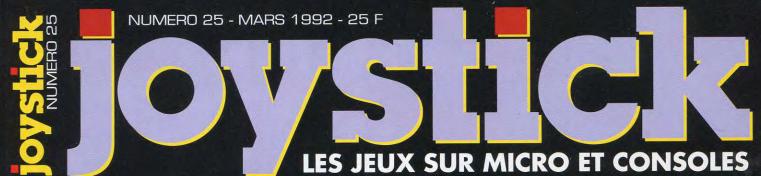
CPC . AMIGA . ST . PC . NEC . NINTENDO . SEGA



SCOOP! TOUT SUR L'AMIGA 600



LES MEILLEURS JEUX DU MOIS

BLACK CRYPT SHADOWLANDS ASTERIX CHIP'NI DALE

58 PAGES DE NEWS

EXCLUSIF!

DEREK, envoyé spécial, chez : US GOLD * THALAMUS * OCEAN ON LINE * IMPRESSIONS * TEAM 17 * ZEPPELIN * IDEA * SOFTWARE BUSINESS * ELECTRONIC ZOO * GRAFTGOLD * GREMLIN * GONZO GAMES * STARBYTE * SENSIBLE SOFTWARE T2788 - 9225 - 25,00 F



POUSSÉE DU MOMENT. La vitesse des graphismes 3D ainsi que leurs détails PERMETTENT une jouabilité INCOMPARABLE! EPIC -**La Légende des jeux 3D.**







ROBOCOP 3 est la meilleure adaption de film jamais réalisée! A L'AIDE D'UNE TECHNOLOGIE 3D EXCEPTIONELLE, ROBOCOP 3 VOUS TRANSPORTE AU COEUR D'UN VERITABLE FILM INTERACTIF! Le jeu comprend: LA POURSUITE EN VOITURE,

SCA R

RD BERTHIER 75017 PARIS

LES COMBATS AVEC LES ROBOTS NINJAS, LE SURVOL DE LA VILLE EN JETPACK et beaucoup d'autres séquences... ROBOCOP 3: LA NOUVELLE REFERENCE DES JEUX 3D.

IBM PC & COMPATIBLES

COULTIEI des lecteurs

(où y a que les lecteurs qui causent, pour une fois).

- Qui répond aux lettres dans le courrier des lecteurs? Que faites-vous des previews que vous envoient les éditeurs? Pourriez-vous mettre plus de courrier?

 O. Torillec, Ternay
- Un magazine avec aussi peu de courrier est ridicule. Je me rappelle le bon temps où l'on s'éclatait à lire le courrier des lecteurs, mais depuis le n°18, plus rien! Pourquoi la Super Nintendo ralentit-elle malgré les scrollings et les sprites en hard?

 T. Béthune, Savigny sur Orge
- On m'a appris que sur PC, on allait sortir une nouvelle carte: la TGA, qui gère 16 millions de couleurs. Est-ce vrai ou est-ce des bobards? Pourquoi testez-vous plus de jeux consoles que de jeux micro?

 S. Kocet, le Tignet.
- Faut-il connaître l'anglais pour jouer à Wing Commander II, Might and Maic 3, Cadaver, Elvira 2? Pourriez-vous m'indiquer quelques bons logiciels de dessin et d'animation?

N. Coussenacq, Valentigney

- Pourquoi avez-vous supprimé Jeux...Crack dans Consoles News? *JC. Bouzy, Clamart*
- Quelle formation faut-il faire pour exercer votre métier? Entre la Super Famicom et l'Amiga, laquelle est la meilleure? A quand le prochain hors-série?

 C. Guigue, Lyon
- Comment recevoir "La Bible des Pokes" dont vous parlez dans le courrier?

S. Chauvin, Retiers

- Combien coûteront les jeux Super Famicom lors de la vente officielle en France de cette bécane? Avez-vous des renseignements sur Sonic II? J. Goacolou, Casteljaloux
- Me pourriez-vous pas trouver un moyen (des pochettes, par exemple) pour qu'il y ait des posters dans Joystick?

 S. Selon
- Est-ce vraiment J'm Destroy qui a écrit la lettre publiée dans le n°23? *May*
- Peut-on brancher un lecteur de cassettes sur un CPC 6128 Plus? *JC. Raymond, Dunkerque*
- Est-ce qu'Amstrad fabrique encore des lecteurs de disquettes pour CPC 464 ancienne version? Est-ce qu'Amstrad a fait une interface pour les K7?

 C. Boyer, Champeix
- Quelles sont les particularités des Amiga 300 et 600, ainsi que le niveau de compatibilité et les dates de sortie? Que vont faire les programmeurs qui travaillaient dans la compagnie de Maxwell? Pourquoi y a-t-il une pénurie de disquettes en ce moment? Ils n'ont qu'à construire une usine à Singapour.

 O. Fournier, Bressuire

Pourriez-vous m'aider en m'indiquant la meilleure façon d'écrire un scénario, quel plan suivre? Quel pourcentage des ventes du jeu peut toucher un scénariste?

F. Chaplin, Balaruc les Bains

- Est-ce que les jeux suivants sortiront sur ST et quand: Supercars 3, Lotus 3, Indy Aventure 4, Monkey Island 2? Pouvez-vous mettre pour chaque jeu une sorte de label avec le nombre de joueurs, le nombre de tableaux et la difficulté? Pouvez-vous m'indiquer l'adresse de Shaun Southern? F. Montaron, Garches
- Que pensez-vous du jeu Out Run Europa sur CPC 6128? Je sais que vous avez beaucoup de courrier, mais essayez de me répondre.

F. Fromet, Yerres

Vaut-il mieux acheter une CoreGraphx ou une Megadrive? Pourquoi? Est-ce que le CD-Rom de Nec est inférieur au Méga-CD? Est-ce que PC Kid II est inférieur à Sonic? Si vous ne pouvez pas publier ma lettre, répondez-moi.

G. Darsac, Champagney

- Pourriez-vous me renseigner avec précision sur la date de parution de Gods sur PC? Pourquoi ne mettez-vous pas de jaquettes de jeux détachables dans Joystick? Merci de me répondre.
 - A. Pimpaud, Frémainville
- Allez-vous faire un méga-dossier sur Indy et la dernière croisade? Sérieusement, pour une fois, comment fait-on pour devenir testeur?

S. Djaffar, Grenoble

- Existe-t-il un service Amiga en France, comme le club Nintendo ou Maître Sega? Quel est son numéro de téléphone? Quelle est la différence entre un beat'em up et un beat'em all? J'aimerais qu'on réponde à mes questions. Si vous pouviez me publier, ça serait sympa. *R. Mickaël, Dignac*
- Te serait sympa de votre part si vus pouviez mettre une page ou deux où il y aurait vos phots avec votre nom, votre VRAI nom parce que Danboss et Danbiss, par exemple, primo c'est pas à éclater de rire, secundo c'est du genre "Mongolito" alors pouvez-vous faire un effort?

N. Bacquet, Paris

Connaissez-vous le jeu "Gravity Force"? C'est le meilleur jeu jamais paru mais hélas inconnu de beaucoup de personnes. Pour me répondre, arrangez-vous pour trouver une petite place dans les news et y marquer: "Oui, nous connaissons Gravity Force", ou "Non, nous ne connaissons pas Gravity Force" dans un des prochains numéros.

- Dois-je changer ma bécane contre une console? Si oui, laquelle? Même si vous ne publiez pas ma lettre, répondez-moi, s'il vous plaît.

 R. Carbo, Mozac
- Quelles notions précises faut-il posséder pour être testeur? Un testeur gagne-t-il bien sa vie? Est-ce un job principal ou secondaire? Nous aimerions que vous nous répondiez personnellement.

 A. Couturier, Drancy
- Pourquoi ne mettez-vous pas, de temps en temps, un jeu sur disquette dans votre bouquin? Pourrais-je savoir quand sortira Lemmings II et Sonic sur Amiga? J'espère que vous me publierez.

 M. Durand, St Germain des Prés
- Dans Shadow of the Beast II, je n'arrive pas à passer la forêt à gauche et le bain d'acide à droite. Si ous vouliez bien m'envoyer un max de renseignements sur ce jeu, je vous en serais éternellement reconnaissant. Je vous en supplie, répondez-moi. Vite.

G. Martin, Varennes Vauzelles

- J'aimerais connaître l'adresse de la caserne du seconde classe Destroy. Est-ce que vous pouvez me répondre, please. Je vous supplie à genoux.

 Y. Kervadec, Kervignac
- Pourquoi mettez-vous des pubs de jeux dont on n'a même pas vu la news, genre Air Support de Psygnosis? Comment est-ce possible que vous fassiez des erreurs (photos mal placées, mauvaise légende, etc)? Ne vérifiez-vous pas le magazine avant la publication? Lisez-vous toutes les lettres?

 B. Jaffrezo, Corquefou
- Où pouvons-nous trouver ce fameux logiciel nommé "Demo Construction Kit"? Sera-t-il un jour sur Amiga? Si oui, quand? Si vous ne me répondez pas dans la revue, auriez-vous la bonté de me répondre personnellement?

S. Lukasczyk, St Amour

Pourquoi des jeux tels que Magic Pockets n'ont pas un méga-dossier comme Gods ou Toki? Mettez votre réponse dans la rubrique courrier du prochain numéro.

C. Vandekerckhove, Soignies

Je lis dans Joy de janvier, page 30: "le jeu, sans être génial (because ST)...". On vous paye cher pour faire baisser la popularité du ST? Pourquoi ça? Ne répondez pas à côté de la question comme vous savez si bien le faire.

Y. Drouin, Escorde (?)

J'espère que ceux qui étaient contre les consoles ont compris la leçon. SVP, publiez cette lettre.

R. Libert, Belgique

COU

- TITUS, AMSTRAD CPC, CPC +
 - SUPERSKI 2
- MICROID, AMSTRAD CPC, CPC +
- OCEAN, AMSTRAD CPC, CPC +
 - **COMPIL SUPER SEGA**
- US GOLD, AMSTRAD CPC, CPC+
- INFOGRAMES, AMSTRAD CPC, CPC + SIMPSON'S
 - OCEAN, AMSTRAD CPC, CPC +
 - **COMPIL INTEGRAL**
 - GREMLIN, AMSTRAD CPC, CPC +
 - **PREHISTORICK**
 - TITUS, AMSTRAD CPC/CPC +
 - **TERMINATOR 2**
 - OCEAN, AMSTRAD CPC, CPC + **MOVIES STAR**
 - TITUS, AMSTRAD CPC, CPC +
 - AIGLE D'OR 2
 - LORICIEL, AMSTRAD CPC, CPC +
 - **TORTUES NINJA 2**
- MIRROR SOFT, AMSTRAD CPC, CPC +
- COMPIL JOYSTICK MEGASTAR N°15
- CODE MASTERS, AMSTRAD CPC, CPC +
 - SIMULATION TOP
 - LORICIEL, AMSTRAD CPC, CPC +
 - UNIVERS 1
 - MICROID, AMSTRAD CPC/CPC +

scount



JEU DU MOIS:

LAGAF!

TOP 16 bits

TITUS, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM/PC

SUPER SKI 2

MICROID, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM/PC

GRAND PRIX

MICROPROSE, AMIGA

SIMULATION TOP

LORICIEL, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM/PC

SECRET OF THE MONKEY ISLAND 2

LUCAS FILM.IBM PC

ROGER RABBIT

INFOGRAMES, IBM PC

FASCINATION

TOMAHAWK, IBM PC

COMPIL SUPER SEGA

US GOLD, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

INFOGRAMES, ATARI ST/STE,, AMIGA, IBM PC

CROISIERE POUR UN CADAVRE

DELPHINE, ATARI, ST/STE, AMIGA, IBM PC

SUBLOGIQUE IBM PC

SIMPSON'S

OCEAN, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

GOBLIIINS

TOMAHAWK, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

ANOTHER WORLD

DELPHINE, AMIGA

PREHISTORICK

TITUS, 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 ANGLET C. Cial Mercure - Av. J.L. Laporte T. 59.52.40.69 74000 ANNECY 19. rue Sommeiller T. 50.51.47.22 06600 ANTIBES 2208, route de Grasse T. 93.74.18.06 13200 ARLES 2 bis, place Lamartine T. 90.96.11.02 84000 AVIGNON 16. rue du Vieux Sentier T. 90.85.82.10 90000 BELFORT 52, faubourg de France T. 84.28.38.21 25000 BESANCON C. Cial Chateaufarine, route de Dole T. 81.52.26.03 62400 BETHUNE C. Cial La Rotonde T. 21.56.98.10 62200 BOULOGNE/SUR/MER 25/27, rue Thiers T. 21.83.14.15 13480 CABRIES C. Cial Barneoud, Bât. B T. 42.02.54.45 14000 CAEN 87/91, rue de Bernières T. 31.86.65.30 62100 CALAIS C. Cial Continent T. 21.34.90.77 06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 Août T. 93.38.82.83 73000 CHAMBERY 8. rue Favre T. 79.70.08.03 37170 CHAMBRAY LES TOURS C. Cial Chambray 2 T. 47.28.21.30 28000 CHARTRES 19, rue du Bois Merrain T. 37.21.28.28 50100 CHERBOURG 12. av. de Paris T. 33.20.52.52 63000 CLERMONT FERRAND 47, rue Blattin 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 Druel T. 35.82.99.84 38130 ECHIROLLES C. Cial Espace Comboire T. 76.33.34.81 69130 ECULLY C. Cial Le Perollier T. 78.33.68.01 27000 EVREUX 17, rue Isambard 83600 FREJUS 805. av. De Lattre de Tassigny T. 94.53.32.02 72000 LE MANS C. Cial Beauregard - route d'Alençon T. 43.23.36.40 59000 LILLE 59, rue Nationale T. 20.57.59.12 69002 LYON 26, rue Grenette T. 78.42.99.79 78200 MANTES LA JOLIE 6. av. de la République T. 34.78.64.40 13006 MARSEILLE 39, av. Cantini T. 91.78.00.61 14120 MONDEVILLE C. Cial Supermonde T. 31.34.20.30 42000 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 Sébastien T. 83.35.70.92 44000 NANTES Place du Change T. 40.48.19.96 58000 NEVERS 1, rue Hoche T. 86.21.50.40 06000 NICE 122, bd Gambetta T. 93.88.57.57 06000 NICE 4. bd Jean Jaurès T. 93.62.56.59 30000 NIMES Boulevard Salvador Allende T. 66.29.87.99 64000 PAU 1, bd Commandant R. Mouchotte T. 59.30.64.66 34470 PEROLS ZAC du Fenouillet T. 67.50.02.49

66000 PERPIGNAN 26. cours Lazare Escarguel T. 68.34.07.62 59494 PETITE FORET C. Cial Petite Forêt T. 27.29.36.90 86000 POITIERS Place du Marché N.-Dame la Grande T. 49.41.63.40 17138 PUILBOREAU Rue du 18 Juin - C. Cial Beaulieu T. 46.67.24.56 21000 QUETIGNY 11, av. de Bourgogne T. 80.46.58.88 42300 ROANNE 21, rue C. De Gaulle T. 77.72.36.00 76000 ROUEN 43, rue des Carmes T. 35.07.07.07 76000 ROUEN Avenue de Caen T. 35.03.95.15 38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T. 76.75.45.50 42000 ST ETIENNE 17. rue du Président Wilson T. 77.41.75.69 69230 ST GENIS LAVAL C.Cial StGenis 2, les B. Barolles T. 78.56.43.35 45140 ST JEAN DE LA RUELLE C. Cial Auchan T. 38.43.51.20 67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer T. 88.22.34.00 65000 TARBES 1, av. B. Barrère T. 62.51.21.21 31500 TOULOUSE 88. allée Jean Jaurès T. 61.62.90.36 31000 TOULOUSE 7/9. Bd Lascrosse T. 61.23.90.94 10000 TROYES 7, rue de la République T. 25.73.73.89 26000 VALENCE C. Cial Valence 2 T. 75.55.98.92 69120 VAULX EN VELIN C.Cial Grand Vire-1.av.G.Péri T.72.04.54.14 59650 VILLENEUVE D'ASCQ C. Cial Villeneuve 2 T. 20.91.47.85 01440 VIRIAT Galerie marchande La Chambière T. 74.23.48.82



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





COURRIER

NEWS, PREVIEWS

ommaire

JOYSTICK n°25 mars 1992

MEGA DOSSIER BLUES BROTHERS	
ABONNEMENT PETITES ANNONCES	204
PETITES ANNONCES	206
JEUX CRACK 81	
ST	90
PC	103
AMIGA	94
CPC	82
PLAN: BARBARIAN 2 PSYGNOSIS	106
CONSOLES NEWS 11	1
GAME BOY	
BEETLEJUICE	153
NASCAR	151
PRINCE OF PERSIA	147
LYNX	
хувотѕ	145
MEGADRIVE	
BERLIN WALL	152
BUCK ROGERS	142
OE MONTANA II	144
RING OF POWER	132
SUPER FANTASY ZONE	140
ГОКІ	146
TROUBLE SHOOTER	138
WORLD CUP 92	154
MASTER SYSTEM	
ASTERIX	118
DARIUS II	136
FLINTSTONES	150
NES	
CHIP'N DALE	131
	134
MISSION IMPOSSIBLE	
	133

NEO GEO SOCCER BRAWL 130 PC ENGINE CYBER DODGE 129

EXPLORER MR DON 128 NINJA GAIDEN 127 SUPER WATER BOMB 126

SUPER FAMICOM

JOHN MADDEN	125
PAPER BOY II	124
RAIDEN	123
SOULBLADER	122
SUPER ADVENTURE ISLAND	121
THUNDER SPIRITS	120

TESTS MICRO 163

AMIGA

184

ALCATRAZ

PSYBORG	17 19
CPC	
DOUBLE DRAGON III SPACE CRUSADE	17 17
PC	
BLACK CRYPT BUSH BUCK	16 16

DEACK CRIFF	103
BUSH BUCK	168
MILLEMIGLIA	166
NORTH POLAR EXPEDITION	188
PAPERBOY 2	176
ROCKETEER	170
SHADOW LANDS	186
STAR TREK	164
THE LAFFER UTILITIES	182

ST

SPACE GUN	172
SUPER SKI 2	180

EDITO

La couverture, ce mois-ci, c'est Dune. Or, on ne parle pas du tout du jeu. On voulait en faire la couverture le mois dernier, en même temps que l'article qui s'y rapportait, mais on a reçu la photo trop tard. Alors bon, comme elle est quand même très belle, on la passe. Ce mois-ci. Bien que sans raison. Dune. Pas d'article. La couv. Beau.

Notre correspondant anglais, Derek Dela Fuente, n'a pas beaucoup de mal à être le meilleur dénicheur de news et de previews du monde, le vrai scoopman hors concours: il est britannique à n'en plus pouvoir, malgré son nom à consonnance ibérique. Ca facilite les rapports avec les éditeurs, quand on parle la même langue. En revanche, il ne parle pas un mot de français. Il trouve loystick très beau, il est très fier de travailler avec nous, mais il ne comprend rien. Alors voilà: pourriez-vous, lorsque vous nous écrivez, et si ça ne vous dérange pas trop, lui écrire un petit mot en anglais, sur une feuille à part (pour que nous puissions lui envoyer)? Dites-lui ce que vous voulez, et mettez votre adresse si vous voulez une réponse (qui sera forcément en anglais, hein, ne venez pas vous plaindre que c'est pas sous-

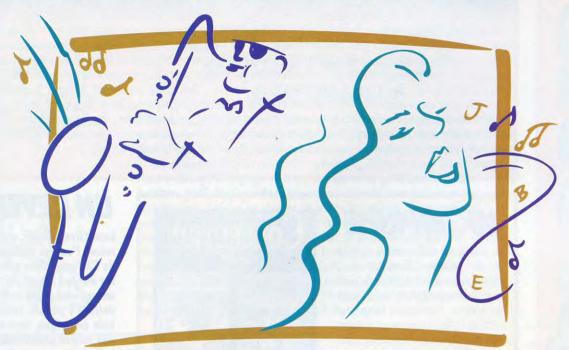
Dans "Foire de Paris", il y a "Foire". Nous aimons bien faire la Foire. Comme en plus, dans "Foire de Paris", il y a "Paris", et qu'on est justement à Paris, on a décidé de participer à la Foire de Paris, qui se tient à Chaville du 29 avril au 10 mai. C'est une blague. C'est pas "Foire de Chaville", c'est "Foire de Paris". C'est donc bien à Paris qu'elle se tiendra. Les dates restent les mêmes. Venez nous voir, on fera la foire. Et apportez un mot pour Derek sur une feuille à part.



SODIPENG (sodipeng)



SOUND MASTER +



JOUEZ LA CARTE SON OFFREZ LA HI-FI A VOTRE PC

VERSION INTEGRALE-**MENT EN FRANCAIS**

comprend: 2 hauts-parleurs, un câble de connexion au naut-parleur de votre PC, un ogiciel d'installation dual, une disquette de démo, un manuel et une carte de garantie un an.



100% COMPATIBLE **ADLIB**

la carte SOUND MASTER + est entièrement dédiée à vos logiciels de jeux et éducatifs.

POUR 599 F TTC*

* prix public généralement constaté



SODIPENG

8, Rue de Valmy 93100 Montreuil Tél.: (1)48.57.78.35 Pour tout savoir sur les cartes SOUND MASTER +, SOUND MASTER II et leurs extensions :



SODIPENG*SMS

AMIGA NOUVEAU!

Bien que l'annonce n'ait pas encore été faite officiellement, nos reporters, qui traquent l'information dans le monde entier, viennent d'apprendre que Commodore s'ap-

prêtait à mettre sur le marché l'Amiga 600. Equipé en standard d'une RAM de 1 Mo, cet Amiga sera, comme son prédécesseur, architecturé autour d'un Motorola 68000 16/32 bits cadencé à 8 Mhz (7,09 Mhz pour être tout-à-fait précis). D'une belle couleur crème, l'Amiga 600 dont le design a été repensé, sera beaucoup plus compact et son aspect extérieur rappellera celui de C64 (dernier modèle). En ce qui concerne la connectique, cette machine devrait être pourvue d'une entrée permettant de brancher des ROM externes de type data-card, identiques à celles utilisées sur le CDTV pour sauvegarder des informations (CD 1401 et 1405). Mieux encore, on chuchote (au conditionnel) que des jeux pourraient être développés sur des cartouches de ce type. La machine, proposée en version de base au prix

de 3690 F TTC, sera déclinée en plusieurs modèles dont un, très alléchant, équipé d'un disque dur interne de 20 Mo formaté (le 600-20, proposé à 4990 F). Par ailleurs, et ce afin de suivre l'évolution du constructeur, la machine acceptera un émulateur destiné à la rendre compatible avec le CDTV. A ce sujet, Commodore prévoit également de commercialiser une offre CDTV proposant, outre la machine, une télécommande infrarouge, un lecteur de disquettes externe, un clavier (mais c'est presque un micro-ordinateur, dites-moi. Où en est donc le concept "grand public" de départ ?), une data-card, deux titres CDTV (Code de la route, superbe et Mind Run) ainsi que le Starter Kit comprenant 5 titres: Traitement de textes, Fusion Paint, Indiana Jones, Kick-off et F18 Interceptor, le tout pour 6990 F TTC.

Bref, voilà qui devrait conforter la place qu'occupe l'Amiga dans le marché ludique micro 16 bits puisqu'Atari, son concurrent direct qui avait jusqu'à présent habitué la presse à annoncer ses nouveautés 2 ans à l'avance, semble sans voix à l'heure actuelle.

MICROPROSE

Dans la série "Mémoire de masse, Monde Nouveau" c'est Microprose qui s'y colle ce mois-ci avec 4 coffrets CD-ROM pour PC regroupants : Gunship et Midwinter (coffret 1); Rick Dangerous, Savage, 3D Pool, Microprose Soccer (Coffret 2); Red Storm Rising et Carrier Command (Coffret 3); Raillroad Tycoon, M1 Tank Platoon (Coffrets 3 et 4). Dommage, ces jeux sont identiques aux versions micros





mais dans l'ensemble, ces compilations contiennent du soft de haute volée, ce qui est déjà ça. N'empèche, les jeux CD tirant véritablement partie des capacités offertes par ce nouveau support, se font encore tirer l'oreille.

TELEX

• Il s'est vendu 300.000 exemplaires de Lemmings à travers le monde, sur micros seulement.

UN REVENANT

Lord Clive Sinclair, qui est quand même l'un des facteurs du boom de l'informatique personnel dans les années 80, et qui s'était déjà mangé une veste avec la C5, une voiture à pédale, récidive avec un vélo électrique, dont on ne sait pas encore grand-chose, malheureusement. On aurait bien aimé rigoler avec ça.



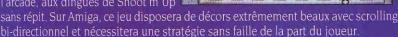
FORUM

Le Club Megaland organise, le 28 mars, le Forum du Club Megaland, au nouveau forum des Halles, niveau -3, porte du jour, Grande Galerie, et c'est à Paris dans le premier arrondissement. On y trouvera des ateliers en libre-service (bureautique, graphisme, musique, loisirs, éducation et télématique) ainsi que des exposants. Entrée: 20 francs, pas cher.



MONDE

lancer prochainement un nouveau défi aux rois de la manette, aux malades de l'arcade, aux dingues de Shoot'm Up









A MON SIGNAL, TOUT LE MONDE CHANGE DE

Millenium, qui était jusqu'à présent distribué en Europe par US Gold, sera désormais distribué partout par Electronic Arts. Je me permets une once d'explication: il faut bien distinguer les éditeurs, les distributeurs et les éditeurs-distributeurs. Par exemple, Millenium est un éditeur, c'est-à-dire qu'il engage et paye des auteurs, qu'il fabrique des boîtiers, qu'il duplique des disquettes, et qu'il livre le tout à un distributeur. Celui-ci se charge de gérer les stocks, d'envoyer des camions un peu partout pour livrer les jeux aux magasins, se charge (mais pas toujours) de la publicité, etc. Le distributeur-éditeur, comme c'est le cas d'Electronic Arts, ou de Loriciel en France, fait les deux: non seulement il édite ses propres produits, mais il se charge aussi de la commercialisation des produits des autres. Résultat des courses: Kid Gloves 2 ne sera pas distribué par US Gold, mais par Electronic Arts. Remarquez, ça ne change pas grand-chose pour nous.

DES JEUX!

Code Masters prépare sur Amiga The Quest of Agravain, l'histoire d'un type pas si aggravé que ça d'ailleurs, qui doit se balader dans de superbes tableaux afin de retrouver de superbes trucs. C'est heroïc Fantasy ET arcade, ce qui n'est pas courant. Toujours beau, mais sur ST et AMIGA cette fois, Dizzy, le grand classique de l'aventure-arcade arrive. Ce jeu qui bénéficie de graphismes mignons, comporte 5 épisodes regroupés pour la première fois dans le même pack. Histoire de continuer avec Dizzy, mais cette fois-ci en arcade, on nous annonce également Bubble Dizzy, toujours

sur Amiga-ST. Enfin Hoversprint, course de voitures ultra-rapides (la course et les voitures) va proposer sur Amiga-ST une vingtaine de circuits et un menu 2D et 3D permettant de choisir son véhicule. Super, des jeux pour ST, enfin!





MICROMÀNIA ouvre un nouveau magasin à Issy-Les-Moulineaux!!

MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre Cial Les 3 Moulins . Pont de Billencourt 92130 Issy-Les-Moulineaux

Une montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE* pour 500^f d'achats ou plus !

*Offre d'une valeur de 145 F valable au Magasin MICROMANIA LES 3MOULINS uniquement (Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

MICROMANIA NICE-ETOILE

Centre Cial Nice-Etoile . Niveau - 1.Tél. 93 62 01 14 A NICE

NOUVEAU

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

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

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



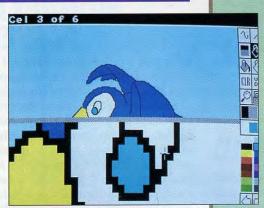
UNE BOITE QUI POND DES JEUX, RIEN À VOIR

NOUS VOUS FOUTEZ DU

MONDE ?!

LES JO : ON N'A PAS FINI D'EN BAVER

US Gold vient d'acquérir les droits d'exploitation des Jeux Olympiques pour toutes les machines, micros et consoles confondus. Mais pour l'instant, il ne semble pas prévu d'autres versions que sur Sega, prévues en juin.



PIRATAGE EN HAUSSE

Une boîte anglaise, SPA (rien à voir avec les animaux) vient de révéler que le piratage a été un manque à gagner de 26 milliards de francs (pas des centimes en chocolat, des vrais francs en béton) pour les éditeurs cette année en Europe, soit 6 milliards de plus qu'il y a deux ans. Forcément, si on filait 26

milliards à un éditeur, là maintenant tout de suite, il pourrait pondre un sacré bon jeu, c'est moi qui vous le dit.

CA CARTOON!

Le Disney Animation Studio est, comme son nom l'indique, un programme pour PC destiné à créer ses propres animations. Articulé autour d'un utilitaire de dessins, ce logiciel dispose de nombreux gadgets, permettant, comme lorsqu'on dessine sur cellophane, de copier plusieurs fois un dessin en changeant à chaque fois (à la main) un détail. De plus, une page conçue comme un synopsis de film permet d'articuler

les séquences entre elles. On peut aussi insérer des sons. A noter que ce logiciel est compatible avec différents formats de dessins (PCX, GIF, PIC, ETC, euh pardon, etc.) et qu'il supporte plusieurs types de cartes (EGA, CGA, VGA, MCGA) ainsi que la toute nouvelle norme américaine TGA, peu courante encore, mais dont les capacités qui se situent entre le VGA et le

SVGA sont très alléchantes.



TELEX

• Spectrum Holobyte a signé des accords avec Paramount: on verra bientôt le jeu "Star Trek: The next generation" sur consoles...

GESTION DE CLUB DE FOOT

Thalamus vient d'acquérir la licence d'exploitation d'Arsenal FC, qui est en Angleterre un peu l'équivalent de nos "verts" stéphanois: une équipe qui a très bien marché dans le passé, mais qui a été un peu oubliée depuis. Du coup, sortira bientôt le Nième jeu de gestion d'un club de foot de l'année. Ça commence à bien faire, là. Si on passait à un autre genre de jeu, maintenant? Hein? Disons, quelque chose de nouveau, pour changer?



MIRRORSOFT: FIN DU SUSPENSE

Résumé de la situation en deux mots: Mirrorsoft était filiale du groupe Maxwell, Maxwell est mort récemment, Mirrorsoft se retrouve dans une situation précaire, fin des épisodes précédents. Aujourd'hui, dénouement: Mirrorsoft est racheté par Acclaim, qui est l'éditeur (voir dans l'article "A mon signal..." la différence qu'il y a entre un distributeur et un éditeur), notamment, des Simpsons. Le contrat est fort intéressant: tout a été racheté, des projets en cours jusqu'aux stocks, sauf les dettes. Voilà qui va donner un coup de fouet à Acclaim. On continue dans la même veine: Holobyte était distribué par Mirrorsoft, bla bla, sera maintenant distribué en Europe par MicroProse, et ça inclut Falcon 3.0.

CECIEST UN DESSIN EN RÉALITÉ VIRTUELLE.
DESSINEZ DESSUS ET 1005 OBTIENDREZ UN AUTHENTIQUE DESSIN.

REALITE VIRTUELLE MAIS COMMERCIALE



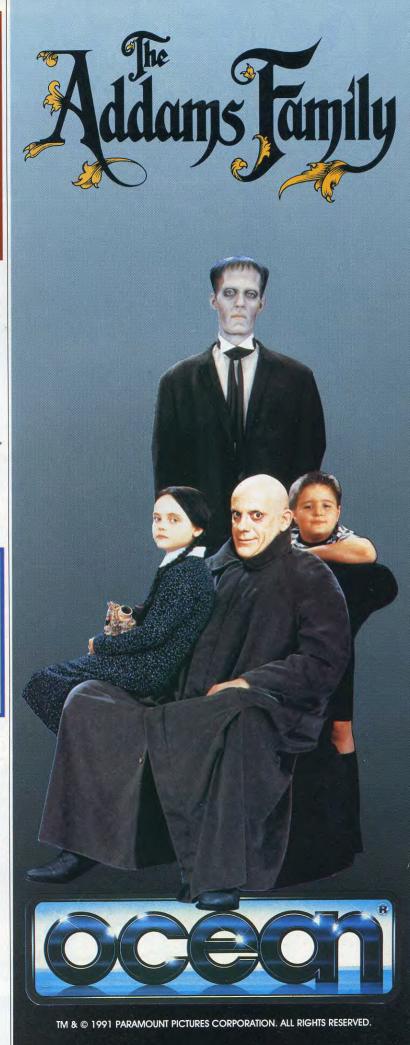
Bullet-Proof Software, les auteurs de la version Game Boy de Tetris, vont bientôt présenter ce qu'ils appellent "le premier jeu en réalité virtuelle sur console". En fait de réalité virtuelle, on verra simplement le jeu comme si on était à la place du personnage, par ses yeux, c'est-à-dire en caméra subjective, tout bêtement. Eh, oh, la réalité virtuelle, c'est quand même un peu plus que ca! Sinon, tous les simulateurs de vol sans exception sont en réalité virtuelle, puisqu'on est à la place du pilote!

ALLIANCES

Les alliances, en matière de jeux vidéo, sont souvent fondamentales pour l'expansion d'une boîte. Sony s'est récemment allié à Apple pour travailler sur un projet de console portable; cette fois-ci, c'est JVC qui s'apprête à sortir, au Japon seulement pour l'instant, une machine totalement compatible avec la Megadrive-CD-Rom. Le but avoué: la vendre dans d'autres secteurs que le marché du jeu, c'est-à-dire notamment dans les boutiques de hi-fi traditionnelle.

PLUS PRES DU MICRO

ep! Depuis le 8 février, les fanas de jeux micro-informatiques abitant Paris et sa périphérie (80 km) ont rendez-vous chaque samedi ntre 16 et 18 heures sur Radio Ici & Maintenant, 93.1 FM avec Micronde, une émission qui leur est consacrée (aux fanas et aux jeux sur nicro). Foi de Moulinex, cette radio pour laquelle on aurait pu inventer e terme créativité est ma préférée, et comme Stéphane et Laurent, les nimateurs de Micro-Onde, sont de joyeux drilles, attendez-vous à écouvrir une émission qui décoiffe, bien qu'il ne faille pas confondre èche-cheveux et Micro-Onde. Et pendant qu'on y est, passez donc le amedi après-midi dans votre petite chambre de bonne toute crade, vec des rideaux violets et un portrait du grand Lama au mur, et coutez aussi "A tout Casser", consacré à la micro professionnelle, nire 14 et 16 heures, sur la même fréquence. Au moins, pendant ce emps-là, vous n'irez pas zoner dans le tromé pour y faire des tags. our ceux qui prennent l'émission en cours, je reprends : Micro-Onde, ous les samedis de 16 à 18 heures depuis le 8 février sur Radio Ici & Naintenant 93.1 FM. Voilà.





BATAILLE

Galoob est la firme qui a commercialisé aux Etats-Unis un petit engin créé par Code Masters, qui permet d'avoir des vies infinies sur la plupart des jeux sur NES. Il y a eu un procès entre elle et Nintendo, et ce dernier a perdu. Du coup, Galoob a décidé de vendre ce produit en Europe à partir du mois prochain. Il existe même une version pour Megadrive; mais là, au lieu de faire un procès, Sega a agréé le produit. Donc, de Sega et Nintendo, il y en a un qui a raison et un qui a tort. Lequel? A vous de choisir.

ASTERIX

Afin de résister toujours et encore à l'envahisseur romain, le mieux est encore d'apprendre l'anglais. C'est ce que vous propose Astérix & Son, deux CD pour Macintosh, distribué par Euro-CD. Contenant, en tout, une heure de texte parlé et plus de 400 images couleur, chaque disque équivaut à 15 heures d'étude. Présenté comme

une BD interactive, le logiciel permet d'accèder à tout instant à la traduction des bulles de texte et plusieurs modes. L'expression "exemple parlant" prend ici tout son sens puisqu'en associant image, texte et langage parlés, ces CD permettent d'apprendre l'anglais dans les meilleures conditions possibles. Aow! je dis ces ROM CD sont réellement intéressant, n'est-il pas ?

LIKE VIRGIN

Dans la série "Mémoire de masse,

monde nouveau : Le retour de la revanche du fils II", Virgin Games annonce la sortie d'anciens Hits sur CD-ROM PC. On nous promet que ces jeux tireront partie des possibilités du Multimédia, ce qui veut dire en

clair, qu'ils
devraient
comporter des
améliorations par
rapport aux jeux
d'origine sortis
sur disquettes. Au
menu, rien que
des merveilles :
Wonderland
(merveille, donc),

Zork Trilogy, Infocom 4, Supremacy, Magnetic Scroll Collection (waow! The Pawn, Guild of Thieves, Fish et compagnie!) et Space Shuttle vendu avec une encyclopédie de l'espace. Si ces logiciels sont aussi impressionnants que North Polar Expedition, on va en prendre plein les yeux et les oreilles d'ici un ou deux numéros (en langage jeux, ca veut dire 1 ou 2 mois). Par ailleurs (ou "de plus", si l'on considère que le CDTV a un rapport avec la micro), Virgin annonce de nombeux titres sur le machin, euh, la machine de Commodore, à commencer par Spirit of Excalibur, Jeu de Rôle Arthurien et Musicolor qui permet d'apprendre la musique en utilisant les couleurs. Si vous ne connaissez pas les couleurs, on ne peut rien pour vous.



SUPER MARIO SUR MICROS

Nintendo vient de concéder les droits d'exploitation du personnage de Mario Bros à Mindscape. Seule petite restriction: interdit d'en faire un jeu! Du coup, Mindscape va faire une série d'éducatifs sur PC: Mario apprend les maths, Mario apprend la géo, Mario se cogne des dictées, Mario se mange un zéro en histoire, Mario est en retenue pour un mois, Mario redouble pour la troisième fois... Sérieusement, le premier programme sera un didacticiel de géo, nommé "Mario is missing". Pas de traduction française prévue pour l'instant.

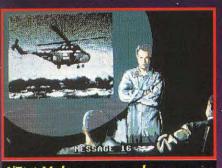
TELEX

Virgin Games a l'intention de monter une filiale en France d'ici la fin de l'année.

• Ubi Soft a fait poser des affiches ("Ubi Soft et LucasFilm vous font leur cinéma") dans 1000 cafés parisiens, au dessus des flippers, pendant la première semaine de février.

ALCAIRA

Au cœur de la nuit, l'île d'Alcatraz semble déserte et pourtant... C'est là que Miguel Tardiez, chef du cartel de la drogue, a trouvé refuge avec ses hommes... Au-delà de la peur, vous accomplirez votre mission mais, en cas de problème, ne comptez sur personne...



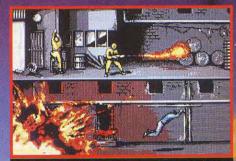
L'Etat-Major vous donne ses dernières instructions.



Fist et Birdy, prêts pour la mission!



Votre objectif: débusquer les malfaiteurs!



Soyez à l'affût du moindre bruit suspect, déjouez les pièges et repérez les caches!



Attention! les gardes peuvent vous surprendre!



POUR: ATARIST/STE - AMIGA - PC & COMPATIBLES HÉ OUAIS! ON EST ASSOCIÉS EN QUELQUE SORTE...



GAME BOY COULEUR

Cette fois-ci, non seulement c'est sûr, mais en plus on connaît la date: une version couleur de la Game Boy sortira au Japon cet été. Les avantages: elle devrait consommer moins que la concurrente visée, à savoir la Game Gear de Sega; de plus, elle serait compatible avec les cartouches de la Game Boy monochrome, ce qui est inattendu de la part de Nintendo, puisque la Super Famicom (Super Nintendo, Super NES, etc) n'est pas compatible avec la NES. Les inconvénients: si ça sort cet été au Japon, il n'est pas du tout certain qu'on puisse la voir débarquer en Europe avant 1993. Encore un petit avantage pour contrebalancer cette mauvaise nouvelle: le prix sera probablement à peine supérieur à celui du modèle monochrome. Vu d'ici, j'ai un peu l'impression que Nintendo et Sega, c'est comme IBM et Apple: un grand gros constructeur lent et lourd, qui ne cherche qu'à maintenir sa suprématie, et un petit constructeur frondeur qui apporte les idées et les innovations...

MEDIAGENIC: FIN DU SUSPENSE

Le procès qui opposait Mediagenic à Nintendo, notamment à propos de rupture de copyright, vient de trouver sa solution. Mediagenic était une compagnie qui abritait Activision, entre autres, et qui avait, entre les dettes et les procès, quelques 16 millions de dollars de débit. Activision a été racheté par The Disc Company, qui a offert 80% des parts aux différents débiteurs. Du coup, on oublie les procès et les dettes. Bon, ben voilà, il suffisait de s'expliquer, vous voyez bien que tout finit par s'arranger!





INDY HEAT Ca sonne bien, c'est fantastique

Amiga Action
Aten ST/Amiga E25.99
C64 Cassette E11.99 Disk E15.99



BIG RUN

"Préparez-vous au défi de votre vie, Big Run est en route" Game X Atan ST/Amiga £25.99

The Sales Curve Ltd., 50 Lombard Road London SW11 3SU Tél: (071) 585 3308 EYE OF THE Chargez un jeu STORN

CDTV SUR

Oui, on va bientôt pouvoir acheter un boîtier qui se branche sur le côté de l'Amiga et qui le transforme en CDTV. Il s'appelle A690, mais on n'en connaît pas encore le prix. Il était présenté au dernier Forum PC...

BON BEN LÀ Y'A PUS RIEN A RAJOUTER



UMS II EDITOR

Si l'envie vous prend de créer vos propres conflits, le Planet Editor de Microprose, destiné à UMS II sur PC, devrait vous combler d'aise. Ce logicie, l'à paraître prochainement, permettra de paramétrer reliefs et climats et de placer sur le terrain des armées appartenant à l'époque de l'arc, aussi bien (!) qu'à l'ère atomique. De plus, deux nouveaux scénarios (Asie du sud-est de 1946 à 1964 et Océan Pacifique pendant la seconde guerre mondiale) seront livrés avec le programme d'édition.





RODLAND

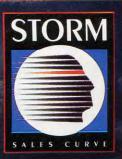
"Une des meilleures conversion de jeu d'arcade de l'année 1991"The One Atari ST/Amiga £25.99 C64 & Amstrad Cassette £11.99 Disk £15.99 Cassette Spectrum £11.99



DOUBLE DRAGON III

"Encore plus fort que ses prédécesseurs" Atari ST/Amiga £25.99, Cassette Spectrum £11.99,C64 & Amstrad Cassette £11.99, Disk £15.99,PC à venir







COMPILES

Loriciel propose sur ST, Amiga, PC et CPC la compilation Simulation Top. Pour sûr qu'elle mérite bien son qualificatif, car les trois jeux proposés en sont, des tops: Panza Kick Boxing (simulation musclée proposant 75 coups différents), Prince

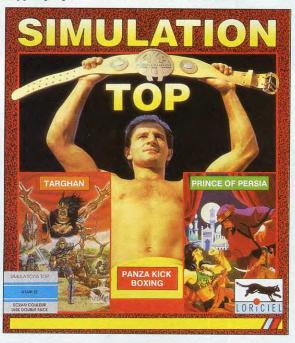
de Perse (en "français", Prince of Persia), jeu d'aventure/action dans lequel vous devrez parcourir 14 superbes niveaux avant de délivrer une princesse et Targhan, très beau jeu d'aventure/action se déroulant dans 120 lieux et permettant de rencontrer 40 personnages! Dans un autre genre, voici les balles de la compilation Extra Ball, toujours chez Loriciel et sur les mêmes machines: Balles violentes avec Sliders, un Rollerball qui permet de jouer à deux; Bumpy, un jeu de plates-formes dont le personnage est une balle qui saute pendant 100 tableaux (quelle santé!). Pinball Magic, simulation de flipper proposant 12 tableaux dont certains

comportent un casse-brique. Entin, balle de match avec Tennis Cup, dont le nom dit bien qu'il s'agit d'un tennis mais n'apprend rien sur la très intéressante



intéressante particularité du logiciel qui permet en effet de fouer en double. Prenez la balle au bond, vous dis-je! Après ces compilations thématiques, voici Domark et le PC **Games Collection** proposant tous les genres d'un coup: Castle Master, Hard Drivin' 2, Trivial

Pursuit, Escape from the Planet of Robot Monster et enfin Mig-29 Fulcrum. Enfin, terminons en avec le pack First Class d'Ubi Soft qui propose Mega-Lo-Mania et First Samuraï sur ST et Amiga. De bien belles compiles.



TENNIS CUP SLIDERS PINBALL MAGIC PINBALL MAGIC BUMPY LORIC IEL COPPOSE A 1879 DISK

BATTLESET

Le mois dernier, la nouvelle tombait sur nos téléscripteurs, provoquant une vive émotion au sein de la rédaction: Harpoon, la simulation de combats maritimes de Electronic Arts, allait être dotée de nouveaux data disques. A peine le téléscripteur avait-il eu le temps de refroidir, que Battleset 3 nous arrivait par porteur. Ce mois-ci, la situation évolue dans la même direction et Battleset 4 paraît. Cette disquette pour PC et Amiga, permet de faire évoluer la flotte dans l'Océan Indien et dans le Golf persique. Pourquoi l'Océan Indien ? MSX

Si vous faites parti du club de plus en plus fermé de ceux pour qui le MSX bouge encore, sachez qu'un copain à Greg édite MSX Game Guide, un Fanzine sur disquette dédié aux possesseurs de MSX 2, 2 + et Turbo R. Déjà que de son vivant, le MSX était une machine aussi timide que les renards qui jouent du Koto sous les criptomères d'Edo, lorsque le héron brille sous la lune et que la mouse du Saïkei de Kyoto bruisse de mille koan, vois-tu, ô jeune scarabé (donggg), alors forcément, de nos jours, il n'y a guère que des kami vachement kaze qui puissent ranimer la braise... Enfin bref, il parait que c'est super et plein de digit et de sons. Pour se le procurer, contactez Alex Adam, 12 rue Gerson, 76 130 Mont St Aignan.





Might and Magic Midnight Résistance

Miss Pacman (Arcade)

Moonwalker (Arcade) Musha (Arcade)

Mystic Defender (Arcade)

395F

499F

425F

475F

449F

499F

PGA Tour Golf (Sim. Golf)

449F

395F

499F

475F

395F

Shadow Dancer (Arcade)

Super Basketball (Sim.)

Starflight (Espace)

Super Thunderblade

Strider (Arcade)

599F

449F

449F

395F

449F

395F

Super Volleyball (Sim.)

Turrican (Arcade)

Valis 3 (Arcade)

Vaport Trail (Arcade)

Wings of Wor/Gynoug

A PARAITRE

Monster World 3

Turbo Out Run

TOKI

Art Alive

Toki

Abbrams Battle Tank

After burner 2 (Arcade)

Alex Kidd (Plateforme)

Budokan (Arts Martiaux)

California Games (Sport)

Batman (Plateforme)

425F

449F

325F

449F

449F

475F

Decapattack (Arcade)

Devil Crush (Arcade)

Ghouls n' Ghosts

J. Madden Football

Marvel Land (Arcade)

Dick Tracy (Plateforme)

OFFRE SPECIALE

la portable couleur SEGA

+ le jeu Columns + la sacoche Micromania gratuite

COLUMNIS



NOUVEAUTES



Titres disponibles

245F 245F Fantasy Zone (Arcade) Sqweek (Arcade) 245F
Woody Pop (Casse-Brique) 215F
Chase HQ (Arcade) 295F
Sokoban (Réflexion) 245F
Pengo (Labyrinthe) 215F
Heavy Weight Champion (Boxe) 295F

Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR Utilisez tous les jeux Sega Master



A paraître

Joe Montana (Football Américain) Golden Axe (Arcade) Spiderman (Arcade) Chess Master (Echecs) Axe Battler (Aventure) Frogger (Arcade)

LE WIDE MASTER Agrandit l'écran de votre Gamegear (laisse la possibilité d'utiliser l'adaptateur Master System/Gamegear en même temps).



G Ξ G



NEW Sonic Hedgehog (Plateforme)



Mickey Mouse

BLOCK





























Astérix Super Kick Off

Flinstones

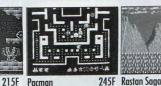














La Console SEGA MASTER SYSTEM

+ Alex Kidd + 1 Manette de Jeux



OUVEAU	TES
345F	Heroes fo Lance
345F	Out run Europa
295F	Laser Ghost

TOP 20 SI	EGA
Donald Duck	345F
Sonic Hedgehog	395F
Mickey Mouse Castle.	395F
Populous	369F
Moonwalker	395F
Mercs	395F
World Cup Italia 90	345F
Speedball	325F
Spiderman	395F
Sega Chess	395F
Wonderboy 3	395F
California Games	345F
Heavy Weight Champ.	325F
Golden Axe Warrior	345F
Double Dragon	395F
Bubble Bobble	285F
Super Monaco GP	395F
Pacmania	395F
Shadow Dancer	369F
Psycho Fox	325F

OFFRE SPECIALE **Action Fighter** 149F Aztec Adventure Bang Panik Black Belt 149F 149F 149F 149F **Enduro Racer** Fantazy Zone 1 149F 149F **Gangster Town Ghost House** 149F

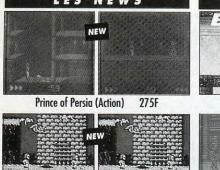
CONSOLE MASTER SYSTEM II + Alex Kidd + Sonic Hedghog + 1 manette de jeux CONTROL STICK SEGA 749F 169F 129F RAPID FIRE SEGA 199F 109F MANETTE SPECIALE (QUICK JOY) **CONTROL PAD SEGA** ADAPTATEUR SECTEUR 175F REMOTE CONTROL MS 269F 175F **PRISE RVB**

PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES SUR SEGA MASTER SYSTEM

Ahaque mercredi vers 17h15 sur FR3 et le dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE







HIT







A PARAITRE Super Kick Off (Football) Hudson Hawk (Arcade) Pyramids of RA Soccermania (Foot) Megaman 2 (Plateforme) Cycle Grand Prix (Course Moto)









HIT

Double Dragon 2 (Arcade)



275F

275F





onsole Gameboy + La Sacoche MICROMANIA GRATUITE

+ Les Ecouteurs Stéréo







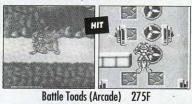
The Simpsons (Arcade)









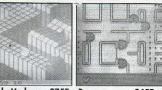


















Final Fantasy 2

Mickey Dang. Ch. 275F Megaman





Castlevania 2

275F







TOUS LES AUTRES ACCESSOIR DANS NOTRE CATALOGUE GAME BOY

Agrandit l'image et vous perm

de jouer de le noir.

OUTES LES DESCRIPTIONS DES JEUX DANS LE CATALOGUE GAME BOY !! Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.

275F

3615 MICROMANIA.

UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAIN





Hard Drivin	320F	Robo Squash	270F
Electrocop	270F	Rampage (Arcade)	290F
Slime World	270F	Blue Lightening	270F
Rygar (Arcade)	320F	Chip Challenge	270F
Gauntlet (Arcade)	270F	Gates of Zendocon	270F
Zarlord Mercenary	270F	Shangai (Réflexion)	270F
Paperboy (Arcade)	270F	Klax (Réflexion)	320F
Xenophobe	270F	Road Blasters	320F
Pacland	320F	Block Out	270F
Cyberball	320F	Ishido (Aventure)	320F
Miss Pac Man	250F	Bill and Ted's	320F
APB (Arcade)	320F	Golf	320F

haque mercredi vers 17h15 s FR3 et le dimanche vers 9h1 MICROMANIA vous dévoile tout sur les ieux dans l'émission

2 MEGADRIVES A GAGNI PAR SEMAINE

ATARI ST/ST **ALBERVILLE 92**

269/269F NOUVEAU

+ Games Winter Edition + Winter Games + Superski

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

ST/Amiga Robin Hood (Sierra) ND/349F Elvira 2 349/349F Special Forces 349/349F 259/259F ND/309F 259/259F Turtle N2 Ultima VI EPIC

AUTDEC MOUVEAUTEC

AUIKES NOUV	/EAUIES
	ST/Amiga
A 10 Tank Killer	ND/349F
Black Crypt	ND/259F
Bonanza Bros	259/259F
Brainies	269/269F
Carthage	249F/ND
Castles	ND/299F
Centurion	259/259F
Covert Action	349/349F
G Loc	259/259F
Knight of the Sky	349f/ND
John Madden Football	ND/259F
Leisure Suit Larry V	ND/399F
Lord of Rings	ND/299F
Nascar	349/349F
Obitus	249F/ND
Ork	ND/259F
Race Drivin'	249/249F
Rules of Engagement	ND/259F
Spécial Forces	349/349F
Space Crusade	259/259F
Space Gun	259/259F
Space Quest 4	ND/399F
Tentacle	249/249F
U.M.S. 2 Planet Edit.	159/159F
U.M.J. L I IUHOI LUII.	13//13/1

319/319F

+ F16 Combat Pilot + Double Dragon 2 + Italy 90 + Turbo Out Run + Welltris

LES MAITRES DE L'AVENTURE 349/349F

+ Maupiti Island + Les Voyageurs du Temps + Opération Stealth

LES JUSTICIERS 3 299/299F

+SHADOW WARRIORS + ROBOCOP 2 + BATMAN LE FILM

TOP 20 ST/AMIGA

	ST/Amiga
Grand Prix (Microprose) Les Aventures de Moktar	ST/Amiga 349/349F 299/299F 249/249F 299/299F
Les Aventures de Moktar	299/299F
Vroom	749/749F
Populous 2	299/299F
Roboron 3	259/259F
WWF Super stars	259/259F
Robocop 3 WWF Super stars Abandoned Places	259/259F 259/259F ND/299F
The Simpson's	249/249F
The Simpson's Birds of Prey Heimdall	ND/349F
Heimdall	349/349F
Powermonger Data Disk	149/149F
Master Golf	349/349F
Megalomania	259/300F
Final Fight	250/250F
Megalomania Final Fight Terminator 2	240/240F
Silent Service 2(1 Meg)	340/340E
Silent Service 2(1 Meg) Winning Tactics Eye of Beholder	70/705
Eve of Poholder	ND /200E
Gods	2/0/2/10
First Samourai	ND/349F 349/349F 149/149F 349/349F 259/309F 249/249F 349/349F 79/79F ND/299F 249/249F 259/259F
LII 20111001.01	237/237

Age	299/299F	F19 Stealth Fighter
Avantage Tennis	249/249F	Football Crazy
Baby Jo	289/289F	Gauntlet 3D
Battle Isle	ND/299F	Godfather
Cadaver	249/249F	Hudson Hawk
Cadaver the Pay Off	159/159F	Killerball
Double Dragon 3	259/259F	Knightmare
		-

MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD !



AMIGA ST/STE

179/179F 179/179F 179/179F **Another World** 229/229F Armour-Geddon Lemmings 149/149F **Great Courts 2** 199/199F Monkey Islands Lotus Turbo Chall. 2 Croisiere pour 1 Cadavre 229/229F Barbarian 2 199/199F Lemminas Data disc 119/119F Beast 2 199F/ND 199/199F 199/199F Utopia Pegasus

289/289F	Leander	ND/259F	Pitfighter	249/249F	Spirit of Excalibur	299/299F
259/259F	M 1 Tank Platoon	299/299F	Populous Editor	149/149F	Suspicious Cargo	259/259F
249/249F	Magic Pockets	259/259F	Realms	299/299F	Thunderhawk	299/299F
ND/299F	Manchester Un. Europe	259/259F	Return to Europa	79/79F	Tip Off	249/249F
259/259F	Mega twins	259/259F	Rise of the Dragon	ND/349F		
299/299F	Moonstone	ND/299F	Shadow Sorcerer	279/279F	55	
299/299F	Out Run Europa	259/259F	Sim City + Populous	299/299F		

e

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Elvira 2 399F LES Manley Lost in L.A. 349F Lord of the Rings 2 349F Powermonger 349F 349F Star Trek 399F Ultima VII

OFFRE SPECIALE MICROMANIA

Croisière pour un cadavre 229F Lemmings 199F Lemmings data disk 149F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

Age	3475	Commana nu
Andretti	299F	Conan the Cimeri
Bard's Construction Set	299F	Countdown
Bard's Triple Pack (1+2+	3) 399F	De Luxe Paint 2
Battletech 2	349F	Eye of Beholder
Blues Brothers	299F	Fascination
Castles	349F	Godfather
Castles Data Disk	149F	Golden Axe
Chessmaster 3000	359F	Great Courts 2
Chuck Yeager	349F	Heart of China
-		

TOP PC COMPATIBLES

Civilisation Eye of Beholder N2 399F 349F Falcon 3.0 449F Wing Commander N2 399F Robin des Bois (Sierra) 399F Harpoon Might and magic 3 399F 399F Martian Memorandum 399F Les Aventures de Moktar 299F Willy Beamish 349F King Quest V F117A NightHawk Gunship 2000 449F 399F 399F Shadow Sorcerer 299F Immortal Jetfighter 2 299F 399F Wing Commander 349F Maupiti Island Secret Weapons Wing Command

ing Commander Miss. Disk N2		159F	159F UMS 2 Planet Editor		tor	159F	
349F	Killerball	329F	PGA Course	Disk	149F	Ultima VI	299F
349F	Leisure Suit Larry 1	399F	Rise of the	Dragon	399F	Wing Com. 2 Speach Di	sk 179F
299F	Leisure Suit Larry V	399F	Space Ques	at IV	399F	Wing Com. Miss Disk 1	149F
985F	Links	399F	Team Suzu	ki	299F	Wing Com. 2 Spécial	199F
299F	Links Bayhill, etc	159F	Tennis Cup	2	289F	Winter Challenge	349F
349F	Links Hyatt, etc	179F	Terminator	2	299F	Wolf Pack	349F
299F	Monkey Island 2	359F	The Simpso	n's	299F	WWF Super Stars	299F
299F	Megafortress	359F	Timequest		349F		
349F	No Greater Glory	349F	Thunderha	wk	349F		

TV Sport Boxing

349F

Obitus

AUTRES NOUVEAUTES

Aces of the Pacific 359F Cadaver 399F 399F **Conspiracy Dead Lock** Eco Quest Heimdall 349F Heroe Quest Kid Pix 299F 349F Magic Canddle 2 Midwinter 2 349F 399F 259F Overlord Race Drivin 299F 349F 359F Realms Rollerbabes Shangai 2 359F 299F 299F Tip Off The Seige Toyota Celica GT4 Rally 299F Turtles N2
Turtles Adventure 299F

MANETTES **TOPSTAR SV 227**

289F

175F

149F

299F

QUICKJOY SV 220 CARTE SV 202 QUICKJOY SV 220 + CARTE

haque mercredi vers 17h15 sur FR3 et le dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

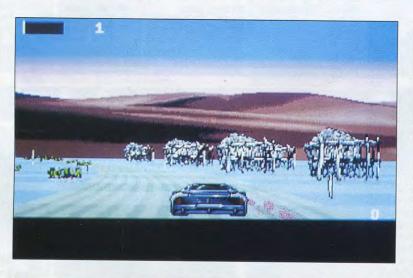


A GAGNER PAR SEMAINE



JAGUAR XJ220

preview sur AMIGA Editeur : CORE DESIGN





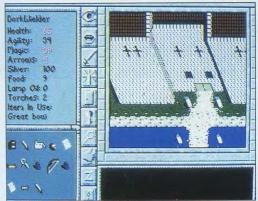


Jaguar, constructeur anglais, vient de sortir un nouveau modèle de voitures à série très très limitée. La classe de la marque et le petit nombre de modèles pousseront le prix à devenir énorme, rendant le véhicule inabordable. Core Design pense donc à tous ceux qui rêvent de voitures de ce genre sans pouvoir s'inscire sur les listes de Mr Jaguar.

Prévu pour début avril, le dernier produit Core Design mettra donc en scène une voiture aux très hautes performances dans des courses à travers le monde. Le joueur devra traverser 12 pays différents, donc 12 circuits différents, eux-mêmes divisés chacun en 6 sections. Vos adversaires ne rouleront pas en 2CV non plus, puisque vous affronterez des pilotes au volant de Ferrari, de Lamborghini, de Porsche, et de tous ces autres véhicules aux prix remplis de zéros.

Les décors changeront suivant les sections et suivant les conditions climatiques, allant du désert au marais, en passant par les décors rocailleux ou les fonds de ville. Tous ces éléments influeront sur les possibilités de la voiture. La preview n'intègre pas encore toutes les possibilités, mais le jeu va extrêmement vite, peut-être, déjà, le jeu le plus rapide du genre. A noter que la version finale permettra de jouer à deux, soit sur le même écran, soit avec deux amiga connectés, en plein écran. Jaguar XJ220, preview sur amiga, sortie début avril sur ST et Amiga. 1MB de Ram minimum.







TALES OF MAGIC

preview sur PC-AMIGA Editeur : SSI





- Dans la famille Tales of Magic, je voudrais le fils, siouplait.
- Oui, voilà. C'est Prophecy of the Shadow, un jeu de rôle qui va vous entraîner dans un monde de magie et d'aventures.
- J'ai déjà lu cette phrase quelque part.
- Ovi, mais attendez la suite : le jeu comporte une centaine d'écrans digitalisés et, de temps à autre,

des séquences animées dynamisent l'aventure. De plus, on peut rencontrer une cinquantaine de personnages, monstres ou PNJ, avec lesquels il est possible de communiquer, l'accent ayant été mis dans ce logiciel, sur les dialogues. Ca sortira sur PC et Amiga d'ici avril et ce sera VGA et compatible Adlib/Sblaster Pro.

- Yep!







317

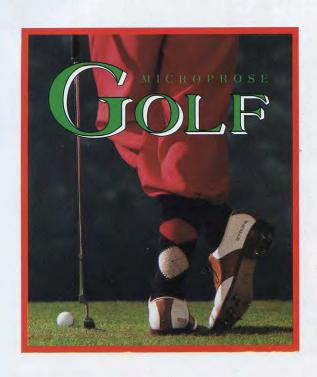
preview sur 🦊

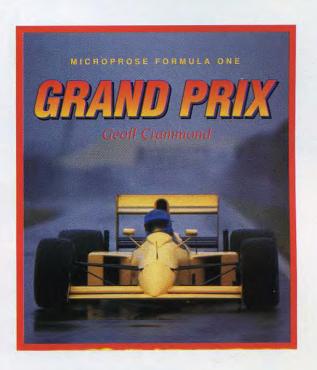
C Editeur : MICROPROSE



Microprose annonce B 17 sur PC, une simulation va vous permettre de piloter la célèbre Forteresse Volante au cours de 25 missions, accompagnée d'une escadrille de bombardiers. Comme un tel engin ne se maîtrise pas seul, vous pourrez, pendant le jeu, prendre place à l'un des 9 postes de commande, artilleur ou navigateur, pendant que la machine continuera à gérer les 8 autres. Réalisé en 3D, ce jeu disposera, aux dires de l'éditeur, d'un tableau de bord comme on n'en a jamais vu dans une simulation.

Quand le sport devient une affaire sérieuse...



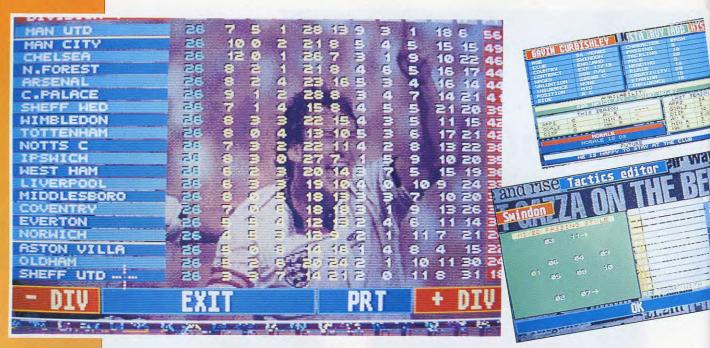


Chez MicroProse nous prenons le sport au sérieux Parce que nous savons qui vous êtes.

Mais c'est seulement un jeu.

Essayez de vous en souvenir lorsque vous jouez avec nos simulations.





CHAMPIONSHIP MANAGER

preview sur AMIGA Editeur : DOMARK



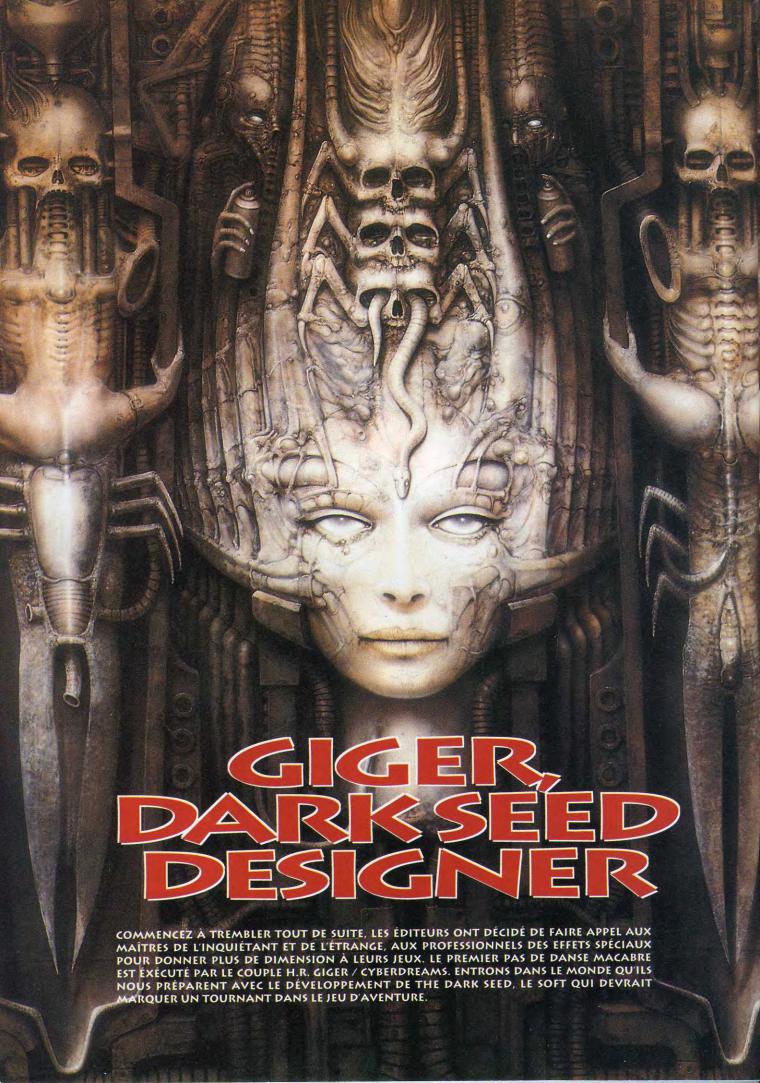
Les simulations de football passionnent énormément. C'est pour cette raison que Domark vient d'entrer sept ans de données sur le football, la stratégie et les caractéristiques des joueurs dans son dernier produit, Championship Manager. Uniquement composé d'écrans remplis de listes, de chiffres et de données, celui-ci intégrera les caractéristiques suivantes: 1 à 4 joueurs, 1500 footballeurs répertoriés avec toutes les données

de leur carrière, 650 managers, gestion des transferts, toutes les données de chaque club pour les cinq dernières années, tactiques d'équipes, systèmes d'icones, bref, la totale.

Un produit qui pourra paraître rébarbatif pour certains, mais qui comblera et ravira les fans de foot complet.

Preview sur amiga, sortie en mars sur ST, amiga, PC.





THE DARK SEED

L'équipe de développement américaine CyberDreams a décidé d'intégrer un nouvel élément dans la production des jeux sur micros. Plutôt que de tourner en rond en sortant des jeux effectivement plus beaux graphiquement, plus rapides et plus performants techniquement, mais avec toujours le même genre de scénarios, et, en fin de compte, pour obtenir un soft qui ressemble à un soft, CyberDreams a contacté des artistes qui n'ont rien à voir avec le monde de la micro, mais qui se sont illustrés dans le cinéma, les effets spéciaux, la peinture ou la sculpture. Leurs trois prochains produits seront le résultat de ce nouveau genre de collaboration : Cyber Race avec Syd Mead, designer pour Blade Runner, et avec de larges contribution dans 2010, Star Trek, Aliens, Short Circuit et Tron; The Evolver avec John Rosengrant, designer pour Terminator, Terminator II, Predator et Predator II; mais surtout, puisque c'est le soft qui sortira en premier, fin mars début avril, The Dark Seed, avec H.R. Giger, designer pour Alien, Poltergeist II et Alien III qui sortira

A l'occasion de la présentation de ce soft, nous avons été invités à nous rendre à Zurich, dans l'atelier de Giger lui-même, en compagnie de Patrick Ketchum de CyberDreams, et de Jim Murdock d'USD, qui se chargera de la distribution des produits CyberDreams en europe. A noter que ces mêmes produits seront distribués en france par Ubi Soft.

H.R. Giger (le troisième en partant de la gauche) chez lui, au milieu de membres de CyberDreams qui lui présentent le jeu. Là, il tient la boite du soft qui respecte déjà pleinement le design et le graphisme de l'artiste.









Le grand public connaît surtout Giger pour sa participation dans Aliens, design de l'extra-terrestre, des décors sur la planète, de tout ce qu'il y a d'inquiétant et d'original dans le film.

Mais l'œuvre de Giger ne s'arrête pas à cette collaboration cinématographique, qui lui a d'ailleurs rapporté un césar. Dès 1959, il publie des dessins, des comics et des photographies dans des journaux underground, comme Clou ou Hotcha. Ses dessins de l'époque n'étaient encore qu'en noir et blanc, au trait, mais déjà on découvre les thèmes qu'il développera tout au long de sa carrière: créatures étranges et inquiétantes, attirance pour les armes et le morbide, ainsi qu'un design particulièrement original. Ce n'est qu'au milieu des années 70 qu'il s'attaquera à la peinture acrylique, réalisant souvent des toiles de très grande taille.

Mais Giger ne se limite pas à la peinture, et très vite il étend son art au design ou à la sculpture. Ainsi, il construira un «sablier» avec un masque aux yeux globuleux au centre, et deux bouteilles pleines d'un liquide rouge rappellant du sang qui, quand on utilise l'appareil, dégouline sur le visage. La maison de Giger est aussi pleine de meubles, tables, chaises, fauteuils, armoires qu'il a fabriqués lui-même. Entièrement peints en noires, ceux-ci ont des formes étranges et tout droit tirés de ses toiles : bras de chaises en os, crânes empilés en haut des fauteuils, un monde inquiètant et fascinant. Il existe d'ailleurs deux bars Giger dans le monde, un à Tokyo, et un autre à Chur, en Suisse. Giger a dessiné tout spécialement pour ces établissements qui portent son nom, des Chaises, des figures pour le plancher, il a peint les menus,

et le décor tout entier des établissements. Des bars à cocktails à ne pas manquer si l'on passe dans l'une de ces deux villes.

Nous avons tenté de le questionner un peu sur Aliens III, film déjà très attendu. Malheureusement, tout ce qui concerne le film est top secret. Sachez tout de même qu'il a, bien sûr, dessiné les personnages Aliens, de plusieurs tailles, de plusieurs formes.

Giger aurait aimé une collaboration plus poussée, il aurait aimé être plus investi dans Aliens III, mais, dit-il, «si les producteurs avaient suivi toutes mes idées, ça leur aurait coûté une fortune».

Depuis 1989, giger travail sur un story board, «Mystery of San Gottardo».



Toute l'histoire est écrite, de nombreuses planches et illustrations sont dessinées, mais il ne trouve encore personne prêt à le réaliser, alors qu'il aurait lui-même envie de faire le film. Seulement, il ne se sent pas encore capable de fournir tout le travail annexe à la création nécessaire pour la réalisation d'un film.

A la question de savoir si il aimerait collaborer plus directement pour un autre jeu vidéo, la réponse est immédiate, et le projet semble déjà en marche, du moins dans les têtes, et toujours avec CyberDreams. Mais cette fois, Giger est prêt à co-écrire le scénario, et à dessiner des planches spécifiques pour le jeu. Espèrons que ce genre de jeu verra le jour; on aura alors quelque chose de réellement original et intéressant.

LE JEU

Pour l'instant, au stade de la preview, il n'y a que les graphismes de visualisables, et quelques animations du personnage. L'intrigue, l'histoire du jeu, et les mécaniques avec les objets ou les personnages ne sont pas encore en action. On peut tout de même admirer et s'extasier devant la qualité des graphismes, les décors sont vraiment superbes. Dark Seed met en scène deux mondes parallèles qui se croisent en la personne du personnage que vous dirigez. Le héros, vous, vient d'acheter une maison, charmante et apparemment innoffensive, ce qu'il ne sait pas encore, c'est qu'elle habite l'entrée dans un monde Sombre et inquiétant, où vivent des monstres qui semblent bien décidés à venir foutre les pieds dans notre monde. ils ont d'ailleurs placé un embryon dans le crâne du personnage principal, celui-ci grandit, s'alimente en vous, et va bientôt prendre totalement possession de votre corps. Il ne vous reste que 3 jours pour réussir à accéder au «Dark World», et à y résoudre une énigme étourdissante pour sauver votre peau, ainsi que celle de l'humanité toute entière qui serait plutôt mal barrée si tous les monstres made in Giger débarquaient parmis nous. Les graphismes des décors de Dark World, le monde caché du jeu, ainsi que les personnages qui évoluent dans ce monde, sont directement tirés des toiles de Giger. Les graphistes de CyberDreams ont scané ses toiles, ils les ont retravaillées pour qu'elles passent mieux sur ordinateur, la résolution de nos micros n'étant pas encore assez poussée ; puis ils ont reconstruit des tableaux entiers en mélangeant divers éléments. Le résultat est vraiment saisissant et impressionnant. Dans la version finale, on trouvera des sons réalistes ainsi que des voix digitalisées en anglais, en allemand et en français. Pour une fois, la version française ne perdra rien à la qualité du jeu. Patience, patience, encore un mois à attendre avant d'avoir entre les mains l'un des jeux qui risque bien d'être l'un des plus marquants de l'année.





LE PREMIER CLUB D'ACHAT ET VENTE PAR CORRESPONDANCE

SEGAMEGADRIVE



CONSOLES & ACCESSOIRES

LA CONSOLEMEGADRIVE OFFICIELLE	9491
ARCADE POWER STICK	3791
ADAPTATEUR CARTOUCHES JAPONAISES	99
CONTROL PAD PRO 2	125F

JEUX MEGADRIVE

VERSION FRANCAISE ET AMERICAINE

TITRES	NEUFS UTILISES
	VENTE ACHAT
2 CRUDE DUDES	370 270 210
668 SUB ATTACK	
ABRAMS BATTLE TANK .	
AFTERBURNER II	
ALEX KIDD	
ALIEN STORM	
ARCUSS ODYSSEY	

TITRES NEUFS UTILISES	
VENIE ACHAI	
ARNOLD PALMERS GOLF 340 250 200	
BACK TO THE FUTURE III 390 160 90	
BATMAN 395 220 160	
BLOCK OUT 370 150 80	
BONAZA BROS 395 220 160	
BUCK RODGERS 390 290 220	
BUDOKAN 420 170 90	
BUSTER DOUGLAS BOXING 395 290 220	
CALIFORNIA GAMES	
CARMEN SANDIEGO 370 210 150	
CENTURION340 190 140	
COLUMNS	
DECAPATTACK 340 190 140	
DESERT STRIKE 400 300 230	
DEVIL CRASH	
DICK TRACY 420 170 90	
DOUBLE DRAGON II	
DYNAMITE DUKE	
EL VIENTO	
ESWAT	
F1 CIRCUS	
F1 GRAND PRIX	
F22 INTERCEPTOR360 270 210	
FAERY TALE	
FAERY TALE 420 170 90	
FANTASIA	
GAIARES 360 210 140	
GALAXY FORCE II	
GHOST BUSTERS 340 140 80	
GHOULS N' GHOSTS 420 240 160	
GOLDEN AXE 340 190 140	
GOLDEN AXE II	
HARD DRIVIN'	
HELLFIRE 340 140 80	
IMMORTAL 395 290 220	
ISHIDO 395 110 60	
JAMES POND395 220 160	
JEWEL MASTER 395 160 90	
JOE MONTANA340 190 140	
JOE MONTANA II	
JOHN MADDEN340 190 140	
JOHN MADDEN II 340 250 200	
KID CHAMELEON360 270 210	
LAKERS V CELTICS	
MARBLE MADNESS395290220	
MERCS 360 210 140	
MICKEY MOUSE370 320 250	
MIDNIGHT RESISTANCE390 220 150	
MIGHT AND MAGIK	
MONSTER WORLD III340 190 140	
MOONWALKER WORLD III	
MOONWALKER 340 140 80	
MS PACMAN	

TITRES	NEUFS UTILIS	SES
	VENTE A	CHAT
MYSTIC DEFENDER	340 140	80
NHL ICE HOCKEY	420 360	280
NINJA BURAI	395 200	220
OUTRUN	205 220	100
PACMANIA	240 100	140
PAREORAV	000 190	40
PAPERBOYPAT RILEY BASKETBALL	360 210	140
PGA TOUR GOLF	340 140	80
PGA TOUR GOLF	420 310 2	240
PHANTASY STAR II	420 240 1	160
PHANTASY STAR III	470 270 1	180
PIT FIGHTER	395 290 2	220
POPULOUS	395 220 1	60
POWERBALL	360 140	80
QUACKSHOT	395 340 3	770
QUAD CHALLENGE	360 210 1	40
RAMBO III	265 150 1	10
RASTAN SAGA II	340 100	50
RBI III BASEBALL	260 210 1	40
REVENGE OF SHINOBI	240 210 1	40
RINGS OF POWER	340 190 1	40
ROAD RASH	360 270 2	10
ROAD HASH	340 250 2	00
ROBOCOD	360 210 1	40
ROLLING THUNDER II	395 290 2	20
SHADOW DANCER	420 240 1	60
SHADOW OF THE BEAST	395 220 1	60
SHINING AND THE DARKNESS	395 220 1	60
SONIC THE HEDGEHOG	340 250 2	00
SPACE INVADERS	340 140	80
SPEEDBALL II	395 160	an
SPIDERMAN	370 210 1	50
STARFLIGHT	54E 220 1	20
STREET SMART	205 200 4	20
STREETS OF RAGE	240 220 1	50
STRIDER	340 250 2	UU
STRIDER	120 240 1	60
SUPER HANG ON	340 140	80
SUPER MONACO GP	340 250 2	00
SUPER OFF ROAD	360 270 2	10
SUPER REAL BASKETBALL	340 140	80
SUPER VOLLEYBALL	340 140	80
SWORD OF VERMILLION	545 400 3	00
THUNDERFORCE III	395 220 1	60
TECHMO WORLD SOCCER	395 290 2	20
TERMINATOR II	390 330 2	60
TOEJAM AND EARL	395 220 1	60
TOKI	240 250 2	00
TRUXTON	240 100 1	40
VALIS III	100 150 1	40
WINGS OF WOR	100	90
WINTER CHALLENGE	95 220 1	50
WINTER CHALLENGE	90 220 1	50
WONDERBOY III	40 140	30
WORLD SOCCER2	90 170 12	20
WRESTLE WAR3	95 290 22	20

NINTENDO SUPER NES

CONSOLES ET ACCESSOIRES

LA CONSOLE SUPER NES...... 199

JEUX SUPERNES

TITRES	NEUFS	UTILE
ADDAMS FAMILY	450	VENTE
CASINO KID II	450	260
CASTLEVANIA IV	450	220
CHESSMASTER	450	330
DARIUS TWIN	450	200
D FORCE	450	. 180
DRAKKAHEN	450	100
EARTH DEFENSE FORCE	400	780
F-ZERO	400	230
FINAL FANTASY LEGEND II	400	230
FINAL FIGHT	450	370
FORMATION SOCCER	450	260
GRADIUS III	450	330
GUN FORCE	400	760
HOLE IN ONE GOLF	450	260
JOE AND MAC	450	180
JOHN MADDEN 92	400	300
LAGOON	450	330
EGEND OF MYSTICAL NINJA	450	260
EMMINGS	. 450	330
VCAA BASKETBALL	450	260
VCAA BASKEIBALL	500	280
PAPERBOY IIPGA TOUR GOLF	450	260
U OT WINGS	450	3301
PILOT WINGS	450	3302
OWER PUNCH II	400	2301
RPM RACING	450	2601
RAIDEN	450	3302
ROBOCOP III	450	3302
SMART BALL	450	2601
SMASH TV	400	3002
SPACE MEGAFORCE	450	2601
SPANKYS QUEST	450	2601
SUPER ADVENTURE ISLAND	450	2601
SUPER BATTLE TANK	450	2601
SUPER F1	400	2301
SUPER GHOULS N' GHOSTS	450	2601
SUPER MARIO WORLD	400	230 1
SUPER OFF ROAD	400	2301
SUPER R-TYPE	450	2601
SUPER WRESTLEMANIA	. 450	3302
CARDION	500	2801
(-MEN	. 400	2301
ELDA III	. 500	3702

ZIPP-KID GAMES BP Nº5

78960 VOISINS LE BRETONNEUX

POUR LES FRAIS D'ENVOI AJOUTEZ A VOS COMMANDES, 20F PAR JEU, 60F PAR CONSOLE

NO. DE MEMBRE NOM **ADRESSE**

CODE POSTAL VILLE TEL

Joindre un chèque par jeu commandé

JEU	CONSOLE	PRIX
ENVOI		
TOTAL		

CHEQUE BANCAIRE CCP MANDAT LETTRE

CONTRE REMBOURSEMENT A RECEPTION (EN PLUS 24F DE FRAIS POSTAUX)

CARTE CREDIT NO

DATE EXPIRATION

POUR LES CHEQUES SUPERIEURS À MILLE FRANCS UN NUMERO DE CARTE DE CREDIT EST NECESSAIRE

NINTENDO NES

CONSOLES ET ACCESSOIRES

LA CONSOLE ACTION SET790F MANETTE ADVANTAGE390F MANETTE MAX290F

JEUX NES

TITRES	MEDFS UTILISES ISHT MALT	TITRES	NEUFS UTILISES
A BOY AND HIS BLOB		MISSION IMPOSSIBLE	400 200 100
ADVENTURE OF LINK		NORTH AND SOUTH	
BADDUDES		PROBOTECTOR	
BATMAN		PUNCHOUT	
BATTLE OF OLYMPUS		RADGRAVITY	
BAYOUBILLY		RADRACER	
BIONIC COMMANDO		RESCUE RANGERS	
BLANKMANTA		ROBOWARRIOR	
BLADESOFSTEEL		ROBOCOP	
BLUESHADOW		RYGAR	
BUBBLEBOBBLE		SHADOWWARRIOR	
BUGS BUNNY BIRTHDAY		SILENTSERVICE	
BURAIFIGHTER	300 _ 170 _ 120	SIMPSONS	
DOUBLEDRAGON	400 _ 300 230	SKATEORDIE	
DOUBLEDRAGONII	400 300 230	SNAKERATTLEANDROLL	300 230 190
DR MARIO	300 170 120	SNAKES REVENGE	
DOUBLE DRIBBLE	145 90 70	SOLARJETMAN	
DUCKTALES	350 260 200	SOLOMANSKEY	
GOAL	400 230 160	STARWARS	
GHOST AND GOBLINS	240 140 100	STEALTHATF	340 190 140
GHOSTBUSTERSII	340 190 140	SUPERMARIO BROSII	
GOLF	240 140 100	SUPERMARIO BROS III	
GREMLINSII		SUPER OFFROAD	
HUNTFORRED OCTOBER	400 300 230	SUPERSPIKE V BALL	
IKARI WARRIORS	300 170 120	SWORDS AND SERPANTS	
ISOLATED WARRIOR	340 190 140	TOP GUN II	400 230 160
JACK NICHOLAS GOLF	400 230 160	TOTALLYRAD	340 250 200
JACKIECHAN ACTION	400 _ 300 _ 230	TRACK AND FIELD II	340 250 200
KABUKI QUANTUM FIGHTER		TURBORACING	400 230 160
LEGEND OF ZELDA		WORLD CUP	340 190 140
LOW G MAN	340 190 140	WORLD WRESTLING	340 190 140
MEGAMANII	400 300 230	WWFWRESTLING	

TARIF RESERVE AU MEMBRES ZIPP-KIL

NON MEMBRES AJOUTEZ 50F POUR LES JEUX NEUFS E 20F POUR LES JEUX UTILISES

ATARILYNX

CONSOLES ET ACCESSOIRES

TITRES	NEUPS UTILISES	TITRES	MEUFS I
	FERTE ACRES		
3D BARRAGE		NFL SUPERBOWL	235 . 14
720 DEGREES		NINJA GAIDEN	
APB		PACLAND	235 _ 1
AWESOMEGOLF		PAPERBOY	195 _ B
BASKETBRAWL		PINBALL SHUFFLE	
BILL AND TED		ROADBLASTERS	235 _ 8
CALIFORNIA GAMES		ROBOSQUASH	
CHEQUERED FLAG		ROBOTRON	
GAUNTLET III		STUNBUNNER	235 . 1
GRID RUNNER		SCRAPYARDDOG	235 _ 14
HARD DRIVIN'		TURBOSUB	235 _ 14
HYDRA		VIKING CHILD	235 _ 14
SHIDO		VINDICATORS	235 . 18
KLAX		WARBIRDS	195 . 19
LYNX CASINO		WORLD CUP SOCCER	235 . 18
MSPACMAN	195 90 91	YVROTS	200 10

TOUS LES PRIX SONT SUSCEPTIBLES DE MODIFICATIONS

POUR DEVENIR ZIPP-KID, TEL 30.64.54.54 DE PROVINCE 16-1 30.64.54.54

NINTENDO GAMEBOY



CONSOLES ET ACCESSOIRES

LA CONSOLE GAMEBOY	690F
LIGHTBOY	175F
BLACK CARRY ALL	150F

JEUX GAMEBOY

TITRES	NEUFS UTILISES VENTE ACHAT
ADDAMS FAMILY	225 90 60
ADVENTUREISLAND	
BATMAN	215 130 90
BETTLEJUICE	
BLADES OF STEEL	225 130 100
BUBBLEBOBBLE	195 110 90
BUBBLEGHOST	195 100 90
BUGSBUNNYII	
BURAIFIGHTER	195 120 90

TITRES	NEUFS UTILISES
CASTLEVANIA	195 110 90
CASTLEVANIA II	225 170 140
CHASEHQ	195 110 90
CHESSMASTER	195 120 90
DAYS OF THUNDER	225 130 100
DICKTRACY	195 150 120
DRAGONSLAIR	195 120 90
DYNABLASTER	195 120 90
DOUBLE DRAGON	195 120 90
DOUBLE DRAGONII	225 170 140
DOUBLE DRIBBLE	195 150 120
DR MARIO	195 120 90
DUCKTALES	235 180 140
F1 HERO	235 140 100
FINAL FANTASY	245 190 150
FINAL FANTASY ADVENTO	IRE 245 190 150
FINAL FANTASYII	245 190 150
FORTIFIED ZONE	225 90 60
GAUNTLET II	215 130 90
GHOSTBUSTERSII	215 130 90
GOLF	195 120 90
GRADIUS	
GREMLINS II	
HUNT FOR RED OCTOBER	215 130 90
JACK NICHLAUS GOLF	
JOE AND MAC	
JORDAN V BIRD	225 90 60
MARBLE MADNESS	
MARUS MISSION	
MEGAMAN	
MEGAMANII	

TITRES	NEUFS UTILISES VENTE ACHAT
MICKY'S DANGEROUS CHA	ASE 225 170 140
NAVYSEALS	215 130 90
NINJA GAIDEN	215 190 160
NEMESIS	215 130 90
NEMESIS II	225 170 140
NFLFOOTBALL	225 130 100
NINJATURTLES	215 130 90
NINJATURTLES II	225 170 140
NINTENDO WORLD CUP	195 120 90
OPERATION C	225 170 140
PACMAN	225 90 60
PAPERBOY	195 80 50
PAPERBOYII	195 150 120
POPEYEII	225 130 100
PRINCE OF PERSIA	195 150 120
PUNISHER	
R-TYPE	195 120 90
ROBOCOP	215 130 90
ROBOCOPII	225 170 140
ROGER RABBIT	
SIMPSONS	225 200 170
SNOW BROTHERS	225 130 100
SPIDERMAN	195 120 90
SUPERHUNCHBACK	195 150 120
SUPERMARIO LAND	195 120 90
SUPEROFFROAD	225 200 170
SUPER RC PRO AM	225 170 140
TENNIS	195 120 90
TERMINATOR II	225 200 170
TOPGUN	225 170 140
WWFSUPERSTARS	225 170 140

SEGA MASTER SYSTEM

CONSOLESETACCESSOIRES

SYSTEM II 490F
S890F
265F
139F
99F

JEUX MASTER SYSTEM

TITRES	NEUFS UTILISES	TITRES	NEUFS UTILISES
	TESTE AGRET	1,000	IBIE ASST
AFTERBURNER		LINE OF FIRE	
ALEXKIDOSHINOBI	290 220 170	MERCS	
ALIENSTORM		MICKYMOUSE	
	375 280 210	MOONWALKER	
BACKTOTHEFUTUREII	255 190 150	OPERATION WOLF	
BATTLEOUTRUN	290 170 120	OUTRUNEUROPA	
BONANZABROS	25 170 120	PACMANIA	255 150 110
BUBBLEBOBBLE	245 190 150	PHANTASYSTAR	345 200 140
CHASEHQ	275 160 110	PRINCE OF PERSIA	275 210 160
OHESS	345 260 200	R-TYPE	275 210 160
CHOPLIFTER	235 140 100	RAMPART	275 160 110
DANANJUNGLEFIGHTER	235 140 100	RCGRAND PRIX	
DIEHARDII	275 210 160	ROCKY	
DONALD DUCK	345 260 200	RUNNING BATTLE	295 220 170
DOUBLEDRAGON	290 220 170	SHADOW DANCER	
DUCKTALES	290 220 170	SHADOW OF THE BEAST	
FLINTSTONES	290 220 , 170	SHINOBI	
GALAXYFORCE	290 170 120	SONICTHEHEDGEHOG	290 250 200
GAUNTLET	290 170 120	SPEEDBALL	165 130 110
G-LOC	290 220 170	SPIDERMAN	290 170 120
GHOULS AND GHOSTS	290 220 170	STRIDER	
GOLDENAXE	290 220 170	SUMMERGAMES	235 140 100
GOLDEN AXE WARRIOR	295 170 120	SUPERKICK OFF	
GOLFMANIA	26 220 170	SUPERMONACO	
HEAVYWEIGHT BOXING	295 170 120	TOM AND JERRY	290 220 170
HEROES OF THE LANCE	300 170 120	ULTIMAIV	
MPOSSIBLEMISSION	275 160 110	WONDERBOY	
NDIANAJONES	290 170 120	WONDERBOYIII	290 220 170
LASERGHOST		WORLDSOCCER	
LEADERBOARD	245 190 150	XENONII	255 190 150

SEGA GAMEGEAR

CONSOLES ET ACCESSOIRES

LA GAMEGEAR	990F
ADAPTATEUR MASTER SYSTEM	195F
TRANSFO	95F

JEUX GAMEGEAR

TITRES	NEUFS	
DATTED UD	000	VENTE ACHAT
BATTER UP	200	160 130
CHASE HQ		
DONALD DUCK		
DRAGON CRYSTAL		
FANTASY ZONE		
FROGGER		
G-LOC		
GOLDEN AXE	200	160 130
HALLEY WARS	. 195	110 90
JOE MONTANA	200	120 90
LEADERBOARD	.200	160 130
MICKEY MOUSE	. 195	150 120
NINJA GAIDEN	200	180 150
OUTRUN	200	190 150
PACMAN	. 195	150 120
PENGO	. 165	100 80
PSYCHIC WORLD	. 165	100 80
PUT AND PUTTER	. 165	130 110
SHINOBI	. 195	150 120
SLIDER	. 195	110 90
SONIC THE HEDGEHOG	200	180 150
SPACE HARRIER	. 195	150 120
SPIDERMAN	200	160 130
SUPER KICK OFF		
SUPER MONACO		
WONDERBOY		
WOODY POP		

CARTE DE MEMBRE (INCLUSION DE MEMBRE (INCL

APRES VOTRE PREMIER ACHAT DE 250F

AVEC LA CARTE ZIPP-KID

50F SUR LES JEUX NEUFS

REMISE

20F SUR LES JEUX UTILISES

NOUS VOULONS VOS JEUX[®]

LEUR PRIX TARIF SERA DEDUIT DE TOUT ACHAT D'UN JEU NEUF OU D'UN JEU UTILISE

POURQUOI PAYER LE PRIX DU NEUF POUR UN ANCIEN TITRE?

NOUS REPRENONS AUSSI VOS ANCIENS TITRES SANS OBLIGATION D'ACHAT.

TELEPHONEZ NOUS DES MAINTENANT POUR LES PRIX DU LUNDI AU SAMEDI.

ENVOI

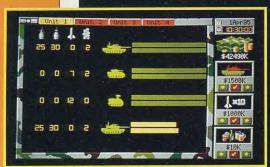
TOUS LES JEUX SONT ENVOYES EN COLISSIMO.

AJOUTEZ 20F PAR JEU ET 60F PAR CONSOLE.

* A L'EXCEPTION DES JEUX JAPONAIS AUTRES QUE SUPER FAMICOM

EMPIRE : PACIFIC

REPORTAGE : MOULINEX



Pacific Island : cadre en jaune



Aussi guerrier, aussi beau, aussi Empire, Pacific Island, à paraître très bientôt, rappellera sans doute quelque chose aux joueurs confirmés. Eh oui, il s'agit en fait de Team Yanke II, un jeu de chars très intéressant qui permet, là aussi, sur Amiga et plus tard ST et PC, de piloter plusieurs machines. Dans cette suite, outre de nombreuses améliorations techniques, on sera confronté à des











ennemis inédits et les décors, plus complexes eux aussi, comporteront de nombreux pièges, à commencer par des champs de mines.

Dans un genre moins belliqueux, Internationnal Sport Challenge va permettre aux fanas de sports en tout genre -mais en chambre- de se dégourdir le joystick et les neurones avec de nombreuses épreuves ayant la particularité d'être très bien mises en images. Certaines scènes seront ainsi vues en caméra subjective, puis par le public, grâce à une intelligente combinaison d'affichages sprites et objets 3D. Comme chaque





International Sport Challenge : cadre en vert



SLAND - CAMPAIGN - IPC







sport comporte plusieurs épreuves, on pourra, en fait, jouer avec 2000 combinaisons possibles!

Signalons enfin que l'éditeur se subdivise ; tandis que le label de départ (Empire) se spécialise dans les jeux de simulation et de stratégie, l'arcade° sera traitée par la branche Arcade Master. Ils éditeront prochainement Magic Boy, un jeu de plates-formes comportant plus de 70 niveaux sur 16 bits, PC, C64 et, probablement plus tard, sur consoles.













Preview sur Amiga. Sortie prévue : fin mars sur Amiga, PC, ST.



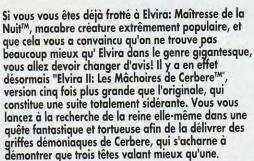


LA MAITRESS

LE MAITRE DE L'AR

ELVIRA® II
THE JAWS OF CERBERUS™





Elvira image 1991 Queen "B" Productions. "Elvira" et "Maîtresse de la Nuit" sont les noms de marque de Queen "B" Productions. "Les Mâchoires de Carbere" est un nom de marque d'Accolade Inc. Tous les autres noms de marque et marque d'Accolade Inc. Tous les autres noms de marque et marqu

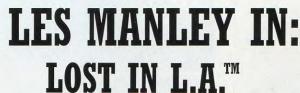
Dates de sortie: IBM PC et matériels compatibles: janvier. Amiga: février. Atari ST: mars

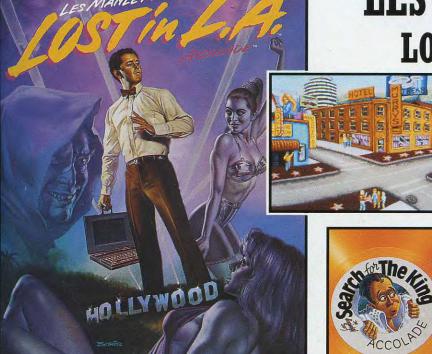


retour

DE LA NUIT de retour

DE LA MEDIOCRITE









L'homme qui trouva l'artiste de Show-business le plus célèbre au monde dans l'aventure graphique classique "A la recherche du roi" revient avec superbe dans Les Manley dans "Perdu dans L.A.". Les célébrités de Hollywood disparaissent à un rythme rapide mais nul ne sait comment. Ni pourquoi. Cette sensationnelle énigme policière, rehaussée par les images numérisées de mannequins et acteurs réels, saura vous tenir en haleine.

"A la recherche du roi "et "Les Manley dans "Perdu dans L.A"" sont les noms de marque d'Accolade Inc.

Date de sortie: IBM PC et matériels compatibles: janvier.

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

teven Spielberg s'est chargé du film, et Ocean s'occupe du soft, en collaboration avec Sony. Tout le monde va vous en parler pendant des mois, alors nous avons décidé de vous en parler tout de suite, voici Hook.

La distribution de Hook n'est pas des plus ridicules, enfin si l'on considère les acteurs qui ont la cote en ce moment. Le rôle du méchant capitaine crochet sera tenu par Dustin Hoffman, celui de la fée Clochette par Julia Roberts (actrice spéciale yuppies) et Peter Pan aura la tronche de

> Robin Williams, avec des oreilles pointues en plastique. Le scénario ne devrait pas être trop poussé, le but étant tout de même de plaire à un public de 7 à 77 ans.

Ceux qui ont vu la version Walt Disney de Peter Pan gardent tout cela dans un coin de leur

tête, puis ils tentent de transformer Peter Pan

en adulte pour obtenir le Peter Pan de Hook. Notre héros a maintenant des enfants, deux garçons, qui

se font kidnapper par son ennemi de toujours: le capitaine crochet. Ça ne rate pas, Spielberg est encore tombé dans le plan larmes-aux-yeux, et je Grand Jamais, où il affrontera le décidément très méchant capitaine crochet. La fée Clochette viendra l'aider elle aussi, ainsi que sa vieille amie

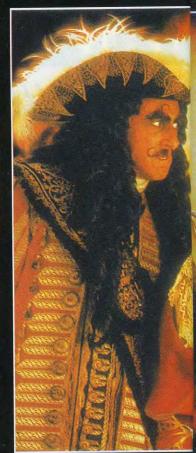




のと言う「こう」

Steven Spielberg doit avoir un sourire permanent accroché au visage, il doit rayonner de joie dès qu'il fait un pas. De toute l'histoire du cinéma, et parmi les films qui ont fait le plus d'entrées dans le monde entier, il en a signé déjà trois: Les dents de la mer. E.T. et Les Aventuriers de l'Arche Perdue. Son dernier film, Hook, créé déià l'évènement et devrait susciter le même engouement que les trois précédemment cités.





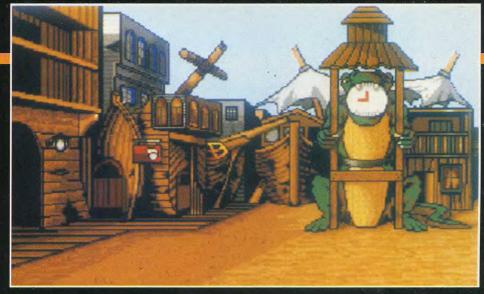
sens déjà qu'il va nous faire vibrer la corde parentale à grands coups de «Oh, les pauvres enfants qui se sont fait enlever par le méchant monsieur». Pour sauver ses mômes, Peter Pan doit récupérer l'esprit de l'enfant qu'il était, pour retourner au Pays du





Wendy, qui, contrairement à Clochette, a pris un sacré coup de vieux vu qu'elle traine dans ses 90 ans maintenant.

Voilà pour ce qui est du scénario, mais sachez tout de même que la réalisation de ce film a coûté encore plus de dollars-thunes que pour Terminator 2, qui coûtait déjà pas mal dirons-nous, et que les effets spéciaux promettent d'être monstrueusement impressionnants.



HOOK, LE JEU

Pour la première fois, Ocean se lance dans la réalisation d'un jeu d'aventures. Pour une première fois, on pouvait faire difficilement mieux en ce qui concerne le marketing. Le jeu n'est encore qu'au stade de la preview, il est vrai, peu avancée, mais, déjà, certaines pages écran promettent un jeu d'une qualité graphique tout-à- fait agréable.

Le système de jeu est maintenant classique, mais pourquoi changer une formule qui marche, puisque vous dirigez Peter Pan à l'écran en cliquant un peu partout pour le faire discuter avec les autres personnages, prendre des objets, examiner, ouvrir une porte, bref, pour qu'il exécute toutes les actions possibles et imaginables. L'architecture du jeu reprendra en fait celle des jeux Sierra ou Lucasfilms, ce qui n'est pas une mince comparaison.

En ce qui concerne le scénario du jeu, il est parfaitement identique à celui du film, et reprend les scènes et les décors principaux. Les photos de

cette preview ont été réalisées sur amiga, les écrans sont en 32 couleurs, carrément, et la version PC en aura 256, en VGA bien sûr.











PARASOL STARS



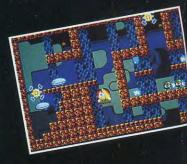
Le premier niveau est composé d'instruments de musique avec des yeux, des jambes, des bouches. Vous devez bien sûr leur filer des coups de parapluie pour les transformer en bonus et les faire disparaître.



Certains niveaux ne sont pas en un seul écran, un scrolling parfaitement fluide se déclenche alors, quand vous atteignez le bord de l'écran.









Voici un boss de fin. Normalement, sa tête ne devrait pas être inconnue à ceux qui se sont battus des heures sur bubble Bobble.

maginez une dizaine de mondes différents, avec décors et sprites originaux, imaginez que pour chaque monde il y a 7 niveaux, que les tableaux sont de plus en plus grands et de plus en plus difficiles. Si, en plus, les graphismes sont réussis, les animations rapides et fluides, le jeu amusant, si l'on a un parapluie et qu'on file des grands coups dans des sales bestioles qui se transforment en gâteau, hein? Parasol Stars c'est tout ça, avec des boss de

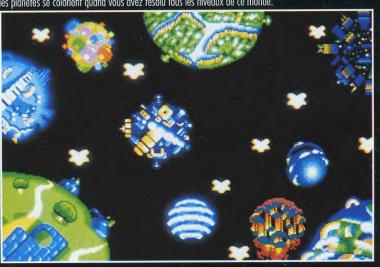
SWEET STORY

fin de mondes énormes et rigolos.

Je sais bien que tous les fans de Bubble Bobble tremblent déjà d'impatience, qu'ils vont commencer à avoir des crises de nerfs hystériques au rhytme d'une toutes les 2 heures, jusqu'à ce qu'ils obtiennent une version de Parasol Stars. Le problème, c'est que le jeu n'est pas tout-à-fait terminé, pas encore commercialisé, et qu'il faudra donc attendre encore un mois avant de pouvoir se soigner.

Parasol Stars, Ocean, preview sur Amiga.

Voici la carte de l'ensemble des planètes que vous allez visiter. Chacune a son thème et ses graphismes particuliers. les planètes se colorient quand vous avez résolu tous les niveaux de ce monde.





Preview sur Amiga.

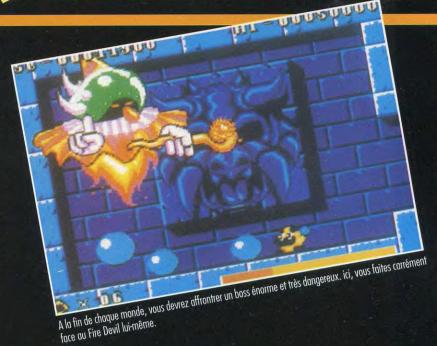
LIQUID KIDS

ous vous souvenez sûrement de New Zealand Story, ce petit jeu de plates-formes extrêmement mignon qui a vu le jour il y a déjà quelques années. Eh bien, voici la suite, en la personne de Liquid Kids. Une fois encore, il arrive de grands malheurs à nos amis les gentils animaux (qu'il est bon d'être niais de temps en temps) : leur pays qui était pourtant si tranquille, vient d'être attaqué et envahi par le Fire Devil, un ignoble méchant qui veut devenir le maître absolu de toutes les régions.

Toute votre famille et votre fiancée ont été enlevés par le Fire Devil et ses capitaines, vous devrez donc partir et parcourir 6 régions différentes pour les délivrer. Chaque région est complètement différente du point de vue graphique et est composée de 3 ou 4 niveaux, ce qui fait une sacrée dose de difficultés et de tableaux à parcourir.

Pour lutter contre les très nombreux ennemis, votre personnage lance des bulles remplies d'eau qui emportent les ennemis sur leur passage, ceux-ci laissant alors des bonus en tous genres.

Pour l'instant très bien réalisé et très amusant, la preview de Liquid Kids n'avait plus qu'à se voir intégrer les musiques et les bruitages pour devenir testable.





Les mondes changent complètement de représentations graphiques. Ici, notre petit animal évolue au milieu de machines et de tuyauteries étranges.



Preview sur Amiga. Sortie prévue : fin avril sur ST et Amiga

Entre chaque monde, vous accédez à la carte où toutes les régions sont représentées, tandis que le héros du jeu fait le guignol au premier plan.







Voilà, notre charmante bestiole jaune et noire avance, une grosse bulle d'eau entre les pattes, et s'apprête à la lancer sur ses ennemis.

WIZKID





Au fur et à mesure qu'il ramasse des options, Wizkid gagne des pouvoirs, ainsi, il peut faire rebondir des objets sur sa tête et les lancer dans la direction 'qu'il veut. Ou encore les saisir dans sa bouche et tirer sur ses ennemis.

Yin and Bloody Yang, votre petite boule peut frapper les symboles zen pour qu'eux- mêmes frappent les papillons et vous fassent gagner des notes ∘ de musique. Vous devez reconstituer la partition en haut de l'écran pour passer au niveau suivant.

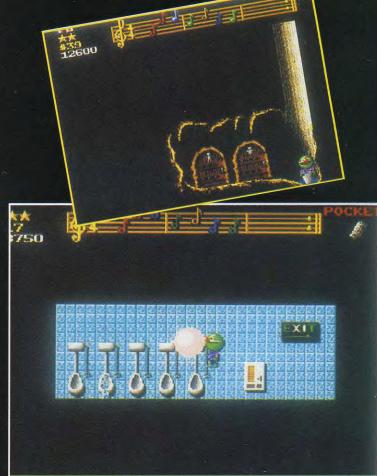
ommençons par quelques secondes de nostalgie. Il y a bien longtemps maintenant, sortait Wizball, un jeu où l'on dirigeait une boule qui se déplaçait dans des mondes grisâtres, et qui devait tout repeindre en bondissant partout. Voilà que plusieurs années après, arrive la suite de ce jeu très original: Wizkid. Le personnage est toujours une petite boule, mais peut, cette fois, disposer d'un corps et de deux jambes. A travers 12 niveaux de 100 écrans chacun, dans des décors complètement cinglés, vous devez résoudre diverses énigmes, détruire des ennemis, ramasser des notes de musique pour sauter des bébés chats.

Bon, je sais, cela ressemble beaucoup à du n'importe quoi, mais dans l'état actuel de la preview il est difficile d'en savoir plus, surtout quand on se retrouve face à des graphismes et des situations aussi tarées. Les programmeurs ont dû gagner un second séjour à l'hopital psychiatrique.

Enfin, cela bouge très vite, c'est un mélange de jeu d'arcade, aventure, et de tableaux à résoudre, et ça sort bientôt sur amiga, chez Ocean, donc.

いていいに





Les phases les plus étranges sont celles où votre personnage évolue avec des jambes et où, par exemple, il se rend dans des toilettes, fait déborder les pissotières ou souffle dans un préservatif pour s'envoler. Cinglé, non?











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.

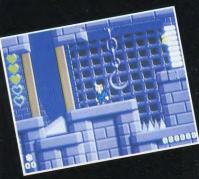
DISPONIBLE SUR ATARI ST PSYGNOSIS FREEPOST LIVERPOOL L3 3AB UNITED KINGDOM Tel: 44-51-709-5755



のこのションコー

THE ADDAMS FAMILY

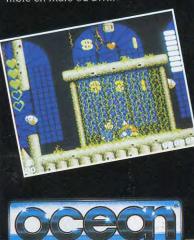
REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



LE PROGRAMME

'est l'un des gros titres d'Ocean et il a été converti sur la Super Famicom. Quand les programmeurs d'Océan ont démarré ce projet, ils ont d'abord travaillé pour l'Amiga dans l'optique d'une version console. A mi-chemin, ils ont décidé de commencer la version Super Famicom ce qui les a complètement monopolisés et, du coup, la version Amiga a été terminée après.

La version Amiga ne sera pas tout-à-fait aussi riche que la version console, qui bénéficie d'un nombre de couleurs illimité pour chaque sprite, mais ils sont quand même parvenus à obtenir un résultat très satisfaisant en intégrant une nouvelle palette à chaque écran. Le scrolling posait également de sérieux problèmes mais après moult reprogrammations, ils s'en sont bien tirés. Vous aurez la même collection de sprites sur votre écran et presque autant de couleurs ; quant au scrolling parallaxe, il ne réduit pas du tout la vitesse du jeu. Addams Family devrait être disponible en mars ou avril



L'INTRIGUE:

a famille Addams a été flanquée à la porte de son superbe manoir. Pour sauver le manoir des mains du représentant légal de l'affaire, qui en veut à la fortune des Addams, Morticia, Lurch, Granny, Pugaly et Wednesday sont venus à la maison pour parler avec lui. Mais quand Gomez arrive, toute sa famille a disparu. En tant que Gomez, vous devrez trouver et protéger les vôtres, ainsi que votre maison et votre santé. Le jeu se déroule dans un grand et inquiétant manoir,

dont les multiples pièces recellent divers indices, objets et potions magiques que vous devez chercher. L'une des potions changera Gomez en hommeloup ce qui lui permettra de se déplacer plus rapidement et de sauter plus haut, une autre le transformera aussi en le rendant à peu près invincible. Il y a aussi pas mal 00 d'armes à trouver et

à utiliser. La maison comprend une cave et un grenier, à l'intérieur desquels vous trouvez différents sous-jeux, de même que lorsque vous entrez dans le bois à droite de la maison, dans le cimetière, ou encore, dans la maison du gardien. Tuer le gardien n'est d'ailleurs pas facile car il faut lui tirer dessus en visant au bon endroit e,t en général, vous n'avez jamais assez de temps ou d'énergie pour le faire. C'est un jeu d'aventures avec plein de plates-formes et de tirs mais la matière grise est aussi nécessaire pour résoudre l'intrigue, car il faudra découvrir de nombreux passages secrets ainsi que des salles cachées. Ce jeu riche et varié, dans la lignée de Super mario Bros, porte la marque d'Ocean.

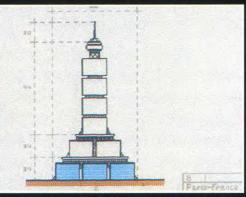


Preview sur Amiga.



IDEA: CLIK CLAK

n jeu simple mais aussi original que prenant! Il nous vient de la compagnie italienne Idea. Le but consiste à faire tourner tous les mécanismes rouges de l'écran. Vous les reliez avec des roues dentées de tailles différentes qui apparaissent sur l'écran et qui doivent être placées correctement. Au début de la partie, vous avez 2 roues rouges des deux côtés de l'écran, une seule est en mouvement. Votre menu se trouve en bas de l'écran. Vous pouvez y sélectionner une série d'objets qui vous permettra d'atteindre votre objectif. Vous avez des icônes qui vous montrent la prochaine roue à chaque fois que vous en avez positionné une. Vous remarquerez qu'il y a des chevilles sur les tableaux ce qui vous permet de positionner les roues avec précision. Pour vous compliquer la tâche, de petites créatures vont apparaître et encrasser ou rouiller les roues. Il y aura deux solutions: soit vous huilez les dents, soit vous tirez sur la vermine avec un curseur, mais quel que soit votre choix, la solution ne sera que temporaire. Comme il



vous avez mal positionné. Il faut mettre de l'huile dans les moteurs quand ils commencent à chauffer, ce qui vous prend un temps précieux. La vraie partie stratégique du jeu consiste à placer les roues les unes à côté des autres pour qu'elles s'encastrent et que celle d'à-côté s'active. Si vous ne les positionnez pas bien ça donne une belle pagaille et vous avez du mal à vous en sortir, d'autant que vous ne savez jamais de quelle taille sera la roue suivante et si vous aurez assez de place pour la loger quelque part. Vous pouvez toujours les placer au hasard en espérant que la prochaine collera. Il y a environ 6 tailles

qu'il y a de moins en moins de chevilles pour vous permettre de placer correctement les roues. Vous devez donc veiller à placer les plus grandes roues sur les bords de manière à ce qu'elles chevauchent une zone sans cheville, de l'autre côté vous placez aussi une grande roue et là ça se goupille à merveille. La

course contre la montre en fait un jeu excitant. Son look est plutôt basique



mais c'est une idée originale, si ce n'est qu'elle ressemble un peu à une des épreuves de Fort Boyard.



Preview AMIGA. Sortie prévue sur ST/AMIGA/CBM 64





s'agit d'une course contre la montre, c'est d'essayer de placer la roue qui vous prendra le plus de temps. Vous disposez d'une quantité limitée de bombes pour faire sauter une roue que de roues différentes. Ce n'est pas le nombre de roues sur l'écran qui compte, le but c'est que toutes les roues rouges tournent à la fin de la partie. Et, bien sûr, moins vous avez placé de roues inutiles, plus vous avez de points. Les niveaux suivants deviennent de plus en plus durs parce



DESCRIPTION OF

TEAM 17

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

Cette compagnie n'en est qu'à sa troisième parution mais ils sont en train de prendre littéralement le marché d'assaut. Leur premier-né était un "budget game", mais déjà à la hauteur des jeux à prix normal. Puis ce fut Alien Breed, un pure shoot-em-up de la meilleure espèce qui a maintenu une belle courbe de vente pendant plusieurs semaines de suite et a même été numéro 1 pendant une certaine période. Comment une si petite équipe, inconnue qui plus est, a-t'elle fait pour atteindre ainsi le top avec tous ses jeux? La raison tient en deux points: primo, ils connaissaient l'attente du public en matière de jeux et secundo, ils ont engagé quelques-uns des meilleurs démo-makers comme programmeurs...

est toujours la même galère, quelqu'un fait une erreur et c'est vous qui trinquez! Mais pourquoi ont-ils fait ça? Les scientifiques voulaient juste s'amuser un peu. Personne n'a vraiment désiré cette mutation massive d'insectes en droïdes. On les a finalement envoyé sur la planète Ryxx pour qu'ils disparaissent peu à peu mais malheureusement ils ont survécu et sont devenus plus forts encore. Leur circuits d'intelligence ont été faussés et leur seul objectif est maintenant de chercher les auteurs de ce sabotage. La fédération craint leur action et une mission a été entreprise... C'est vous, le héros de l'histoire, qui devez vous rendre sur la planète Ryxx et renvoyer ces horribles créatures au néant.

Le jeu présente 6 niveaux de tir pur (ainsi que quelques sous-niveaux). Vous contrôlez un minuscule engin spatial et en vous déplaçant vous récoltez des bonus qui vous permettent d'équiper votre vaisseau pendant que les ennemis arrivent par vagues et que leur taille vous fait apparaître comme un tout petit point sur l'écran. Cela pourrait n'être qu'un simple shoot'em up à scrolling horizontal façon Menace mais il est quasiment digne d'être un véritable jeu d'arcade. Un boss de fin niveau impression-

TEAM 17

nant vous attend. Des tempêtes et autres intempéries influenceront votre progression. Il faut faire attention en vous déplaçant quand vous passez au travers d'une gigantesque tempête de

mieux ne pas être claustrophobe! On ne sait jamais quel surprise le jeu nous réserve.



météorites et que d'immenses blocs de pierre se précipitent sur vous. Il faut être rodé

au joystick! Vous évoluez de surprise en surprise: des espaces intergalactiques aux multiples planètes, de la chaleur des volcans à l'Arctique glacée, vous croisez des poissons volants et survolez des lacs d'acide avant d'aller vous perdre dans un réseau de tunnels souterrains où il vaut Il y a deux niveaux de difficulté et les objets récoltés sont affichés dans le menu en bas de l'écran. Une voix digitalisée vous prévient des attaques imminentes



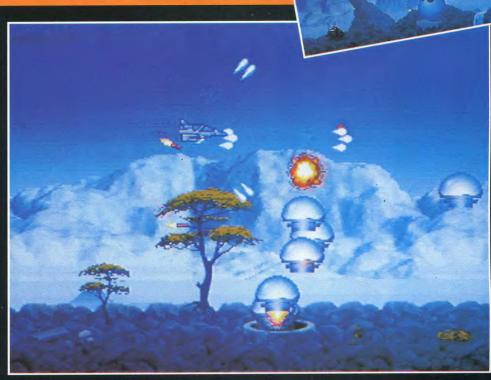
PROJECT X

Les sprites utilisés sont parmi les plus gros qu'on ait vu, et bien que le scrolling soit en parallaxe et qu'il y ait plus de 32 couleurs par écran, la vitesse n'en est pas réduite d'un poil pour autant.

Comme le jeu est immense, vous avez un système de mots de passe qui vous évite de tout vous retaper à chaque fois que vous jouez. La bande sonore est géniale.

Elle a été écrite, par un as de la démo, Dr Awesome. Un nouveau hit en perspective!







Sur AMIGA seulement. Sortie le 17 avril





いていいっていい

ZEPPELIN

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



MATCH OF THE DAY

atch of the Day est un peu l'équivalent de notre Téléfoot et passe une ou deux fois par semaine à la télévision anglaise. On y voit les grands moments de foot et les matchs importants qui sont transmis et commentés en direct. A la mi-temps, un expert donne son opinion sur le déroulement du jeu. Ce nouveau jeu de Zeppelin sera ni plus ni moins une copie de cette émission dans ses divers aspects. Vous y trouverez des écrans de textes avec la photo des experts qui commentent la manière dont vous contrôlez votre équipe. Ce jeu est essentiellement une simulation de gestion d'équipe. Vous avez la responsabilité d'une équipe de foot et votre job consiste à faire en sorte qu'elle gagne la Coupe F.A et parvienne en haut du classement. En Angleterre il y a 92 clubs de foot répartis en 4 divisions. Vous aurez le choix de votre équipe mais il faut savoir que les plus prisées sont Manchester United et Liverpool. Le jeu est conçu avec les mêmes ingrédients que ceux du même type mais Zeppelin s'est efforcé d'y ajouter quelques touches de nouveauté. Il faut non seulement entraîner, sélectionner, acheter ou vendre des joueurs mais aussi dealer avec les médias. Les articles de presse concernant le club de même que les rumeurs au sein de l'équipe seront affichés ainsi que le niveau de notoriété des joueurs. Le jeu est partagé en sections, chacune d'elles possédant ses propres menus avec: le Président du club, son Médecin, Equipe. Ces personnages vous donneront leur opinion et leurs conseils, ce sera à vous de décider si vous avez intérêt à les suivre. Le Recruteur vous dira par exemple qu'il y a un nouveau footballeur de talent que vous devriez acheter. En consultant le menu de statistiques vous évaluerez les compétences du joueur en question et déciderez si c'est une sage initiative. Après un match, vous devrez tenir votre propreconférence de presse.

Les séquences du match seront générées par ordinateur mais, selon les dires de l'éditeur, les graphiques des écrans seront bien meilleurs que ce qui a déjà été vu dans ce type de jeu. Il y a des centaines de séquences de match différentes spécialement écrites pour ce jeu. Les programmes de ce genre utilisent généralement un facteur aléatoire



pour générer les résultats et le niveau des équipes concurrentes, mais Zeppelin s'est efforcé d'améliorer ce procédé en utilisant un générateur d'intelligence artificielle spécial. Ainsi le niveau de vos adversaires ne sera pas le même à chaque partie et à chaque saison. Vous ne risquez pas de vous endormir sur vos lauriers!

Preview sur Amiga.





Zeppelin

son Entraîneur, son Recruteur et son

US GOLD - THE MANAGER



écemment, une compagnie allemande relativement inconnue. Software 2000, a littéralement pris d'assaut les accros du jeu de foot. Leur jeu est devenu un des meilleurs ieux de management. Les Allemands sont d'autant plus conquis que ce genre est vraiment leur marotte. Les autres pays d'Europe vont enfin avoir le plaisir de découvrir ce jeu formidable, merci US Gold d'avoir traduit les textes! On le trouvera sur le marché français dans quelques mois. C'est Football Manager de Anco qui en serait le plus proche en comparaison, mais The Manager promet de le supplanter dans le genre et il se pourrait que des data discs suivent la sortie du jeu. Un nombre infini d'options, de paramètres et de variations (très faciles à utiliser) seront à votre disposition pour contrôler votre équipe. Les statistiques des ioueurs des meilleurs équipes de France seront à votre disposition pour faire de vous un Manager de Top niveau.

On peut y jouer à 4 maximum. Chacun s'introduit lui-même dans la liste au départ. Vous choisissez les symboles de votre club et le temps limite de chaque simulation en années ou saisons. Mais, même en temps illimité, ça demande déjà une participation intense. Le Manager est responsable des joueurs et doit sélectionner les stades. Vous devez choisir la taille de votre stade selon des données économiques. En effet, si vous faites un bide et que le public ne remplit pas le stade, vous aurez affaire à l'huissier. Un menu spécial vous permet de prendre des décisions concernant vos projets d'innovations. Au départ, votre budget financier est restreint mais vous l'augmenterez en cours de partie grâce à vos judicieuses décisions. Cela vous permettra de développer des projets de plus en plus ambitieux. Comme dans la réalité, le Manager survit grâce aux crédits qui

lui permettent de réaliser ses plans. Dans le menu de la Banque vous avez des informations permanentes concernant les conditions de crédit et il faut les consulter régulièrement.

La priorité d'un Manager de foot va à son équipe de joueurs et le public, c'est bien connu, ne s'intéresse qu'aux meilleurs. C'est grâce à votre talent que vous saurez ou non répondre à sa demande et que vous pourrez obtenir des succès. Sur le marché des échanges vous devrez traiter des affaires. Il faudra non seulement saisir l'occasion d'un joueur dont vous avez besoin mais aussi vous débarrasser des joueurs qui ne font pas l'affaire. Et vendre un joueur demande une certaine habileté. Le management de foot est un business délicat qui nécessite de

THE MANACER

Lyon

prendre constamment des décisions concernant la valeur du joueur et le salaire à lui attribuer. L'argent n'est pas toujours si facile que ça à gagner, vous pouvez alors faire appel à un sponsor qui injectera un capital dans la trésorerie du club. Le menu Sponsor affichera les compagnies qui sont prêtes à vous donner de l'argent pour promouvoir leur nom et leur logo sur le stade. Si la partie business du mana-

gement ne suffit plus à vous en sortir, il faut miser sur la qualité de vos joueurs et vérifier qu'ils soient à la hauteur. Le meilleur moyen de vous en assurer c'est de les envoyer dans un camp d'entraînement où ils amélioreront non seulement leur condition physique mais aussi leurs connaissances techniques. Les statistiques, où sont inscrits les classements, les buts et les scores, vous tiennent informé du lieu où sont vos joueurs et contre qui ils jouent. Vous pouvez aussi y voir ce que deviennent les équipes concurrentes.

Le match du jour est l'événement principal de la simulation, vous pouvez en visualiser les animations quand vous le désirez et si votre boulot de manager vous en laisse le temps. Les sprites ont un répertoire de mouvements assez sophistiqués et les séquences graphiques du match, comme tous les affichages d'ailleurs, s'ouvrent ou se ferment à volonté en cours de partie. Des messages vous informent chaque fois que les autres équipes réalisent un score et il peut être utile de voir comment elles font. Ce jeu de simulation de gestion est le plus abouti à l'heure actuelle. Vous pourrez aussi lire les articles du journal qui paraîtront sur l'écran après le match. Si vous perdez un match, on vous explique ce qui pèche dans votre tactique, ce qui vous permet de programmer une meilleure formation de jeu pour le match suivant.



Sortie prévue en mars

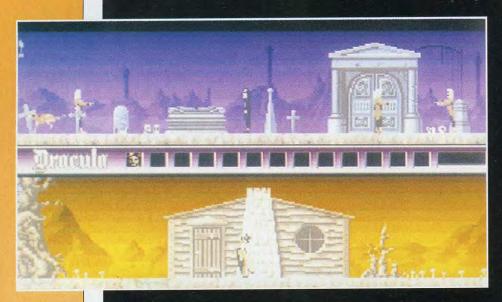




EXCLUSIF

GONZO GAME

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



oilà une bouffonnerie macabre de la meilleure veine! Elle a été programmée par des gens qui ont travaillé sur Turrican, Judge Dread, Golden Axe et d'autres jeux de la même trempe. Les personnages principaux sont Helsing (le gentil) et Dracula (hou le vilain!). Le jeu peut être joué à deux, chacun s'investissant d'un des deux rôles. Si yous youlez jouer tout seul c'est l'ordinateur qui joue l'autre personnage. Vous pouvez à tout moment voir ce que fait votre adversaire car l'écran est divisé en deux. L'intrigue du jeu est très simple: Van Helsing doit empêcher Dracula de tuer 13 ravissantes jeunes femmes. Pour y parvenir, il doit rassembler 13 objets. Le rôle de Dracula consiste simplement à chercher les jeunes femmes et à les mordiller un peu au cou pour les attirer dans son antre (dans ses cercueils!). Facile... enfin, peut-être pas tant que ça! Sous la zone de jeu, il y a 13 boîtes qui vous montrent les objets ou les corps que vous avez déjà réussi à trouver. On pourrait définir ce jeu

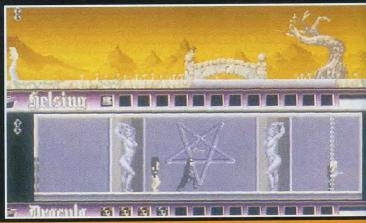
O G GAMES

comme un jeu d'arcade avec une petite dose d'aventure étant donné la longue recherche que vous devez mener au travers d'un vaste monde.

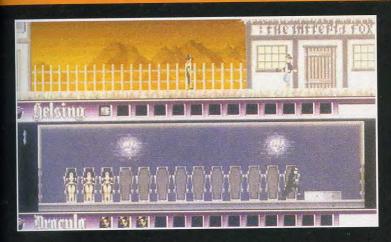
La présentation est impressionnante avec ses 256 couleurs à l'écran

et un scrolling différentiel. Un truc bizarre, c'est la manière dont Helsing marche: il a probablement été fortement influencé par la Silly Walk (démarche stupide) des Monty Python, à moins qu'il n'ait un ananas coincé dans le pantalon! Chacun des personnages peut se battre; Helsing a un coup de pied diabolique, et Dracula cogne à coups de poing! Le jeu est basé sur le classique "Jet Set Willy", avec de nombreuses animations pour les sprites et un tas d'énigmes à résoudre à chaque fois que vous pénétrez dans un des 5 mondes différents. Il y a le village, la forêt, le marais, le cimetière, et les caves du château de Dracula. Une foule de créatures répugnantes viennent gêner les deux personnages: des chauve-souris, des rats, des loups, des zombies, des miliciens, etc. Chacune d'elles produit un effet différent selon votre personnage. Le Bûcheron Fou (dans le monde de la forêt) n'aura par exemple aucun impact sur Dracula mais Van





BRIDES OF DRACULA



Helsing ferait mieux de l'éviter! Il y a de nombreux lieux à explorer comme la racine d'un arbre de la forêt qui yous téléporte magiquement à l'autre bout du jeu. Les égoûts servent de raccourci pour atteindre le château. Les deux personnages pouvant opérer dans la même zone de jeu, leurs chemins peuvent se croiser fréquemment sur l'écran. Du coup vous pouvez en profiter pour gêner votre adversaire qui est alors visible et accessible sur votre partie de l'écran. Quel que soit le rôle que vous décidez d'endosser, l'ordinateur sera toujours un adversaire coriace. Le jeu est quand même mieux à deux et il y a plein de nouvelles idées farfelues. Vous avez de nombreuses manières de jouer, en arrachant par exemple les jeunes femmes directement des griffes de Dracula ou en les gardant hors de sa portée, mais celui-ci peut se venger en empêchant Helsing de retrouver les objets. Quelle



que soit la manière dont vous décidez de jouer, une confrontation entre Dracula et Helsing ne peut être évitée. Voilà un jeu rafraîchissant et très agréable à jouer. Il dégage vraiment une atmosphère lugubre et les effets sonores et musicaux ajoutent à l'effet dépaysant, et en plus, le storyboard du jeu, sous forme de BD, est fourni!





Preview sur Amiga. Sortie prévue : fin février, début mars sur Amiga, PC, ST. のこのシーにのこの

にいいいい

THALAMUS - BEAST MASTER

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

est une des meilleures équipes de programmation de Psygnosis. Non seulement ils produisent leurs propres jeux pour Amiga et ST, mais c'est aussi à eux que l'on doit la conversion pour console d'un certain nombre de jeux tels que Beast et Beast II. Ils font partie des rares équipes qui travaillent aussi bien pour un autre éditeur que pour Psygnosis. Leur dernière création pourrait s'appeler Beast III, tant elle ressemble aux précédents épisodes. Une grande richesse de couleurs caractérise l'aspect graphique et vous avez l'habituel scrolling différentiel. Quand vous déplacez votre joueur, l'animation est irréprochable, l'arrièreplan glisse de manière très fluide. Le jeu est difficile à classer dans une catégorie spécifique. En fait, WJS a réalisé un vrai prodige en réunissant les meilleurs caractéristiques de chacune en un seul jeu. Vous avez un guerrier qui peut effectuer tous les mouvements possibles d'un combattant. Il y a un mouvement pour chaque position de joystick. Un petit aperçu de ses capacités: il peut courir (très vite), marcher, donner des coup de poing, sau-



relief, vous pouvez avancer vers le fond de l'écran pour atteindre ce que vous voyez, ça change du sempiternel mouvement horizontal ou vertical! A première vue, vous avez affaire à l'habituel beat-em-up. Il en a en effet toutes les caractéristiques mais il y a aussi plein d'énigmes et d'interac-

tions avec des personnages mystiques aussi bien qu'avec des animaux. Beast Master peut d'ailleurs prendre le contrôle de ces animaux et les faire œuvrer pour son compte! Quand vous dé-

roulez la barre de menu, vous avez plus de 16 icônes différentes. Il faut trouver, utiliser et échanger des objets. Après avoir ramassé de la nourriture, des potions et des armes, dont un couteau, vous rencontrerez un personnage qui s'est fait prendre dans un filet. Il vous deman-

dera de l'aide et vous pourrez alors échanger votre couteau contre des informations. Vous devez exploiter votre inventaire de manière judicieuse et décider si vous donnez ou échangez vos objets. La barre de menu présente des icônes pour chacune de ces fonctions: ramasser des objets, se débarrasser d'un objet, donner un objet à quelqu'un, pousser, échanger, faire une pause,



sauter une période de temps (ça accélère les choses), inventaire, santé (force et vitalité), communiquer, consommer, lancer un sort, casser un objet, commander une créature, information, charger, sauver et un certain nombre d'autres fonctions qui ne sont pas encore définies. Quand vous rencontrez un personnage, une bonne interaction est vitale et vous pouvez parler avec lui en utilisant un analyseur syntaxique. Un bon équilibre entre l'arcade/action, l'aventure et la réflexion caractérise ce jeu dans lequel vous avez 3 vastes mondes à explorer. Vous pouvez entrer à tout moment dans chacun d'eux mais cela ne vous sera pas très utile car il faut résoudre les problèmes un à un pour pouvoir avancer. Quand la nuit tombe, l'ambiance change complètement et, le temps passant, votre quête devient de plus en plus épuisante! Une barre de pourcentage vous indique à chaque instant votre progression. Avec ses 256 couleurs à l'écran et une musique super, ce jeu est un vrai bijou. Une version console ne saurait tarder.



ter en avant et en arrière, s'accroupir, ramasser, courir vers la droite ou vers la gauche, donner des coups de tête, tourner sur lui-même, donner des coups de pied, etc... Il fait tout ce que vous pouvez imaginer, même marcher en arrière! Le jeu est en 3D, ce qui vous donne l'impression d'entrer et de sortir de l'écran quand vous entrez ou sortez d'une pièce. La zone de jeu est en

THALAMUS

Sortie prévue en avril sur AMIGA, PC



いては「いってい

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

Cette compagnie, créée il y a plus de 4 ans, est l'une des plus importantes boîtes de software allemandes. Leurs produits se vendent si bien outre-Rhin qu'ils n'ont même pas besoin d'exporter pour amortir leurs produits. Au cours des deux dernières années, ils ont tenté une percée sur le marché Européen mais n'ont obtenu qu'un succès limité. C'est à la société Ocean qu'ils ont fait appel pour annoncer l'arrivée sur le marché européen de Tie Bread, un jeu de ping-pong génial. Ce jeu est sorti depuis et reste encore actuellement le meilleur du genre. Après ce relatif succès avec Ocean, ils se sont adressés à Virgin pour promouvoir Rolling Rony qu'ils ont sorti à la suite de Tie Bread. Un superbe jeu d'arcade à la japonaise a suivi mais là encore, les ventes ont été inférieures aux espérances. La compagnie semble maintenant décidée à prendre en main son destin. Dans l'année qui vient, vous aurez droit à une avalanche de titres tous aussi bons les uns que les autres, et tous traduits en français. 3 titres sont prévus pour les prochains mois.

e jeu original ayant atteint les records de vente durant plusieurs mois en Allemagne, cette suite plaira certainement aux fans de jeu de rôle et d'aventure. Un grand nombre de nouveaux éléments s'ajoutent aux ingrédients déjà présents dans le premier jeu. Rappelez-vous: il fallait traverser un vaste pays, à l'aide d'une immense carte. Vous pointiez votre curseur à l'endroit où vous désiriez vous rendre et vous choisissiez une des nombreuses actions possibles. Vous pouviez creuser une mine ou chercher un trésor afin d'ériger votre fortune et d'établir votre propre territoire. L'objectif principal était de créer une armée et d'accroître votre prospérité. La stratégie était l'aspect le plus important du jeu, ce qui demandait de bien évaluer les forces de vos adversaires ainsi que vos propres ressources. Dans des sous-jeux, conçus avec des nombreuses interactions avec d'autres personnages, vous pouviez visiter une ville, entrer dans un saloon et tenter votre chance aux jeux de cartes. Là, il fallait être bien attentif à vos cartes



pour faire le meilleur pari. Autrement, vous pouviez braquer la banque pour gagner des thunes, et interagir de diverses manières avec les autres personnages du jeu.

Le défaut principal résidait dans la difficulté que vous rencontriez pour chercher un trésor ou l'emplacement d'une mine. En effet, vous pouviez chercher

éternellement le bon endroit sans jamais le trouver et passer des heures avant de commencer à établir votre territoire. Ces problèmes sont résolus dans ce nouveau jeu



mais avec une section Dungeon colossale en plus, et là l'intrigue est vraiment béton. Le jeu se divise en 4 genres: la campagne, les villes, les ter-

STAP BYTE

RETURN OF MEDUSA

rains de combat et les abris (souterrains). Vous déplacez vos soldats et les autres personnages dans la partie paysage (à propos des soldats, vous avez intérêt à les payer si vous voulez qu'ils restent à votre service). Les marais pourraient gêner votre progression mais vous pourrez toujours utiliser un bateau. Il faut transporter assez d'argent pour pouvoir payer votre armée. N'oubliez pas que celuici est lourd à porter ce qui vous fera une charge supplémentaire pour le voyage. C'est là que les villes avec leur banques peuvent vous rendre service. Vous pouvez aussi traverser un désert mais le climat sera rude pour la santé de vos hommes. Il y a plusieurs façons de faire de l'argent: le commerce, l'attaque d'un gang ennemi, la recherche

OPTIONS & INFOS

et l'exploitation de resnaturelles sources (mines), la roulette, la spéculation boursière, la découverte d'un trésor, etc... L'interface utilisateur est là aussi très agréable, avec une liste de commandes à votre disposition, telles que: acheter, vendre, informations sur la ville, attaquer, opérer une retraite, le bloc-note (qui vous permet prendre des notes à mesure que le jeu avance), rechercher, augmenter, etc... Il y a des endroits où l'on peut acheter plus de

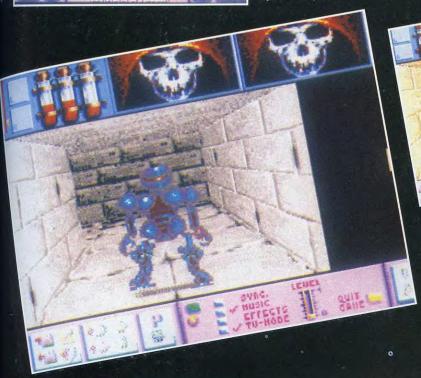
soldats et des magasins pour s'équiper. Ce jeu peut sembler très com-

plexe au niveau stratégie commerciale, et c'est d'ailleurs le cas, mais les séquences en trois dimensions dans les souterrains (attention au piège en anglais: Dungeon signifie Souterrain), qui en luimême est un superbe sous-jeu, lui ajoutent les meilleurs caractéristiques d'un jeu de rôle.

HAREDHAUS

Ce mini-Dungeon Master est aussi passionnant et complexe que les autres parties de cet excellent jeu. La présentation en est différente, pour pouvoir exploiter les particularités du genre.





REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

Un jeu de rôle épique, avec de nombreuses intriques qui vous tiennent en haleine. Quant à la présentation visuelle, elle est superbe!

e jeu se déroule dans le pays mystique de Lamarge. Il y a longtemps, la bonté régnait sur ce pays où l'on révérait les Dieux. Les gens avaient des pouvoirs magiques et célèbraient avec dévotion leurs Dieux pour tous les bienfaits qu'ils recevaient.

Mais alors que le temps passait, les habitants commencèrent à penser qu'ils étaient eux-mêmes des dieux,



qui se répandirent sur l'ensemble du pays. Ceux qui survécurent à ce cataclysme se rétablirent peu à peu. Ils retemps, une sinistre faction était en train de se former et de grossir ses rangs afin d'empêcher le retour du Bien. Ils se donnèrent pour nom "Fraternity Dreamers" et commencèrent à prendre une drogue qui leur donnait une force herculéenne pendant un court moment. Beaucoup devinrent dépendants de cette drogue nommée Opitar ce qui accroissait le rang des mauvais désireux de combattre les bons pour avoir le contrôle du pays.

6 personnages maximum seront sous votre contrôle afin de trouver les fabricants de la drogue et de les anéantir. Comme dans tous les jeux de ce genre, vous devez d'abord personnaliser votre équipe. Les multiples attributs possibles vous permettent de créer une équipe forte et



et qu'ils n'avaient gagné leurs pouvoirs que par leur volonté propre. Ils cessèrent alors de prier. La colère des Dieux frappa rapidement, et le chaos s'abattit sur le pays et les sorts que jetaient les gens n'eurent plus d'effet. Les Dieux en vinrent même à dévaster le mont sacré de Melfur. Ce sanctuaire de prières explosa alors en morceaux de pierres et en poussières

marquèrent que les enfants nés près d'une forte concentration des restes

de poussière avaient des pouvoirs et que les pierres, appelées des Runes, avaient elles aussi de nombreux pouvoirs. Les gens qui trouvaient des Runes impo-

saient le respect. Par la suite, ces pierres furent partagées en 18

catégories, chacune donnant des pouvoirs différents. Pendant ce équilibrée prête à affronter n'importe quelle situation. Vous devrez choisir



TURE

une Caste, il y en a 4, parmi lesquelles Magicien ou Déesse, Guerrier ou Amazone, Prêtre ou Fée, Samouraï ou Dame Blanche, Chacun d'eux possède des dons, soit dans la magie, la maîtrise des armes, le sens stratégique des batailles, des capacités physiques exceptionnelles ou encore une extrême dextérité. Certains d'entre eux possèdent plusieurs de ces dons à la fois, mais bien sûr, dans une moindre mesure. Vous choisissez ensuite une Race à votre personnage, ils peuvent être habitués à certains cli-

bois

de l'expédimats, familiers des

des villes, etc... Après les avoir ainsi personnalisés, vous leur donnez un nom et évaluez l'ensemble de leurs attributs pour voir si vous êtes satisfait de chacun des rôles. Les menus afficheront leur niveau mental, magique, force, dextérité, intelligence, charisme, or, et talents.

La quête débute à l'intérieur d'un monastère et tout dépendra de la manière dont vous utilisez les qualités de vos personnages par rapport aux nombreux objets et indices que vous découvrirez. Vous aurez affaire à un certain nombre d'individus qui vous donneront des informations directes ou simplement des indices. Vous aurez à lancer des sorts et à mener une foule de batailles. L'interface est très clairement conçue et on peut jouer très rapidement, soit en utilisant les icônes à l'écran, soit en utilisant des touches du clavier. Le programme fonctionne en temps réel. La nuit succède au jour, il faut se nourrir et se reposer en fonction de l'heure, et en profiter pour vérifier les statistiques de chacun des membres. On peut interchanger les personnages pour qu'ils soient tour à tour leaders

leurs capacités. Votre inventaire s'accroît au cours de votre voyage, mais chaque personnage ne peut trans-

> porter avec lui qu'un certain nombre d'objets. Les objets les plus intéressants à trouver sont les Runes Magiques. Faire du commerce, effectuer des recherches et combattre ne sont que quelques-uns des aspects du jeu. Il faudra surtout pénétrer dans

les villes, explorer les souterrains et lancer beaucoup de sorts (le manuel vous en donne une liste impressionnante). Les séquences de combat, bien que limitées au niveau des actions, sont captivantes et quelques-uns des monstres sont vraiment effrayants. Démêler l'intrigue n'est pas si simple, il faut tenir compte de tous les indices. La meilleure comparaison que l'on puisse faire du jeu

milaire, avec ses fenêtres et ses boîtes, et là aussi il y a la 3D qui renforce l'aspect mystique. Mais Spirit of Avdenture offre un intérêt sup-

plémentaire puisqu'on peut dialoguer avec les personnages que l'on rencontre au cours des actions ou dans les labyrinthes. Il arrive en trois disquettes en



France, dont une entière pour la séquence d'intro, qui vous mettra rapidement dans le bain!





EXCLUSIF

いていいにいいい

SUPER SOCCER

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

l'est un jeu de gestion d'équipe de foot. Le joueur assume à la fois la responsabilité d'entraîneur et de manager d'un club. Vous commencez avec une faible équipe et vous vous débrouillez au travers des divers championnats pour devenir l'équipe gagnante. Non seulement vous aurez en main les meilleurs équipes de France, mais pourrez aussi constituer votre équipe gagnante avec d'autres équipes européennes. On peut y jouer à plusieurs, auquel cas chacun joue à son tour. Chaque footballeur possède ses propres statistiques concernant ses meilleurs attributs, classés de 0 à 9. La force d'un joueur est évaluée de 0 à 20, ainsi que sa forme physique, etc... Vous



E		HRUPTMENUE
	AUFSTELLUNG	
0	POSITIONEN	□ BEWERTUNG
0	TRAININGSLAGE	R D SPIELTAKTIK
0	TRANSFER	UERTRÄGE FINANZEN
	STRDION	□ WERBUNG □ SPIELEBILANZ
0	LIGAINFO	MANAGERINFO
0	SPIELERINFO	MANAGERPUNKTE
	STATISTIKEN	Sonstiges
	.	TELZUG BEENDEN

devez vous assurer que vos joueurs sont dans les conditions optimales et un séjour dans un camp d'entraînement peut y aider. La force d'une équipe dépend de son moral, du travail d'équipe, de sa forme physique et de son habi-

lité. C'est ce qu'il faudra constamment vérifier, adapter et manipuler. Les contrats des joueurs doivent être révisés et vous êtes informé si un joueur est malade, blessé, exclu ou en vacances! Le programme quotidien d'un club de foot doit être systématiquement respecté. Il ya une foule de tableaux. Vous pouvez changer la position d'un joueur et établir une nouvelle formation de jeu, et ce sera à vous de déterminer la manière dont l'équipe va jouer. En tant que club, vous avez la charge financière du stade. La publicité ou des places supplémentaires vous permettront de le rentabiliser au maximum.

On peut aussi vous accorder des prêts pour des réparations et vous pouvez investir en bourse. Transférer des joueurs vous rapportera plus et vous avez en plus la possibilité de faire un gain en pariant sur une équipe. Tous les résultats des matchs sont générés par l'ordinateur. Après chaque journée, la liste complète des résultats et des championnats est affichée. Vous serez informé des échecs financiers et de chacun des détails qui composent l'organisation d'un club.

AIR BUCKS

ir Bucks vous permet d'ériger votre propre compagnie aérienne internationale, mais démarrer avec un simple Dakota et 100.000 dollars en 1946 demande un certain génie! Il vous en faudra aussi pour établir une stratégie à long terme vous demandant de brasser un certain nombre d'affaires. Vous pourrez construire votre propre flotte aérienne. négocier des autorisations d'atterrissage dans des villes du monde entier et assurer des vols réguliers et/ou des charters pour transporter des passagers ou faire du fret aérien afin de faire de l'argent. Il faudra établir des plans de vol à partir des milliers de combinaisons possibles et décider éventuellement quel est l'avion le plus apte à

voler pour un certain type de voyage. Le jeu fonctionne sur un simili temps réel (ce qui veut dire que vous pouvez accélérer le déroulement du temps si vous le désirez) et à mesure que les années passent vous voyez la technologie aérienne évoluer. La question est de savoir si au bout de 20 ans vous vous trainerez encore avec votre vieux Dakota ou si vous posséderez une superbe flotte de 757 ou même un

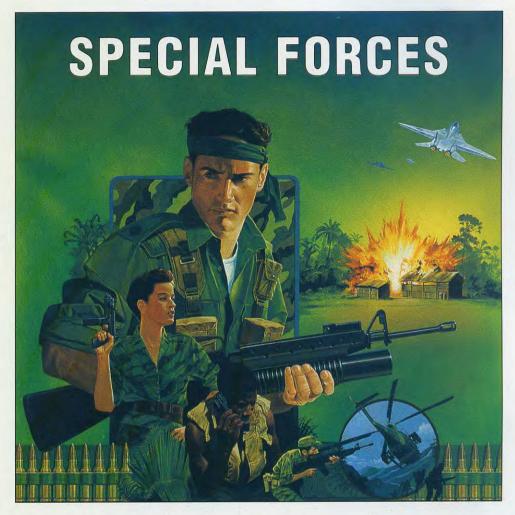
Concorde. Il y a plus de 20 types d'avions dans le jeu. En vous introduisant en Bourse vous pourrez renforcer les ressources de votre compagnie. Parmi les caractéristiques du jeu, on trouve une carte générée de façon aléatoire

ainsi que la possibilité de contrôler la trajectoire de plus de 256 avions. Il faudra non seulement être expert financier et logistique mais aussi faire preuve d'un certain bon sens. Les avions, les paysages et les trajectoires doivent être assimilés à mesure que vous vous agrandissez. Grossir trop rapidement est le meilleur moyen de faire faillite! Vous devez surveiller le taux d'inflation et tabler sur le prix du pétrole, et les chiffres étant établis sur des données historiques, cela donne au jeu un certain sentiment de réalisme.





Choisissez votre arme la plus puissante...



Votre cerveau!

Special Forces, la simulation stratégique riche en actions et aux missions qui vous feront perdre haleine!



ONLINE

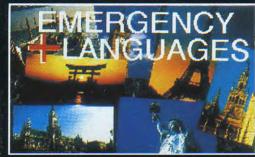
REPORTAGE DE DEREK DELA FUENTE

e nom ne vous dira peut être pas grand-chose mais c'est actuellement l'un des seuls éditeurs anglais à diffuser régulièrement des produits pour le CDTV Amiga. Leur catalogue est déjà probablement le plus important et quelques 4 ou 5 nouvelles parutions sont prévues pour les prochains mois. La compagnie est dirigée par Clément Chambere et Glynn Hodges. Ils étaient déjà à la tête de la défunte CRL qui produisait des jeux pour micro de qualité plutôt moyenne. Pour eux, il est évident que c'est vers le CDTV Amiga que s'orientera l'actuel utilisateur de consoles ou d'ordinateurs s'il désire un matériel plus performant. Ils envisagent aussi dans les prochains mois de convertir leurs titres CDTV pour le CD ROM PC.

PSYCHO KILLER

'est une froide soirée d'hiver. Dans un endroit désert, en rase campagne, vous voyez au loin une voiture au beau milieu de la route. Vous freinez en dérapant et sortez

pour voir s'il s'agit d'un accident.. Il n'y a personne; soudain, vous entendez un cri désespèré. Vous tendez l'oreille vers cet



I would like a room for the night.



appel de détresse. Vous êtes seul... enfin presque. C'est un jeu interactif avec quel-

ques scènes X qui vont vous secouer les nerfs. Il y a des photos d'acteurs réels et, le son samplé ainsi que les images digitalisées, renforcent le réalisme du jeu. Le scénario et la partie jeu sont entremêlés. Vous êtes le héros, il vous appartient de vaincre le Psycho Killer. L'histoire évolue différemment selon la manière dont vous jouez. Vous pouvez affronter le killer, survivre et sauve des victimes potentielles et vous échapper.

AMIGA CDTV et dans quelques mois sur IBM CD ROM.

PSYCHO KILLER II - La suite de Psycho Killer est déjà en préparation et promet encore davantage d'intrigues mystérieuses.

CD TV/IBM CD ROM - Sortie en avril.

CHAOS IN ANDROMEDIA

ous êtes pris au piège à l'intérieur d'un vaisseau en feu et vos blessures sont trop graves pour



avoir recours aux miracles de la médecine. Ce grand jeu de rôle plein d'imagination offre une incroyable profondeur de jeu, il y a plein d'effets sonores et musicaux digitalisés. C'est sûrement le jeu qui se rapproche le plus d'un film interactif avec 19 acteurs présents

sur plus de 90 écrans. Chaos offi un nombre incroyable d'option une bande sonore qui peut êtr interactive ou non, et la possibilit de sauvegarde.

Presque toutes les production d'Online sont traduites en diffé rentes langues dont le françaix

TOWN WITH NO NAME

e jeu s'adresse aux frimeurs qui se considèrent comme les nouveaux Clint Eastwood. Avec ses vecteurs et ses objets en 3D, l'aspect graphique donne l'impression d'avoir été réalisé à l'aide de 3D

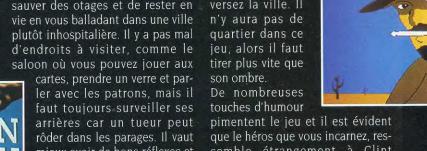
Construction Kit. Vous voilà en plein Western, votre mission est de sauver des otages et de rester en

mieux avoir de bons réflexes et une bonne vue si vous voulez survivre. Les tueurs peuvent être n'importe où, planqués derrière un mur ou une fenêtre, et ils vont essayer de

vous abattre pendant que vous traversez la ville. Il n'y aura pas de quartier dans ce ieu, alors il faut tirer plus vite que

semble étrangement à Clint Eastwoord et parle comme lui. Un western spaghetti qui n'attend que d'être joué.

AMIGA CDTV/IBM CD ROM - sortie prochaine



SIR ARTHUR CONAN DOYLE'S THE HOUNDS OF THE BASKERVILLE

ous êtes-vous jamais demandé ce que ce serait de jouer le rôle de l'un des plus célèbres détectives jamais imaginé? N'avez vous jamais rêvé de résoudre une intrigue avec la même perspicacité que les plus fins limiers? C'est maintenant possible grâce à ce jeu qui vous propose les plus grandes enigmes, en vous permettant d'intervenir. Comparez vos dons de déductions à ceux du grand Sherlock Holmes! Les indices laissés par les écrits privés, les notes, les télé-



grammes, les cartes, les photos, les coupures de presse et les pièces à conviction du Docteur Watson vous y aideront. Ce jeu peut n'être qu'un jeu, mais vous pouvez aussi le lire comme un livre, ou même le regarder comme

un film. Plus de 600 megabytes de divertissement multi media! AMIGA CDTV / IBM CD ROM - Sortie prochaine.



l'allemand, l'italien, l'espagnol et, bien sûr, l'anglais. Emergency Languages est l'un des prochains titres prévus ; ce sera plutôt un programme de type éducatif. Cet astucieux petit programme constituera un bon outil d'apprentissage pour le touriste consciencieux mais vous pourrez aussi l'utiliser simplement pour tenir une conversation en langue étrangère. Ce

n'est pas tout-à-fait un cours de langue mais il vous donne un certain nombre de phrases et d'expressions comme par exemple : "combien coûte ce magazine ?" ou " pouvez vous m'indiquer l'hôpital le plus proche ?" et ceci en 5 langues différentes. Ca pourra vous être utile avant de partir à l'étranger. CD TV/IBM CD ROM - sortie pro-

chaine.



DISNEY SOFTWARE



COASTER

nutile de vous rappeler que le marché des jeux sur ordinateurs se tourne résolument vers les simulations en laissant aux consoles les jeux d'arcades. Ainsi, le principal but d'un éditeur de jeu est maintenant de voir figurer da un projet le mot "simulation". On va plus simuler uniquement le sports, les vols de coucous ou le

HEAVEN AND HEARTH

alt Disney Software annonce la sortie d'un jeu conçu par les développeurs de Shangaï et Ishido. Ce jeu s'annonce grandiose vu les antécédents de ses concepteurs, qui avaient réussi à passionner tous les adeptes de jeux de réflexions sur toutes les machines, avec Shangaï et Ishido. C'est une nouvelle société, Buena Vista (baby!) Software, qui est sur le coup pour la firme



Disney Software. Cette dernière en profite pour annoncer une série de produits en collaboration avec Buena Vista pour 92. Ces produits seront plus particulièrement adressés aux possesseurs de Macintosh (qui monte aux Etats-Unis) qui pourront

aussi être lancés sous Windows pour PC (ce qui est le cas de Heaven & Earth). Les versions MS-DOS proposeront, dixit les principaux intéressés, de superbes graphismes VGA haute résolution et supporteront toutes les cartes sonores, y compris la Sound Source évidemment! Mais revenons à Heaven & Earth dont le cadre est un royaume tibétain légendaire: Shambala. Ce logiciel promet d'être relaxant, tout en proposant une concentration zen et des challenges intellectuels, toujours dixit les concepteurs! Trois jeux différents sont en fait proposés, tous ayant comme point commun le charme du jeu de réflexion qui a fait le succès des précédentes productions telles que Shangaï. Le premier porte le nom du jeu, Heaven & Earth (le Paradis et la Terre) et consiste en un ieu de cartes inspiré du jeu médiéval japonais Hafunda, que tout le monde connaît, ça va sans dire! Il se joue avec 48 cartes réparties en 12 couleurs de quatre cartes. Le deuxième ieu est une série d'une douzaine de défis d'arcades et de simulations animées regroupées sous le nom de Pendulum. Pour finir (et celà semble la partie la plus excitante du soft),

Illusions propose plus de 500 challenges à la sauce cassetête comme

les orientaux savent les faire! Qualit niveaux composés de 13 types de casse-têtes devraient vous coller votre écran à grands renforts de figures géométriques et d'agence ments de couleurs. Vous pourre jouer indépendamment à ces trois ieux ou bien choisir l'option "pèlei nage à Shambala" qui combine le trois défis en un challenge de longue haleine. Pour ceux qui se sont éclaté sur Shangaï et surtout Ishido, espè rons que Heaven & Earth leur appor tera un plaisir encore plus... divin! faudra attendre le troisième trimestr pour le savoir. Toujours est-il que s réalisation semble allier couleurs e design dans un esprit très calme reposant et bien zen! De toute façon outre l'aspect visuel qui n'est pa tout, la stratégie et la réflexion seron au rendez-vous.

O. PREZEA



WALT DISNEP Computer Software, Inc.



aventures d'héroïc-phantasy. Tout étant susceptible d'être simulé, il reste encore de nombreux sujets pour les créateurs de jeux sur micros. Ce n'est d'ailleurs pas prêt de s'arrêter, vu l'ampleur prise par les images de synthèse et les mondes virtuels. Walt Disney Software semble ces temps-ci sy intéresser, car, après Stunt Island, yous aurez droit à une simulation originale et jamais vue sur micros vous y envoler pour une simulation qui décoiffe, -dangers en moins- selon le bon vieux principe: "je ne risque rien car je suis devant un écran"! Coaster a été développé avec la contribution des concepteurs des attractions de Disney World et Disney Land, noblesse oblige! Celà apporte à la partie

création de grand huit, la pointe de réalisme nécessaire à tout simulateur qui se respecte. Vous vous retrouvez vraiment, en mode conception, à la place du concepteur devant ses plans et ses calculs de trajectoires. Tous les outils sont à votre disposition pour créer le circuit de vos rêves (ou de vos pires cauchemars!). En mode construction, vous posez les rails, érigez des sommets à la chaîne, créez vous met à bord d'un wagon-test. Vous voilà parti pour la simulation proprement dite avec la visualisation en 3D du parcours. Accrochez-vous au pinceau, je retire l'échelle! Vous pourrez mettre réellement en pratique votre circuit avec la mesure du freinage du wagon, des effets de la gravité avec le lance-fusées ou encore des vitesses et des accélérations. Un jury pourra alors statuer sur l'efficacité récréative et la sécurité de vos montagnes russes. Tout a été prévu dans le logiciel, de l'idée créative à l'utilisation, en passant par la mise en oeuvre. Une façon d'admirer les techniques de la 3D et le rendu des vitesses, sans négliger le côté création. Un soft qui dépaysera les rassasiés de simulateurs de vols. Ces derniers (et les autres) devront attendre Novembre pour goûter à ce nouveau type de simulateur en 256 couleurs sur PC compatibles.





Tél: 48.57.65.52

ETRE REVISES SANS PREAVIS

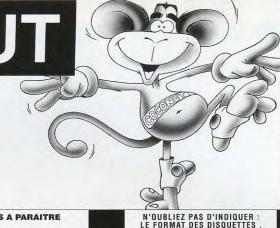
DONNES A TITRE INDICATIF ET PEUVENT

SON

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

1





COCONUT REPUBLIQUE

13, bd Voltaire75011 PARIS Tél : (1) 43.55.63.00 M^o Oberkampf

COCONUT MONTPELLIEF

Avenue Jean Mermoz immeuble Atalante 34000 MONTPELLIER Tél: 67.65.05.40

COCONUT GRENOBLE

8, cours Berriat 38000 GRENOBLE Tél: 76.50.99.41

EPIC POPULOUS 2 RUBICON SPECIAL FORCES SUPER SKI II VIDEO KID **AUTRES TITRES** 3D CONSTRUCTION KIT ANOTHER WORLD BATTI F OF BRITAIN BLUE MAX CADAVER CADAVER LEVELS 295 545 450 CROISIERE POUR UN CADAVRE DELUXE PAINT FRANÇAIS DEMO CONSTRUCTION KIT DELITEROS 285 DOUBLE DRAGON III DRAGON'S LAIR II F15 STRIKE EAGLE II 295 F29 RETALIATOR 249 245 FINAL FIGHT 245 FINAL FIGHT FIRST SAMOURAI FLIGHT OF INTRUDER FOOTBALL CRAZY FORMULA ONE GRAND PRIX GAUNTLET III 269 GOBLIINS 245 GREAT COURTS II HUDSON HAWKS KILLERBALL 295 245 269 KNIGHTMARE LE REDACTEUR LE REDACTEUR III 295 590 990 LES MAITRES DE L' AVENTURE LOTUS TURBO II MAGIC POCKETS 345 245 MANCHESTER UNITED EUROPE MEGA TWINS MEGALOMANIA MICROPROSE GOLF 345 MIDWINTER II NO MORE LEMMINGS NO MORE LEMMINGS DATA 179 OBITUS R TYPE 2 RAILROAD TYCOON 345 REALMS RETURN TO EUROPE ROBOCOD ROBOCOD 3 HOBOCOD 3 RODLAND RUGBY THE WORLD CUP SECRET OF MONKEY ISLAND VF SHADOW OF THE BEAST II SILENT SERVICE 2 SPACE ACE II 395 STORM MASTER 289 THE SIMPSONS THEIR FINEST MISSIONS HUNDERHAWK TORTUES NINJA II VROOM WHIRWIND SNOOKER 289 WOLF CHILD WOLFPACK 1 MA WORLD CLASS RUGBY WWF SUPERSTARS

NOUVEAUTES A PARAITRE BLACK CRYPT EPIC JOHN MADDEN FOOTBALL MONKEY ISLAND 2 RUBICON SPECIAL FORCES SUPERSKI 2 WARM LIP **AUTRES TITRES** 3D CONSTRUCTION KIT ALIEN BREED 269 395 295 495 295 279 325 295 295 AMOS 3D AMOS COMPILER AMOS THE CREATOR VF ANOTHER WORLD BATTLE ISLE BIRDS OF PREY BLUE MAX CELTIC LEGENDS CROISIERE POUR UN CADAVRE DELUXE PAINT IV 790 285 259 269 295 295 249 245 245 DEUTROS DOUBLE DRAGON III ELVIRA ARCADE EYE OF BEHOLDER F15 STRIKE EAGLE II 1 MA F29 RETALIAOR FASCINATION FINAL FIGHT
FINAL FIGHT
FIRST SAMOURAI
FLIGHT OF THE INTRUDER
FOOTBALL CRAZY
FORMULA ONE GRAND PRIX ◁ GOBI IINS GODS GREAT COURTS II HEART OF CHINA HEIMDALL LE VICKING HUDSON HAWK KNIGHTMARE KNIGHTS OF THE SKY LE PARRAIN (GODFATHER) LEANDER LEISURE SUIT LARRY 5 LEISURE SUIT LARIN S LOTUS TURBO II MAGIGS POCKETS MANCHESTER UNITED EUROPE MEGA TWINS MEGALOMANIA MICROPROSE GOLF MOONSTONE NO MORE LEMMINGS 1 295 345 345 245 179 129 259 259 245 245 245 245 MOONSTONE NO MORE LEMMINGS NO MORE LEMMINGS DATA PGA GOLF COURSE DISK PGA GOLF PLUS POPULOUS II REALMS ROBOCOD ROBOCOP 3D RODLAND RUGBY THE WORLD CUP SECRET OF THE MONKEY ISLAND VF SILENT SERVICE II 1 MA 225 295 345 395 289 245 245 269 269 289 245 245 245 SPACE ACE II STORM MASTER TERMINATOR II THE SIMPSONS THUNDERHAWK TIP OFF TORTUES NINJA II LITOPIA VIDEO KID VROOM WILLY BEAMISH 395 279 269 149 WOLF CHILD WORLD CLASS RUGBY WORLD WAR 1 POWERMONGER

LE TYPE DE VOTRE PC, A CAPACITE MEMOIRE VIVE, VOTRE CARTE GRAPHIQUE **NOUVEAUTES A PARAITRE** BAT 2 DARKLANDS DUNGEON MASTER FALCON III FORMULA ONE GRAND PRIX MIDWINTER 2 SHUTTLE THE ROCKETEER ULTIMA VI SUPER TETRIS **AUTRES TITRES** 3D CONSTRUCTION KIT A .G .E . ANOTHER WORLD BARD 'S TALE TRILOGY CADAVER 295 295 395 359 CADAVER
CHESSMASTER 3000 VF
CIVILIZATION
COMAN THE CIMMERIAN
CROISIERE POUR UN CADAVRE
DRAGON'S LAIR II
ELVIRA ARCADE
ELVIRA 2
EYE OF BEHOLDER 2
F29 RETALIATOR
FASCINATION
GOBLINIS 395 369 345 295 395 395 295 269 245 395 395 395 395 395 GOBLIINS GODS
GREAT COURTS II
GRUNSHIP 2000
HEART OF CHINA
JEF FIGHTER II VF
KING QUEST V
LE PARRAIN (GODFATHER)
LISURE SUIT LARRY V
LINKS GOLF
LINKS DATA DISK
LORDS OF THE RINGS
LOST IN L. A
MAUPITI ISLAND
MICROPROSSE GOLF
MIGHT AND MAGIC III
NASCAR CHALLENGE
NO MORE LEMMING 369 445 295 395 395 325 345 345 335 395 NO MORE LEMMING NO MORE LEMMINGS DATA 245 179 345 195 395 295 OBITUS P38 LIGHTNING POLICE QUEST III POOL OF DARKNESS REALMS ROLLING SAINTHLESS
RIDERS OF ROHAN
ROBIN HOOD LONGBOW SIERRA
SECRET OF THE MONKEY ISLAND II
SECRET OF THE MONKEY ISLAND VF
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFE
SHADOW SORCERER
SILENT SERVICE II
SPEEDBALL II
TERMINATOR II
TEST DRIVE III
THE IMMORTAL
THE SIMPSONS
THINDERSHAWK VF 395 295 345 299 295 295 249 269 389 295 THUNDERHAWK VF TORTUES NINJA II ULTIMA VI 295
W. C. 2 SPECIAL OPERATIONS 195
WILLY BEAMISH 345
WING COMMANDER II 395
WINTER CHALLENGE THE GAMES 325

WWF SUPERSTARS YEAGER AIR COMBAT

Ω

 $oldsymbol{lpha}$ Ш

ATARI ST LECTEUR EXTERNE DFDD 720 K SOURIS+TAPIS+SUPPORT CABLE PERITE!

PROLONGATEUR JOYSTICK AMIGA 500 ET 500 PLUS

AMIGA 500 PLUS + PERITEL AMIGA 500 EXTENSION MEMOIRE 512 K EXT MEMOIRE 512 K + HORL LECTEUR EXTERNE 880 K SOURIS+TAPIS+SUPPORT CABLE PERITEL PAIRES ENCEINTES AMPLIFIEES 3 VOIES + ALIMENTATION

PC ET COMPATIBLES

AT 386 SX 25 MHZ 1MA RAM -2 LECTEURS (1,2 MO + 1,44 MO) + CARTE SVGA 512 K 1024*768 574 CLAVIER 102 TOUCHES ECRAN SVGA COULEUR 224 194 40 HD QUANTUM 52 MO 17 MS BARETTE SIMM 1 MA 80 NS CARTE SOUND MASTER + CARTE SOUND MASTER 2 59 1690 CARTE SOUND BLASTER 2 0 SOUND BLASTER PRO CHIPS CMS SOUND BLASTER 29 CARTE AD LIB+ENCEINTES SOURIS COMP. MICROSOFT

IMPRIMANTES MATRICIELL STAR LC20 9 AIGUILLES 180 CPS COMP. EPSON/IBM 4 POLICES QUALITE COURRIER

STAR LC200 COULEUR CARACTERISTIQUES VOIR LC20 2490

1690

345 390

STAR LC24/200 24 AIGUILLES 222 CPS COMP EPSON/IBM 4 POLICES QUALITE COURRIER 100 % GRAPHIQUE 299

CABLE IMPRIMANTE // RUBAN LC10/LC20

100 % GRAPHIQUE

RUBAN LC24

DISQUETTES VIERGES 3"5 DFDD NEUTRES 3"5 DFDD MARQUEES 3"5 DEHD MARQUEES 5"1/4 DFDD MARQUEES 5"1/4 DEHD MARQUEES NOS DISQUETTES SONT VENDUES PAR BOITE DE 10 AVEC ETIQUETTES

JOYSTICKS ZIPSTICK PROFESSIONAL MANTARAY FAST WINNER TURBO
FAST JOYSTICK PC
FAST JOYSTICK PC + CARTE
FLIGHT YOKE 2000 PC PISTOL STICK PC

DIVERS

QUADRUPLEUR ST/AMIGA CABLE NULL MODEM CABLE MINITEL ST/AMIGA/PC TAPIS SOURIS

NOUVELLE ADRESSE SERVICE INFORMATISE plus rapide

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

Av. Jean Mermoz immeuble Atalante 34000 Montpellier tel: (16)67 65 05 40

NOM			
ADRE	SSE		
VILLE			
Tél_			
Signa			
Coche	z la case de	votre micro	
ST	AMIGA 🗆	PC 3 1/2 🗆	PC 5 1/4 🗆

IIIRES	MICRO	PRIX
		-
Participation aux frais de port	et d'emballage	_ +25F
* TO	TAL à payer :	
Réglement : je joins 🗆 chèqu	ie bancaire 🗆 CCP 📮	Mandat -lettre

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de ren

Jer REVENDEUR DE CONSOLES EN FRANCE! Pour mieux te servir...



3, bd Voltaire75011 PARIS Tel: (1) 43.55.63.00

Nº Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER

Avenue Jean Mermoz immeuble Atalante 34000 MONTPELLIER Tel: 67.65.05.40



COCONUT GRENOBLE

Tél: 76.50.99.41

NATERIEL ET ACCESSOIRES

EGADRIVE JAPONAISE	1190
EGA CD NOUS CONSULTER	
DAPTATEUR CART. JAPONAISES	99
OYPAD	149
RO 1	225
FO 2 AVEC MANCHE	190
ROADE POWER STICK	379
ABLE PERITEL	150
LIMENTATION MEGADRIVE	190
DUVEAUTES A PARAITE	F

ESERT STRIKE WU (TOKI) WARBLE MADNESS TERMINATOR

IUHBU UUT HUN	
WANI WANI WORLD	
ENON 2	
AUTRES TITRES	
ALEN STORM	290
BATMAN	449
BATTLE MASTER	449
CALIFORNIA GAMES	495
DAHNA	490
DEVIL CRUSH	475
DONALD DUCK / QUACKSHOT	490
FICIRCUS	495
FIGRAND PRIX	495
F22 INTERCEPTOR	495
FAERY TALE	475
FANTASIA	425
FIGHTING MASTER	449
GOLDEN AXE 2	445
MMORTAL	545
IOHN MADDEN FOOTBALL 92	475
WARIO LEMIEUX HOCKEY	490
MERCS	449
MCKEY	490
HLHOCKEY / EA HOCKEY	475
DUTRUN	445

GA TOUR GOLF

FEDBALL 2

NOFADLINE

REET OF RAGE

NONDERBOY V 60 HZ

OLLING THUNDER 2 60 HZ HADOW OF THE BEAST

CMO WORLD CUP SOCCER NC **HEGAMES WINTER CHALLENGE 445**

CORE GRAFX PUISSANCE 5	1290
CORE GRAFX + 1 JEU	999
GT TURBO + 1 JEU	2490
SUPER CD ROM + 1 CD	2890
PC ENGINE NEC DUO + 1 CD	3790
CARTE SUPER CD V 3.0	529
ALIMENTATION 9V 1A	150
ALIMENTATION GT TURBO 7V	120
SACOCHE TRANSPORT GT	225
QUINTUPLEUR	190
JOYPAD	290

NOUVEAUTES A PARAITRE

ADVENTURE OF CHRIS GENJI 'S JOURNEY MAGICAL CHASE **PARODIUS** SUPER CD FORGOTTEN WORLDS SUPER CD SHADOW OF THE BEAST SUPER WATER BOMB

VALIS LEG. OF FANTASM SOLD	IER
AUTRES TITRES	
AVENTURE ISLAND	349
BOMBER MAN	340
CD SPRINGGAN	390
CORYOON	390
DRAGON EGG	390
DRAGON SABER	399
F1 CIRCUS 91	390
FINAL MATCH TENNIS	390
FINAL SOLDIER	390
GRADIUS	399
HIT THE ICE -	390
JACKIE CHAN	390
LEGEND OF TOMNA	390
NINJA SPIRIT	390
PC KID 2	390
POWER ELEVEN	390
POWER LEAGUE IV BASEBALL	
RACING SPIRIT	390
RAIDEN	399
S C I CHASE HQ II	390
SALAMANDER	390
SHADOW WARRIOR	390
SKWEEK	399
SUPER CD POPULOUS	399
SUPER CD PRINCE OF PERSIA	
SUPER CD R TYPE COMPLETE	
SUPER LONG NOSE GOBLIN	390

FAMICOM

MATERIEL ET ACCESSOIRES

CONSOLE FAMICOM JAPONAISE 2490 CABLE PERITEL+CORRECTEUR 490 ALIMENTATION 9V 1A 150

RESERVEZ DES MAINTENANT **VOTRE SUPER NES** OFFICIELLE LIVREE AVEC SUPER MARIO IV POUR 1490 F SEULEMENT!

JEUX JAPONAIS: nous teleph.

ARTHUR QUEST		NC
AUGUSTA GOLF		NC
CASTLEVANIA IV		NC
CONTRA 4		NC
F ZERO		NC
FINAL FIGHT		NC
GOEMON FIGHT		NC
JOE AND MAC		NC
LEMMINGS		NC
PILOT WINGS		NO
SUPER FORMATIC	N SOCCER	NC
SUPER R TYPE		NC
ZELDA III		NC

NEO - GEO

MATERIEL ET ACCESSOIRES

NOUVEAUTES A PARAITI	2F	
MEMORY CARD	190	
MANETTE NEO GEO	390	
NEO GEO + MAGICIAN LORD	3490	
CONSOLE NEO GEO	2990	

MUTATION NATION

AUTRES TITRES

2020 SUPER BASEBALL	690
ASO II	1390
BLUE'S JOURNEY	1290
BURNING FIGHT	1390
CROSSED SWORDS	1490
CYBERLIP	690
EIGHT MAN	1490
FATAL FURY	1490
KING OF THE MONSTERS	1390
LEAGUE BOWLING	690
MAGICIAN LORD	690
ROBO ARMY	1490
SENGOKU	1390
SOCCER BRAWL	1490
THRASH BALLY	1490
TOP PLAYER GOLF	1490

SEGA 8 BITS

JEUX

ASTERIA	345
BUBBLE BOBBLE	295
DONALD DUCK	345
DOUBLE DRAGON	345
GOLDEN AXE WARRIOR	345
HEAVY WEIGHT CHAMP	345
MERCS	425
MICKEY MOUSE	345
MOONWALKER	345
POPULOUS	295
PRINCE OF PERSIA	345
PSYCHO FOX	325
SEGA CHESS	395
SHADOW OF THE BEAST	345
SHADOW DANCER	345
SONIC	345
SPIDERMAN	345
SUPER KICK OFF	345
SUPER MONACO GP	345
WONDERBOY III	345
WORLD CLASS LEADERBOARD	295
WORLD CUP ITALIA 90	295

GAMEBOY

ACCESSOIRES

AMPLIFICATEUR STEREO	195
HOUSSE TRANSPORT DE LUXE	195
LOUPE	140
ILLUMINATOR	140
LIGHBOY (LOUPE ECLAIRANTE)	195

JEUX	
CASTLEVANIA	26
DOUBLE DRAGON	22
DUCK TALES	23
F1 RACE + QUADRUPLEUR	23
FORTIFIED ZONE	22
FORTRESS OF FEAR	22
GARGOYLES QUEST	22
GREMLYNS 2	26
KUNG FU MASTER	19
RC PRO AM	215
ROBOCOD	26
SPIDERMAN	22
SUPER MARIOLAND	195
THE SIMPSONS	24
WORLD CUP SOCCER	22

NINTENDO NES

ACHAT ET REVENTE DE CARTOUCHES D' OCCASIONS

JEUX

ADVENTURE OF LINK	-390
BATMAN	430
BLUE SHADOW	390
CAPTAIN SKYHAWK	390
DEFENDER OF THE CROWN	430
DOUBLE DRAGON II	430
DRAGON'S LAIR	440
DUCK TALES	390
GOAL	369
GREMLINS II	430
JACKY CHAN	NC
MANIAC MANSION	445
MISSION IMPOSSIBLE	369
POWER BLADE	NC
ROBOCOP	430
SHADOW WARRIOR	390
SIMPSONS	390
SOLSTICE	390
STAR WARS	399
SUPER MARIO BROS III	430
SWORD AND SERPENTS	319
TURBO RACING	390
WWF CHALLENGE CATCH	

GAMEGEAR MATERIEL ET ACCESSOIRES

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. NOS PRIX SONT DONNES A TITRE INDICATIF ET PEUVENT ETRE REVISES SANS PREAVIS

CONSOLE GAMEGEAR ADAPTATEUR SECTEUR 9V 1A 150 ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM

JEUX

ALESTE	340
AX BATTLER	265
BASEBALL 91	245
DONALD DUCK	295
GALAGA	245
GG SHINOBI	245
HEAVY WEIGHT CHAMPION	290
JOE MONTANA FOOTBALL	345
MAGICAL HAT	295
MAPPY	245
MICKEY	245
MONACO GP	245
NINJA GAIDEN	260
SONIC	295
SPACE HARRIER	265
WALL OF BERLIN	265
WONDERBOY	215

NOUVELLE ADRESSE. SERVICE INFORMATISE

545

445

490

545

TIME CRUISE II

Signature

plus rapide

VENTE PAR CORRESPONDANCE à adresser exclusivement à :

COCONUT

Av. Jean Mermoz immeuble Atalante 34000 Montpellier tel: (16)67 65 05 40

NOM	
ADRESSE	
VILLE	
CODE POSTAL	
Tél	

	T	R	Е	S	

CONSOLE

P	F	21	X	

... +25F Participation aux frais de port et d'emballage * TOTAL à payer :

Réc	lement	ie	ioins	

1	hàn	110	har	ncair	0

]	CCP	

Mar	idat	-16	ettr	е

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

GREMLIN

REPORTAGE DE DEREK DELA FUENTE

haque nouveau jeu de Gremlin est maintenant attendu avec impatience et ZOOL ne fera pas exception à la règle. Il a été programmé par George Allen qui nous avait donné précédemment deux petites merveilles: Venus et Switchblade 2.

En découvrant ce nouveau programme, on pense tout de suite à Robocod 2. Il est aussi coloré et prenant et grouille d'idées farfelues et marrantes. Les mauvaises langues y verront également une petite influence de Sonic, mais, selon George Allen, tout vient de sa propre imagination. Il y a six mondes, dont chacun comporte trois niveaux. Chacun de ces niveaux ne compte pas moins de cent écrans, ce qui en fait un jeu assez gigantesque. Si vous vous souvenez de l'aire de jeu de Switchblade, cela ne vous surpren-









dra pas. Le challenge est loin d'être facile, il consiste à se frayer un passage au travers des 6 mondes. Pour l'instant il n'y en a que trois qui sont terminés : Sweet World, Hardware, World and Music. Lorsque vous entrez dans l'univers des outils, vous avez des marteaux et des scies qui bougent autour de vous et vous devez éviter qu'ils vous touchent. Un seul contact et vos énergies décroissent. Des clous sortent du sol et tous les instruments se mettent à bouger et à travailler. Les scies électriques s'affolent et les clous se mettent à voler. Si ça vous parait déjà assez horrible, passez donc dans le Sweet World, vous y trouverez une gelée écoeurante en

train de s'agiter, et vous devrez abattre des murs en chocolat pour trouver votre chemin. Bien sûr, les abeilles adorent le sucre et il faudra les éviter si vous ne voulez pas être piqué. ZOOL est le héros. Il est vêtu de noir, mais en fait, c'est un Green Alien Ninja. Il est si fort qu'il peut abattre un

mur d'une seule main. Comme de tous jeux d'arcade et de plate formes de ce type, vous de constamment sauter et vous dép cer, mais ce n'est pas tout. Il fe bien souvent grimper le long de murs ou déplacer des blocs pierre, ne serait-ce que pour récter quelques points d'énergie (vous aideront à progresser dans jeu.

ZOOL peut aussi se servir de provoirs magiques, à condition qu'il trouve bien sûr. Il peut par exem se dédoubler, ce qui a pour effet décupler sa puissance. Imaginez dégâts que peuvent faire de ZOOL sur votre écran et leur efficité dans les combats!



ZOOL





revanche, cela augmente également les risques d'être touché. Un autre pouvoir lui permet de sortir de son corps et de devenir invincible pendant quelques instants. Vous pouvez alors avancer pour voir ce qui vous attend. ZOOL peut faire tous les mouvements de combat possibles : donner des coups de pied, des coups de poing et même de tourner sur lui-même comme une vrille, ce qui est particulièrement efficace! Votre objectif est de trouver un joyau à chaque niveau. Tous les objets ne vous donnent pas forcément des pouvoirs, certains ne donnent que des points qui peuvent vous permettre de réaliser

l'exploit de rentrer dans le tableau des scores! La taille impressionnante des différents niveaux réjouira tous ceux qui aiment tracer des plans. Le programmeur s'est particulièrement attaché à peaufiner le scrolling, qui est le plus fluide que l'on ait vu à ce jour. Vu le nombre de sprites et de couleurs à l'écran, c'est un véritable exploit! Un niveau de shoot-em-up pur et dur sera peut être ajouté par la suite, mais de toute façon, bien que Zool soit surtout un jeu de platesformes, on passe beaucoup de temps à tirer sur tout ce qui bouge. Comme d'habitude, vous affronterez de redoutables boss de fin de

niveau, tous très différents les uns des autres. Un jeu d'une telle richesse devrait séduire les fans d'arcade les plus exigeants! AMIGA/ST - Sortie en Avril/Mai









FIGHUSIF

ore views

いのいいが

SOFTWARE BUSINESS: TU

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



oftware Business existe depuis environ 3 ans et son objectif principal est la distribution de jeux, mais ils ont aussi diffusé des jeux d'auteurs indépendants sous leur propre label, parmi lesquels on trouve Zirax, un super shoot-em-up belge. Gonzo Games a aussi été édité sous le label Gonzo, puis deux autres titres ont suivi: Wipe Out et Street Hockey, dont le succès fut assez limité. Il y a eu de grands changements ces derniers mois, le patron de Gonzo Games est devenu directeur du développement à Software Business et les deux sociétés ont fusionné. De grands projets sont en cours pour préparer la sortie d'une série de jeux super méga top class (selon les dires mêmes de l'éditeur). Ils ont aussi racheté Microillusions aux Etats-Unis et très bientôt nous publierons une preview de Faery Tale Adventure II. C'est la suite d'un des premiers grands ieux de rôle sortis sur Amiga il y a quatre ans. Cette suite est vraiment

impressionnante! Finalement, la boîte s'appelle Gonzo Games, et leur premier jeu s'intitulera The Ultimate Wipe Out.

D'une certaine manière, on peut dire que le premier épisode était en avance sur son temps. D'ailleurs, les ventes avaient été assez bonnes, malgré un accueil assez défavorable de la part de la presse. La raison de cet accueil vient sans doute de l'originalité de son concept qui le rendait trop difficile d'accès pour atteindre un large public. Il s'agissait une sorte de Skateboard futuriste plutôt plaisant mais comportant un certain nombre d'imperfections. Tout d'abord l'écran était divisé en deux, une moitié pour chaque joueur (ou l'ordinateur si vous jouiez seul); on ne pouvait pas désactiver cette fonction, ce qui désorientait rapidement. La prochaine version sera en plein écran. Par ailleurs, l'intelligence artificielle de l'ordinateur rendait le jeu très difficile, mais dans la version II, l'ordinateur sera doté d'une sorte de bêtise artificielle qui permettra au moins de se familiariser avec les commandes et le principe du jeu. La nouvelle version offrira 64 couleurs en plus de superbes effets sonores alors que les graphismes et les sons de la première version étaient plutôt moyens. L'aspect visuel du jeu sera simplifié mais on trouvera quelques animations impressionnantes ainsi que des effets spéciaux. Le Skateboard futuriste vous entraînait déjà sur des planètes différentes et le nombre de lieux à découvrir est encore plus varié dans cette dernière version. Vous utilisez un skateboard pour jouer. Et c'est pas tout de tenir dessus mais il faut en plus éviter d'aller vous éclater sur un mur ou sur d'autres obstacles qui se dressent devant vous. Un système de matchs et un grand nombre de concurrents (gérés par l'ordinateur) en faisait un jeu très prenant. Mais l'agencement de l'écran, avec un système de radar compliqué et des graphismes pas évidents, sans

parler du système de notation très bizarre, faisait qu'on savait rarement où on en était dans la version précédente. Là, l'écran de votre adversaire est remplacé simplement par une petite boîte radar. Une intro à la Star Trek téléportera les joueurs sur le terrain de jeu. Des effets d'étincelles et des gaz d'échappement réhaussent l'aspect graphique de la nouvelle version. On pourrait croire que toutes ces nouveautés ne sont que de simples retouches, mais il s'agit en fait d'une réécriture complète du programme, dont seul le concept de départ est resté le même. La vitesse s'est amélioré et, le fin du





SOFTWARE BUSINESS

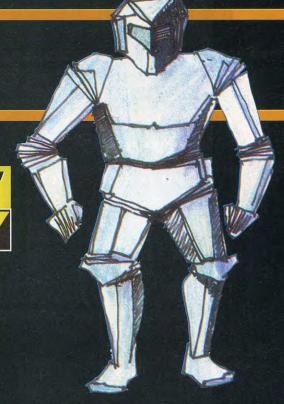
LTIMATE WIPE OUT 2

fin, vous pouvez voir vos joueurs de différents points de vue, et il y a aussi un mode Instant Replay sauvegardable sur disquette.

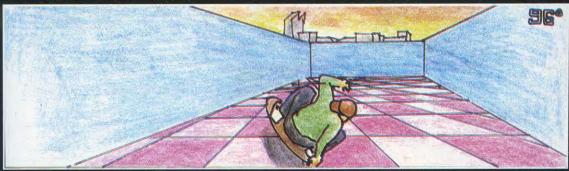
Les décors sont très variés, avec des ponts, des rampes d'élévation ou des effets d'intempéries comme des tornades orageuses ou des tempêtes qui perturbent la course du joueur. Il y a seize planètes différentes et plusieurs types de compétitions possibles (course d'obstacles, matchs doubles (deux contre deux)), et même une option modem. Dans peu de temps, en exclu dans Joystick, les premiers écrans de cette nouvelle version!



Sortie prévue : cet été sur PC, Amiga.









EXCLUSIF

DEEP EARTH

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

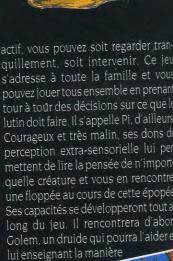
C'est un des projets les
plus importants de
cette société et le
storyboard vous
donnera déjà une idée
de ce jeu
impressionnant.
Avec plus de 560 Mégaoctets de mémoire sur
un disque laser
CD TV, l'espace-disque
n'est plus un problème!

EARCH

e jeu est une sorte de film interactif. Le personnage principal est un petit apprentisorcier qui se réveille un jour et s'aperçoit que son maître a été kidnappé. Il faudra qu'il découvre ce qui lui est arrivé et où il se trouve. Le problème, c'est que c'est un petit goblin très paresseux; il faudra le réveiller le matin et lui établir le programme de ce qu'il devra faire pour la journée. Après quoi, normalement, il se débrouille tout seul, mais vous pouvez lui préciser ce qu'il doit faire, par exemple si vous voulez qu'il bouge dans une certaine direction, vous pouvez l'y obliger

Vous cliquez avec la souris sur Nord et il ira dans cette direction en continuant de réagir à tout ce qu'il rencontre. Vous devez constamment l'orienter et le conseiller sur ce qu'il doit faire et intervenir ainsi dans le scénario. C'est un peu comme un film inter-





d'utili-

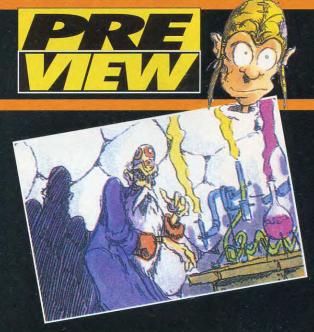


SOFTWARE BUSINESS



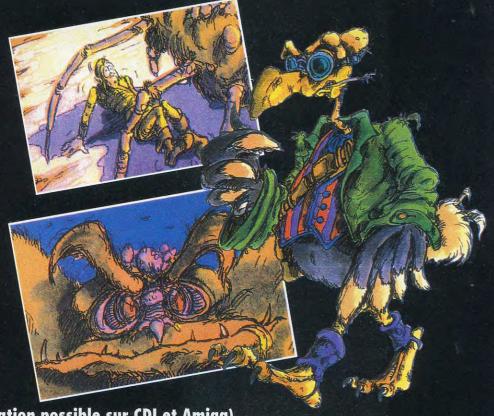








ser les potions. Le jeu regorge de magouilles et autres sorcelleries et les personnages que l'on rencontre défient l'imagination la plus prolixe! Entre autres, il y a Skreeler Talochi, un rapace à la tête d'une bande de créatures de son espèce qui bat la campagne à la recherche d'objets magiques. Rien ne lui fait plus plaisir que d'interroger des prisonniers et de faire de fausses promesses. La seule chose qui rachète le personnage c'est qu'on peut lui graisser la patte pour obtenir des informations importantes. Quant à Hobvulg Gash, il se lave tous les 25 ans et semble assez fier de dégoûter son monde! Ça fait à peine un mois que l'équipe s'est mise à travailler sur ce jeu, mais rien qu'à voir les graphiques ça promet d'être excitant! Il y a plein de problèmes à résoudre avec des indices en énigmes pour aider le joueur. L'intrigue est captivante et évolue de manière différente selon la façon dont vous avez abordé le jeu.



AMIGA / CD TV (Adaptation possible sur CDI et Amiga). Sortie prévue à la fin de l'été

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

vec des jeux tels que Off Road Racer, Paradroid 90 et Rainbow Islands dans son catalogue, Graftgold fait partie des leaders dans le domaine du développement au Royaume-Uni. Neuf personnes travaillent pour cette marque, Andrew Braybrook étant le plus connu. Et leur dernier titre semble bien parti pour être leur meilleure réalisation. Andrew, après avoir planché deux ans sur le 68000, a acquis une parfaite maîtrise de sa programmation.

En témoignent les quelques prouesses remarquables de son dernier jeu, entièrement dessiné et programmé par lui-même en personne!

L'histoire de Graftgold est bien compliquée. Ils ont d'abord travaillé pour Hewson, qui a coulé, puis pour Activision, qui a coulé aussi (mais qui a ré-émergé depuis). Ils avaient commencé Rainbow Islands pour Rainbird, qui a également disparu, et, le croirez-vous, le titre sur lequel ils travaillent, Fire & Ice, était prévu

pour Mirrorsoft, dont on connaît les péripéties récentes.

でいることのこの

Le jeu sera cependant fini, puisqu'il ne reste plus que quelques bouts à assembler de ci, de là, et Graftgold ira démarcher plusieurs distributeurs, pour en trouver un qui accepte de prendre sous

son aile ce produit impressionnant.

A l'origine, c'était un jeu à la japonaise, avec un gros chien aux oreilles molles, puis il s'est transformé en programme un peu dans la veine de James Pond 2 mais infiniment

l'univers des aztèques pour atteindre finalement l'Egypte avec un niveau bonus en plus. Vous remarquerez en passant, que le climat se réchauffe à mesure que vous progressez, ce qui a un effet sur le maniement de notre canin héros.

Sur l'Amiga, le jeu est poussé à bout avec tro<u>is</u> bandes de coul<u>e</u>urs produisant plus de 250 couleurs à l'écran. On peut se déplacer selon les 8 mouvements possibles au travers d'une zone de jeu de 4 écrans sur 6 (et il y en a de 5 à 7 par monde). Ça peut ne pas paraître énorme, mais quand on joue, on sent la différence. Andrews a voulu créer un jeu où l'on progresse régulièrement, qui ne soit pas aussi difficile que pouvait l'être Rainbow Islands et qui permette d'aller au bout de chaque monde. Le but de ce jeu, mêlant l'arcade et l'action, est de collecter les 5 morceaux cachés d'une clé avant de passer à l'étape suivante. Ils sont cachés sur certains vilains mais de manière vante vous ne les retrouverez jamais sur le même personnage même si vous faites les mêmes mauvaises

Le niveau un se passe dans l'Arctique avec les pingouins, les morses et toutes les créatures familières à cet endroit. Vous devez toutes les éviter car les toucher vous tue instantanément. En tirant dessus, vous les immobilisez un instant, et il faut encore sauter dessus façon Mario pour les achever. Si vous ne les écrasez pas, ils reviennent à eux au bout de quatre secondes. Certaines zones de l'écran peuvent



Andrew et les graphistes de Fire and Ice

plus varié dans ses décors et ses niveaux, avec des défis bien plus excitants. Vous dirigez un chien qui n'a pas de nom mais qui doit tout de même traverser 7 mondes allant de l'Arctique à l'Ecosse, en passant par les fonds sous-marins, la jungle,





: FIRE AND ICE



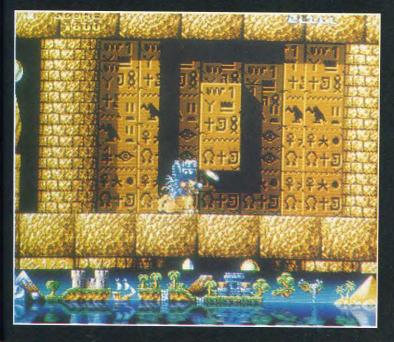


paraître inaccessibles, mais en tirant à l'aide de bonus que vous aurez précédemment ramassés, vous pouvez faire apparaître une échelle ou encore un pont de glace pour créer un passage. Mais celui-ci s'effondre en peu de temps, attention!

Il y a un temps limité pour chaque niveau, mais quand il est dépassé vous ne mourez pas. Simplement, les difficultés deviennent presque



Preview sur Amiga et STE.



insurmontables, vous êtes assailli de toutes parts et ça devient très difficile d'en réchapper.

Dans le monde sous-marin, le maniement du personnage est hyper-réaliste, à cause du fait qu'il nage difficilement à cause de la pression de l'eau. Dans cet univers, vous pouvez nager sur une tortue de mer et bondir sur des palourdes (qui s'ouvrent et se ferment) pour atteindre la zone de l'écran que vous désirez. L'interaction avec les personnages est très intelligemment utilisée.

A l'étape suivante, c'est la pleine Jungle. Vous y rencontrez des indigènes qui vous décochent des flêches sans crier gare. La ruse consiste à tirer sur un nuage. Il se met à pleuvoir, puis la pluie devient de la neige que vous pouvez ramasser pour en faire des boules de neige qui vous serviront de munitions.

La visite chez les Aztèques vous rappellera complètement Sonic avec les coulées de lave que vous devez traverser sur une échelle branlante, les plongées d'oiseaux que, grâce à un bouclier judicieusement utilisé, vous pouvez immobiliser, ce qui rend leur sautage-dessus plus facile... Vous constaterez que gravir un bloc de rocher glissant est loin d'être

EXCLUSIF

このできるい

FIRE AND ICE (SUITE)



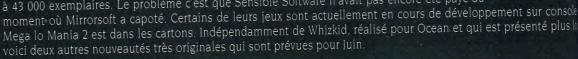
JOYSTICK / MARS 1992 / 74



SENSIBLE SOFTWARE

REPORTAGE DE DEREK DELA FUENTE

ette équipe de programmeurs, qui existe depuis longtemps, s'est faite un nom sur 8 bits avec des titres tels que Wizball et Microprose Soccer. Une des singularités de cette équipe c'est que tous leurs jeux sont des créations originales et qu'ils n'ont jamais réal; isé de conversions. Sensible Software compte quelque chose comme huit programmeurs et graphistes, mais les leaders sont indiscutablement Chris Yates (programmeur) et John Hair (Graphiste). Ces derniers sont à l'origine de cette équipe et ils la dirigent. Leur jeu le plus récent est Mega Lo Mania. Ils étaient très liés à Mirrorsoft, à tel point que toutes les productions planifiées pour 1992 devaient être publiées par cet éditeur, qui vient d'être repris par Acclaim. En général, les équipes de programmation perçoivent de faibles honoraires pour écrire un jeu, ce sont surtout les Royalties qui constituent leur revenu principal. Chaque jeu vendu rapporte un pourcentage aux programmeurs et ils se vendent en moyenne à moins de 10 000 exemplaires. Dépasser cette barre représente un véritable exploit et Mega lo Mania y est parvenu puisqu'il s'est vendu à 43 000 exemplaires. Le problème c'est que Sensible Software n'avait pas encore été payé au



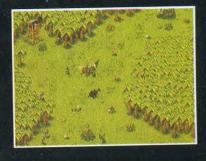
CANNON FODDER

titre très original. C'est offre une action trépidante, mais il offre également un aspect plus stratégique. Vous commencez en choisissant entre 3 et 8 hommes dans un groupe et vous pouvez constituer jusqu'à 5 groupes différents. Au début, les joueurs ne présentent aucune adresse particulière, ce n'est qu'après avoir réussi leur mission que leurs caractéristiques vont s'élever ainsi que leur statut. Le but est simple, il s'agit de rester en vie! Il y a un grand nombre de missions : sauver des ôtages, attaquer une base militaire ou défendre une zone. L'ennemi est également partagé en plusieurs groupes et vous pouvez estimer approximativement qui est où à l'aide de la carte radar. Chaque soldat peut effectuer différentes tâches, vous pouvez avoir un homme pour les armes, un chauffeur de jeep, un pilote d'hélicoptère, un expert en bazooka, etc. Quand vos joueurs acquièrent de l'expérience





vous voyez leur nom sur l'écran grâce à une icône exposant les tâches qui leur reviennent. Si l'icône est rouge cela veut dire qu'il est mauvais dans son job et si elle est verte c'est qu'il est expérimenté Les couleurs vous



d'abattre vos propres hommes), lei de reconnaissance (c'est prude mais cela ralentit le temps réponse), le feu de riposte (pouvous vous permettre de perdreitemps?) ou encore le cessez-le-fe Le jeu fait penser un peu à le Warriors, mais en plus subtil. Vo pouvez aussi bien ordonner à tout vos troupes de tirer qu'à un seul s dat. Cannon Fodder offre 200 nives différents et il est possible de joue deux. Les scénarios évolueront de Jungle au désert en passant pl'Antarctique. AMIGA/ST

donner le gra

de til



La sortie de cette simulation coïncidera avec le championnat d'europe et d'ici là, nous devrions voir arriver un véritable déluge de jeux de foot. Il sera difficile de faire le tri mais d'ores et déjà on peut dire que

dans un esprit arcade, Sensible Soccer est le premier programme capable de rivaliser avec Kick Off depuis longtemps. Après y avoir joué pendant près d'une heure (moi qui suis un fan de Kick Off), j'irai même jusqu'à dire qu'il est mieux! Est-ce possible? Quand vous voyez le jeu pour la première fois, vous avez l'impression de jouer à Kick Off mais dès que vous entrez en contact avec la balle vous faites vite la différence. Avec Kick Off, quand vous avez la balle, vous avez l'impression qu'elle est collée comme un aimant à votre pied, alors que dans cette simulation la balle rebondit et vous échappe quand vous arrivez sur elle. Cela exige beaucoup plus d'adresse et rajoute du réalisme et de l'authenticité au jeu. Il n'y aura pas moins de 90 équipes, dont les meilleurs équipes internationales, chacune avec ses doscouleur. Chaque équipe jouera avec son style particulier, alors si vous jouez contre le Brésil vous risquez de voir

beaucoup de passes. Il y aura un système de championnats et de coupes et d'équipes que vous le désirez. Vous pourrez aussi consulter les résultats des matchs auxquels l'ordinateur a participé. Toutes les options habituelles sont là : vous pouvez établir des formations, nommer vos joueurs et même élaborer votre propre sélection et la sauvegarder sur disquette. A chaque saison le terrain changera d'aspect. En été il sera sec et dur ce qui permet à la balle de mieux rebondir, en hiver il sera boueux et glissant. Parmi les innovations intéressantes il y aura le fait que les joueurs peuvent faire des têtes, des tacles glissés et des coups de pied retournés. Le gardien de but est sous le contrôle de l'ordinateur. Vous avez la possibilité d'enregistrer des passages du match et secondes des meilleurs moments à la fin de la partie. Vous avez une vue en plongée sur le terrain mais avec une petite inclinaison contrairement à Kick Off qui donnait une vue à plat. Il n'y a pas de niveau de difficulté dans

Liverpool soit bien meilleure que c'est ce qui fera la différence. Vous devrez connaître les qualités spécifiques à chacun de vos joueurs afin de les uțiliser au mieux. Une autre option est bien vue : si un joueur est blessé, on peut appeler l'entraineur pour



qu'il décide si le joueur restera en place ou non. Mais le fait de l'appeler n'est pas toujours un bon choix et ca peut vous faire perdre car il se peut qu'ensuite vous ayez justement besoin de ce grand avant-centre pour faire une tête et que son absence vous soit fatale. Si vous n'envoyez pas l'entraineur sur le terrain, le joueur pourra continuer à jouer tout en étant blessé, mais ça veut dire que vous courez le risque d'être obligé de vous en passer pour le reste de la saison si sa blessure s'est aggravée. Vous pouvez établir vous-même la durée du match et il y a encore beaucoup d'autres options. Pour finir, ajoutons que le jeu est fluide et qu'il offre un très bon répondant qui donne l'impression d'avoir le parfait contrôle des situations. AMIGA/ST - Sortie en Juin







REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

J'ai eu le plaisir de rencontrer les programmeurs en Hongrie ce qui m'a permis de voir leur jeu de plus près. Cette équipe bouillonne d'idées neuves et leur premier programme nous montre déjà de manière impressionnante de quoi ils sont capables! La séquence d'introduction à elle seule est déjà digne des meilleurs produits de Psygnosis, quant à la musique, elle est excellente. Le jeu de rôle est leur dada, pas étonnant que Dungeon Master les ait tant inspiré. Il faut s'attendre prochainement à un vrai déluge de programmes en provenance de ce pays de l'Est. Il aura fallu 2 ans pour finir ce jeu et il sera traduit en 6 langues. On y trouve 77 créatures différentes. En évoluant dans le jeu, vous voyez non seulement les décors changer et se perfectionner, mais les mouvements eux aussi deviennent de plus en plus sophistiqués. Ils sont déjà en train de travailler sur un jeu de type Sierra, un jeu de course dont le nom d'exploitation devrait être Skoda Run. Ils envisagent par ailleurs de convertir Andonned Places sur Super Famicom.

lectronic Zoo produit régulièrement des jeux mais aucun d'eux n'a encore eu l'honneur de figurer parmi les hits du genre. Leur dernière création vient d'une équipe de programmation hongroise. Les fans de jeu de rôle se frotteront les mains de satisfaction en découvrant que ce jeu est un mélange de Dungeon Master et d'Eye of the Beholder. S'il n'a pas leur finition, en revanche, il est largement à la hauteur en terme de taille et d'interaction entre les personnages. Avec les 5 disquettes de programme, vous trouverez une carte ainsi qu'un épais manuel qui contient une nouvelle, n'ayant aucun rapport avec le déroulement du jeu proprement dit, mais lui ajoutant un intérêt certain. Le jeu se passe dans le pays mythique de Kalynthia. Au cours de cet irrésistible et infernal voyage, vous avez le contrôle de 4 personnages, chacun d'eux ayant des spécialités et des traits de caractères différents. Le jeu se divise en trois sections principales:





les souterrains, la ville et la campagne; on peut aisément passer de l'un à l'autre. L'intrigue du jeu tourne autour de morceaux d'armes anciennes. Au cours de votre voyage, vous devrez trouver des armes et des objets. Tout au long de cette vaste quête vous apprendrez à maîtriser l'art de la magie, le jet de sorts et le combat. Visuellement, ce jeu a le même aspect que la plupart des jeux de rôle avec ses 4 personnages possédant leur propre menu de statistiques qui vous informent de leur état général. Les barres d'énergie et de

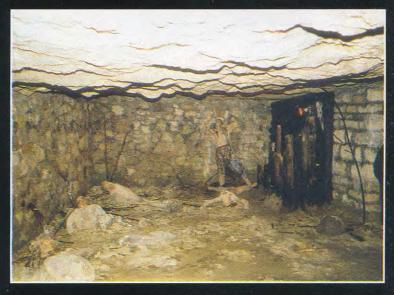
santé doivent être surveillées tout au long du jeu. Chaque personnage possède ses propres attributs: il y a le Combattant, le Prêtre, le Lanceur de sorts, etc... Vous pourrez multiplier vos points en ramassant de la nourriture, de l'argent, des sorts ou même des armes. Vous placez ces objets dans l'inventaire du joueur le plus habilité à les utiliser et c'est là que vous devez faire attention à ce que votre personnage puisse l'utiliser au mieux.

Vous débutez à l'intérieur des souterrains. Il faut gagner des clés pour sortir à l'extérieur, ce qui n'est

ABANDONNED PLACES



qu'une simple introduction au jeu mais ça peut durer des heures! La taille du jeu est hallucinante! Il est composé de 12 quêtes elles-mêmes divisées en 3 sections. Quand vous êtes venu à bout des 2 sections principales vous avez en plus des sousquêtes (blanches). Contrairement au jeu principal où vous évoluez par séquences successives, dans les sousquêtes vous pouvez choisir par quel souterrain vous comptez parvenir à la dérnière section. Si un souterrain



Dungeon Master. Après avoir trouvé les clés vous permettant de sortir de la première section, avec ses êtres de

nés à mesure que vous progressez. Les combats combinent l'arcade/action et la manipulation de souris, ils sont assez nombreux puisqu'il y a en tout plus de 30 monstres à combattre. Au départ, il suffit de ramasser des pierres et de les jeter sur les formes monstrueuses qui croisent votre chemin. Mais les difficultés du jeu s'accroissant selon l'habilité du joueur, il est de plus en plus difficile à contrer même si vous êtes prévenu que ca va être difficile. Les énigmes à résoudre pourront vous paraître tortueuses, c'est là que l'on constate que le rideau de fer a été un vrai bouclier contre l'influence des programmes diffusés sur



vous semble trop difficile vous pouvez passer automatiquement dans un autre. Il y a 12 représentations graphiques différentes selon les quêtes, vous passez successivement dans des souterrains, des espaces extérieurs. des villes, à nouveau des souterrains, puis dans une bibliothèque après être ressorti à l'extérieur. A la fin de ce parcours, vous devrez trouver 3 objets dans une des sous-quêtes que vous aurez choisi, ce qui vous permettra d'accéder à la dernière section. Une autre nouveauté du jeu est que pour la première fois vous avez affaire à un vrai monde extérieur, ce qu'on ne trouvait pas dans Eye of Beholder ou

feu, ses gargouilles et ses griffons, vous entrez dans un labyrinthe obscur et devez trouver la sortie. Les mouvements peuvent s'exécuter soit en cliquant dans la zone désirée soit en utilisant le curseur. Tout est géré par icônes et la réponse aux mouvements est très rapide. C'est l'adresse des joueurs qui fera la différence dans ce jeu, vous aurez l'occasion de l'éprouver dès que vous aurez un certain nombre de points parce que ça se corse sérieusement! L'exploration est un des moteurs principal du jeu puisqu'il faut trouver des objets cachés. Au départ l'objectif n'est pas très clair mais des indices vous sont don-





ABANDONNED PLACES (SUITE)



tez du souterrain que le jeu commence à être vraiment impressionnant, les graphiques et les animations transforment l'atmosphère et le feeling du jeu de manière spectaculaire. Vous pouvez vous trouver dans une pièce obscure et humide ou

encore sur le sommet d'une montagne noyé dans une couronne de nuages qui passe sur votre tête.

Ce jeu n'utilise pas les formules habituelles. En effet, dans la plupart des jeux il suffit de pousser une porte pour tuer les monstres mais là, c'est votre bon sens qui vous indiquera s'il faut pousser, tirer ou grimper pour obtenir le même résultat. Des récompenses vous attendent après

chaque succès obtenu dans la traversée d'un souterrain, il peut s'agir d'un plan d'ensemble du jeu qui apparaît sur l'écran, ce qui vous permet de voir où vous êtes. Mais il est essentiel que vous notiez votre propre plan car les routes ont tendance à se ressembler et

seuls les carrefours

importants vous permettent de faire la différence. Bien que les mondes extérieurs aient moins d'influence sur l'évolution de la partie, surtout les cités où vous ne pouvez être à cheval ou encore en vous transformant en chauve-souris pour atteindre votre destination. L'impression d'immensité que donne la perception géographique rend ce jeu beaucoup plus profond, avec un bon équilibre entre l'espace souterrain et l'extérieur.

Les dangers, comme dans la plupart des jeux de rôle, résident dans le fait de combattre trop souvent et d'être blessé, de s'endormir, ou de manger, et d'être tué (il y a aussi une ressemblance avec Bard's Tale). Vous devez apprendre les rudiments de chacune des professions de vos per-



Sonn sorts

A PATTER STATE STA

tué, vous devez y obéir à un certain nombre de rituels pour pouvoir ayancer, le combat en est un, par exemple. Vous traversez les paysages sonnages comme l'art de jeter des sorts et le combat avec un grand nombre d'armes différentes.

En général, quand vous voyagez vers l'étape suivante, votre première perspective visuelle est en plongée, attention au vertige!

Pour un début, ce jeu est très impressionnant, espérons que cette nouvelle équipe hongroise produira de nouvelles choses aussi excitantes dans l'avenir.

ZOO

Sortie prévue en avril sur PC, ST, AMIGA



BANDE DE VENARDS!

GAGNEZ JUSQU'A 1000F

PAR CHEQUE, EN NOUS ENVOYANT VOS ASTUCES, PATCHES, PLANS, POKES, SOLUCES, ETC...

Salut les truqueurs

Les vacances de décembre se sont à peine terminées, et voilà déjà que les premières vacances de l'année arrivent...

Un peu à notre tour de partir. Cette fois-ci Danbiss et moi-même personnellement (Danboss) avons décidé d'aller skier (on ne vous dira pas dans quel hôtel on est, pour éviter que la presse et la télévision ne nous attendent à l'hôtel Forest Hill de la Villette!).

Alors, un bon conseil, envoyez-nous une méga tonne d'astuces, car nous refusons catégoriquement de travailler pendant nos loisirs. A vous d'assurer...

Ce mois-ci, Framy vous a concocté un méga dossier sur le dernier Barbarian II de Psygnosis.

Au fait n'hésitez pas à nous écrire pour nous dire si ses dossiers vous plaisent.

Avis aux bidouilleurs ou bidouilleuses, on cherche des keums et des meufs qui savent trouver des listings et patches sur Atari ST. Contactez-nous à la rédaction.

Danboss & Danbiss



COMMENT DEVENIR RICHE ET CELEBRE !!!

Vous voulez devenir riche et en plus célèbre? Vous avez trouvé des bidouilles inédites (que vous avez trouvé tout seul, et pas recopié sur un autre magazine!) eh bien envoyez-les nous. Si nous les publions, votre nom sera dans la rubrique (à vous la célébrité!) et comme nous sommes très sympa, nous vous enverrons un chèque (à vous la richesse).

Envoyez-nous vos bidouilles à l'adresse ci-dessous et n'oubliez pas de préciser quelle machine vous possédez!!

JOYSTICK • JEUX CRACK - 103 Bd. MAC DONALD- 75019 PARIS

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 DIS-COLOGY. 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 a suivre :

- Lancez DISCOLOGY et choisissez l'éditeur
- Insérez votre disk a modifier et déprotégez-le
- Dans le menu "MODES", choisissez "EDITION DISQUE"
- Faites trois fois ENTER (édition des pistes ØØ a 41)
- Dans le menu "FONCTIONS", choisissez "RECHERCHER"
- Appuyez sur H
- Tapez les valeurs en hexadécimal de la recherche
- Appuyez sur ENTER après la dernière
- Si DISCO affiche : "Piste XX non formatée", reprenez "EDITION DISQUE", et entrez XX+1 comme piste de début.
- Si DISCO affiche : "Secteur trop grand réduit à &4ØØØ", 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 &2ØØØ et &4ØØØ, 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 &2ØØØ et &4ØØØ, vous avez un poke entre &ØØØØ et &2ØØØ, 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

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

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 réglements 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.

			THE BLUES
	SUPER SPACE AMC BABY JO		
INVADERS	(COMPILE TOP 25)		BROTHERS
Davis shadada la tablassi da		Pour être invulnérable,	
Pour choisir le tableau de depart faites :	Pour être invincible pour la	recherchez les octets 3F B7	Pour avoir des vies infinies,
POKE &7b44,xx	partie 1 faites :	Co 4/ DE LE CE EL	recherchez les octets 1Ø 7E
TOKE W/DII,AA	POKE &929B,&18	remplacez-le le C8 par C9.	3D CB 7F 28 et remplacez le
Pour choisir le tableau de	10KL 4/2/D,410	Pour avoir des vies infinies,	3D par ØØ.
départ recherchez les octets		recherchez les octets 22 17	
3e,ØØ,32,f5,72 et remplacez		35 CD 19 15 et remplacez-le	Pour avoir des vies infinies :
le ØØ par xx	partie 1 recherchez les octets	35 par ØØ.	POKE &4BA5,Ø
(xx entre Ø et b)	2Ø,1e,c5,dd,7e et remplacez	2. I.m. 2.2.	(BIG MAG)
(BIG MAG)	le 2Ø par 18	Pour être invulnérable :	
DELIVRANCE	(BIG MAG)	POKE &19AB,&C9	THE BLUES
(alias stormlord 2)			BROTHERS
(anas stormord 2)	DEFLEKTOR	Pour avoir des vies infinies :	
Pour être invincible	DEFLEXION	POKE &1582,Ø	Pour avoir des crédits infinis,
recherchez les octets			faites:
b7,cØ,dd,e5,32 et remplacer	Pour avoir du temps infini		POKE &4821,Ø.
le cØ par c9	faites:	passwords pour accéder aux	Pour avoir des vies infinies,
(pour les 3 parties)	POKE &251c,Ø	niveaux:	faites:
non-construction does to	Pour avoir des vies infinies	DOM DOM, YOUPI, GLOUP,	
Pour être invincible dans la Partie 1 faites:	faites:	MUMMY	Pour avoir de l'énergie
POKE &111f,c9		(BIG MAG)	infinie, faites :
Pour être invincible dans la	POKE &7cf,Ø	INDCON HAWK	POKE &CC3D,Ø.
Partie 2 faites:		HUDSON HAWK	Pour choisir le niveau de
POKE &1125,c9	Pour avoir du temps infini	for the second second	départ, faites :
Pour être invincible dans la	recherchez les octets	Attention aux pistes en taille	POKE &63F/,niv-1, niv etant
Partie 3 faites:	cØ,2d,22,59,23 et remplacez	6, il ne faut jamais modifier et surtout écrire une piste en	
POKE &111f,c9 (BIG MAG)	le 2d par ØØ	taille 6. Sinon, vous avez le	(Carine & Nicolas)
(BIG MAG)	Pour avoir des vies infinies	droit de coller votre	THE DIVING
AFTER THE WAR		disquette à la poubelle.	THE BLUES
(PARTIE 1)		disquette a la poubene.	BROTHERS
(COMPILE TOP 25)	Ø4,3d,32,7e,Ø4 et remplacez	Pour avoir de l'énergie	
(COMPLETOL 25)	le 3d par ØØ	infinie, recherchez les octets	Pour avoir des crédits infinis,
Pour avoir les vies infinies	(BIG MAG)	Ø9 Ø6 3D 32 Ø9 et	remplacez les octets 3D 32
faites:		remplacez le 3D par ØØ.	E1 65 par ØØ 32 E1 65.
POKE &8Ø4e,Ø	SKATEWAR		Pour avoir des vies infinies,
Pour avoir le temps infinis	(COMPILE TOP 25)	Pour avoir des vies infinies,	remplacez les octets 2E 38
faites:		recherchez les octets 1B Ø6	7E 3D par 2E 38 7E ØØ.
POKE &9b7a,Ø	Bidouille assez marrante	3D CA CD et remplacez le	Pour avoir de l'énergie
Pour avoir les vies infinies		3D par ØØ.	infinie, remplacez les octets
recherchez les octets	(hihi) POKE &3265,&18		3D 7E F1 2E 31 par ØØ 7E
35,c3,b4,7f et remplacez le		Pour avoir des vies infinies :	F1 2E 31. Pour choisir le niveau de
35 par zero	Bidouille assez marrante	POKE &FC9,Ø	départ, remplacez les octets
	recherchez les octets	Pour avoir de l'énergie	
recherchez les octets	46,28,Ø4,3d,21,fØ et	infinie :	niv-1, niv étant compris
b7,c8,3d,32,ed et remplacez	remplacez le 28 par 18	POKE &1683,Ø	entre 1 et 5.
le 35 par ØØ (BIG MAG)	(BIG MAG)	(BIG MAG)	(Carine & Nicolas)
(DIO MINO)	(DIO 1111O)	(DIO IIIIO)	(Garnie & Mediao)

THE SIMPSONS BART VS THE SPACE **MUTANTS**

Pour accéder du niveau 1 au niveau 2 faites: POKE &22A4,6

Pour accéder du niveau 2 au niveau 3 faites: POKE &22C8,6

Pour accéder du niveau 3 au niveau 4 faites: POKE &2663,6

Pour accéder du niveau 4 au niveau 5 faites: POKE &269E.6

Pour accéder du niveau 5 à la fin (hihi) faites: POKE &249c,6

ps:vous pouvez egalement remplacer le 6 par 8 et la surprise le zolie GAME OVER apparait je sais ca sert a rien mais enfin bon vu qu'il faut remplir les colonnes... (aie! Danboss pas le mac... non... argg)

Pour avoir les vies infinies pour la partie un faites : POKE &3ae4,Ø

Pour avoir les vies infinies pour la partie deux faites : POKE &44Ø1,Ø

Pour avoir les vies infinies pour la partie trois faites : POKE &48e9,Ø

Pour avoir les vies infinies pour la partie quatre faites : POKE &4753,Ø

Pour avoir les vies infinies pour la partie cinq faites : POKE &425a,Ø

Pour avoir les vies infinies pour la partie hein recherchez les octets Ø1.3Ø,Ø6.3E,Ø8 remplacez le Ø1 par ØØ (valable pour les cinq parties)

Pour avoir les vies infinies pour la partie un allez en piste 8 secteur 82 de la face A et en &E4 remplacez le Ø1 par ØØ

Pour avoir les vies infinies pour la partie deux allez en piste 16 secteur 89 de la face A et en &1 remplacez le Ø1 par ØØ

Pour avoir les vies infinies pour la partie trois allez en piste 29 secteur 87 de la face A et en &e9 remplacez le Ø1 par ØØ

Pour avoir les vies infinies pour la partie quatre allez en piste 5 secteur 83 de la face B et en &153 remplacez le Ø1 par ØØ Pour avoir les vies infinies pour la partie cinq allez en piste 15 secteur 86 de la face B et en &5A remplacez le Ø1 par ØØ (BIG MAG)

MEGADRIVE Jap.+ SONIC!1390 F.
GAME GEAR + Space Harrier ! 990 F.
CORE GRAFX puiss.5+1 JEU 1290 F.
SUPER GRAFX + 1 JEU :
Neo-Geo SNK+ 1 JEU: 3490 F.
SUPER FAMICOM:2490 F.
ATARI LYNX 2 790 F.
Master System, Game Boy, Atari 2600, Etc

LES NEWS, ACCESSOIRES, A PRIX CANON!

ATARI ST/E **Amst. CPC**

Softs et Accessoires

AMIGA

I AIVAA OA	
A500, peritel, souris	2690 f
+ Extension 512 Ko	2890 f
+ Moniteur Couleur	4690 f
Lecteur externe 880 Ko	5491
Hard copieur Blitz Turbo	249 f
Lecteur + Blitz integré	720 f
EXTENSION 512 Ko	329 f
EXT. 1 Mo Pour 500 Plus	750 f
KickChange 1.3/2.0	650 f
Souris Power Mouse	199 f
Combo 3,5+5,25	1990 f
Et beaucoup d'autres	

Changez de jeux! Toutes consoles, De 60 à 100 F.

Compatibles PC

SOFTS: LES NEWS EN DIRECT 1190 f Soundblaster v.2 1990 f Soundblaster PRO 9/61 Disks HD 3.5/5.25 590 f Lecteur 3,5 HD Joystick - Souris - Moniteurs - Etc...

Toutes Configurations...Ex:

386-SX.16 1 Mo RAM - D.Dur 80 Mo. 8590 f Lect. HD - Moniteur VGA -Sourls Ms - 20 Disks .Mini tower

386-DX.25 1 Mo RAM - D.Dur 80 Mo -Lect. HD - Moniteur VGA -Souris Ms - 20 Disks .Mini tower

EVRY GAMES

7. Venelle B. Franklin 91000 EVRY >> Cours B. Pascal, dessus la boulangerie

☎ 60.77.68.95

Pour la vente par correspondance, passez un petit coup / de fil pour vous renseigner, puis utilisez le bon de commande ci-dessous . . . COLLISSIMO 48 Heu

	1	> =
res.	(
	ialC	ontant

Quant. Designation	Montant
PORT: un JEU = 25 F.	Frais de PORT :
AVEC Contra Romb - 60 k	

Autres produits: Nous consulter. TOTAL: N'oubliez pas vos coordonnées!

Règlements par chèque a l'ordre de evry games.

PAPERBOY II

bidouille, recherchez les 3D octets C6 ØØ 3A 66 86 B7 et (Carine & Nicolas) remplacez le ØØ par Ø1. (BIG MAG)

BASKET MASTER Compil LA COLLECTION No 2

Pour marquer tous les points, faites: POKE &Ø999.&25.

Pour marquer tous les points, remplacez les octets 26 11 DD 21 par 25 11 DD 21.

(Carine & Nicolas)

BEACH VOLLEY

Compil LA COLLECTION No 2

Pour marquer tous les points, faites: POKE &Ø5EF,Ø.

Pour marquer tous les points, remplacez les octets Pour avoir de l'énergie ØØ adresse &9B3 CB 47 28 ØD par CB 47 28

(Carine & Nicolas)

FLYING SHARK

Compil LA COLLECTION No 2

faites:

POKE &3B7Ø,&3A.

remplacez les octets DD 35 définie Ø3 3E par 3A 35 Ø3 3E. (Carine & Nicolas)

MATCHDAY II

Compil LA COLLECTION No 2

points, faites: POKE &4AB4,&93.

Pour marquer tous les Pour avoir des journaux points, remplacez les octets infinis, faites : Pour avoir une méga 94 4A 18 3D par 93 4A 18 POKE &BF3D.Ø.

HUDSON HAWK

POKE &ØFC9,&B7.

infinie, faites: POKE &1683,&B7.

Pour choisir la Mission de départ, faites : POKE &ØF8D, MIS-1, MIS

étant compris entre 1 et 3.

Pour passer au tableau suivant avec la touche définie pour "QUIT", faites : POKE &1ØC8,Ø1.

remplacez les octets 3A 1B faire pendant le jeu : Ø6 3D par 3A 1B Ø6 B7.

infinie, remplacez les octets remplacer le &3A par &A8 3A Ø9 Ø6 3D par 3A Ø9 Ø6 B7.

Pour choisir la Mission de départ, remplacez les octets 2E Ø7 3E ØØ par 2E Ø7 3E Pour avoir des vies infinies, MIS-1, MIS étant compris entre 1 et 3.

Pour passer au tableau Pour avoir des vies infinies, suivant avec la touche pour remplacez les octets 1Ø C9 Pour avoir des vies infinies : 3E Ø3 par 1Ø C9 3E Ø1. (Carine & Nicolas)

PAPERBOY 2

faites:

POKE &D73C,Ø.

Pour avoir vies et journaux infinis, faites: POKE &BEDC,1.

Pour avoir des vies infinies, &15 adresse &Ø3 Pour avoir des vies infiniés, remplacez les octets 3D 32 remplacer le 77 par ØØ 4D 86 par ØØ 32 4D 86.

Pour avoir des journaux par 93 27 ØØ 3Ø ØC Pour avoir de l'énergie infinis, remplacez les octets 3D 32 66 86 par ØØ 32 66

> Pour avoir vies et journaux POKE &443C,Ø infinis, remplacez les octets Pour avoir du temps infini : ØØ 3A 66 86 par Ø1 3A 66 POKE &5DC6,Ø

(Carine & Nicolas)

TITAN compil LES FANATIQUES

Pour avoir des vies infinies, Pour avoir des vies infinies, POKE &19B3,&A7 ou aller en piste 2Ø secteur

> Pour choisir son tableau. faire pendant le menu : POKE &1ØØØ,&5Ø ou aller en piste 13 secteur Pour avoir du fuel infini: ØØ adresse &ØØØ remplacer le &1D en &6A

CAULDRON II compil CRAZY STARS

POKE &84CE,Ø ou aller en piste Ø1 secteur 96 en ØØ. adresse &72 remplacer le 3D en ØØ ou rechercher la chaîne 3A 3D en ØØ. Pour marquer tous les Pour avoir des vies infinies, ØØ BE 3D FA 74 et Aller en piste 6 secteur &45 remplacer la par 3A ØØ BE adresse &D8 : remplacer le ØØ FA 74

CONTINENTAL **CIRCUS**

compil GRANDSTAND-DOMARK

Pour avoir du temps infini: POKE &B85.Ø ou aller en piste Ø5 secteur ou rechercher la chaîne 93 27 77 3Ø ØC et remplacer la

DICK TRACY

Pour avoir des vies infinies : Pour limiter le recul du personnage: POKE &5DB8,&18

WILD STREET compil CRAZY STARS

Pour avoir de l'énergie infinie: POKE &47BF,&63 et POKE &4871,&18 POKE &4872,4

FIRE AND FORGET 1

compil LES FANATIQUES

POKE &13BD.Ø POKE &1442,Ø POKE &5353,Ø POKE &53D8,Ø ou aller en piste 2 secteur &49 adresse &BD remplacer le 3D en ØØ: Aller en piste 2 secteur &49 adresse &142 : remplacer le et Aller en piste 6 secteur &45 adresse &53 : remplacer le

96 en ØØ.

BARBARIAN II

(COMPIL)

10 REM énergie et vies infinies sur BARBARIAN 2 20 REM version DISK - compil ONE-TWO 3Ø REM (C) JOYSTICK 1992 40 REM pourquoi se fatiguer quand le boulot 50 REM a déjà été fait correctement ??? 60 REM the PUNISHER was here ! 70 MODE 1:PRINT"patientez quelques secondes ..." 8Ø ADR=&6647:FOR A=15Ø TO 52Ø STEP 1Ø:D=Ø 9Ø FOR B=Ø TO 13:READ B\$:C=VAL("&"+B\$):D=D+C 100 POKE B+ADR, C:NEXT: READ B\$:G=VAL("&"+B\$) 11Ø IF D<>G THEN PRINT"ERREUR EN LIGNE"; A: END 12Ø ADR=ADR+14:NEXT:MODE 1 13Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE" 140 CALL &BB06: CALL &6647 15Ø DATA 21,54,66,11,54,A6,Ø6,Ø3,ED,BØ,C3,87,A6,AF,62B 16Ø DATA F5,46,48,23,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,1Ø,2Ø,782 17Ø DATA F1,06,00,48,CD,38,BC,1E,06,18,08,F3,1E,65,4BA 18Ø DATA Ø1, 7E, FA, ED, 59, Ø6, F5, ED, 78, 1F, 38, FB, ED, 78, 7D6 190 DATA 1F, 30, FB, 1D, 20, F1, F3, C9, AF, CD, OE, BC, CD, EC, 833 200 DATA A6, CD, 6E, A6, 3E, 02, 32, 42, A8, C6, 4A, 32, 3D, A8, 60A 21Ø DATA CD, FA, A6, 3E, Ø3, 21, ØØ, CØ, CD, Ø4, A7, 21, 46, A8, 616 22Ø DATA CD,54,A6,3E,Ø8,21,ØØ,B3,CD,Ø4,A7,21,5Ø,ØØ,4CA 23Ø DATA 22, CB, B3, 21, C7, A6, 11, 5Ø, ØØ, Ø6, Ø1, ED, BØ, C3, 5F6 24Ø DATA ØØ, B3, AF, 32, 2F, 43, 32, 92, 3D, 32, ØC, 3E, 32, CE, 483 25Ø DATA 57,32,48,3E,32,5A,3E,C3,8Ø,ØA,ØØ,3E,28,18,3A4 26Ø DATA Ø1, AF, Ø1, Ø1, BC, ED, 49, Ø4, ED, 79, C9, 3E, 1Ø, Ø1, 526 27Ø DATA 54,7F,ED,79,ED,49,3D,F2,F1,A6,C9,ØE,C8,21,7F5 28Ø DATA 5F, A8, 16, ØØ, C3, 62, A7, 4F, DD, 21, 5F, A8, DD, 7E, 698 29Ø DATA ØØ, B9, 28, ØA, DD, 23, DD, 23, DD, 23, DD, 23, 18, FØ, 5F3 300 DATA DD, 56, 01, DD, 5E, 02, DD, 46, 03, 3E, 19, 93, B8, 38, 571 31Ø DATA Ø7,7B,8Ø,3D,4F,C3,48,A7,ØE,18,C5,F5,E5,D5,6DA 32Ø DATA CD, 48, A7, D1, E1, F1, C1, 5F, 78, 93, 47, 7C, 83, 67, 837 33Ø DATA 1E,Ø1,14,18,DA,3E,4C,32,3D,A8,3E,Ø6,32,42,37E 34Ø DATA A8,79,1D,93,32,EA,A7,7B,32,D5,A7,1E,C1,4B,6E7 35Ø DATA C3,63,A7,59,7A,32,36,A8,32,3F,A8,22,8B,A7,61D 36Ø DATA 7B, 32, 41, A8, 79, 32, 43, A8, 11, 39, A8, CD, A5, A7, 637 37Ø DATA 3A, 56, A8, B7, 2Ø, F4, 11, 33, A8, CD, 8F, A7, 11, 3C, 63F 38Ø DATA A8,21,46,A8,18,1E,CD,AØ,A7,11,37,A8,CD,A5,663 39Ø DATA A7,21,56,A8,CB,6E,28,F3,C9,Ø1,2D,A8,18,ØB,5DC 400 DATA 01,15,A8,21,56,A8,18,03,01,DE,A7,ED,43,D7,585 41Ø DATA A7, 1A, 47, C5, 13, 1A, Ø1, 7E, FB, F5, ED, 78, 87, 3Ø, 685 42Ø DATA FB, FA, BD, A7, F1, ØC, ED, 79, Ø6, Ø8, 1Ø, FE, C1, 1Ø, 7A9 43Ø DATA E6,Ø1,7E,FB,11,ØØ,ØØ,C3,DE,A7,ØC,ED,78,ØD,637 44Ø DATA 1B, ED, 78, F2, DE, A7, 7A, B3, C2, D9, A7, 11, ØØ, ØØ, 777 45Ø DATA ØC, ED, 78, 77, ØD, 23, 1B, 7A, B3, CA, Ø8, A8, ED, 78, 63F 46Ø DATA F2,F7,A7,E6,2Ø,C2,EB,A7,C3,12,A8,ØC,ED,78,8D8 47Ø DATA ØD, ED, 78, F2, Ø8, A8, E6, 2Ø, C2, Ø4, A8, 21, 56, A8, 6A7 48Ø DATA ED, 78, FE, CØ, 38, FA, ØC, ED, 78, 77, ØD, 23, 3E, Ø5, 6BØ 49Ø DATA 3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø,E9,C9,ED,78,F2,2D,8ØB 500 DATA A8, C9, 03, 0F, 00, 00, 01, 08, 02, 4A, 00, 09, 00, 00, 1E1

FIRE & FORGET II

(COMPIL)

10 REM vies infinies sur FIRE & FORGET 2 20 REM version DISK - compil ONE-TWO

3Ø REM (C) JOYSTICK 1992 - by the PUNISHER

4Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"

51Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,2A,FF,ØØ,16,Ø9,15,19,12,Ø3,18B 52Ø DATA 1A,ØF,ØD,ØF,ØD,ØØ,16,ØA,9A,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,1ØC

5Ø CALL &BBØ6:MEMORY &1EØØ:LOAD"QPM",&1FØØ

6Ø POKE &1F1B, &C9:CALL &1FØE:POKE &4425,Ø

70 OUT &FA7E. 1: CALL &4000

HUDSON HAWK

10 REM Vies et (nergie infinies

20 REM Passage au tableau suivant avec la

3Ø REM touche affectée au "OUIT"

40 REM Choix de la mission de d{part

50 REM Sur HUDSON HAWK (Disk)

60 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK

7Ø MEMORY &A5ØØ:FOR p=&A58Ø TO &A5D6

8Ø READ a\$:a=VAL("&"+a\$)

9Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT

100 IF ck<>&214C THEN 110 ELSE GOTO 120

110 PRINT"Erreur dans les datas !":END

12Ø POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF

13Ø MODE 1

14Ø INPUT"Mission de d{part (1 à 3) ";mi

15Ø IF mi>3 OR mi<1 THEN 14Ø ELSE POKE &A5C3, mi-1

160 MODE 1

17Ø PRINT"Ins{rer l'original de HUDSON HAWK...

18Ø CALL &BB18:FOR i=Ø TO 3:INK i,Ø:NEXT

19Ø BORDER Ø:CALL &A587

200 DATA AF, 5F, 0E, C1, C3, 66, C6, 0E, 07, CD, 0F, B9, 21, 00

21Ø DATA CØ, E5, D1, Ø1, ØØ, 2Ø, ED, BØ, CD, Ø3, B9, 3E, 46, 32

22Ø DATA 6A, C6, 32, DA, C6, 21, ØØ, Ø2, 16, Ø3, E5, D5, CD, 8Ø

23Ø DATA A5, D1, E1, Ø1, ØØ, 18, Ø9, 14, 7A, FE, Ø9, 2Ø, EF, 21

24Ø DATA ØØ, 12, 11, FD, Ø1, Ø1, ØØ, 7A, ED, BØ, 3E, ØØ, 32, 8D 25Ø DATA ØF, 3E, B7, 32, C9, ØF, 32, 83, 16, 3E, Ø1, 32, C8, 1Ø

26Ø DATA C3,9D,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ

MICROMANIA SUR FR3!

haque mercredi vers 17h15 et le dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les ieux dans l'émission



MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à Issy-Les-Moulineaux!!

MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre Cial Les 3 Moulins . Pont de Billencourt 92130 Issy-Les-Moulineaux.



Une montre jeu vidéo à cristaux liquides **GRATUITE*** pour 500 F d'achats ou plus !

"Offre d'une valeur de 145 F valable au Magasin MICROMANIA LES 3MOULINS uniquement '(Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

CONTINENTAL CIRCUS (COMPIL)

- 10 REM temps infini sur CONTINENTAL CIRCUS
- 20 REM version DISK compil GRANDSTAND-DOMARK
- 3Ø REM (C) JOYSTICK 1992
- 40 REM by the PUNISHER
- 50 MODE 1:FOR A=&60 TO &D6:READ A\$
- 6Ø B=VAL("&"+A\$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
- 70 IF C<>12895 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
- 8Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
- 9Ø CALL &BBØ6:CALL &6Ø
- 100 DATA 21, FF, AB, 11, 40, 00, CD, CB, BC, 0E, 07, CD, 0F, B9
- 11Ø DATA C5,CD,ØØ,B9,11,ØØ,28,CD,63,C7,Ø1,7E,FB,3E
- 12Ø DATA 4C,CD,5C,C9,3E,ØØ,CD,5C,C9,3E,28,CD,5C,C9
- 13Ø DATA 3E,00,CD,5C,C9,3E,C1,CD,5C,C9,3E,06,CD,5C
- 14Ø DATA C9, 3E, C1, CD, 5C, C9, 3E, Ø1, CD, 5C, C9, F3, 3E, FF
- 15Ø DATA CD, 5C, C9, 21, ØØ, 2Ø, CD, E5, C6, FB, CD, 1C, C9, C1
- 16Ø DATA CD, ØF, B9, CD, Ø3, B9, 21, ØØ, 24, 11, ØØ, Ø1, Ø1, ØØ
- 17Ø DATA Ø2,ED,BØ,21,CE,ØØ,22,Ø5,Ø1,C3,ØØ,Ø1,21,ØØ
- 18Ø DATA ØØ, 22, 85, ØB, C3, ØØ, Ø4

THE BLUES BROTHERS

- 10 REM Choix du niveau de départ
- 20 REM Vies et énergie infinies
- 3Ø REM Sur THE BLUES BROTHERS (Disk)
- 4Ø REM Par Carine & Nicolas (C) JOYSTICK
- 5Ø MEMORY &24A6:FOR p=&24A8 TO &2516
- 6Ø READ a\$:a=VAL("&"+a\$)
- 7Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT:MODE 1
- 8Ø IF ck<>&28ØE THEN 9Ø ELSE GOTO 1ØØ
- 9Ø PRINT"Erreur dans les datas !": END
- 100 INPUT"Niveau de d{part (1 a 5) "; niv
- 11Ø IF niv>5 OR niv<1 THEN 100
- 12Ø POKE &24A7, niv-1:MODE 1
- 13Ø PRINT"Insérer l'original des BLUES BROTHERS...
- 14Ø CALL &BB18:MODE 1:CALL &25Ø3
- 15Ø DATA 3A, CF, 78, 32, F7, 63, C9, 3A, F7, 63, 47, 3A, CF, 78
- 16Ø DATA B8, C9, AF, 32, 3D, CC, C3, 79, 62, AF, 32, A5, 4B, 3A
- 17Ø DATA A7,24,32,F7,63,21,EØ,78,22,37,44,AF,32,58
- 18Ø DATA 44,3E,CD,32,55,44,32,77,48,21,DØ,78,22,78
- 19Ø DATA 48,2E,D7,22,56,44,21,A7,24,11,CF,78,Ø1,18
- 200 DATA 00, ED, B0, C3, 00, 40, 21, 00, 00, 22, 5B, 25, 21, BF
- 21Ø DATA 24,22,9E,25,66,C6,Ø7,21,ØØ,Ø1,11,ØØ,ØØ,ØE
- 22Ø DATA 41, DF, ØØ, 25, 21, F4, 24, 22, 89, Ø1, C3, ØØ, Ø1, ØØ

LAST NINJA II

(COMPIL)

- 10 REM vies infinies sur THE LAST NINJA 2
- 20 REM version DISK compil SUPERHEROES
- 3Ø REM (C) JOYSTICK 1992 by the PUNISHER
- 4Ø MODE 1:FOR A=&AØØØ TO &AØ1A:READ A\$
- 5Ø B=VAL("&"+A\$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
- 60 IF C<>2110 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
- 7Ø INPUT "mettre (1) ou enlever (2) les vies ? ",R
- 8Ø IF R=1 THEN POKE &9ØØØ,Ø ELSE POKE &9ØØØ,&35
- 9Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ** DEPROTEGE **"
- 100 PRINT"ET TAPEZ UNE TOUCHE"
- 110 CALL &BB06:CALL &A000:|CPM
- 12Ø DATA 21,00,10,11,00,08,0E,41,DF,18,A0,3A,00,90
- 13Ø DATA 32,9C,1Ø,DF,15,AØ,C9,3F,CØ,Ø7,3C,CØ,Ø7

INDIANA JONES

(COMPIL)

- 10 REM INDIANA JONES ET LE TEMPLE MAUDIT
- 20 REM choix du tableau et vies infinies
- 30 REM version DISK compil SUPERHEROES
- 4Ø REM (C) JOYSTICK 1992 by the PUNISHER
- 5Ø MODE 1:FOR A=&9BFØ TO &9C32:READ A\$
- 60 B=VAL("&"+A\$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
- 7Ø IF C<>5591 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
- 8Ø INPUT "QUEL TABLEAU (1-4) ? ".T
- 9Ø IF T<1 OR T>4 THEN RUN ELSE POKE &4F,T-1
- 100 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
- 110 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk", &2000
- 12Ø CALL &9BFØ
- 13Ø DATA 3E,Ø1,CD,ØE,BC,21,ØØ,2Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ,1Ø
- 14Ø DATA ED, BØ, 21, ØE, 9C, 22, ØF, BC, 3E, CD, 32, ØE, BC, C3
- 15Ø DATA 7Ø, Ø1, 21, 15, 9C, 22, DØ, 9C, C9, AF, 32, AA, 31, 32
- 16Ø DATA 82,14,32,C4,14,3A,4F,00,32,81,14,32,C3,14
- 17Ø DATA 3E, 3E, 32, 8Ø, 14, 32, C2, 14, C3, 8Ø, ØØ

THE SPY WHO LOVED ME (COMPIL)

- 10 REM vies infinies sur THE SPY WHO LOVED ME
- 20 REM version DISK compil SUPERHEROES
- 30 REM (C) JOYSTICK 1992 by the PUNISHER
- 4Ø MODE 1:FOR A=&AØØØ TO &AØ21:READ A\$
- 5Ø B=VAL("&"+A\$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
- 6Ø IF C<>2686 THEN PRINT"DATA ERROR !": END
- 7Ø INPUT "mettre (1) ou enlever (2) les vies ? ",R
- 8Ø IF R=1 THEN POKE &9ØØØ,Ø ELSE POKE &9ØØØ,&3D
- 9Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ** DEPROTEGE **"
- 100 PRINT"ET TAPEZ UNE TOUCHE"
- 11Ø CALL &BBØ6:CALL &AØØØ:RUN"SPY
- 12Ø DATA 21,00,10,11,00,05,01,C1,05,DF,1F,A0,3A,00
- 13Ø DATA 9Ø,32,3C,11,DF,1C,AØ,3E,Ø7,82,57,1Ø,EE,C9
- 14Ø DATA 3F, CØ, Ø7, 3C, CØ, Ø7

DICK TRACY

- 10 REM energie et vies infinies , et recul limite
- 20 REM sur DICK TRACY version DISK
- 30 REM Grace au recul limite , vous pouvez passer
- 40 REM facilement le quatrième tableau .
- 5Ø REM (C) JOYSTICK 1992
- 60 REM by the PUNISHER
- 70 MODE 1:FOR A=&A000 TO &A039:READ A\$
- 8Ø B=VAL("&"+A\$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
- 9Ø IF C<>4725 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
- 100 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
- 110 CALL &BB06:CALL &A000
- 12Ø DATA 21,00,01,11,00,00,0E,41,DF,37,A0,3E,F7,32,BC
- 13Ø DATA Ø2,3E,C3,32,3Ø,ØØ,21,1E,AØ,22,31,ØØ,C3,Ø8,Ø1
- 14Ø DATA 21,28,AØ,22,9B,82,F3,C3,ØØ,8Ø,AF,32,3C,44,32
- 15Ø DATA C6,5D,3E,18,32,B8,5D,C3,ØØ,4Ø,3C,CØ,Ø7

BEACH VOLLEY

(COMPIL)

10 REM Marquer tous les points sur BEACH VOLLEY 20 REM Pour la Compil LA COLLECTION No 2 (Disk)

30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK

4Ø MEMORY &A5ØØ:FOR p=&A58Ø TO &A5E3

50 READ a\$:a=VAL("&"+a\$)

60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT

70 IF ck<>&286A THEN 80 ELSE GOTO 90

80 PRINT"Erreur dans les datas !":END

90 POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF

110 PRINT"InsÉrer l'original de BEACH VOLLEY...

12Ø PRINT" (Compil LA COLLECTION No 2) ...

13Ø CALL &BB18:FOR i=Ø TO 3:INK i,Ø:NEXT

14Ø BORDER Ø:CALL &A587

15Ø DATA AF, 5F, ØE, C1, C3, 66, C6, ØE, Ø7, CD, ØF, B9, 21, ØØ

160 DATA CØ, E5, D1, Ø1, ØØ, 2Ø, ED, BØ, CD, Ø3, B9, 3E, 46, 32

170 DATA 6A, C6, 32, DA, C6, 21, 00, 10, 16, 01, CD, 80, A5, 21

18Ø DATA ØØ, 15, 16, 19, CD, 8Ø, A5, F3, 21, ØØ, 12, 11, ØØ, AC

190 DATA Ø1,00,03,ED,B0,21,00,2C,11,00,9F,0E,C6,ED

200 DATA BØ, 21, DD, A5, 11, 55, 9F, ØE, Ø7, ED, BØ, AF, Ø1, 7E

21Ø DATA FA, ED, 79, CD, ØØ, AC, C3, ØØ, 9F, AF, 32, EF, Ø5, C3

FLYING SHARK

(COMPIL)

10 REM Vies infinies sur FLYING SHARK (Disk) 20 REM Pour la Compil LA COLLECTION No 2

30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK

4Ø MEMORY &A5ØØ:FOR p=&A58Ø TO &A5CF

50 READ a\$:a=VAL("&"+a\$)

60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT

70 IF ck<>&20C8 THEN 80 ELSE GOTO 90

80 PRINT"Erreur dans les datas !":END

90 POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF

100 MODE 1

110 PRINT"Ins{rer l'original de FLYING SHARK...

12Ø PRINT" (Compil LA COLLECTION No 2) ...

13Ø CALL &BB18:FOR i=Ø TO 3:INK i,Ø:NEXT

14Ø BORDER Ø:CALL &A587

15Ø DATA AF, 5F, ØE, C1, C3, 66, C6, ØE, Ø7, CD, ØF, B9, 21, ØØ

160 DATA CØ, E5, D1, Ø1, Ø0, 20, ED, BØ, CD, Ø3, B9, 3E, 46, 32

17Ø DATA 6A, C6, 32, DA, C6, 21, ØØ, Ø2, 16, Ø5, E5, D5, CD, 8Ø

18Ø DATA A5, D1, E1, Ø1, ØØ, 18, Ø9, 14, 7A, FE, ØB, 2Ø, EF, 21

19Ø DATA ØØ, 1Ø, 11, 9Ø, Ø8, Ø1, 3Ø, 79, ED, BØ, 3E, 3A, 32, 8Ø

200 DATA 24, AF, Ø1, 7E, FA, ED, 79, C3, 90, Ø8, Ø0, Ø0, Ø0, Ø0

CAULDRON II

(COMPIL)

10 REM vies infinies sur CAULDRON II

20 REM version DISK - compil CRAZY STARS

30 REM (C) JOYSTICK 1992 - by the PUNISHER

40 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"

5Ø CALL &BBØ6:OPENOUT"DS":MEMORY &FFF:MODE 1

60 LOAD"CAUL2", &COOO:LOAD"CAUL3", &1000

7Ø POKE &C1F2, Ø: CALL &CØØØ

MATCH DAY II

(COMPIL)

10 REM Marquer tous les points sur MATCHDAY II

20 REM Pour la Compil LA COLLECTION No 2 (Disk)

3Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK

4Ø MEMORY &A5ØØ:FOR p=&A58Ø TO &A5D3

50 READ a\$:a=VAL("&"+a\$)

6Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT

7Ø IF ck<>&24EF THEN 8Ø ELSE GOTO 9Ø

80 PRINT"Erreur dans les datas !":END

9Ø POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF

100 MODE 1

110 PRINT"Ins{rer l'original de MATCHDAY II...

12Ø PRINT" (Compil LA COLLECTION No 2) ...

13Ø CALL &BB18:FOR i=Ø TO 3:INK i,Ø:NEXT

14Ø BORDER Ø:CALL &A587

15Ø DATA AF, 5F, ØE, C1, C3, 66, C6, ØE, Ø7, CD, ØF, B9, 21, ØØ

16Ø DATA CØ, E5, D1, Ø1, ØØ, 2Ø, ED, BØ, CD, Ø3, B9, 3E, 46, 32

17Ø DATA 6A, C6, 32, DA, C6, 21, ØØ, Ø1, 16, 1A, E5, D5, CD, 8Ø

18Ø DATA A5,D1,E1,Ø1,ØØ,18,Ø9,14,7A,FE,2Ø,2Ø,EF,21

19Ø DATA ØØ, EØ, E5, CD, 8Ø, A5, E1, 11, ØØ, 91, Ø6, Ø5, ED, BØ

200 DATA 3E, 93, 32, B4, 4A, AF, Ø1, 7E, FA, ED, 79, C3, Ø0, Ø1

MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à Issy-Les-Moulineaux!!

MICROMANIA LES 3 MOULINS



Centre Cial Les 3 Moulins . Pont de Billencourt 92130 Issy-Les-Moulineaux

Une montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE pour 500^f d'achats ou plus!

*Offre d'une valeur de 145 F valable au Magasin MICROMANIA LES 3MOULINS uniquement (Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

MICROMANIA NICE-ETOILE

Centre Cial Nice-Etoile. Niveau -1.Tél. 93 62 01 14

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

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

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

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

JEUX CRACK ATARI ST / STE

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS 'NOR-MAUX'

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 formatter une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettrez 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, reéssayez en mettant 1Ø 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.

Démarrerz 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 sélectionnerez 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 'SEAR-CH', 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 patchs du canard le plus bô. Pour vous en servir, suivez le quide

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 "SEAR-CH". 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".

JEUX CRACK ATARI ST / STE

WWF WRESTLEMANIA

Pour être sûr de vaincre tous les adversaires, il faut choisir Hulk Hogan et utiliser cette méthode: au début du match, dirigez-vous vers le haut. Avec quelques coups de pieds, envoyez votre adversaire au tapis puis piétinez-le. Tout en le piétinant, préparez-vous à agiter votre joystick (la vitesse est importante mais c'est la régularité du mouvement gauchedroite qui compte le plus). Effectivement, dès qu'il se relève, il vous empoigne mais comme vous vous y attendiez, vous gagnez quelques précieuses secondes. Vous lui portez donc le marteau-pillon et vous vous retrouvez directement sur lui. Vous n'avez plus qu'à recommencer l'opération: piétinement, préparation à l'empoignement.

Restez si possible au milieu du ring et évitez de sortir de celui-ci. Si vous montez sur la troisième corde, il vaut mieux que votre adversaire soit loin des coins et des cordes.

(David KOLACINSKI)

GEM-X

Voici les différents codes de niveaux de ce jeu:

B: EARTHIAN

C: KENICHI

D: INOKUMA

E: BURAY

F: BADMAN

G: NETWORK

H: YOKOHAMA

I: EXACT

1: X68ØØØ

K: TORRICAN

L: REDMOON

M: CAMPAIGN

N: MAGAMANN

O: SYVALION

P: FMTOWNS

O: CHIERIE

R: GAMERION

S: ZAWAS

(Rémi LEFORT)

WWF WRESTLEMANIA

Pour ceux qui n'arrivent pas encore a être le champion du monde de catch, voilà un truc qui va vous dépanner. Pour n'importe quel catcheur, lorsque votre adversaire est au 2/3 de son énergie, il faut monter sur les cordes (en haut à gauche ou en haut à droite!) et dès qu'il vous montre le bout de son nez, sautez lui dessus. Dès qu'il est au sol, remontez à toute vitesse sur les cordes et sautez-lui dessus à pied joints! Avec cette méthode tout devrait rouler. (CESBRON Yann)

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret © (1) 42 27 16 00 Ouvert : Mardi au Samedi de 10 h à 19 h30, Lundi 14 h à 19 h Fermé le Dimanche 7 rue Raoux (Bd Renouvier) 34000 MONTPELLIER © 67 58 39 20 de 9h30 à 12h30, 14h à 19h30

*BUY TWO, GET ONE FREE

* Une cartouche gratuite pour deux achetées, offre valable pour jeux Nec et Megadrive sur une selection de jeux à 300F pièce (100 titres différents)dont la liste peut être obtenue sur demande.

2490F 520STE + 10 Disquettes 2790F 520STE 1M°Ram + 10 Disquettes 3490F 520STE 2M°Ram 4290F 520 TE 4M°Ram 1040 STE + Tapis 10 Disquettes 3290F 4290F 1040S.E + SM124 4990F **MEGA STE OPEN 4 MEGAS** 7990F **MEGA STE 4 MEGAS** NC AMIGA 500 PLUS MON. SC1435 ST 1990F MOII. 1083S Commodore 1990F

MEC DUO

Console + CD Rom Intégré + 1 CD au choix

3490F

SEGAGEAR LYNX II + 1 jeu Alimentation 790F 990F MEGADRIVE 'S. FAMICOM +1 jeu +1 joy + 1 jeu 1290F NC NEO GEO NEC GT + 1 jeu + 1 jeu 3490F 2490F

<u>Disquettes Konica</u>

200F les 5 Boîtes (3,5P DF DD Marque + Etiquettes LOCATION JEUX
NEC & MEGADRIVE
50F le Week End

100F la Semaine

JEUX CRACK ATARI ST / STE

THE SIMPSONS BART VS THE SPACE MUTANTS

Lorsque vous êtes au supermarché (level 2) aux premières passerelles rouges, quand vous êtes sur la deuxième, sautez plusieurs fois sur vous même et, abracadabra, la passerelle vous emmène directement de l'autre côté de la berge. (CESBRON Yann)

COLONIAL CONQUEST

Prenez le premier scénario le plus facile. Ensuite, prenez les russes car vous aurez 2 millions d'hommes dès le départ. Dès commencement du jeu, n'attaquez que les territoires sans drapeau. de Menez très nombreuses batailles car plus vous aurez de territoires et plus vous aurez d'argent donc d'hommes. Prenez beaucoup d'îles dès le début car il faut une flotte, et pas beaucoup de nations en ont au départ. Laissez au moins 1ØØØØØ hommes sur chacune de vos usines car si elles sont prises vous n'aurez plus d'hommes ni de navires. (Christophe FRADIN)

CISCO HEAT

Pour avoir des vies infinies, mettez-vous en mode pause et tapez au clavier "TIME UP" puis Return.

(Gwenaël HERY)

CAPTIVE

Lorsque vous êtes à proximité d'une porte et d'une échelle, coincez les monstres entre les portes puis refermez-les. Montez ensuite à l'échelle, attendez une seconde. puis redescendez: n'importe quel monstre sera détruit. Si vous n'êtes pas à proximité d'une échelle, coincez-les entre les portes et retournezvous: les portes se refermeront deux fois plus vite et les monstres seront donc détruits deux fois plus vite. (Wilfried MORANGE)

VROOM

En mode arcade, et au premier niveau, si à la fin de vos tours, vous n'avez pas dépassé assez de voitures. Après la ligne d'arrivé, cliquez sur le bouton de droite pour rentrer jusqu'au stand et appuyez sur la touche 'G', vous pourrez faire un autre tour et ainsi de suite.

(DUPONT Yann)

LOTUS TURBO ESPRIT

Lorsque vous faites une partie à deux, le premier ne doit surtout pas franchir la ligne d'arrivée, et attends le second qui lui rentre dedans et le pousse. Du coups les 2 joueurs se retrouvent premier et dans la course suivante, l'un des deux se retrouve directement sur son dernier tour!

Dans la série renseignement pratique, voici la liste des circuit sur lesquels vous n'avez pas besoin de vous ravitailler en essence:

En mode easy:
Italy (1)
Mexico (2)
Spain (4)
China (7à)

En mode Medium :
Finland (1)
Uruguay (4)
Argentina (8)

Et enfin en mode Hard : Kenya (3) Alaska (4) Malaysia (5) Russia (12) (SCHILDER Vincent)

MAGIC POCKETS

Pour avoir des crédits infinis, il vous suffit de mourir devant la porte qui vous donne accès au niveau suivant. (LE BORGNE Jérôme)

BEAST BUSTERS

Pour buter tous les ennemis, de l'écran, il suffit de mettre le jeu en mode pause et oh miracle. Vous pouvez toujours bouger votre curseur. Il vous suffit alors de viser votre ennemi, enlever la pause, lui tirer dessus et remettre la pause. (MELNIBONE Elric)

RODLAND

Pour avoir des vies infinies, allez au tableau des High-Scores et tapez "BIG BOSS" (le pseudo du boss de joy sur 3615 JOYSTICK) à la place de votre nom. (Gwenaël HERY)

BIDOUILLEUSES & BIDOUILLEURS

Nous cherchons des keums et des meufs pour trouver des listings et des patches sur Atari.

Vous vous là donnez?

Alors n'hésitez pas à nous appeler à la rédaction.

(Danboss & Danbiss)

3615 JESSICO SUPER QUIZZ !

CONSOLES MEGADRIVE A GAGNER



"Quand les prix

GAMEBOY CARRY CASE 99
GAMEBOY Amplificateur son 139
GAMEBOY Amplificateur son 139
GAMEBOY LOUPER-LUMIERE 199
GAMEBOY LUMIERE 129
GAMEBOY Allume cigare ... 129
GAMEBOY loupe(magnifier) ... 99
GAMEBOY Kit nettoyage 199 ADAPTATEUR 220V ... 129 GAMEBOY HOLSTER
BARBIE
BETTLEJUICE
BLADES OF STEEL
BO JACKSON
BUGS BUNNY 2
CASTELLIAN
CASTELVANIA 2
CHASE HOL
CHASE HOL
DICK TRACY
DOUBLE DRAGON 2
DOUBLE DRAGON 2
DOUBLE DRAGON 2
DOUBLE DRAGON 7
FINAL FANTACY 2
GAUNTLET 2 GAMEROY HOLSTER .. FINAL FANTAZY 2
GAUNTLET 2
GREMLINS 2
HUDSON HAWK
HUNCH BACK
JORDAN VS BIRDS
MARBLE MADNESS
MEGAMAN 2
MICKEY MOUSE 2
MISKILE COMMAND
MYSTERIUM
NASKAR MYSTEHIUM
NASKARI
NAVY SEALS
NBA ALL STAR
NINJA GAIDEN
NINJA TARO
PAPERBOY 2
POPEYE 2
PRINCE OF PERSIA
PYRAMIDS OF RA
PUNISHER PUNISHER
ROCKMAN WORLD
SOCCERMANIA
SUPER RC PRO AM
TEENAGE M TURTLE 2
TERMINATOR 2

TERMINATOR 2
THE ADAMS FAMILY
THE SIMPSONS
TOM AND JERRY
TOUR DE TRASH
TURBO RACING TURBO HACING
TURBICAN
WHO FRAMED R.RABBIT
WWF SUPERSTARS
WORLD COURT SERIES ATARI LYNX GATES OF ZENDOCON
GAUNTLET
HARD DRIVIN MS PACMAN ... NINJA GAIDEN PACLAND PACLAND
PAPER BOY
RAMPAGE
ROAD BLASTERS
ROBOTRON 2084
RYGAR
SCRAPYARD DOG
SHANGAI
SUMMER WORLD
STUNRUNNER
TURBO SI IB TURRICAN TWIN COBRA

TURBO SUB TOURNAMENT CYBERBALL VIKING CHILD

AMIGA 500 / 1000 ...

AMIGA 2000 ...

ZARLOR MERCENARY

sont si bas,

BONANZA BROS BUCK ROGERS BUDOKAN
BURNING FORCE
CALIFORNIA GAMES 2
CENTURION
DARK CASTLES 429 DECAPATTACK DEVIL HUNTER DICK TRACY DONADO DONALD DUCK EL VIENTO F22 INTERCEPT INTERCEPTOR FANTASIAFANTASY STAR 2 FATAL REWIND
FIRE MUSTANG
FIRE SHARK
FORGOTTEN WORLDS
GHOSTBUSTERS
GOLDEN AXE 2
GHOULS N'GHOSTS HELLFIRE JAMES POND JOHN MADDEN 1992 JEWEL MASTER JOE MONTANA 2 KLAX...
LAKERS VS CELTICS ...
MARBLE MADNESS ...
MERCS ...
MICKEY MOUSE ...
MIDNIGHT RESISTANCE MIDNIGHT RESISTAN
MOONWALKER
MONSTER WORLD 3
MYSTIC DEFENDER
NINJA BURAI
OUT RUN
PHANTASY STAR 3 SHADOW DANCER
SHADOW OF THE BEAST ...
SHINING at the DARKNESS
SONIC HEDGEHOG472 SPEEDBALL 2 ... SPIDERMAN
STAR CONTROL
STARFLIGHT
STORMLORD
STREET OF RAGE
STRIEET SMART
STRIEDER
SUPER BASEBALL
SUPER WONACPO GP
SWORD OF VERMILLION
THE IMMORTAL
THUNDERFORCE 3
TOE JAM AND EARL 442 429 442 420

WINTER CHALLENGE

WRESTLER WAR WORLD CUP ITALIA 90 XENON 2

AMIGA ACTION REPLAY MK III JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA

AUTANT DONNE!

IS KILLER I INFINIES AUTOMATIQUES.(AUCUNE CONNAISANCE

VIRIUS KILLER
VIES INFINIES AUTOMATIQUES. (AUCUNE CONNAISANCE
VECESSAIRE)
GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE.
RIPPER IMAGES PLUS SONS.
AUTOFIRE
CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
RALENTISSEUR AVEC REGLAGE
COMMANDES DOS : DIR.FORMAT.COPY....
DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT
BOOT SEI ECTION

les souris dansen

devenez INVINCIBLE
avec ACTION-REPLACE
L'EVENEMEAN L'EVENEMENT INCROYABLE !! 92

IMAGINEZ.

IMAGINEZ...
- DES VIES INFINIES.
- DE L'ÉNERGIE INÉPUISABLE.
- DES MUNITIONS A VOLONTE.
- JUISATION TRES SIMPLE
- JUSTE LE CODE DU JEU A ENTRER ET VOUS JOUEREZ À DES NIVEAUX JAMAIS ATTEINTS JUSQU'À LA DESTRUCTION TOTALE! BANZAI !!!!

Sert aussi d'adaptateur pour les cartouches de Actuellement disponible pour SEGA MEGADRIVE 499 F

STERIX ACK TO THE FUTURE 2 DNANZA BROS JBBLE BOBBLE HASE HQ IEROES OF THE LANCE ORGOTTEN WORLDS . HINOBI ONIC THE HEDGEHOG PIDERMAN TRIDER
SUPER KICK OFF
SUPER MONACO GP
FIME SOLDIERS
FOM AND JERRY
WONDERBOY 3

ADAPT. MASTER A GEAL CABLE GEAR TO GEAR LOUPE GAMEGEAR CLUTCH HITTEH
DEVILISH
DONALD DUCK
DRAGON CRYSTAL
FACTORY PANIC
FANTASY ZONE
FROGGER GOLDEN AXE GOLDEN AXE
G-LOC
HALLEY WARS
JOE MONTANA FOOTBALL
JUNCTION
LEADERBOARD GOLF
MICKEY MOUSE CASTLE
NINJA GAIDEN
OUT RUN
PACMAN
PENSO
PSYCHIC WORLD
PHOTE GOLF
SHANGAI 2
SHANGAI 2
SHINOBI SHANGAI 2 SHINOBI SLIDER SOLITAR POKER SONIC THE HEDGEHOG SPACE HARRIER SPIDERMAN SUPER GOLF SUPER KICK OFF SUPER KICK OFF SUPER MONACO GP WOODY POP

GAME GEAR

JOYSTICKS TURBO 2 89
3 SUPERcharger 109
5 SUPERBOARD 199
VI JETFIGHTER .149
TOPSTAR 295
NI-5 Nintendo ... 159
SEGA FIGHER .169
Turbo Pedale ... 279
Megastar Junior ... 199 EDKING EDKING Autofire NAVIGATOR

DIGITALISEUR VIDI N 1 EN EUROPE!

TALISEAU TYSO TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO - 32 K
DIRE, COMPATIBLE NEO / DEGA - RESOLUTION 320 X 200
S PAR PIXEL CONTROLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE
PACK VIDI NEW ST OU AMIGA 1290 F
ce pack comprend le digitaliseur VIDI + VidiChrome
+ 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 NÉCESSITE UN 2ÈME LECTEUR -SÉLECTION PAR MENU DES DÉBUTS ET FINS DE PISTES JUSQU'À 85 PISTES), UNE OU DEUX FACES, AUTOSÉLECT DUPLICATTION D'AUTRES FORMATS TEL IBM, MAC, ETC PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR!

SYNCHRO EXPRESS ST YNCHRO EXPRESS AMIGA SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1 NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS à retourner à BON DE COMMANDE EXPRESS 93.51.61.30 - 93.97.22.00 PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 ☐ Je joins un chèque ou mandat lettre Montant TITRES (garantie échange immédiat) Je paie à réception au facteur + 25 F ☐ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous date d'expiration PRENOM NOM N° ET RUE..... S/TOTALCODE POSTAL PORT : LOGICIEL JEUX VILLE. 25 SIGNATURE OBLIGATOIRE PORT 60 F IMPRIMANTES + CONSOLES 93.97.07.00 FAX: TOTAL PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL UTILITAIRES + ACCESSOIRES 25 F

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS précisez votre ordinateur

DISC K7 _ Votre N° Client

MÉTHODE D'UTILISATION DU BLOCK EDITOR V 1.Ø.

Prenez votre GFA Basic et démarrez-le. Tapez le programme "Block editor v 1.Ø". 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 et tapez à la suite les 3 ou 4 lignes de programme données pour chaque nom de jeu différent. Vous obtiendrez ainsi un gros programme que vous sauvegarderez en lui donnant un autre nom (exemple: le nom du jeu). Ne le sauvegardez surtout pas sur la disquette de jeu original, vous risqueriez de l'endommager. Maintenant il vous suffira de charger votre GFA Basic et de charger le gros programme. Faites RUN et suivez les instructions inscrites à l'écran.

LES EDITEURS DE SECTEURS

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

Les heureux possesseurs d'éditeurs de secteurs, n'ont qu'à se réferer à la documentation.

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

LES EDITEURS DE MEMOIRE

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

METHODE D' UTLISATION 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 fournit 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.Ø

©JOYSTICK 199Ø

(A TAPER EN GFA BASIC 3.0)

```
BLOCKEDITOR V1.0 Par Christophe PARIS
© JOYSTICK 199Ø
10%=MALLOC(112Ø,&H1ØØØ2)
bu%=MALLOC (1Ø24, &H1ØØØ2)
task=Ø
mv=FindTask(task)
LPOKE io%+8Ø+&H1Ø, my
error=AddPort (io%+8Ø)
LPOKE io%+14, io%+8Ø
n$="trackdisk.device"
error=OpenDevice(V:n$,Ø,io%,Ø)
READ check, titre$, n& PRINT AT(15,8); titre$;" trainer par C.PARIS"
DIM crack$ (n&)
FOR i=1 TO n&
READ crack$(i)
NEXT i
checksum
FOR operation=1 TO n&
PRINT AT (15, 10+operation); crack$ (operation);
READ acces&
FOR disk=1 TO acces&
READ bug, block$, decal$, nbr_oct$ block=VAL("&h"+block$) decal=VAL("&h"+decal$)
nbr_oct=VAL("&h"+nbr oct$)
ERASE s octet$(),d octet$()
ERASE s_octet(),d_octet()
DIM s_octet$(nbr_oct),d_octet$(nbr_oct)
DIM s_octet (nbr_oct), d_octet (nbr_oct)
FOR joy=1 TO nbr oct
READ s octet$(joy)
  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))
gotblock (2, 1024, block)
IF PEEK(bu%+decal)=d_octet(1)
test=Ø
GOTO ok
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=Ø TO nbr oct-1
POKE (bu%+decal+joy),s_octet(joy+1)
NEXT joy
gotblock (3, 1024, block)
gotblock (4, Ø, Ø)
NEXT disk
IF test=1
PRINT " .... désactive !"
ELSE
PRINT " active !"
ENDIF
NEXT operation
init fin
PROCEDURE init fin
ror=CloseDevice(io%)
error=RemPort (io%+8Ø)
error=MFREE (io%, 112Ø)
error=MFREE (bu%, 1024)
RETURN
PROCEDURE gotblock(opera,long,offset)
DPOKE io%+28,opera
LPOKE io%+40, bu%
LPOKE io%+36,long
LPOKE io%+44.offset
error=DoIO(io%)
RETURN
PROCEDURE checksum
WHILE to$<>"*
READ to$
to=VAL("&h"+to$)
total=total+to
WEND
IF total<>check
PRINT "erreur dans les datas du trainer"
PRINT total
END
ENDIF
RESTORE sum
RETURN
' Insérez les datas après cette ligne
```

DEUTEROS (BLOCK EDITOR V1.Ø)

' DEUTEROS DATA 521276, "DEUTEROS", 1, "Materiel illimite"

DATA 1,0,7f000,1ac,4,4a,03,e9,0b,53,03,e9,0b,*

NIGHT HUNTER (BLOCK EDITOR V1.Ø)

'NIGHT HUNTER (COMPIL '10 GREATS GAMES') DATA 8719, "NIGHT HUNTER", 1, "vies illimitees"

DATA 3,0,0,300,46,41,fa,fe,9c,20,bc,00,03,00,00,20,7c,00 DATA 00,02,00,43,f9,00,03,00,00,22,fc,23,fc,00,03,22,fc DATA ØØ, Ø1, ØØ, Ø7, 22, fc, ee, 6a, 4e, f9, 22, fc, ØØ, Ø7, ed, ØØ, 22 DATA fc, 13, fc, 00, 4a, 22, fc, 00, 0, 6c, 94, 22, fc, 4e, f9, 00, 04 DATA Ø, Ø, Ø, c, Ø6, 61, ØØ, Ø2, f9, 4e, 71, 2Ø, 7c, ØØ, ØØ, Ø2, Ø2, Ø, Ø DATA 5,03,b4,64,1e,b3,a5,77,*

IT CAME FROM THE DESSERT (BLOCK EDITOR V1.0)

' IT COME FROM THE DESERT (DISK I) DATA 344283, "I.C.F.T.D.", 1, "Insecticide illimite"

DATA 1,0,54000,03c,1,4a,53,*

MOONSTONE (BLOCK EDITOR V1.Ø)

- ' MOONSTONE (Attention ce listing ne recalcule
- ' pas les checksum, le faire de la facon suivante:)
- ' (allumez votre ordinateur, inserez le WORKBENCH,
- 'laissez booter puis inserez l'original) DATA 153848, "MOONSTONE", 1, "Super force!!!"

DATA 2,0,12a00,177,1,ff,01,0,12a00,17d,1,ff,01,*

N.A.R.C.

(BLOCK EDITOR V1.Ø)

' N.A.R.C. (Compil SUPER STARS ARCADES) DATA 741727, "NARC", 1, "les vies illimitees "

DATA 0001,0,0b5000,00c0,01,4a,53,*

LAST NINJA II (BLOCK EDITOR V1.Ø)

LAST NINJA II (Compil SUPER HEROS) DATA 1630992 , "LAST NINJA II", 1, "Les vies illimites" sum:

DATA 2,0,c6e00,014,4,3a,90,a6,05,35,93,f4,36,0,c6e00,10c DATA 4,4e,71,4e,71,53,6e,00,40,*

GOLDEN AXE (BLOCK EDITOR V1.Ø)

' GOLDEN AXE (compil SUPERSTARS ARCADE) DATA 87Ø1, "GOLDEN AXE", 1, "Vies infinies"

DATA 3,0,0,4,4,da,42,18,aa,75,42,18,aa,0,0,18a,6,60,00 DATA Ø2,14,4e,71,4e,f9,ØØ,Ø4,34,ØØ,Ø,Ø,3aØ,3c,48,e7,ff DATA fe, 43, f8, Ø3, ØØ, 41, fa, ØØ, 1e, 2Ø, 3c, ØØ, ØØ, ØØ, 3Ø, 12, d8 DATA 51,c8,ff,fc,23,fc,00,00,03,00,00,04,38,40,4c,df,7f DATA ff, 4e, f9, ØØ, fc, ØØ, ØØ, 31, fc, 6Ø, Ø4, 56, 26, 21, fc, ØØ, 2c

IMPOSSAMOLE (BLOCK EDITOR V1.Ø)

' IMPOSSAMOLE (Compil SUPER ACTION) DATA 6047, "Impossamole", 1, "l'energie illimitee"

DATA 2,0,0,4,4,a2,bd,4b,f,32,59,a3,88,0,0,66,38,23,fc,0 DATA 7,10,0,0,7,0,68,41,f9,0,7,10,0,20,fc,33,fc,60,8,20 DATA fc,0,0,f2,3e,20,fc,13,fc,0,0,20,fc,0,0,f2,7f,20,fc DATA 4e, f9, Ø, Ø, 3Ø, fc, bØ, Ø, 4e, f9, Ø, 7, Ø, Ø, 4e, f9, Ø, 7, Ø, Ø



MICROMANIA LES 3 MOULINS Centre C^{ial} Les 3 Moulins . Pont de Billencourt 92130 Issy-Les-Moulineaux

HOUVEAU

MICROMANIA NICE-ETOILE Centre Cial Nice-Etoile . Niveau -1.Tél. 93 62 01 14

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

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

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 Osvert 7 jours/7

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

A.P.B.

Pour avoir les Démérites illimités aller au block 425, offset \$15Ø mettre 4a à la place de 52 et aller au block 439, offset \$1b8 mettre 4a à la place de 52.

BARBARIAN II

Pour avoir les Vies illimitées aller au block 1455, offset \$16c mettre 4e 71 à la place de 53 8Ø et aller au block 1455, offset \$Ø14 mettre 4c c7 à la place de 47 b8.

BATTLE STORM

Pour avoir les vies illimitées aller au block 355, offset \$ØØBC mettre 4a à la place de 53.

BIRDS OF PREY

Pour remettre à zéro le nombre de vos propres avions craschés, à faire sur la disquette de sauvegarde à l'aide d'un MONITEUR style C-MONITOR faire: L "NOM DU FICHIER" 6ØØØØ

61B7A ØØ S "NOM DU FICHIER" 6ØØØØ 6AF92

BLUES BROTHERS

Pour avoir les vies illimitées aller au block 418, offset \$54 mettre 6Ø Ø2 à la place de 53 2b.

CADAVER

Pour avoir les vies illimitées aller au block 738, offset \$186 mettre 3Ø 3c ØØ 64 à la place de 32 2d Ø4 96

CHASE H.Q.

Pour avoir le turbo illimité aller au block 1515, offset \$88 mettre 4E 71 4e 71 4e 71 à la place de 53 79 ØØ Ø2 8b a8.

Pour avoir les les crédits illimités aller au block 1734, offset \$4Ø mettre 4E 71 4E 71 à la place de 53 39 ØØ Ø4 45 Ø2 et aller au block 1738, offset \$18E mettre 4E 71 4E 71 a la place de 53 39 ØØ Ø4 45 Ø2.

CIRCUS

Pour avoir les crédits illimités aller au block 64, offset \$46 mettre 4E 71 4e 71 4e 71 à la place de 53 39 ØØ ØØ 5e 3f.

DEUTEROS

Pour avoir les matériaux illimités aller au block 1Ø16, offset \$Ø1AC mettre 4a Ø3 e9 Øb à la place de 53 Ø3 e9 Øb.

NIGHT HUNTER

Pour avoir les vies illimitées aller au block Ø, offset \$3ØØ mettre 41 fa FE 9c 2Ø bc ØØ Ø3 ØØ ØØ 2Ø 7c ØØ ØØ Ø2 ØØ 43 f9 ØØ Ø3 ØØ ØØ 22 fc 23 fc ØØ Ø3 22 fc ØØ Ø1 ØØ Ø7 22 fc EE 6a 4e f9 22 fc ØØ Ø7 ED ØØ 22 fc 13 fc ØØ 4a 22 fc ØØ Ø4 6c 94 22 fc 4e f9 ØØ Ø4 32 fc 41 f2 4e 75 à la place de la série de zéros et aller au block Ø, offset \$c mettre 61 ØØ Ø2 f9 4e 71 à la place de 2Ø 7c ØØ ØØ Ø2 Ø2 et aller au block Ø, offset \$5 mettre b4 64 1e à la place de b3 a5 77.

DYNASTY WARS

Pour avoir les Choix du level, aller au block 981, offset \$ØØØØ05 mettre a8 à la place de af et aller au block 981, offset \$ØØØØ065 mettre XX à la place de ØØ.

E.S.W.A.T.

Pour avoir les Shots & vies illimités aller au block 364, offset \$15Ø mettre 4a à la place de 55 et aller au block 364, offset \$142 mettre 4a à la place de 53 et aller au block 364, offset \$14 mettre f2 49 3e à la place de e7 49 35 et aller au block 379, offset \$156 mettre 4a à la place de 53 et aller au block 379, offset \$16 mettre 9Ø à la place de 87.

GOLDEN AXE

Pour avoir les Vies infinies aller au block Ø, offset \$4 mettre DA 42 18 aa à la place de 75 42 18 aa et aller au block Ø, offset \$18a mettre 6Ø ØØ Ø2 14 4e 71 à la place de 4e f9 ØØ Ø4 34 ØØ et aller au block Ø, offset \$3aØ mettre 48 e7 FF FE 43 f8 Ø3 ØØ 41 fa ØØ 1e 2Ø 3c ØØ ØØ ØØ 3Ø 12 d8 51 c8 FF fc 23 fc ØØ ØØ Ø3 ØØ ØØ Ø4 38 4Ø 4c df 7f FF 4e f9 ØØ fc ØØ ØØ 31 fc 6Ø Ø4 56 26 21 fc ØØ 2c 58 a8 4e f8 Ø8 ØØ à la place de la série de zéros.

MOONSTONE

Pour avoir les super force!!! aller au block 149, offset \$177 mettre FF à la place de Ø1 et aller au block 149, offset \$17d mettre FF à la place de Ø1.

IMPOSSAMOLE

Pour avoir del'énergie illimitée aller au block Ø, offset \$4 mettre a2 bd 4b f à la place de 32 59 a3 88 et aller au block Ø, offset \$66 mettre 23 fc Ø 7 1Ø Ø Ø 7 Ø 68 41 f9 Ø 7 1Ø Ø 2Ø fc 33 fc 6Ø 8 2Ø fc Ø Ø f2 3e 2Ø fc 13 fc Ø Ø 2Ø fc Ø Ø f2 7f 2Ø fc 4e f9 Ø Ø 3Ø fc bØ Ø 4e f9 Ø 7 Ø Ø a la place de 4e f9 Ø 7 Ø Ø et la série de zéro qui suit.

IT CAME FROM THE DESSERT

Pour avoir les insecticide illimités aller au block 672, offset \$Ø3c mettre 4a à la place de 53.

LAST NINJA II

Pour avoir les vies illimitées aller au block 1591, offset \$Ø14 mettre 3a 9Ø a6 Ø5 à la place de 35 93 f4 36 et aller au block 1591, offset \$1Øc mettre 4e 71 4e 71 à la place de 53 6e ØØ 4Ø.

PREHISTORIK

Pour avoir les super Trainer aller au block 1372, offset \$15a mettre 4a à la place de 53 et aller au block 1384, offset \$Ø22 mettre 4a à la place de 53 et aller au block 1394, offset \$Ø1BE mettre 4a à la place de 53 et aller au block 1416, offset \$Ø82 mettre 4a à la place de 53 et aller au block 1426, offset \$Ø86 mettre 4a à la place de 53 et aller au block 368, offset \$Øc8 mettre 6Ø Ø2 à la place de 9Ø 6d.

TRUMER MAIL UNDER

POUR COMMANDER, VEUILLEZ ENVOYER UN CHEQUE BANCAIRE OU LE NUMERO DE VOTRE CARTE DE CREDIT (MASTER CARD, VISA, CARTE BLEUE) EN INDIQUANT LA DATE D'EXPIRATION, A : TRYBRIDGE LTD 8, BUCKWINS SQUARE, BURNT MILLS, BASILDON, ESSEX, SS13IBJ- ANGLETERRE COMMANDES TELEPHONIQUES :19.44.268.590.766 LUN-VEND 9H00 à 17H00, SAMEDI 10H00 à 16H00 FAX :19.44.268.590.076

POSSESSEURS DE PC, VEUILLEZ MENTIONNER 3.1/2 OU 5.1/4.
POUR LES TITRES MARQUES *, TELEPHONEZ POUR CONFIRMATION DE DISPONIBILITE.

ACCOUNTS 19 19 19 19 19 19 19 1		ST	AMIG	A PC		ST	AMIGA	PC	SEGA	ME	GADRIVE
Description 19			100000000000000000000000000000000000000								
## AFTERNAL 19 19 19 19 19 19 19 1		299		340							
Section 19 39 39 39 39 39 39 39			89		LAST NINJA 2		89	-/			
Description						100		200			
DAMMEND DATA DATA DATA THE PROME 19 19 19 19 19 19 19 1			107			177	155	237			
MORNESS 19 19 19 19 19 19 19				199					BUCK ROGERS *		
MITCHING 19		89						89			
Management	MIN STORM	199			LINKS						
## ADMINISTRATION OF PROPERLY						89		200			
Modern 19 19 19 19 19 19 19 1	INDITION WORLD			89		249					
MACRES (1997) 199 199				249				100			
COLLECTION 30 30 30 30 30 30 30 3						199	199				
MANUS MALEY 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9				- 10		249	249	249			
Mail		89									
MONTH 19 19 19 19 19 19 19 1		90				The second second					
Manual Content				1		.,,	.,,	299			
MORE AND 19 19 19 19 19 19 19 1											
MINERAL DE LA SADORITA DEL SADORITA DE LA SADORITA DE LA SADORITA DE LA SADORITA DE LA SADORITA DEL SADORITA DE LA SADORITA DE LA SADORITA DEL SADORITA DE											
MARTHER 19 19 19 19 19 19 19 1				249							
MACRIANGE 9 9 9 9 9 9 9 9 9				189							
MORANIA (ALBERT 19 8) 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9								89			TWIN HAWK
COTTON CLIENCY 29 29 29 29 29 29 29 2		•		89						1.5	
APPLIANCE 19 19 19 19 19 19 19 1	CABAL		89								
PARACKE_TABLE 19 19 19 19 19 19 19 1		2000		89					LAST BATTLE	299	ZANY GOLF
SINGLEY STREAM 19 19 29 HATTORIS COLD 19 29 29 HATTORIS COLD 19 2											ZOOM
MATCHES 19 19 19 19 19 19 19 1						199			MRKET MOUSE	349	
STRONGER 19 19 19 19 19 19 19 1		249									
SECULET EXCRAGE 19	CHAOS ENGINE *	199			PITPIOHTER		199	.,,	G	AME	GEAR
DERIGHTAL GROUPS 9 9 9 9 9 9 9 9 9				299		89		240	9999999999999999999999999	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
## PRINCE CARRY 19 97 97 97 97 97 97 97				89		99					
POWLED FROM 19 19 19 19 19 19 19 1											
Debail Lil 9 9 9 9 9 9 9 9 9											
MONTH MONT		80		249				59			
DEBADOR 199 299											
RTTPE 99 19 19 19 19 19 19 1			249	249							
BIRDAY 199 1			240	240					NINJA GAIDEN	249	WONDERBOY
### MALE COURSE MELL 29 29 29 29 29 29 29				247		100					
MAILEDINGON 199 19		249							Distriction of the second	22.22.20	
MARCH MARC		100						299	MAS	TER	SYSTEM
BED BARCON 199									ACE OF ACCESS	279	MOONWALKER
BED MEAT						249					
Direct 199 1				299		90		349			
INPACE 199 299 299 299 1		199	199	349				199			
MORTHE FORM 2-9 2-9 2-9 2-9 10 10 10 10 10 10 10 1	LVIRA 2			299	ROBOCOP	199	199				
ROCALAND 199		249						249			
BITAINE EAGLE 2 299		249									
DISTRICT POP 199				349	RUGBY WORLD CUP		199	-			
SITELLIF FORTIZE 249		299		299		80					
SEADOW_ANDER 199 1		249		249		67					
SIMON 19 19 19 19 19 19 19 1					SHADOWLANDS *	249					
MAL GOLDY		90	90	777		80		249			
SML FIGHT 199				•7							
SIMPLE COLOR THE INTRUDER 299	RNAL FIGHT	199	199			299	299				
STREPLACE 199						249	249				
DROTTER WORLDS 199 199 199 199 190				477			29				
DIAMILA ONE GRAND PRIX 299			89		SMASH TV		199				
SACE GUN 199				299					JOE MONTANA	279	THE FLINTSTONES *
SPEEDBALL 199								277			
SPRIT OF EXCALIBUR 199 100 1				100							
STEKEFLEET 199				199		249			LINE OF FIRE *	279	WONDERBOY 3
STRIP POKER 2 + DATA 79 79 79 79 79 79 79 7				249		199		.,,	MICKEY MOUSE	299	XENON 2
SUPERCARS 2 199 19	RAHAM GOOCH WORLD				STRIP POKER 2+DATA	79	79				
MAD EDIVIN 199		249	249	340							E DOV
RILEQUIN		89	89						(C	AMI	7 RO I
ERINALL 299	HARLEQUIN *	199	199		TEAM JAGUAR *	249	249				
RERQUEST 199 100				200				299			
RECOURST DATA DISK 99 99 99 199				477		177	199	299			
TEST DRIVES 199 19	HEROQUEST DATA DISK		99	2.5	TERMINATOR 2	199			BUGGS BUNNY	229	BATTLETOADS
THE SIMPSONS 199 1				249			249				
THREE STOOGES 19						190	199	2579			
MICK TAL 199 199 199 199 199 199 199 199 199 199 199 199 199 199 199 199 199 199 199 190								89	CHESSMASTER	229	ADDAMS FAMILY
NOT JONES ATLANTIS NOT HEAT* 199 1	MMORTAL		199				249				
NOT HEAT* 199			199	199							
IURD OUTRUN 99 89 89 89 89 89 89 8		199	199	-				"	HOME ALONE	229	ELEVATOR ACTION
MILD WHEELS 199 199 199 199 MILD WHEELS 199 199 199 MAY WHITES SNOCKER 249 249 WOLL-CHILD 199 199 199 199 190 NAVY SEALS 229 SIMPSONS 190 19	ACTION *			89	TURBO OUTRUN	89	89				
MAY WHITES SNOKER 249 249 WOLLPCHILD 199 1		99	80	99				249			
WORLD CLASS RUGBY 199 199 199 199 190 19				"					NAVY SEALS	229	SIMPSONS
ICK OFF 2 (IMBG) 129 JOHN MADDEN * 249 ICK OFF 2 PRIVAL WHISLTE 89 89 SUPER SIGGA * 249 ICK OFF 2 RETURN TO I	IKK OFF-EXTRA TIME	89	89		WORLD CLASS RUGBY	199	199				
R TYPE 229 TERMINATOR 2		99				199		249			
SIDE FOCKET 179 SIDE FOCKET 170 SIDE	IICK OFF 2 PINAL WHISLTE	89			SUPER SEGA *		249		RTYPE	229	TERMINATOR 2
ICK OFF 2 WINNING WINJA COLLECTION 149 SPIDERMAN 229 NAVY SEALS UCICS 49 49 49 SUPER MARIO LAND 229 BASEBALL	ICK OFF 2 RETURN TO				WORLD CUP CRICKET *		199				
SUPER MARIO LAND 229 BASEBALL	The state of the s	79	79			140	199		SPIDERMAN	229	
SUPER RC PRO AM 229		59	59		THE COLLEGE HOLE	.45				229	
									SUPER RC PRO AM	229	

SCI

Pour avoir avoir des turbos à gogo, avec une cartouche, mettre ØØ63 à l'adresse \$Ø335B2. (Le Chinois)

BLINKY SCARY SCHOOL

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets Ø468 ØØ01 Ø36Ø ØC68 et remplacez-les par Ø468 ØØØØ Ø36Ø ØC68. C'est à l'adresse \$Ø6E6BE. (Le Chinois)

THINK CROSS

Pour avoir des essais infinis, avec une cartouche, recherchez les octets Ø479 ØØØ1 ØØØ1 E444 et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØ1 E444. C'est à l'adresse \$Ø182F6.

CARDIAX

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 5339 ØØØ1 6628 et remplacez-les par 4A39 ØØØ1 6628. La recherche et le remplacement sont à faire 2 fois. C'est aux adresses \$ØØ4ØFA et \$ØØ5BF6. (Le Chinois)

SMASH TV

Pour être invulnérable, avec une cartouche, recherchez les octets 3Ø39 ØØØØ 1A7C 6B16 1Ø3A et remplacez-les par 33FC ØØØ7 ØØØØ 1A7C 6Ø14. C'est à l'adresse \$ØØ9F42. (Le Chinois)

DEVIOUS DESIGN

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 5338 12F1 6BØØ Ø144 et remplacez-les par 4A38 12F1 6BØØ Ø144. C'est à l'adresse \$ØØDØ3A. (Le Chinois)

JAMES POND

Pour avoir du temps infini, avec une cartouche, recherchez les octets Ø478 ØØØ1 Ø28C 6AØA et remplacez-les par Ø478 ØØØØ Ø28C 6AØA. C'est à l'adresse \$ØØA874.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5378 Ø1BØ 671C 61ØØ et remplacez-les par 4A78 Ø1BØ 671C 61ØØ. C'est à l'adresse \$ØØ9AE8. (Le Chinois)

FANTASTIC VOYAGE

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 536D 1Ø38 6AØØ AD84 et remplacez-les par 4A6D 1Ø38 6AØØ AD84. (Le Chinois)

BACK TO THE FUTURE II

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 5379 ØØØ1 8EFC 66ØØ et remplacez-les par 4A79 ØØØ1 8EFC 66ØØ. C'est à l'adresse \$Ø192AE. Puis recherchez les octets 5379 ØØØ1 8EFC 66Ø6 et remplacez-les par 4A79 ØØØ1 8EFC 66Ø6. C'est à l'adresse \$Ø1EAEC. (Le Chinois)

HEROQUEST

Pour avoir un dé géant, avec une cartouche, mettre 271Ø à l'adresse \$ØØ11EE.

Pour avoir plein de points de vies, mettre 271Ø à l'adresse \$ØØ11EC. (Le Chinois)

VENOM WINGS

Pour avoir des vies infinies au niveau 1, avec une cartouche, recherchez les octets Ø479 ØØ01 ØØ01 F26Ø et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØ01 F26Ø. La recherche et le remplacement sont à faire 3 fois. C'est aux adresses \$Ø1EBØC, \$Ø1ECAA et \$Ø1EDFØ.

Pour avoir des vies infinies au niveau 2, avec une cartouche, recherchez les octets Ø479 ØØØ1 ØØØ2 2FB2 et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØ2 2FB2. La recherche et le remplacement sont à faire 3 fois. C'est aux adresses \$Ø1F5ØØ, \$Ø22598 et \$Ø2269E.

Pour avoir des vies infinies au niveau 3, avec une cartouche, recherchez les octets Ø479 ØØØ1 ØØØ1 F7F8 et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØ1 F7F8. La recherche et le remplacement sont à faire 3 fois. C'est aux adresses \$Ø18ED6, \$Ø1F24C et \$Ø1F37E. (Le Chinois)

INTACT

Pour avoir plein de vies, avec une cartouche, mettre FA à l'adresse \$Ø5DDØB. (Le Chinois)

THE EXECUTIONER

Pour avoir du fuel infini, avec une cartouche, recherchez les octets 91B9 ØØØØ 6Ø82 et remplacez-les par 4AB9 ØØØØ 6Ø82. La recherche et le remplacement sont à faire 3 fois. C'est aux adresses \$ØØ495Ø, \$ØØ49A2 et \$ØØ4AØA.

(Le Chinois)

HUDSON HAWK

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 5378 52E8 6ØØ6 4EB9 et remplacez-les par 4A78 52E8 6ØØ6 4EB9. C'est à l'adresse \$ØØ548E. Puis recherchez les octets 5378 52E8 6AØ6 4EF9 et remplacez-les par 4A78 52E8 6AØ6 4EF9. C'est à l'adresse \$ØØDA16. (Le Chinois)

LICENCE TO KILL

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 5379 ØØØ1 Ø81E 66ØØ et remplacez-les par 4A79 ØØØ1 Ø81E 66ØØ. La recherche et remplacement sont à faire 5 fois. C'est aux adresses \$ØØ9EBØ, \$ØØAØ14, \$A38Ø \$ØØA1AA, \$ØØA54C. (Le Chinois)

VOLFIED

Pour avoir un bon paquet de vies, avec une cartouche, mettre FA à l'adresse \$Ø152EF. (Le Chinois)



FORMATIQUE

Centre Commercial Du Bois des Roches91240 Saint Michel-sur-Orge

.....................................

Shinobi Sonic

Super Monaco

Tél :(1) 69.25.11.11 / 69.25.23.24 OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H30 A 12H30 ET DE 14H30 A 19H30

Des "Pros" sympas à votre écoute, pour vous servir. Le plus grand choix : Ordinateurs-Imprimantes-Logiciels-Fournitures-Consoles-jeux-Accessoires Les plus grandes marques :Amiga-Amstrad-Atari-Nintendo-Sega-Commodore-IBM PS/1-Philips...

Contract of the last		-			
	B A	L w	-	100	100
10.1	W V	86 B	-		

CONSOLES	
lDeck	540 F
Mario .	690 F
Set	990 F
ACCESSOIRES	

four score	339 F
ble Player	479 F
Advantage	379 F
oitiers	59 F
LOCICIE	21

oltiers	59 F
LOGICIELS	
Dudes	439 F
man	439 F
ou Billy	379 F
eShadow	379 F
lider Dash	339 F
Skyhawk	379 F
wallers Zodiaque	379 F
al Fighter	339 F
s of Thunder	439 F
gon's Lair	439 F
mlins 2	479 F
ated Warrior	379 F
niac Mansion	539 F
gaman 2	479 F
sion impossible	439 F
ver Blade	379 F
nch Out	439 F
tocop	439 F
dowgate	539 F
or Die	379 F
per Mario 2	379 F
ords & Serpants	379 F
Gun 2	439 F

MEGADRIVE

MEGADRIVE **CONSOLES FRANCAISES + SONIC** 1290 F

ACCESSOIRES

Competition-Pro	259 F
Control Pad	185 F
Arcade Power Stick	490 F
Converter Master Sys	442 F
Câble Péritel	209 F

LOGICIELS

California Games II	489 F
Castle of Illusion	449 F
EA Hockey	449 F
F 22	449 F
Fantasia	429 F
Golden Axe II	449 F
JB Douglas Boxing	399 F
Joe Montana II	399 F
John Madden 92	399 F
Out Run	489 F
PGA Tour Golf	449 F
Phantasy Star III	489 F
Quackshot	449 F
Revenge of Shinobi	449 F
Road Rash	449 F
Robocod II	449 F
Shinning Darkness	489 F
Sonic	449 F
Streets of Rage	449 F
Super Monaco GP	449 F
Wrestle War	399 F

GAME GEAR

GAME-GEAR	1090F
Adaptateur SEGA 8	195 F
Battery Pack	384 F
Adaptateur Voiture	225 F
Adaptateur Secteur	199 F
Câble Gear to Gear	89 F
LOGICIEL	S
Donald Duck	250 F
Frogger	250 F
Golden Axe	250 F
G.Loc	250 F
Halley Wars	250 F
Joe Montana Foot	250 F
Mickey-Mouse	250 F
Ninja Gaiden	250 F
Out Run	250 F

LES PROMOS

250 F

250 E

220 F

SEGA MASTER SYSTEM II + ALEX KIDD 540 F SEGA MASTER SYSTEM II + ALEX KIDD + SHINOBI 690 F MASTER SYST II PLUS + ALEX KIDD + 1 JEU + 1 PISTOLET

SEUM	EAS W	C M C	
	PC	ST	AM
ACCOLADE SPT	280F		
ADVANTAGE	260F	260F	
AGE		290F	255F
AGONY	NC	NC	NC
ANOTHER WORLD	260F	260F	260F
ATOMINO		236F	236F
BAD LANDS			235F
BATTLESTORM	255F		
BIRDS OF PREY			270F
BLUES BROTHERS	280F	280F	
CARMEN S DIEGO			280F
CIVILISATION	340F		
COLOSSUS CHESS	215F	1000000	245.50
COMPIL NRJ	290F	270F	270F
CROISIERE	235F	235F	235F
ELVIRA	NC	NC	NC
EYE OF BEHOLDER	270F	10000	
SPORTS BEST	280F	260F	260F
ELF	No.	250F	
FASCINATION	280F	260F	260F
GP FORMULA ONE		269F	
LAGAF	255F	255F	255F
LARRY II			265F
LEANDER	NC	NC	NC
LORD OF THE RING			205F NC
KID GLOVES	2005		INC
MIGHT MAGIC	299F 210F	NC	NC
ROGER RABBIT	NC NC	NC	IVC
ROCKETEER	165F		
SPECIAL OP.	279F		
SPEED BALL II	2/9F	NC	
SUPER SKY II VROOM		209F	209F
W COMMANDER II	325	2091	2031
W COMMANDER II	323		

GAME BOY

379 F

379 F

225 F

225 F

rd Cup

dWrestling

Mission

me Boy + Tetris	690 F
tery Pack	339 F
eBoy	149 F
rtBoy	269 F
LOGICIELS	
oon Kid	225 F
s Bunny	245 F
ttevania	245 F
se H.Q.	245 F
Wario	225 F
k Tales	285 F
Blaster	225 F
rifled Zone	265 F
ostbusters II	265 F
mlins 2	265 F
peross Maniac	195 F
maria.	265 5

IBREUX AUTRES JEUX **APPELEZ-NOUS**

NOMBREUX **AUTRES JEUX** APPELEZ-NOUS

MASTER SYSTEM

290 F

Asterix	399 F
Castle of Illusion	399 F
Donald Duck	399 F
Sonic	399 F
Super Kick Off	399 F
Super Monaco GP	399 F
The Flintstones	369 F

OFFRE DU MOIS

PHILIPS 80286 12,5MHZ DD40MO Ecran VGA coul 1 Lect 3"1/2 **PHILIPS 80386 16MHZ DD 40MO Ecran VGACoul** 1 Lect 3"1/2

CD ROM - Logiciels AVEC 1 IMPRIMANTE + SON CABLE 13990 F 15490 F PRIX T.T.C.

ATTION A MAN	Control of the last
L'AIGLE D'OR	239F
BLUES BROTHERS	199F
PIT-FIGHTER	169F
PREHISTORIK	169F
FINAL FIGHT	199F
THE SIMPSONS	139F
TORTUES NINJA II	199F
EPOPEE	239F
SHADOW DANCER	275F
ST DRAGON	149F
SUPER MONACO GP	199F

DIVERS MICROS

DIVERS PC/AMIGA/ATARI ST	
AMIGA 500	2450F
AMIGA 500 +	2850F
AMIGA 500 + ADV	3290F
MONITEUR COULEUR STEREO	1900F
ATARI 520 STE	2290F
ATARI 1040 STE	2990F
MONITEUR COULEUR STEREO	2090F
CARTE SONORE PC	990F
COMPATIBLE SOUND-BLASTER	
MANETTES PC - CARTES JEUX	
NOUS CONSULTER	

Envoi exclusif en colissimo sous 48 H maximum

BON DE COMMANDE à compléter et à envoyer à : EDA INFORMATIQUE

Commandez par téléphone au (1) 69.25.11.11- 69.25.23.24Centre Commercial Bois de Roches 91240 Saint-Michel sur Orge

esignation	Qte	Prix	Montant
ort: Logiciels-Fournitures-Accessoires :	35 F	Port	
Insoles-Imprimantes :	35 F 60 F	CR	
infiguration complète UC+Ecran:	90 F	TOTAL	

☐ Je joins un chèque ou Mandat Lettre à	EDA
In nain à récention au facteur , 35 E	

☐ Je règle par ma carte bleue et je complète

Nom- Prénom

N°-Rue.... Code postal......Ville..... Signature

LEANDER

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets Ø639 ØØFF ØØØ7 DØ3B et remplacez-les par Ø639 ØØØØ ØØØ7 DØ3B. C'est à l'adresse \$Ø6BE58.

Pour être invulnérable, recherchez les octets 53B9 ØØØ6 FFDA 4EB9 et remplacez-les par 4AB9 ØØØ6 FFDA 4EB9. C'est à l'adresse \$Ø6BDFE.

Pour ceux qui ont des difficultés à utiliser leur cartouche sur ce jeu, essayez pendant la page des High-Scores!!! (Le Chinois)

JUPITER MASTERDRIVE

Pour avoir des jetons à jeter, avec une cartouche, mettre FF à l'adresse \$ØØØ631.

Pour avoir plein de brouzoufs, mettre ØØ9Ø ØØØ à l'adresse \$ØØØ626. (Le Chinois)

SWITCHBLADE II

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 5339 ØØØØ 261F 13FC et remplacez-les par 4A39 ØØØØ 261F 13FC. C'est à l'adresse \$ØØF89C.

Pour avoir plein de brouzoufs, mettre FF à l'adresse \$ØØ2626. (Le Chinois)

SHADOW WARRIORS

Pour avoir des vies à gogo, avec une cartouche, mettre FA à l'adresse \$Ø411C4. (Le Chinois)

SPHERICAL compil MILLESTONES

Pour avoir des essais infinis, avec une cartouche, recherchez les octets 5379 ØØØØ BDAA 33FC ØBB8 et remplacez-les par 4A79 ØØØØ BDAA 33FC ØBB8. C'est à l'adresse \$ØØC34E. (Le Chinois)

HARD'N HEAVY compil MILLESTONES

Pour avoir tout un tas de vies, avec une cartouche, mettre FA à l'adresse \$ØØBEAE. (Le Chinois)

VIGILANTE

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 5379 ØØØØ A67E et remplacez-les par 4A79 ØØØØ A67E. La recherche et le remplacement sont à faire 2 fois. C'est aux adresses \$ØC83A et Ø1Ø3E6. (Le Chinois)

CHASE HQ

Pour avoir des turbos infinis, avec une cartouche, recherchez les octets 5379 ØØØ2 9CFA 6Ø48 et remplacez-les par 4A79 ØØ2 9CFA 6Ø48. C'est à l'adresse \$Ø295BE.

Pour avoir plein de temps, avec une cartouche, mettre FA à l'adresse \$Ø2E7A8. (Le Chinois)

RAINBOW ISLAND

Pour avoir des vies à gogo, avec une cartouche, mettre FA à l'adresse \$ØØE336. (Le Chinois)

RICK DANGEROUS

compil 1Ø GREAT GAMES

Pour avoir des bombes infinies, avec une cartouche, recherchez les octets Ø479 ØØØ1 ØØØ4 497Ø et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØ4 497Ø. C'est à l'adresse \$Ø45C68.

Pour avoir des balles infinies, recherchez les octets Ø479 ØØØ1 ØØØ4 496E et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØ4 496E. C'est à l'adresse \$Ø45B94.

Pour pouvoir perdre des vies (eh oui! la version est commercialisée en vies infinies!!!), recherchez les octets Ø479 ØØØØ ØØØ4 4972 et remplacez-les par Ø479 ØØØ1 ØØØ4 4972. C'est à l'adresse \$Ø45E3C. (Le Chinois)

PICK'N PILE compil 1Ø GREAT GAMES

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, mettre FA à l'adresse \$ØØ2859. (Le Chinois)

NIGHT HUNTER 10 GREAT GAMES

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 5378 ØØB6 4E75 3Ø28 et remplacez-les par 4A78 ØØB6 4E75 3Ø28. C'est à l'adresse \$ Ø46C94. (Le Chinois)

XENON II 1Ø GREAT GAMES

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 5378 ØCCA 61ØØ 9C68 et remplacez-les par 4A78 ØCCA 61ØØ 9C68. C'est à l'adresse \$ØØ7BØØ.

Pour avoir énormément d'énergie, mettre FFØØ à l'adresse \$ØØØCC6.

Pour avoir du fric à partager avec tous les monstres, mettre ØØFF à l'adresse \$ØØØC9A.

LEANDER

Voici une liste de codes sympa:

LTUS

ESPR

LUCY

SOTB

SNOW

WYLI

XCRU

(Le Chinois)

LEANDER

Pour accéder au niveau 1 : ZXSP

Pour accéder au niveau 2 : LVFT

(Le Chinois)



Tous ces prix sont TTC

AMICA 500 + Péritel 2.490 F + Péritel + Extension 2.690 F AMIGA 500 PLUS Amiga 500 PLUS 2.990 F PACK PROMO Amiga 500 PLUS + ROM 1.3 5.990 F + Adaptateur ROM PACK PROMO Amiga 500 PLUS + Disque Dur 9.990 F 52 Mo extensible à 8 Mo de RAM

PACK PROMO AMIGA 500 PLUS Amiga 500 PLUS + Moniteur Couleur 1083 S + Extension 512 Ko + Lecteur externe 3"1/2 + Joystick + Souris + 30 disks 3"1/2 + 1 jeu 5.490 F

amica 300

NOUVEAU en Mars ! Venez découvrir l'AMIGA 600

Amiga 600	3.690 F
Amiga 600 + Disque Dur 20 Mo AMIGA 2000 (2.0	
+ Joystick	4.990 F
+ Joystick + Disque Dur 52 Mo AMIGA 3000	
SUPER PROMO :	19.990 F
Amiga 3000 + Tower (5 Mo, 10 slots MONITEURS	extens) .28.500 F
Moniteur Couleur Stéréo 1083S.	1.990 F
Moniteur Couleur Stéréo 1084S	2.290 F



COMMODORE Les accessoires CDTV

Clavier : Trackball: 590 F Genlock: Souris :

690 F Lecteur 3"1/2:-

790 F 1.290 F

390 F

DIV

6.990 F

+ 1 Clavier + 1 lecteur de disquettes + 2 titres CDTV (Mind Run, Ordi Code) + 6 logiciels

MICRO SWEET

171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF Métro: Louis Aragon (Terminus)

Offre valable jusqu'au 31/3/92 dans la limite des stocks disponibles

AT 386 1 Mo RAM

Disgue Dur 40 Mo - Mini Tower Carte + Moniteur Couleur VGA

Lecteur 51/4 1.2 Mo ou Lecteur 31/2 1.44 Mo Controleur 2 FD / 2 HD - Clavier 102 touches

SX 16 Mhz 6.990 F

486 SX 25 Mhz .. 9.990 F

SX 25 Mhz ... 8.390 F

486 DX 33 Mhz .. 11.690 F

DX 33 Mhz 8.990 F

Avec montage 1 Mo supplémentaire: + 390 F

1 lecteur supplémentaire : + 450 F

AT 386SX 25 Mhz Mini Tower 1 Mo Ram Disque Dur 40 Mo

Lecteur 5"1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3"1/2 1.44 Mo Carte VGA Couleur - Carte son Sound Blaster Moniteur couleur VGA - Clavier 102 touches, Souris, Joystick, MS DOS 5.0 - Jeu VGA au choix Tapis souris, Log. dessin, Log. musique: 9.490 F

386 DX 33 Mhz + même config. 10.990 F

486 SX 33 Mhz + même config. 11.990 F

PERIPHERIQUES AMIGA

Carte PC AT 386 SX 20 Mhz	
(DOS + lecteur 5" 1/4)	5.290 F
Carte 68030 25 Mhz - 2 Mo	4.990 F
Home Vidéo Kit 2	1.990 F
Kit Music 2	
(Synthétiseur Hohner + Midi + Log.).	2.990 F
Carte 16 Millions de Couleurs Amiga.	3.750 F
Change Kickstart Electronic + Rom 1.3	690 F
Alimentation Amiga 500	450 F
Extension 1 Mo pour Amiga 500 PLUS.	595 F
Extension mémoire 512 Ko + Horloge .	285 F
Extension mémoire 512 Ko	240 F
Extension mém. 2/8 Mo pour A2000	1.590 F
Lecteur interne Amiga 500	570 F
Lecteur interne Amiga 2000	590 F
Lecteur interne PC 3"1/2-5"1/4	500 F
Lecteur externe Amiga	550 F
Lecteur externe Amiga 3"1/2 +	
Antivirus + Blitz Turbo	710 F
Disque Dur A500 GVP 52 Mo à 2 Mo	5.190 F
Disque Dur Amiga 2000 45 Mo	2.690 F
Disque Dur Amiga 2000 52 Mo	2.950 F
Souris Amiga	170 F
Tapis Souris	35 F
Souris optique Amiga	370 F
Blitz Turbo Amiga	220 F
Interface Midi Amiga	430 F
Digitaliseur Son Stéréo	550 F
Deluxe Paint 4	690 F
Joystick Amiga /Atari (à partir de)	70 F
Capot de Protection Amiga 500	100 F
Boîte Posso (Rangement 150 disk 3"1/2)	149 F
Kit Téléchargement + Cable	75 F
Handy Scanner Zydec	1.490 F
Haut-Parleur Stéréo Zydec (paire)	450 F
	339 F
	99 F
	135 F
Track-Ball	339 F 99 F

PERIPHERIQUES P.C. & COMPATIBLES

Sound Blaster (carte son PC)	1.190 F
CMS (composants Sound Blaster)	290 F
Sound Blaster Pro	1.990 F
Sound Blaster Pro + CD ROM (PC)	4.590 F
Joystick PC	147 F
Souris + Tapis + Logiciel Dessin	250 F
	-

IMPRIMANTES

PANASONIC

9 Aiguilles : 1.590 F 24 Aiguilles : 2.590 F COMMODORE

MPS 1270 Jet d'encre : ..

1.790 F STAR

STAR LC 200

Couleur:..... 2.590 F Star Jet d'encre: 2.590 F

DISQUETTES



3"1/2

par 103. 40 F par 100 ...3. 20 F par 300 ...3. 00 F

Reprise de votre Amiga ou Atari à 50 % de sa valeur actuelle pour tout achat d'un montant de 5.000 F

NOUVEAU! Téléchargez vos jeux sur

3615 MICRO SWEET

Ouvert: lundi 14 h. à 19 h.30

Crédit Gratuit 4 mois (1) 46 77 14 00 Fax (1) 46 77 86 24 mardi au samedi : 10 h. à 19 h.30 Après acceptation du dossier

ON DE COMMANDE : à envoyer avec votre règleme	ntà: M	IICRO SWEE	1 171 Bld	Maxime	Gorki 94800	VILLEJUIF
lom :	Prénor	m :			Adresse :	
	Code	Postal :			Ville :	
Désignation	Quan	nt. Prix.Unit.	Montant	Tél. ((obligat.):	

TOTAL TIC

Désignation	Quant.	Prix.Unit.	Montant
THE PARTY OF THE P			
			i de la companya de l
is de port : Accessoires : 50 Frs / Chronopost 24 h. (Ordinat./ In htre-Remboursement : Ajouter 35 F	nprimante) : 200 F		

Règlement: Chèque

□Mandat □Contre rembours† □Carte Banc.

Date Expir.

Chèque libellé à l'ordre de MICRO SWEET Crédit personnalisé : nous consulter

Date : Signature

TWINWORLD

(BLOCK EDITOR V1.Ø)

' TWINWORLD (Compil) Trainer

DATA 66448, "TWINWORLD", 5, "modifications"

DATA "l'énergie illimitée", "les balles bleues illimitées"

DATA "les balles vertes illimitées", "les balles rouges illimitées"

DATA 3,0,400,28,6,60,00,1b,d6,4e,71,4e,f9,00,00,5d,20,0,400,93,3,07,f0,00,00,65,20,0,2000,0,6c

DATA 46,79,00,DF,F1,80,08,39,00,06,00,BF,E0,01,66,00,FF,F0,41,FA,00,18,4E,71,43,F9,00,07,F0,00,30,30

DATA ØØ, 4Ø, 12, D8, 51, C8, FF, FC, 4E, F8, 5D, 2Ø, 2Ø, 3C, 4E, 71, 4E, 71, 23, CØ, ØØ, ØØ, A7, 6A, 23, CØ, ØØ, ØØ, A7, 6E, 23, CØ

DATA ØØ,ØØ,A7,64,23,CØ,ØØ,ØØ,A7,EØ,23,CØ,ØØ,ØØ,A7,FØ,23,CØ,ØØ,ØØ,A7,F4,23,CØ,ØØ,ØØ,D7,AC,23,CØ,ØØ,ØØ

DATA A7,6E,23,CØ,ØØ,ØØ,A7,64,23,CØ,ØØ,ØØ,A7,EØ,23,CØ,ØØ,ØØ,A7,FØ,23,CØ,ØØ,ØØ,A7,F4,4e,71,4e,71

DATA 4e,71,4

DATA 4e,71,01,0,2000,56,06,23,C0,00,00,D7,AC,4e,71,4e,71,4e,71

DATA ØØØ1,Ø,Ø2ØØØ,ØØØØØØ5c,ØØØ6,23,CØ,ØØ,ØØ,D7,BA,4e,71,4e,71,4e,71,1,Ø,2ØØØ

DATA 62,6,23,CØ,ØØ,ØØ,D7,9e,4e,71,4e,71,4e,71,*

ALL POINTS BULLETIN (BLOCK EDITOR V1.Ø)

' ALL POINTS BULLETIN (Compil 10 MEGAHITS 3)

DATA 443460, "A.P.B.", 1, "Demerits illimites"

DATA ØØØ2,Ø,352ØØ,15Ø,1,4a,52,Ø,36eØØ,1b8,1,4a,52,*

(BLOCK EDITOR V1.Ø) BATTLE STORM

' BATTLE STORM

DATA 2556625, "BATTLE STORM", 1, "les vies illimitees"

DATA 1,0,2c600,0bc,1,4a,53,*

(BLOCK EDITOR V1.Ø) CHASE H.Q.

' CHASE H.Q. (Compil MEGAMIX)

DATA 2556625, "CHASE H.Q.", 2, "turbo infs", "crédits infs"

DATA 1,0,BD600,88,6,4E,71,4e,71,4e,71,53,79,00,02,8b,a8

DATA 2,0,d8c00,40,6,4E,71,4E,71,4E,71,53,39,00,04,45,02

DATA Ø,D94ØØ,18E,6,4E,71,4E,71,4e,71,53,39,ØØ,Ø4,45,Ø2,

(BLOCK EDITOR V1.Ø) E-SWAT

' ESWAT (Compil SUPER SEGA Vol 1)

DATA 949740, "E.S.W.A.T.", 1, "Shots & vies illimites"

DATA 5,0,2d800,150,1,4a,55,0,2d800,142,1,4a,53,0,2d800

DATA 14,3,f2,49,3e,e7,49,35,Ø,2f6ØØ,156,1,4a,53,Ø

DATA 2f6ØØ,16,1,9Ø,87,*

(BLOCK EDITOR V1.Ø) BARBARIAN II

' BARBARIAN II (Disk 1) Compil SWORD AND MAGIC

DATA 1491242, "BARBARIAN II", 1, "Vies illimitees"

DATA 2,0,B5E00,16c,02,4e,71,53,80,0,b5e00,014,2,4c,c7

DATA 47, b8, *

THE BLUES BROTHERS (BLOCK EDITOR V1.0)

' BLUES BROTHERS

DATA 214327, "BLUES BROTHERS", 1, "vies illimitees"

DATA 1,0,34400,54,2,60,02,53,2b,*

CONTINENTAL CIRCUS (BLOCK EDITOR V1,0)

' CONTINENTAL CIRCUS (Compil GRAND STAND)

DATA 33715, "CONTINENTAL CIRCUS", 1, "credits illimites"

DATA 1,0,8000,46,6,4E,71,4e,71,4e,71,53,39,00,00,5e,3f,*

DYNASTY WARS (BLOCK EDITOR V1.Ø)

- ' DYNASTY WARS (Compil CAPCOM COLLECTION)
- ' Remplacer XX par le numero du level de Ø a 7
- ' puis mettre le nouveau checksum

DATA 00, "DYNASTY WARS", 1, "Choix du level"

DATA 0001,0,07aa00,0000015,0001,a8,af,0,07aa00,00000e5

DATA ØØØ1,XX,ØØ,*

JEUX CRACK PC ET 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 débuggeur.

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:1ØØ '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 fournit 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.



MEGA DRIVE

890 00

403.00

395.00

440,00

385,00 440,00

440,00

440,00 410,00 410,00

440,00

410,00

410.00

365 00

440.00

430,00

395.00

440,00

440,00 395,00

430,00

430,00

440 00

410,00

440,00

440.00

380,00

430,00 410,00

ISOLE 16 BITS Japonaise

NETTE ARCADE POWER

E KNUCKLE

NALD DUCK

JELE DRAGON
JENTO

NEL MASTER EMONTANA FOOTBALL II

T-RIIN

AT A HERO

MARK

RIGHTER (Mars)

MO BLASTER (Fév)

LING THUNTER II

MC THEHEDGEHOG IRM ROAD (Fév)

EL ENGINE (Fév) FERFANTASY ZONE

S FORCE HARRIER

W WANI WORLD

CEDALINE

US II

MO WORLD CUP 92

AO LEMIEUX HOCKEY (Fév)

TLE MANIA (Mars) LOE BUSTER (Fév)

HUNTER YOKO

APTATEUR 16BITS - 8 BITS

Antares International

7bis Rue d'Issy 92100 Boulogne Billancourt Tél : 46.21.52.85 - Fax : 46.21.52.46

SEGA 8bits - SEGA MEGA-DRIVE 16bits - Nintendo - GAMEBOY SEGA, Nintendo, GAMEBOY sont des marques déposé par leurs propriétaire respectif

Combat...Aventure...Sports...Course... Action...Arts Martiaux...Jeux de rôles...Jeux de société... Tirs...3D..

+ 1 ieu aux choix

MEGA DRIVE CD

CONSOLE MEGA CD + 1 Jeu au choix	3990,00	
SOL FEACE	450,00	
EARNEST EVANS	450,00	
S.D VARIS	480,00	
HEAVY NOVA	450,00	

GAME GEAR

GAMEGEAR + 1 Jeu	1090,00
AX BATTLE	250,00
ALESTE	250,00
ARIEL	250,00
DONALD DUCK'S LUCKY DIME	250,00
DEVILISH	250,00
FRAY	250,00
FROGGER	270,00
GALAGA 91	250,00
HEAVY WEIGHT CHAMP	250,00
LEGEND OF NINJA	250,00
SONIC THE HEDGEHOG	250,00
SPACE HARRIER	250,00

DIVERS

Joystick QUICK SHOT	295,00		
Joystick MOTHER SHIP	150,00		
LASERSCOPE	480,00		
CONTROL STICK	149,00		
CONTROL PAD	110,00		

SUPER FAMICOM SUPER FAMICOM 2290,00

CORRECTEUR 60 à 50 MHZ	350,00		
ADVENTURE 4	590,00		
BOMBUZAL	450,00		
CONTRA	Tél.		
DRAGON BALL Z	790,00		
DRAKKHEN	690,00		
FINAL FIGHTER	480,00		
F-1 EXHAUST HEAT	610,00		
GEOMON	590,00		
HyperZone	590,00		
JOE & MAC	610,00		
LEGEND OF ZEDA	590,00		
LEMMINGS	550,00		
MONKEY JIKO	590,00		
NEW 3D GOLF	550,00		
PERITEL SFC	450,00		
POPULOS	550,00		
PRO WRESTING	610,00		
RAIDEN	590,00		
SG GREAT BATTLE	550,00		
SOUL BLADER	610,00		
SUPER ADVENTURE ISLAND	650,00		
SUPER CHINESE WORLD	590,00		
SUPER EDF	590,00		
SUPER FORMATION SOCCER	590,00		
SUPER GHOULS & GHOST	590,00		
SUPER MARIO WORLD	480,00		
SUPER TENNIS	590,00		

PC ENGINE

PC ENGINE GT CONSOLE CORE GRAFIX	2490,00 990.00
SUPER GRAFIX	1990,00
ADVENTURE OF WATER BOMB	350,00
CORYUUN	350,00
CYBER DODGE	350,00
DRAGON SABEN	350,00
Fighting Run	350,00
HIT THE ICE	350,00
KAISER'S QUEST	350,00
LABYRINTH ISLAND SPECIAL	350,00

MAG. CHASE POWER GATE	350,00
NIKO-NIKO-PUN	350,00
NINJA RYUKENDEN	350,00
PARODINS	Tél.
POWER LEAGUE IV	350,00
SUPER LONG-NOSED GOBLIN	350,00
SUPER METAL CRUSHER	350,00
VALLIS TIX	350,00
WORLD JOCKEY	350,00
WORLD CIRCUIT	350,00
STRATEGO	350,00
TWIN BEE	350,00

BON DE COMMANDE

Nom:	Prénom:	
Adresse :		
Tél :	_	
Désignation du produit	Qté	Prix
Signature	Frais de port	

NINTENDO

GAME BOY +1 JEU 690.00

POUR LES TITRES DE JEUX

Jenh UED-GED

Tél.

590.00

S.T.G

THUNDERSPRINT

ULTRA BASEBALL

Paiement par Chèque, Mandat lettre/Frais de port logiciel: 35 Frs & matériel : 90 Frs

JEUX CRACK PC ET COMPATIBLES

GRAND PRIX 500 II

(GWBASIC)

- 10 '200 point d'avance pour la sauvegarde GP2.GP2
- 20 'pour GRAND PRIX 500 II par G.P.(C) JOYSTICK 1992
- 3Ø OPEN "O", #1, "GP.COM"
- 4Ø FOR I=1 TO 43
- 50 READ AS:B=VAL("&H"+A\$)
- 6Ø PRINT #1, CHR\$ (B);
- 7Ø C=C+B
- 8Ø NEXT
- 90 IF C<>4232 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":
 - CLOSE #1:KILL"GP.COM":END
- 100 SYSTEM
- 11Ø DATA B8,Ø1,3D,BA,22,Ø1,CD,21,8B,D8,B8,ØØ,42,33
- 12Ø DATA C9,33,D2,CD,21,B4,4Ø,B9,Ø1,ØØ,BA,2A,Ø1,CD
- 13Ø DATA 21, B8, ØØ, 4C, CD, 21, 67, 7Ø, 32, 2E, 67, 7Ø, 32, ØØ
- 14Ø DATA C8

TORTUES NINJA

(GWBASIC)

- 10 'Vies au max et tous réssucités à TMHT
- 20 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1992
- 3Ø OPEN "O", #1, "TURTLE.COM"
- 4Ø FOR I=1 TO 75
- 50 READ A\$:B=VAL("&H"+A\$)
- 6Ø PRINT #1, CHR\$ (B);
- 7Ø C=C+B
- 8Ø NEXT
- 90 IF C<>6610 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS": CLOSE #1:KILL"TURTLE.COM":END
- 100 SYSTEM
- 11Ø DATA B8, Ø1, 3D, BA, 3C, Ø1, CD, 21, 8B, D8, B9, Ø4, ØØ, C7
- 12Ø DATA Ø6,4D,Ø1,ØC,ØØ,89,ØE,4B,Ø1,B8,ØØ,42,33,C9
- 13Ø DATA 8B,16,4D,Ø1,CD,21,83,Ø6,4D,Ø1,2E,B4,4Ø,B9
- 14Ø DATA Ø1,ØØ,BA,4A,Ø1,CD,21,8B,ØE,4B,Ø1,E2,DC,B8
- 15Ø DATA ØØ, 4C, CD, 21, 64, 61, 74, 61, 5C, 73, 61, 76, 65, 67
- 16Ø DATA 61,6D,65,00,80

SKWEEK

(GWBASIC)

- 10 'Instal/Désinstal vies infinies pour SKWEEK
- 20 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
- 3Ø OPEN "O", #1, "SKW.COM"
- 4Ø FOR I=1 TO 86
- 5Ø READ A\$:B=VAL("&H"+A\$)
- 6Ø PRINT #1, CHR\$ (B);
- 7Ø C=C+B
- 8Ø NEXT
- 90 IF C<>9085 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS": CLOSE #1:KILL"SKW.COM":END
- 100 SYSTEM
- 11Ø DATA B8,02,3D,BA,43,01,CD,21,8B,D8,B8,00,42,33
- 12Ø DATA C9, BA, CØ, 67, CD, 21, B4, 3F, B9, Ø1, ØØ, BA, 56, Ø1
- 13Ø DATA CD, 21, B8, ØØ, 42, 33, C9, BA, CØ, 67, CD, 21, 8Ø, 3E
- 14Ø DATA 56,Ø1,9Ø,74,ØF,BA,4E,Ø1,B4,4Ø,B9,Ø4,ØØ,CD
- 15Ø DATA 21,B8,ØØ,4C,CD,21,BA,52,Ø1,EB,EF,73,6B,77 16Ø DATA 65,65,6B,2E,65,78,65,ØØ,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,FE,ØE
- 17Ø DATA ØE,Ø4

LES AVENTURES DE MIC DAX

Pour accéder au dernier niveau de ce jeu bizarre tapez:

BANNER DANBOSS LE GRAND

LES AVENTURES DE MOKTAR

Le code du dernier niveau: 5C2A.

(Guillaume PERNOT)

TEENAGE MUTANT HERO TURTLE

Dans le fichier DATA\SAVEGAME mettez 8Ø aux offsets 12,58,1Ø4,15Ø. (Guillaume PERNOT)

SKWEEK

Dans le fichier 'SKWEEK.EXE', recherchez FE ØE ØE Ø4 et remplacez par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø pour avoir des vies infinies, ou recherchez C7 Ø6 ØE Ø4 Ø5 et remplacez par C7 Ø6 ØE Ø4 XX

où XX est le nombre de vies.

(Guillaume PERNOT)

DRAGON'S LAIR II

Pour voir défiler le jeu sans jouer comme un dessin animé, prenez un éditeur de secteur et éditez le fichier "TIMEWARP.EXE" et allez au secteur 18, offsets 315-316 et remplacez 79ØB par 9Ø9Ø.

(Ivan LEFEVRE)

GRAND PRIX 500

Editez votre sauvegarde et mettez le nombre de points que vous voulez à l'offset Ø.

(Guillaume PERNOT)

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II

Pour avoir du temps illimité, prenez un éditeur de secteur et éditez votre partie de sauvegarde "GAME.SAV". Au secteur 2, remplacez la valeur située aux l'offsets 35Ø-351 par 63ØØ.

(Ivan LEFEVRE)

SPACE ACE II

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et éditez votre partie sauvegardée "SA2.SAV". Allez au secteur Ø et remplacez la valeur de l'offset 4 par FF. (Ivan LEFEVRE)

STREET ROD

Pour la première partie, achetez la Chevrolet 1949 à \$475, retirez le moteur au complet ainsi que la transmission et revendez-la à n'importe quel prix. Attention, quand vous la revendez trop cher plusieurs fois, votre compte sera négatif même si vous la revendez.

Pour la deuxième partie, pour avoir une grande vitesse: V-8 Engine 427 (429 ou 426) CU, Racing 4-SPD, Supercharger ou Racing Manifold + 2 x 4-BRL Racing Carb. ou Differential gear ration 2.78:1.

(Denis NAVARRE)

IEUX CRACK PC ET COMPATIBLES

SPACE ACE II Voilà de quoi finir ce jeu:

gauche, gauche,

gauche, gauche

gauche, droite

droite, haut

19	bas, gauche,
	droite, haut
2Ø	fire, droite, fire,
	droite
21	gauche, droite
22	droite, haut
22	devito baut

gauche, haut 24 25 gauche, droite (Ivan LEFEVRE)

INDY (ACTION)

Pour avoir des vies infinies. prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets 41 8Ø 3E F1 Ø3 ØØ et remplacez les par 41 C6 Ø6 F1 Ø3 Ø4. (Patrick BRUGEL)

CONAN THE CIMMERIAN

Pour avoir de l'argent à ne plus savoir qu'en faire ou furtivité maximale, ou tout aussi bien un fort coefficient permettant d'éviter les adversaires importants (swing), et enfin si vous vous sentez bien avec des coups puissants et une bonne défense, prenez un éditeur de secteur et éditez le fichier de sauvegarde de partie "SAVE.DAT". Allez au secteur relatif Ø et mettez des FF aux déplacements: 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 38, 4Ø. (CAWITO)

WING **COMMANDER** I ET II MISSION I ET II

Lancez le jeu comme suit respectant majuscules et minuscules: WC (ou SM2, WC2 ou encore SO1) Origin -k et vous serez invincible. On répète en détaille: WC Origin -k (WC, espace, Origin, espace, - (le moins du pavé numérique), k (en minuscule)).

Si vous n'avez pas compris, suicidez-vous.

(Christophe LOREK)

INFORMATIOUE IN E IN E E INFORMATIQUE

128Ko cache

5 Boulevard Voltaire 75011 Paris Tél. (1) 43 38 96 31 / Fax. (1) 43 38 11 86

72-74 rue de Paris 59800 Lille Tél. 20 42 09 09 / Fax. 20 57 09 29

26 rue de la Palud 13001 Marseille TÉL. 91 33 24 25

GAMME PC

matériel testé 72 heures, prix TTC révisables sans préavis

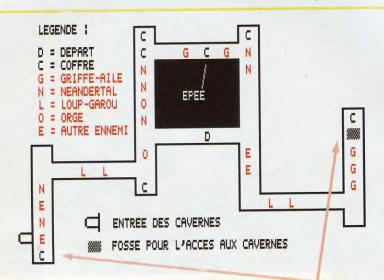
Imprimantes matricielles, jet d'encre, laser -> nous consulter

CONFIGURATION DE BASE	ECRAN CARTE	VGA mono	VGA couleur	SVGA 1024 x 768	SONY 1420 VGA 0.21p	SONY 1404 MULTISCAN	DISQUES DURS 89Mo +890F 105Mo +990F
Boitier Mini Tower	AT 3865X 16MHz 1Mo RAM	5990F	7390F	7590F	8490F	10490F	120Mo +1690F 210Mo +3590F
Alimentation 200W	AT 386SX 20MHz 1Mo RAM	6290F	7690F	7890F	8790F	10790F	VIDEO 512Ko +290F 1Mo +490F
Lecteur 5" 1/4 ou 3"1/2	AT 386SX 25MHz 2Mo RAM	6690F	8090F	8290F	9190F	11190F	OPTIONS Lecteur sup.
Disque dur 40Mo	AT 386DX 25MHz 2Mo RAM	7690F	9090F	9290F	10190F	12190F	+390F Carte Ferhenheit 1280° +3990 F Carte Pro Designer 2
Sortie série, parallèle Port Joystick	AT 386DX 33MHz 2Mo RAM 64Ko cache	8590F	9990F	10190F	11190F	13090F	+2490 F Sound Blaster +1100F Barrettes 1Mo
Carte VGA 256Ko Garanti 1 an	AT 386DX 40MHz 2Mo RAM 64Ko cache	9090F	10490F	10690F	11590F	13590F	+390F MS DOS 5.0 + WINDOWS 3 + WORKS
Garanti I an	AT 486DX 33MHz 2Mo RAM	11590F	11990F	12190F	13090F	15090F	WINDOWS = +2650F

Bareway (FARERAM)

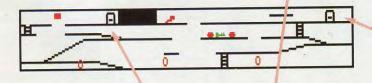
Pour arriver rapidement à la fin du jeu, suivez les indications écrites ainsi que les flèches. Les autres plans et flèches vous montrent la structure complète du jeu. En avant pour l'aventure !

LA FORET

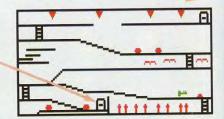


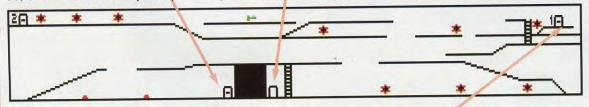
Récupérez avant tout, la grande épée cachée dans le coffre. Pour l'instant, c'est la seule arme nécessaire alors ne vous encombrez pas des autres. Procédez par sauts pour y arriver sans blessures. Ensuite, détruisez tous les ennemis et ouvrez tous les coffres afin de gagner des sous et des options. Méfiez-vous du lutin, c'est un voleur! Maintenant, empruntez la fosse qui est une entrée pour les Cavernes de l'Espoir Perdu...

LES CAVERNES DE L'ESPOIR PERDU



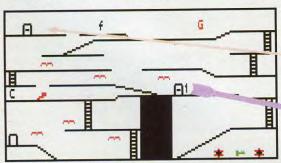
PLAN 1 : Ramassez la clé puis empruntez la porte 1. Empruntez la porte 2.





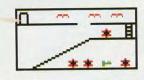
PLAN 3

Ramassez la clé, placez-vous baissé contre le mur de droite, attendez que les araignées soient sur vous, levezvous et utilisez le grappin pour remonter. Ramassez la fléchette puis empruntez la porte 1.

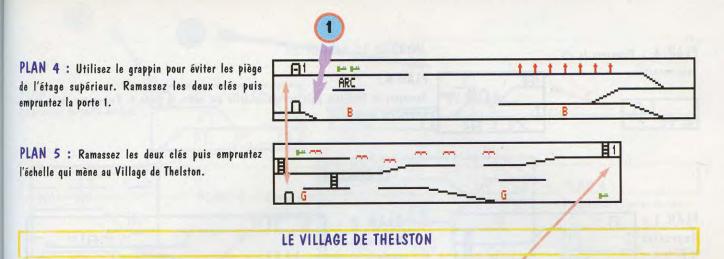


PLAN 2 : Ramassez la clé ainsi que le grappin puis repassez par la même porte.

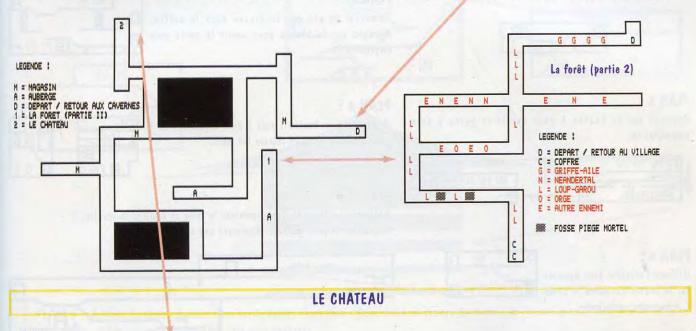




1

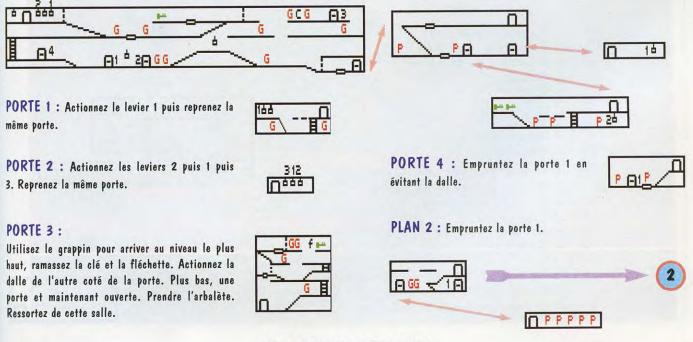


Nous savons que votre nature vous pousse à taper sur tout ce qui bouge mais gardez votre sang froid dans le village car les gardes sont terribles ! Entrez dans les auberges si vous avez des ennuis de santé. Après tout cela, empruntez la porte 2 à l'aide du grappin. Cette porte mêne au Château.

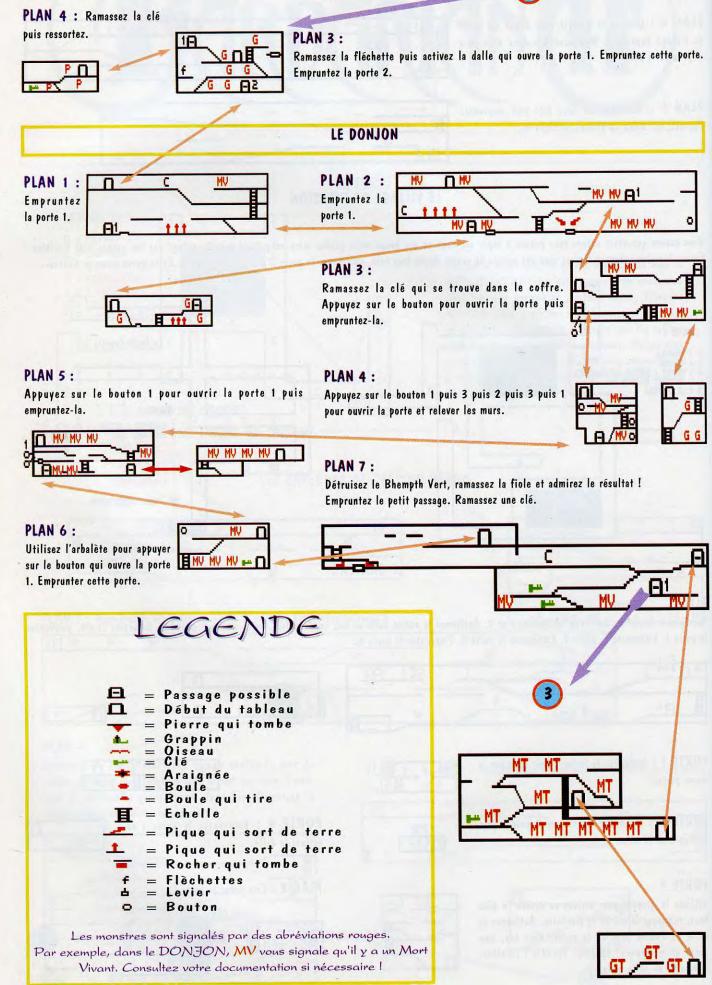


PLAN 1

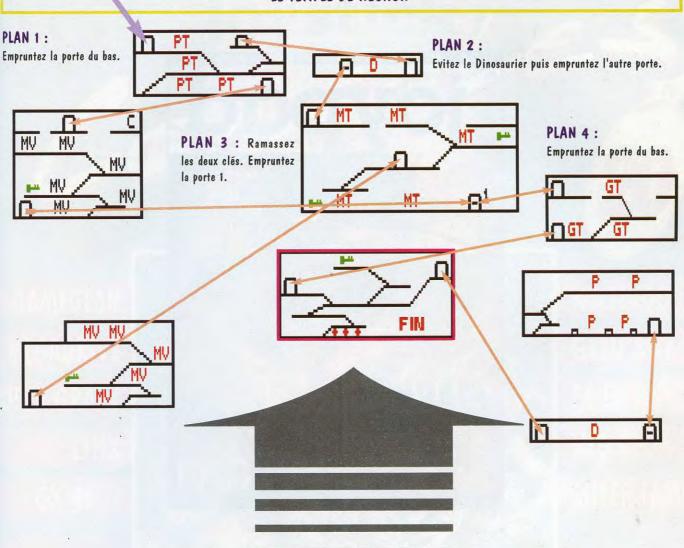
Pour ouvrir la porte, actionnez les leviers 1 et 2. Actionnez la petite dalle en bas de l'escalier, entre les deux ennemis. Ramassez la clé. Empruntez la porte 1. Empruntez la porte 2. Empruntez la porte 3. Empruntez la porte 4.



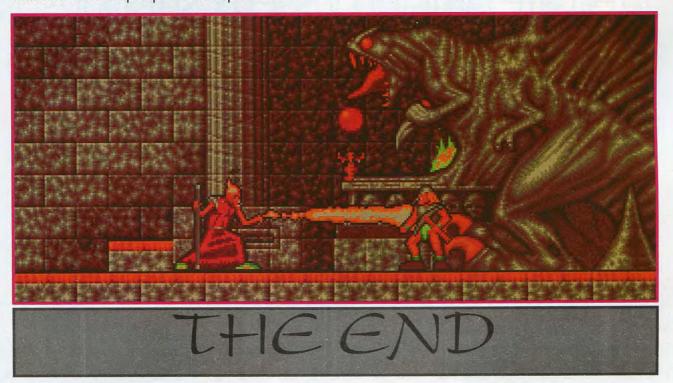




LE TEMPLE DE NECRON

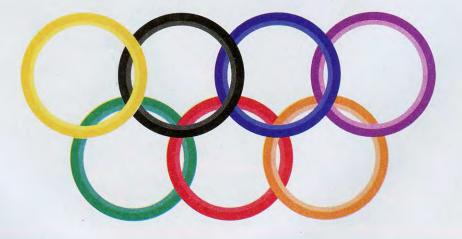


PLAN 5 : A l'aide de votre arbalète, tirez sur la boule. Visez bien ! Cela retire le champs protecteur de Necron qui est alors proche de la mort. Mettez-lui des coups d'épée dans la tête pour l'achever.





Partenaire officiel des jeux sur consoles





EN VENTE ACTUELLEMENT CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAU





NEWS



GA-GAMEGEAR

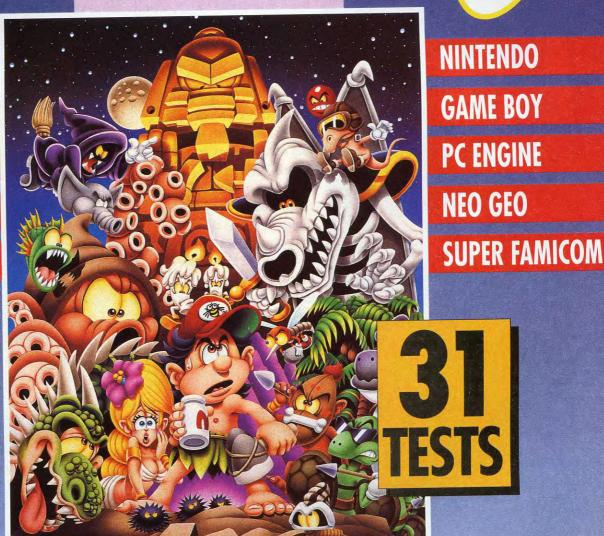
MEGADRIVE

SUPER GRAFX

LYNX

GX 4000

NETERIX CHEZ LES NIPPONS



ASTERIX • BEETLEJUICE • BERLIN WALL • BUCK ROGERS • CHIP'N DALE • CYBER DODGE •
DARIUS II • EXPLORER MR DON • FLINTSTONES • JOE MONTANA II • JOHN MADDEN •
MANIAC MANSION • MISSION IMPOSSIBLE • NASCAR • NINJA GAIDEN • PAPER BOY II • PRINCE OF PERSIA •
RAIDEN • RINGS OF POWER • SOCCER BRAWL • SOULBLADER • STAR WARS • SUPER ADVENTURE ISLAND •
SUPER FANTASY ZONE • SUPER WATER BOMB • THUNDER SPIRITS • TOKI • TROUBLE SHOOTER •
WORLD CUP 92 • XYBOTS



Alain Huyghues-Lacour



I'm Destroy

DES HAUTS

E D I T O

Tout ça promet. Dans quelques mois, mes amis, je vous garantis une guerre sanglante, une guerre acharnée, une guerre pire encore que celles qu'on voit tous les jours sur nos écrans. Alors que les machines de Sega s'incrustent et s'installent dans nos chaumières à une allure phénoménale, que les ventes des consoles NEC sont en perte de vitesse, Nintendo descend du sommet sur lequel il observait le spectacle, tel Napoléon perché sur une colline guidant ses troupes au combat, pour se lancer lui aussi dans cette bataille pour la domination du marché. Quoique la guerre soit d'ores et déjà terminée au Japon, Nintendo sortant vainqueur haut la main, aux Etats-Unis et plus encore en Europe la lutte risque d'être chaude, brûlante, que dis-je, torride même. Depuis l'annonce par Nintendo de la sortie de la Super Nintendo (la version officielle de la Super Famicom) pour le mois d'avril -enfin en théorie, je ne voudrais pas être médisant mais tout le monde sait bien que les dates ne sont jamais respectées- et l'arrivée prochaine d'un nouveau packaging pour tous les produits Sega avec Sonic The Hedgehog inclus, l'année 1992 risque fort d'être le champ d'événements que les âmes sensibles feraient mieux d'éviter de mater... Les crises cardiaques arrivant malheureusement bien plus rapidement qu'on pourrait le croire.

Si vous avez une Master System, vous avez bien de la chance, aujourd'hui c'est votre machine qui est à l'honneur et, plus particulièrement Astérix, qui est le coup de coeur du mois. Débordant de nouveautés, de news, de tests exclusifs, de photos méga géantes, Consoles News est une fois de plus là pour vous faire saliver. Alors, n'attendez plus une seconde pour tourner la page et pour en profiter, il n'y a pas mieux dans toute la galaxie.

Sayonara

Aviateur J'm Destroy

Vous serez peut être étonné de voir que ce mois, très peu de jeux sont présentés sur Megadrive. Non pas que cette machine soit en régression, loin de là. Mais les éditeurs ont tellement de trucs en tête, tellement de titres en cours d'exécution qu'ils sont complètement perturbés, débordés, sur les talons. Du coup, ils oublient de lancer sur le marché leurs différentes productions et les jeux que l'on a annoncés dans les précédents numéros ne sont toujours pas disponibles. C'est galère, nous sommes d'accord. Mais tant que les délais ne seront pas respectés, ce genre de situation

pourra se reproduire. Ne vous découragez tout de même pas, amateurs de Megadrive, je vous promets que le mois prochain, vous allez être submergés par des tonnes de pixels qui vous décolleront les yeux des orbites, et encore, les mots sont faibles... De toute manière, comme vous êtes fous de consoles et de TOUTES les consoles, vous ne regretterez pas grandchose, car pour avoir de la news et de la bonne, comme celle qu'on peut acheter à un revendeur à la sauvette, vous allez en avoir, et pas qu'un peu. Allez, on prend son souffle et on y go de suite...

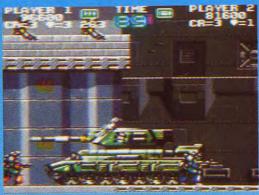
consoles news

DES BAS

SUPER FAMICOM

Après plus d'un an d'existence, la Super Famicom voit tous les mois sa logithèque s'enrichir de titres déments et nouveaux. Ce n'est pas Irem qui démentira ces dires, puisque une de leur prochaine réalisation, **Gunforce** devrait arracher un maximum lors de sa sortie annoncée pour juin-juillet;

d'accord, c'est pas pour demais attente devrait en valoir le coup.Programmé sur une cartouche de quatremégas, Gunforce est un Beat' Em Up à deux oueurs qui se déroule dans un monde futuriste. Dans ma carcasse de deux robots super en-



Gunforce

trainés et super armés, il faudra libérer la planète, envahie par des calards puants. Graphiquement assez extraordinaire, Gunforce devait présenter une action riche où les retournements de situations seront nombreux. Avec des monstres de fin de niveaux gigantesques, des routines de programmation démentes et une bonne animation, ce prends-ça-dans-la-gueule-et-fous-moi-la-paix (traduction approximative de Beat'Em Up) vous rendra complètement fou. A déconseiller aux personnes cardiaques.

Dans **World Champion** de Softel, une boite que l'on ne connaît pas encore, vous allez devoir enfiler vos gants pour en mettre plein



World Champion

la gueule à vos adversaires. Cette simulation de boxe se déroule un peu comme Final Blow sur Megadrive, les adversaires sont vus latéralement et les coups exécutables sont nombreux. Entre les uppercuts, les crochets du droit ou du gauche, les directs, les coups au foie ou au visage, vous n'aurez que l'embarras du choix pour devenir champion du monde et his-

ser bien haut la ceinture tant attendue. Avec quatre mégas de programmation et une dizaine d'adversaires à battre, la lutte sera chaude, mais comme vous êtes loin d'être des nazes, cela ne devrait pas vous poser trop de problèmes.

Devant le succès des Final Fight et autre Street Fighters, il fallait bien qu'une société comme Jale coréagisse. Avec l'annonce de la sortie de Rushing Beat pour le 27 mars au Japon, c'est désormais chose faite. Totalement inspiré de



Rushing Beat



LE GENIE DES PRIX

1 erspecialiste de l'occasion et de la reprise de cartouches, par correspondance.

SI TU VEUX VENDRE TES CARTOUCHES, TELEPHONE VITE AU,

67.65.05.89. si vous appelez de Paris, composez le 16 67 65 05 89

MEGADRIVE

MEGADRIVE 50 HZ+	
1 JEU	1190
MEGADRIVE 60 HZ+	1000
1 JEU	1290
SUPER CD MEGA	3290
ADAPTATEUR FR/JAP	99
MEGA PAD	150
NEWS:	
BUCKROGERS	440
CALIFORNIA GAMES	NC
DESERT STRIKE	NC
FIGHTING MASTRS	420
MARBLE MADNESS	440
MARIO LEMIEUX HOCK	Y NC
PACMANIA	440
PIT FIGHTER	440
RINGS OF POWER	460
SPEEDBALL 2	430

SUPER FANTASY ZONE TASK FORCE HARRIER	440 399
TECMO WORLD CUP	440
TERMINATOR	440
TOKI	440
TROBLE SHOOTER	440
WINTER CHALLENGE	NC
YS3	460
CD E.EVANS	490
CD HEAVY NOVA	490
CD RISE OF THE DRAGON	
	490
CD WOODSTOCK	490
CD POWER DRIFT	490
ALIEN STORM	390
BUSTER DOUGLAS BOXE	490
	200

DECAP ATTACK
DEVIL CRUSH
FA HOCKEY
FSWAT
F22 INTERCEPTOR
FFARY TALF
FIGHTING MASTERS
GOLDEN AXE 2
GOULS N GHOSTS
JOHN MADDEN 92
LAKERS VS CELTICS
MERCS
MICKEY
MOONWALKER
OUTRUN
PGA TOUR GOLF
PHANTASY STAR 3
POPULOUS
0 1

120 140 140 140 190 140 1470 1420 1430 1470 1420 1440 1440 1440 1440 1440 1440 144	QUACSHOT ROBOCOD ROLLING TH. 2 60HZ SHADOW DANCER SHADOW OF THE BEAST SHINING AND DARKNESS SHINING STREET OF RAGE STREET OF RAGE STREET SMART STRIDER SUPER MONACO GP THUNDERFORCE 3 TOE JUAN AND EARL UNDEADLINE WINGS OF WARGYNOUG WONDERBOY'S WORLD CUP	390 390 390 440 470 390 440 420 420
A	FROY	

NEC PC ENGINE

PUISSANCE 5 + 1JEU	
NEW PC ENGINE DUO	
CD POMPNG WORLD	3790
NEW SUPER CE ROM2	+
1 JEU CD	2890
JOYPAD	150
QUINTUPLEUR	190

NEWS	
DRAGON SABER	390
EXPLORER DOM	390
GATE OF THE THUNDER	390
GENGI S JOURNEY	NC
MAGICAL BOY	390
NINJA GAIDEN	390
RAIDEN	349
SUPER WATER BOMB	349
COT ELT TITLE TO COME	

SUP CD FORGOTTENWORLD SUP CD PRINCE OF PERS SUP CD POPULOUS SUP CD R-TYPE	0S42 SIA42 42 42
SUP CD SHADOW OF BEA	
ADVENTURE ISLAND	34
DARK LEGEND	39
DEVIL CRUSH	34
FINAL SOLDIER	34
JACKIE CHAN	34
LEGEND OF TOMNA	34
NINJA SPIRIT	34
PC KID 2	39
RAIDEN	3
SALAMANDER	3
SHINOBI	34
SUPER LONG NOISE GOBI	
OUI LITLUING INDIGE GODI	THE ACT

GAMEBO

ADDAM S FAMILLY
BATMAN
BUBBLE BUBBLE
BUGS BUNNY
CASTLEVANIA
CHASE HQ
CHOPLIFTER 2
DOUBLE DRAGON
DR MARIO
DUCK TALES
F1 RACES
GARGOYLES QUEST
GAUNTLET 2
GHOSTBUSTERS 2 GREMLINS 2
KUNG FU MASTER

NC		
245	MOTOCROSS MANIACS	
245	NEMESIS	245
245	PAPERBOY	245
245	R TYPE	245
245	RC PRO AM	245
245	ROBOCOP	245
245	SIMPSONS	245
245	SKATE OF DIE	245
245	SNOOPY	245
245	SPIDERMAN	245
245	SUPER MARIOLAND	195
245	TENNIS	195
245	TORTUE NINJA 2	245
245	WIZARD AND WARRIOR	
245	WORLD CUP	245
240	WOILD OO	_ ,0

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES NOS PRIX SONT DONNES A TITRE INDICATIF ET PEUVENT ETRE REVISES SANS PREAVIS

NEO - GEO

NEO-GEO NEO-GEO + 1 JEU MEMORY CARD JOYPAD

ALPHA MISSION 2 BLUE JOURNEY SENGOKU BURNING FIGHT CYBER LIP CROSSED SWORD EIGHT MAN JOY JOY KID

Signature :

KING OF THE MONSTER LEAGUE BOWLING MAGICIAN WORLD NAM 75 NINJA COMBAT SUPER SPY SUPER BASEBALL FATAL FURY ROBOT ARMY

SOCCER

FAMICOM

ACTRAISER ARTHUR QUEST CASTELVANIA 4 CHESSMASTER CONTRA STORY DARIUS TWIN F ZERO FINAL FIGHT GOEMON FIGHT GPX FORMULA GUNDAM HYPER ZONE JOE AND MAC LEMMINGS NOSFERATU OFF ROAD
PILOT WINGS
POPULOUS
PAPERBOY 2
RAIDEN TRAD
SUPER MARIO WORLD
SUPER R TYPE
SUPER PRO WRESTLING
SUPER CHINESE
SUPER FENNIS
SUPER FENNIS
SUPER FORMATION SOCCER
SUPER VALIS
THUNDER SIRIT
WING COMMANDER
ZELDA 3

PRIX

à reteurner à CNI RP 9617 la Pompianane 34 (
BON DE COM	MANDE

ADRESSE	
VILLE	
CODE POSTAL	
Tél	

TITRES	CONSOLE

1111000	1	
ais de nort et d'emballa	ge:	+25F

Frais de port et d'emballage:

* TOTAL à payer :

Règlement : □ CCP □ Mandat-lettre □ chèque bancaire □ paiement au facteur à réception (+ 25 F pour frais de remb.)

+ Frais de port consoles forfait 100 F

l'excellent Beat'Em Up de Capcom, Rushing Beat offrira au joueur la possibilité de jouer et de se bastonner à deux simultanément, un plus très appréciable par rapport à Final Fight. Conservant d'excellents graphismes ainsi qu'une grande variété de coups (de pieds et de poings), ce jeu de baston devrait faire parler de lui dès sa sortie. Je vous rappelle qu'il faut compter entre une et deux semaines, en import parallèle, pour qu'un titre passe nos frontières et débarque sur nos écrans. Faites donc le calcul, pour savoir quand vous allez en profiter, moi je suis trop fatigué!



Axelay

mais de nouvelles informations nous étant parvenues, nous n'avons pas résisté au plaisir de vous les communiquer (que la formule est belle!). Bien que ce Shoot'Em Up se déroule dans sa très grande majorité suivant un scrolling horizontal, Konami l'éditeur a jugé utile d'ajouter quelques trucs supplémentaires, histoire de sortir des sentiers battus du jeu de tir traditionnel. Parmi ceux-ci, notons tout particulièrement les scènes en trois dimensions qui apportent un peu d'originalité à l'ensemble. D'une qualité remarquable, Axelay présente également des armes et des monstres variés et

Super Cup Soccer



terrifiants. Profitant des avantages qu'offre la Super Famicom en matière de zooms et de rotations, on vous garantit du plaisir avec Axelay qui devrait voir le jour vers la fin du mois d'avril. Mais tout le monde sait bien que les dates, aujourd'hui, ne veulent plus

dire grand chose.

Pas d'inquiétude à avoir en ce qui concerne **Super Cup Soccer** de Jaleco. Cette nouvelle simulation de football sur Super Famicom devrait en effet être à la hauteur de toutes nos espérances. Contrairement à Super Formation Soccer, Super Cup se déroule dans le sens horizontal, le terrain scrollant de la droite vers la gauche et inversement. Convertie du jeu d'arcade, qui fait encore rage chez les arcadiens aujourd'hui, cette simulation peut se jouer aussi bien seul qu'à deux, en compétition ou en match amical; un scanner vous permet de savoir à tout moment où sont placés vos joueurs; très utile pour éviter les





Ultima VI

longues passes en avant souvent foireuses. Programmé sur une cartouche de huit mégas, SCS sera disponible le 24 avril au japon, trois jours après mon anniversaire, alors si vous voulez me faire un cadeau,

vous saurez quoi m'offrir!

Avec Ultima VI, on rentre dans un tout autre domaine, celui des jeux de rôles, balaises et qui prennent la tête comme jamais. Loin d'être péjorative cette remarque est tout simplement destinée à vous mettre en garde ; seuls, les vrais joueurs, ceux qui adorent les jeux de rôles, pourront apprécier Ultima VI à sa juste valeur. D'une difficulté surprenante, cette production est encore rendue moins abordable au commun des mortels par la langue utilisée : le Tong c'est sympa, c'est vrai, l'écriture est belle, les hiéroglyphes coolos, mais pour comprendre c'est pas triste. Un jeu que l'on préférera certainement voir lorsqu'il sera en Anglais. Huit mégas de prise de crâne, annoncés au pays du soleil levant pour le 3 avril (18 jours avant mon anniversaire, mais ce n'est pas la peine de me l'offrir, en tong je n'y jouerai pas. Merci d'avance!)

Après le rush des simulateurs de golf juste après la sortie de la Super Famicom, on n'entendait plus trop parler de cette catégorie de jeux. L'accalmie est désormais rompue avec **Super Birdie Rush** de Data East. Elle aussi programmée sur une car-



Super Birdie Rush

touche de huit mégas, cette simulation de golf se déroule entièrement suivant un scrolling multi-directionnel, où l'action est vue de haut. Un survol en trois dimensions du terrain, vous permettra de mieux ap-

précier les différents dénivelés. Très complet à tous points de vue, Super Birdie Rush devrait bien se comporter devant



les autres simulations de ce sport, sur cette bécane. **Smash TV** de Ascii corp est un Shoot'Em Up à scrolling vertical qui s'apparente à Gauntlet. Outre une réalisation globale tout-à-fait intéressante, Smash TV offre la possibilité de jouer à deux en même temps. Proposant des monstres de

fin de niveaux assez originaux et toujours spectaculaires, cette production permettra



Super Gachapon World

également à ses acquéreurs de ramasser des armes délirantes et spectaculaires. Annoncé au Tongland pour le 27 mars, il sera intéressant de savoir ce qu'il en sera réellement.

Dans la série des jeux: on ne comprend rien avant d'en voir un peu plus, nous avons le plaisir de vous présenter **Super Gachapon World**. A mi-chemin entre le jeu de tir et le jeu de simulation, cette réalisation de Yutakai (une boite inconnue encore) devrait voir le jour dans le courant du mois de juin. Programmée sur huit mégas, on vous tiendra au courant des évolutions et du contenu de cette cartouche dès qu'on aura reçu un peu plus de renseignements. Parce que là, je vous raconte même pas le boxon, on ne sait rien, mais alors, rien du tout.

Bien que le titre ne se prête pas du tout à la chose, **Mystery Circle** est un remix de Tetris sur Super Famicom. Comme d'habitude, il faudra emboîter les formes géométriques qui



Mystery Circle

bas et les faire disparaître des lignes ainsi constituées les unes après les autres.
Proposant

défilerent de haut en

une option permettant de s'affronter à deux, Mystery Circle devrait être un jeu intéressant et jouissif. Malheureusement, aucune date de sortie ne nous a été communiquée. Il faudra donc attendre un peu avant de pouvoir exprimer tout notre plaisir à faire disparaître ces blocs défilants.

Avec Super Birdie Rush et bientôt **PGA Tour Golf,** la Super Famicom est loin
d'être la machine comportant le moins de
golfs à sa logithèque. Disponible dès le mois
d'avril (le mois de mon anniversaire, si vous
vous souvenez), cette simulation de golf

consoles news



PGA Tour Golf



F1 Grand Prix

d'Electronic Arts a fait les beaux jours de la Megadrive. Entièrement réalisée en trois dimensions, plusieurs vues sur le terrain et sur les parcours seront proposés. Assez complète, cette simulation est plus particulièrement destinée aux puristes, son réalisme étant poussé à l'extrême.

Alors que tout le monde attend avec impatience F1 Exhaust Heat qui s'annonce dément (sortie prévu au Tongland pour le 21 février), Video Sytem est un train de finaliser sa simulation automobile à elle, perso. Ressemblant à l'excellent F1 Circus des consoles PC Engine et Megadrive, F1 Grand Prix vous permettra de participer aux plus grands circuits de Formule Un du monde. Pour devenir champion du monde des pilotes et pour ob-

tenir la reconnaissance de tous, vous devrez toujours bien vous placer. Très rapide et super maniable, F1 Grand Prix est contenu sur une cartouche de huit mégas et sera disponible dans le courant du mois de mars.

PC ENGINE

Depuis que la Turbo Grafx, le modèle américain de la PC Engine, a été remplacé par la PC Engine Duo Outre-Atlantique, et, devant

le succès du CD Rom au Japon, il n'est pas étonnant de voir que de nombreux développeurs ont décidé de sortir leurs jeux sur CD. Ainsi toutes (ou presque) les nouveautés à venir seront disponibles sur ce support et non plus sur



Terra Forming

carte. C'est dommage, on est au courant merci, mais que voulez-vous, Yachikonosan is Yachikonosan (traduction très approximative de business is business) et il faut bien que les CD Roms se

Dans la plus pure tradition des Shoot'Em Ups à scrolling horizontal, voici Terra Forming. Alors que vous naviguiez tranquille, pénard dans un vaisseau interstellaire, des milliards, que dis-je, des centaines de millions de milliards d'ennemis vous accostent et vous tirent dessus comme dans les meilleurs moments de la guerre des étoiles. Heureusement, des options salvatrices vous viendront en aide pour éliminer tous ces salopards qui ne veulent que votre peau. D'une excellente réalisation, Terra Forming est d'une rapidité toutà-fait exemplaire. Comportant une dizaine de niveaux, ce jeu de tir devrait faire

Conan

Conan, qui n'a absolument rien à voir avec le film de notre vieil ami Arnold, est un jeu d'arcade comme on aime en voir sur cette bécane. Alors que l'action se déroule suivant un scrolling multidirectionnel comme on aime

en voir sur cette

parler de lui.

-25% de REMISE PERMANENTE sur tous les logiciels, consommables et

Au CLUB 25, c'est moins cher 365 jours/an

accessoires!

- 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 1ère commande)

TEL: 93 09 67 24 **NEWS-INFOS-TARIFS**

DEMANDE DE

D'/	ENSEIGNEMEN ADHESION AU C Durner à Logiciels Servic Maréchal Juin 06800 C Tél: 93 09 67 24)	LUB 25 ce - CLUB 25 AGNES/MER
Nom Pré	nom :	
N°	Rue	
	Code Posta	al
Ville		
au CLUB	z enregistrer mon adhé 25. Ci joint mon réglem chèque/CCP/mandat.	sion pour 1 an nent (100 F).,
générale	z me faire parvenir les s du Club 25, un extrait e et un bulletin d'adhési	de votre
Ordinate	ur(s) utilisé(s):	□ AMIGA
□ ST	☐ AMSTRAD CPC	□ PC

□ CONSOLE(Précisez)



machine, tous les niveaux sont accompagnés d'une musique fabuleuse qui fait vrai-

ment plaisir à écouter. Parfaitement bien animé et d'une difficulté croissante, ce jeu d'action devrait avoir ses fans au sein des possesseurs de CD Rom en France.

Décidément, on ne comprendra jamais comment fonctionnent ces Japonais. Après les sorties successives de Valis II, III, IV, voilà que Riot songe à commercialiser Valis I. On se demande vraiment pourquoi ce titre n'est pas apparu avant les autres. Peut-être moins impressionnant que les précèdents, Valis reste tout de même excellent. En

glissant, en dérapant, en sautant, en emmagasinant des options, en pulvérisant vos adversaires à grand coup d'épée, vous



Slime World

devrez délivrer votre soeur enlevée par un troupeau d'enfoirés. D'une réalisation toujours aussi bonne que les autres épisodes de la série, Valis sera disponible sur CD Rom le 19 mars, au Japon bien sûr.

Converti de la Lynx, **Slime World** est un jeu absolument répugnant. Après un malfonctionnement de votre engin spatial, vous êtes obligé d'atterrir sur une planète où les slimes, la gélatine gluante et les monstres dégoulinant de partout sont légion. A la recherche de pièces pour réparer, vous vous enfoncez dans des grottes franchement dégueulasses. En récupérant des objets perdus par des aventuriers passés là avant

vous, vous augmentez votre force de dissuasion. Animé par un scrolling multi-directionnel, excellent Slime World est un jeu original et sympathique que l'on a hâte de découvrir sur CD Rom.

Prévu au Japon pour le 13 mars, **Cloud Master** est un Shoot'Em Up à scrolling horizontal qui tient sur une cartouche de trois mégas. Aux commandes d'un nuage volant (on arrête pas le progrès), il faudra affronter des dizaines de monstres qui ne sont pas prêts à se laisser abattre aussi facilement que ça. Vous évoluerez dans un monde assez enfantin où la bonne humeur

règne. Comportant une demi-douzaine de niveaux, Cloud Master devrait être une



Cloud Master

bonne alternative à tous ces jeux de tir spatiaux qui pullulent sur cette bécane. Connu par les possesseurs de Megadrive et de Master System, **Bonanza Brothers** est un jeu de plates-formes assez original. Dans la peau de deux gangsters, vous devez dévaliser des banques sans vous faire piquer par des gardes toujours très mal placés. En enfonçant des portes, en sautant un peu partout, en empruntant des escaliers, vous dé-







Genocide

couvrirez de nombreux trésors cacheés. Utilisant des graphismes un peu grossiers, Bonanza Brothers n'est pas un des titres les plus attendus du moment mais restera certainement dans une bonne moyenne de qualité.

Avec **Genocide**, vous vous retrouvez une fois de plus dans la peau d'un robot qui aura comme mission d'éliminer à vue tout ce qui bouge. Dans un décor post-apocalyptique, il faudra assurer un maximum pour ne pas vous faire buter comme un malpropre. Armé d'une épée laser et de quelques autres armes dont je vous tairai le nom pour vous en laisser la surprise, des ennemis surgis-

Equinox Warrior II



sant de partout essayeront de vous mettre à mal
et cela tout au long de la
dizaine de niveaux que
comporte ce jeu.
Graphiquement, peutêtre un peu simple,
Genocide devrait pourtant être doté d'une action
haletante.

Disponible à partir du mois d'avril, **Equinox Warrior II** est un jeu de plates-formes et de combats dans lequel vous dirigez un samouraï de l'antiquité. Partant avec un gros handicap, la première version de ce titre

consoles news



étant en effet d'une nullité sans nom, on espère que l'équipe de Namcot aura rectifié le tir. Comportant des monstres impressionnant par leurs tailles, cette réalisation vous entraînera dans un monde terrifiant où violence et sang sont les seuls mots connus.

MEGADRIVE

Ne soyez pas déçus, amateurs de Megadrive, nous vous avons prévenus, ce mois-ci il n'y a pas grand-chose pour votre machine. En fait, le seul titre que nous vous annonçons et dont nous n'avons pas encore parlé est **Road Light**. Au volant d'un vé-



ritable monstre sur roues, un Truck américain si vous préférez, vous devrez allez le plus rapidement possible pour arriver au bout de la route en vainqueur. Bien sûr,

d'autres sont sur vos traces et vous précèdent. A vous de rouler comme un fou, de les dépasser, de les doubler et de leur montrer de quel bois vous vous chauffez. Doté de graphismes géniaux et d'une animation tout aussi remarquable, Road Light est à michemin entre la simulation et le course automobile. Très détaillé et impresionnant, aucune date n'a cependant été avancée quant à la sortie de ce soft. Une affaire à suivre...

GAME GEAR

La troisième où la quatrième simulation de baseball sur Game Gear ne devrait plus trop tarder à venir, sa date de commercialisation étant annoncée pour le 24 avril (d'accord c'est pas pour demain,

mais dans la vie vous savez, tout est relatif. Tenez, par exemple, si vous prenez la date de la fin du monde le 12 décembre de l'année 500 millions après Jésus Christ, le 24 avril est proche, très proche même!). Répondant au doux patronyme



Hyper Pro Baseball'92

de Hyper Pro Hyper Pro Baseball 92

Baseball 92 cette simulation vous transportera dans les méandres du championnat de baseball. Avec la possibilité de choisir votre terrain, changer de joueur en cours de partie, tester votre force de frappe dans la balle grâce à un mode entraînement, cette simulation devrait assurer bien comme il faut.

Ahhh, ça fait vraiment plaisir d'annoncer la sortie d'un titre comme Monster World II. Ce jeu d'action et d'aventure qui a connu un vif succès sur toutes les machines sur lesquelles il a été converti est prévu pour le 27 mars. Dans la peau du petit Wonder Boy, vous allez découvrir un monde merveilleux mais aussi très dangereux, où de nombreuses bestioles et de nombreux pièges vous tomberont dessus. Graphiquement fort bien réalisé, ce titre entière-



ment réalisé par Sega devrait être un modèle du genre. A conseiller à tous les amoureux de l'aventure et de la bagarre, même si dessins sont parfois un peu enfantins. Un ieu riche qui vous tiendra en haleine pendant de longs moments.

Monster World II



PROMOTION AMSTRAD 5086 WORKS II offert 75, RUE DE LA ROQUETTE 75011 PARIS

TEL: 44 93 05 16

Ouvert tous les jours de 10H à 13H et de 14H à 20H sauf le dimanche.

AICROGAM

Autre point de vente : LME Centre Commercial C+C RN19

LES

94380 BONNEUIL s/MARNE TEL: 43 77 41 13 7 jours / 7

NINTENDO

SUPER NINTENDO SUPER FAMICOM

LES JEUX

ZELDA III FINAL FIGHT SUPER MARIO BROS 4 **GOEMON FIGHT** SUPER ADVENTURE ISLAND SUPER FORMATION SOCCER ETC...

> MANETTES XE-1 ET JB KING

LES IEUX GAME BOY THE SIMPSONS SUPER CHINES 2

NEMESIS 2 CASTELVANIA 2 BAD IN RAD ETC ...

LES JOYSTICKS LES SOURIS LES FOURNITURES

SEGA

MEGA-CD **MEGADRIVE** MASTER SYSTEM 2 **GAME GEAR**

SONIC DONALD DUCK JEUX

JAMES POND II LAKERS VS CELTICS WORLD CUP 92'

SNK

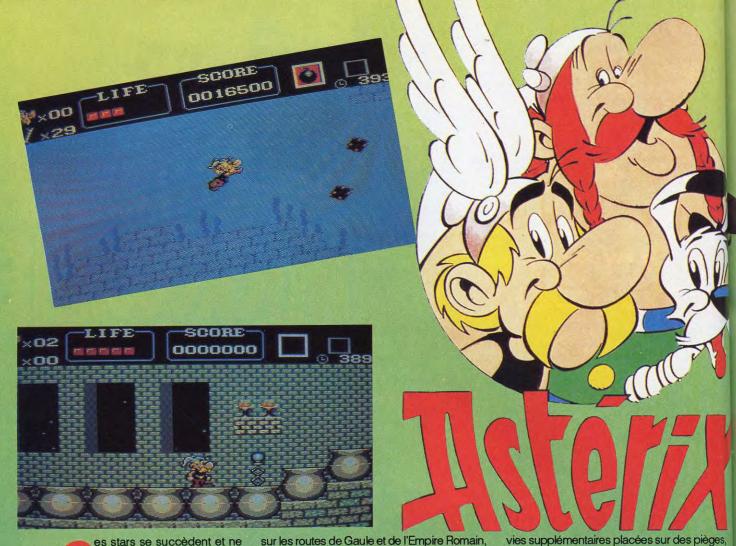
NEO-GEO

BURNING FIGHT BATTLE OF DESTINY **BLUES' JOURNEY** NINJA COMBAT ETC...

LES JEUX ATARI - AMIGA AMSTRAD CPC - PC COMPATIBLES



VENTE PAR CORRESPONDANCE Contactez nous... CARTES DE FIDELITE, après 10 achats 10% pendant 6 mois.



es stars se succèdent et ne se ressemblent pas sur la Master System. Après Donald Duck, c'est au tour d'Astérix et d'Obélix de faire une entrée triomphale. Les Romains ont encore ourdi un machiavé-lique complot. Ils ont en effet capturé le druide, Panoramix, de ce petit village d'irréductibles gaulois. Inutile de vous faire un dessin, Panoramix aux mains des Romains, c'est la potion magique chez l'ennemi. La position est donc bien périlleuse et c'est pour cela que le chef du village décide d'envoyer ses deux meilleurs guerriers retrouver le précieux personnage. Voilà donc Obélix et Astérix partis

sur les routes de Gaule et de l'Empire Romain, jusqu'à Rome, car, comme on le dit souvent, tous les chemins y conduisent.

tous les chemins y conduisent.
Successivement, les deux compères vont visiter des endroits bien étranges où les pièges et les ennemis abondent. Mine de rien, c'est tout de même en territoire ennemi que l'on trouve le plus d'ennemis! Du légionnaire planqué sous une motte de terre ou encore camouflé dans un arbre creux, aux animaux plus ou moins belliqueux, il ne faudra pas faire de quartier. Pour ce qui est des pièges, certains niveaux atteignent un degré de vice assez surprenant et tout aussi agréable. Exemple, les jarres menant, par le biais d'un passage secret, à des plantes carnivores, des

vies supplémentaires placées sur des pièges, une plate-forme mouvante se sectionnant subitement en deux (à vous de rester sur le bon côté)... Vous le voyez, le jeu risque de vous mener la vie dure, mais heureusement, le plaisir n'en sera que plus intense. Et la potion dans tout ça? Pas question de potion de super puissance, mais de potions explosives pour éclater les murs, de potions de boue pour franchir les étendues de lave ou bien encore des potions de feu pour faire fondre la glace à certains endroits. Utiliser ces potions sera parfois bien délicat, c'est-à-dire bien drôle! Certains niveaux secrets, à la Mario, sont particulièrement bien réalisés. C'est le cas de ces niveaux où vous devrez côtoyer des crocodiles géants ou encore de celui où vous devez vous contenter d'attraper la tonne de bonus tombant du ciel. Nous autres Gaulois, nous savions bien qu'il devait tomber quelque chose du ciel! D'une manière plus générale, les écrans sont très colorés et plutôt beaux, même si un arrière-plan plus travaillé aurait été le bienvenu. Mais, bon, on ne peut pas tout avoir! De plus, chaque niveau est particulier et ne ressemble absolument pas au niveau précédent. Pas question de scènes qui













reviennent sans cesse, l'accent à été mis sur le dépaysement à chaque instant. Et, entre nous, mais ne le répétez pas, c'est une incontestable réussite! Il n'a pas que les décors qui varient d'un niveau à l'autre. Le type même de l'action change lui aussi la majeure partie du temps. Lors de certaines étapes, l'faudra faire preuve de dextérité pour sauter de plate-forme mouvante en plate-forme encore plus mouvante, alors qu'à d'autres moments, la rapidité sera votre meilleur atout. Lorsque je vous parle de rapidité, je pense à ce niveau où le scrolling horizontal est continu et où la moindre perte de temps est synonyme d'échec. L'originalité se retrouve aussi dans la présentation de certains boss, contre lesquels il ne faut pas véritablement se battre, mais où il faut plutôt faire preuve d'adresse.

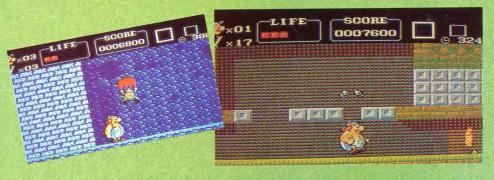
L'animation est, elle aussi, impeccable tout aufil du jeu. Enfin une animation qui fait honneur aux capacités de la Master System! Il en va évidemment de même pour la musique, ou plutôt les musiques, qui, toutes, sont très sympathiques. Des jeux de cette qualité, on en redemande encore et toujours. Si vous n'êtes pas encore convaincu qu'Astérix sera le jeu de l'année sur la Master System (c'est ma boule de cristal qui me le dit), essayezle, ne serait-ce que cinq minutes, et vous serez vous aussi charmé.

T.S.R.

EDITEUR : SEGA **GRAPHISME: 18** MANIABILITE: 18 SON: 16 ANIMATION: 17









n compétition il y a un an, pour le titre non-officiel de Shoot'Em Up de l'année, avec Hellfire, Thunderforce III (rebaptisé Thunder Spirits sur Super Famicom) avait sur Megadrive les faveurs du public.

Devant un tel succès, les programmeurs de Techno Soft ont certainement senti une tonne de thunes se profiler à l'horizon. C'est sans doute pour cette raison que ce titre, ô combien célèbre, est maintenant présent sur Super Famicom. Cette fois, pourtant, nous n'allons pas nous plaindre, car pour être beau, ce Shoot'Em Up est beau et ce n'est pas trop dire que de le dire, non mais!

Après une histoire sanglante et franchement ennuyeuse, où une planète paisible se fait détruire par de gigantesques flottes de martiens (ou autres) terrifiants et effrayants, vous vous apercevez très vite qu'aux commandes de votre croiseur inter-stellaire, vous n'êtes plus que la dernière chance d'un monde au bord du gouffre.

Dans un univers chaotique, vous voilà donc plongé au coeur d'un conflit galactique où la lutte sera chaude pour la conquête de la liberté.

Très vite, les événements se précipitent et se mettent en branle. Des dizaines d'ennemis apparaissent des quatre coins de l'écran. Souvent, il y a en a tellement, que bien des fois vous ne saurez où donner du laser. Enfin, la question n'est pas là, car, où que vous tiriez, un objectif sera atteint; le tout est de savoir si c'est le bon. En engrangeant des pastilles de couleurs servant de bonus, votre



engin spatial se customise de manière remarquable. En moins de temps qu'il ne faut pour le dire, des bombes à têtes chercheuses, des faisceaux Vulcan (redoutables), des rayons plutoniques viennent se greffer sur votre carlingue. Incroyablement efficaces, ces tirs ont la bonne idée de dilapider n'importe quel scolopendre qui se présente sur leur chemin.

Pour un Shoot'Em Up, Thunder Spirit est un modèle du genre. L'action est rapide et les effets spéciaux assez spectaculaires. Ce jeu, par exemple, a été le premier sur

Megadrive à utiliser un scrolling sinusoïdal en guise de décor de fond. Bien sûr, cet effet spécial n'est pas le seul, mais devant le nombre impressionnant de ces derniers je préfère en rester là et ne pas vous en dévoiler d'avantage. Si le concept de Thunder Spirits en tant que Shoot'Em UP à scrolling horizontal est absolument fabuleux, l'élan d'enthousiasme s'estompe dès que le nombre de sprites, présent simultanément à l'écran, devient trop important. Une fois de plus, la Super Famicom a la fâcheuse tendance de ralentir au moment où il ne faut pas. Avec des



scrollings multi-directionnels sur deux plans qui se déplacent à toute allure, Thunder Spirits souffre d'un manque de maniabilité. Bien souvent, on est écœuré par le peu de considération qu'a le vaisseau à votre égard. Toutefois, et malgré ces défauts, sans doute aussi parce que ce titre est une légende sur Megadrive, on ne peut pas totalement le rejeter, comme on le ferait avec Danboss lorsqu'il est insupportable, ce qui arrive souvent. Un jeu de tir qui reste donc sur Super Famicom d'une bonne facture, même si on est déçu par rapport à ce qu'on en attendait.

J'm DESTROY





SUPER FAMICOM 80%

EDITEUR : TECHNO SOFT GRAPHISME : 16 MANIABILITE : 15 SON : 15 ANIMATION : 15

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

SUPER ADVENTURE ISLAND

ien connues par bon nombre d'entre vous, les aventures de Wonderboy ont très souvent soulevé l'enthousiasme des joueurs à chaque nouvel épisode. Après plusieurs passages sur Master System, Megadrive, Pc Engine, Gamegear, Wonderboy is back, cette fois-ci, c'est sur Super Famicom.

Après avoir séjourné quelque temps chez Sega, Wonderboy a changé son fusil d'épaule, ou plutôt son skate board de pied, puisque pour la première fois, c'est Hudson Soft qui est chargé de sa conversion sur le seize bits de

Nintendo.
Toujours aux prises
avec des tracasseries

amoureuses, habituelles chez un adolescent de son âge, Wonderboy doit venir en aide à sa bien-

age, wonderboy doit verili en alde à sa blenaimée qui se voit une fois de plus prisonnière d'une bande de scélérats de la pire espèce, qui ne révent que d'une chose : réduire notre petit héros à l'état de cafard nauséabond.

Tout commence à la lisière d'une forêt, où de nombreux animaux tout à fait imaginaires et imaginatifs viennent vous chercher des noises. Au début, pour vous dépêtrer des situations litigieuses et pour vous débarrasser des poursuivants lancés à vos trousses, vous n'aurez que le saut comme seul salut. Très vite cependant, vous découvrirez sur votre chemin des options qui vous permettront de vous battre, non pas à armes égales, il ne faut pas pousser le bouchon trop loin, mais elles assureront votre survie pendant un bon moment, jusqu'à ce que les affaires se corsent véritablement. Avec de petites hachettes de pierre (n'oublions pas que Wonderboy n'est encore qu'un primate, évolué certes, mais primate quand même), qui, au fur et à mesure de votre progression, se transforment en armes de plus en plus redoutables, comme des boomerangs, que vous pourrez tirer en rafale, vous cartonnez comme un fou sur tout ce qui bouge. Insecte, pachyderme, papillon, cancrelats, pour vous c'est du pareil au même, une petite pression sur le bouton de feu, et hop, les voilà réduits à l'état de cendre. Pour se déplacer plus rapidement, Wonderboy pourra également utiliser d'autres moyens de transports que la marche à pied. En empruntant des skate boards ou des

chariots miniers, tel Indiana Jones dans Indiana Jones Et Le Temple Maudit, il sème la zizanie partout où il se trimballe. Tout en parcourant les différents niveaux et sous-niveaux de Super Adventure Island (il v en a trois par niveau); on découvre un monde merveilleux où les surprises sont assez conséquentes. Bien sûr, à la fin de chaque stage, notre petit héros doit se battre d'arrache-pied et venir à bout du monstre gigantesque qui le conclut. Mais tout cela est sans compter avec votre courage légendaire.

Graphiquement Super Adventure Island est superbe. Les détails des décors parfaitement réalistes et les couleurs se marient merveilleusement à l'ensemble. A certains niveaux, notamment à celui des grottes, vous vous souvenez de celles d'Indiana iones, on est même surpris et séduit par l'esthétisme de l'ensemble qui retranscrit à la perfection l'ambiance d'un tel endroit. Alors que l'animation des différents protagonistes de cette aventure est royalement réalisée. on reste malheureusement un peu décu quant à la difficulté du jeu dans sa globalité. Plutôt destiné aux néophytes qu'aux véritables amateurs de jeux de platesformes, Wonder boy reste un véritable régal, une fois que l'on laisse un petit peu de côté ce détail qui, au demeurant, a tout de même son importance.

J'm DESTROY
84%

EDITEUR: HUDSON SOFT GRAPHISME: 18

MANIABILITE: 18 SON: 17 ANIMATION: 16

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN





tteindrait-on enfin des sommets avec la fabuleuse 16

bits de Nintendo, plus connue

sous le nom, il est vrai, de Super Famicom. Il n'en est

pas moins vrai qu'avec la

venue sur notre marché de la

dernière super production de Enix (éditeur qui,

je le rappelle, est à la base du somptueux

Actraiser) les esprits retords devront se faire

définitivement à l'idée que la SFC est une ex-

cellente console... Mais revenons à nos mou-

tons. Soulblader, présenté comme la suite d'Actraiser, aux States, n'a pourtant rien à

voir avec son prédécesseur, si ce n'est qu'il

s'agit de la même équipe de programmeurs. Bref, les amateurs d'aventures à la

sauce Zelda délicatement relevée avec du Y-S trouveront là de quoi combler tous

leurs rêves les plus fous (dans la mesure du possible, évidemment). Mais trêve de ba-

Une fois encore, les forces maléfiques qui

hantent les entrailles de notre pauvre planète,

ont décidé de semer la zizanie. Et quelle zi-

zanie mes aïeux! Un vrai champ de batailles pour moines en pèlerinage aux Folies

vardages, commençons...

Soul Blader

Bergères. Non contents de venir troubler le paisible repos des habitants de la vallée secrète, un apprenti démon, supo de "Gribouldinguetar" le grand (eh oui... Satan n'est pas toujours de la fête, la preuve!), s'est permis, en prime, de les projeter dans une autre dimension, voire même pour certains, de les tranformer en divers ani-

maux. Il va s'en dire qu'on ne trouble pas l'ordre universel des choses sans en payer le prix.

Seulement, comme dans tout beau conte de fées qui se respecte, les gentils peuvent toujours compter sur le courage et la force d'esprit d'un vaillant et preux chevalier. C'est ainsi qu'après avoir reçu pour mission de retrouver les sept Gems sacrés, notre héros se lance dans l'aventure. Vous incarnerez donc

TAYER STATE OF THE STATE OF THE

ce dernier et votre rôle consistera dans un premier temps, à libérer les habitants de la vallée et ensuite, à détruire la bête. Cependant, avant de parvenir à ce résultat le joueur devra se munir de bonnombre d'objets ainsi que d'armes. Dans l'ensemble, on notera une très grande similitude avec Y-S dans le dé-

roulement des actions. Chacune des régions visitée devra être défaite de l'un des sbires démoniaques à la solde du vilain pas beau. De nombreux va-et-vient seront

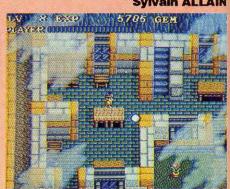
d'ailleurs nécessaires...

Mais ce que j'ai fortement apprécié, c'est l'idée des sous-scènarios qui, par le biais de dalles magiques, vous montre les opérations que vous devrez effectuer dans un ordre précis. Cette façon de procéder vous permettra de progresser sans jamais vous trouver réellement bloqué dans telle ou telle action. Réalisé avec plus grand soin (je vous raconte pas!) Soulblader se révèle, à mon avis, comme le meilleur du genre. Si si, mieux que Zelda, c'est pour dire! Les musiques sont grandioses et vous transporteront au septième ciel... Quant aux graphismes et animations je peux vous assurer que les programmeurs de Enix se sont litéralement défoncés pour vous offrir ce chef-d'œuvre! Tout y est parfait et fabuleusement animé jusque dans les moindres détails. C'est carrément du délire... collez votre œil, histoire de mater!

Pour ma part, je n'avais jamais encore vu ça et pourtant, ce n'est pas là mon premier. Quoi qu'il en soit, sachez tout de même que les textes sont en nippon mais qu'il ne feront pas le moins du monde obstacle dans votre quête. Bref, un titre qui vaut son pesant d'or.

Sylvain ALLAIN





EDITEUR: ENIX GRAPHISME: 19 MANIABILITE: 16 SON: 19

ANIMATION: 17





il y a de quoi, la Super Famicom est loin d'être la console rêvée pour ce genre de jeu, et une fois de plus, la démonstration va en être faite. Inutile de s'étaler sur l'histoire de ce jeu, qui se rapproche beaucoup de tout ce que vous avez pu voir précédemment dans le genre petit vaisseau qui casse tout devant lui. La but de la manoeuvre demeure éternellement le mê-

devant lui. La but de la manoeuvre demeure éternellement le même : casser de l'extraterestre. Xénophobie, xénophobie, quand tu nous tiens ! Aux commandes de votre vaisseau, ou avion de chasse, vous allez nettoyer le sol de votre planète, infesté de vermine pour, finalement, la dégager de l'espace. Pendant qu'on y est,

core, si la mitrailleuse classique 100 mm vous lasse, passer en mode laser. En plus de ces gadgets, vous possédez aussi dans votre soute, quelques bombes d'une re-

GAME OPER

doutable puissance, pour ne pas dire d'une puissance redoutable. Une fois lâchées, elle élimineront l'ennemi aussi bien que ses divers tirs et projectiles. Inutile de vous dire qu'elle est du genre pratique dans les moments désespérés. Dans ces moments-là, on peut toujours se pendre dans le cockpit, mais ça a tout de

même beaucoup moins de classe. La panoplie du parfait petit shoot them up est, jusque là, parfaitement respectée. Ce que l'on peut attendre d'un tel jeu, c'est aussi de la variété et de l'imagination dans la représentation des ennemis. Et de la variété, oh! surprise! il y en a! Des sprites gigantesques de machines au potentiel de destruction horriblement horrible (pour dire combien c'est... horrible), par exemple. On est sans cesse surpris par la forme que parvient à prendre cet ennemi. Et les musiques? Elles sont excellentes, mais pouvait-il en être autrement sur la Famicom? Mais alors où est le problème, vous de-

manderez-vous? La principale qualité d'un shoot them up est sa rapidité, et avec Raiden, on est loin, mais alors là, très loin, d'être satisfait. Le scrolling vertical est lent. Trop lent pour faire de Raiden, un jeu génial. Il est si lent que le jeu en devient très (trop?) facile. Alors que la version NEC était un véritable enfer, celle sur Famicom tient plus de la balade en trottinette à réacteur. Mais si les atouts sonores et graphiques sont incontestables, la médiocrité de l'animation vient gâcher le tout. Il semblerait que l'animation soit la tare de la Super Famicom et les programmeurs devraient sérieusement songer à arrêter de faire dans le shoot them up. Alors, un conseil: si le shoot them up c'est votre truc, essavez donc de voir ailleurs sous peine d'une grosse déception.





T.S.R

EDITEUR: MICRONET GRAPHISME: 13 MANIABILITE: 9 SON: 13 ANIMATION: 16

PAPERBOY

arement un jeu n'a connu autant de machines différentes. Commercialisé il y a bien maintenant cinq ans sur micro-ordinateurs ludiques, Paperboy a connu un succès quasiment mondial. Converti tour à tour sur Master System, NES, Lynx, Megadrive, Gameboy et j'en oublie peut être, Paperboy est désormais disponible sous le nom de Paperboy II sur Super Famicom.

Que faire lorsqu'on est un teenager, et qui plus est, un teenager américain, durant les grandes vacances pour se faire un peu de thunes, histoire de sortir avec sa copine à la rentrée ? Voler ? Non, c'est pas beau. Demander la charité ? Non, c'est kek'chose que vous pouvez pas faire. Travailler ? Ah oui, ça c'est une idée.

Ce matin-là, vous vous précipitez donc sur le journal local à la rubrique des Petites Annonces. Très vite, votre regard est attiré par une annonce demandant un coursier à bicyclette pour distribuer le journal du jour. Après une brève dis-

Après une brève discussion avec le patron, vous voilà parti pour votre première journée de labeur, avec la liste des habitants abonnés et ceux qui ne le sont pas. A vous de ne pas vous planter et de distribuer le journal là où il faut. Faites attention, car si, à la première erreur, votre patron passera l'éponge, très vite son attitude envers



vous pourra se retourner en votre défaveur. Au guidon de votre vélo, pédalant à vaille que vaille et arpentant les rues de la ville, les habitants ne font guère de cadeaux à Paperboy. Bien loin d'y faire attention du début à la fin de sa livraison, ils n'arrêtent pas, en fait, de lui mettre des bâtons dans les roues. Entre les joggers qui courent comme si de rien n'était, les tondeuses à

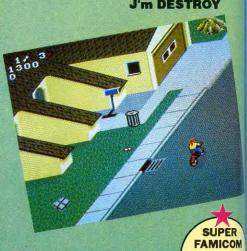
gazon qui deviennent folles, les voitures qui ne s'arrêtent pas au feu rouge et les chiens qui se soulagent la vessie en plein milieu de la rue, les affaires du Paperboy local ne s'arrangent pas des masses. Pour accomplir sa mission et pour garder sa place, il faudra non seulement devenir un virtuose du guidon et de



la précision, en envoyant correctement les journaux dans les bonnes boîtes aux lettres, ce qui n'est pas une mince affaire. Toujours animé par le même scrolling oblique, Paperboy, est sur Super Famicom d'une excellente réalisation. Bien que certains bruitages soient assez catastrophiques pour les oreilles, d'autres mettent parfaitement le joueur dans l'ambiance d'une petite bourgade américaine. D'une réalisation global plutôt bonne, Paperboy est malheureusement un jeu qui manque complètement d'intérêt. C'est d'une répétitivité affligeante et même si au départ, on peut trouver Paperboy amusant, très vite on comprend le malheur qui s'abat sur nos épaules. Décidément, et malgré toutes ces années, Paperboy est un jeu que je n'ai ja-mais aimé et que je n'aimerai jamais. Si ça, ce n'est pas du parti pris, je ne sais pas ce que c'est!



FFFFFFFFF



EDITEUR: MINDSCAPE GRAPHISME: 16 MANIABILITE: 16 SON: 16 ANIMATION: 16



ohn Madden est de retour, pour combler les possesseurs de Famicom, et les fans de football américain, les deux espèces n'étant pas incompatibles comme le Professeur Von Braüme a bien voulu le croire. Vous allez, une fois de plus, devoir marquer des

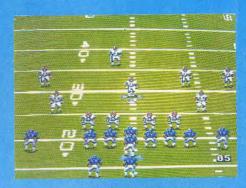
touchdowns, plaquer avec sauvagerie l'adversaire, grappiller le de 2m 10.

moindre petit yard... Le tout pour remporter le match ou bien le championnat. Les techniques d'attaque et de défense sont toujours présentes et toujours aussi nombreuses. A chaque fois que vous devez en choisir une, vous aurez, dans un cadre, la figure de déplacement de votre équipe. Qu'est-ce-qu'une figure de déplacement de l'équipe? C'est un gribouillis, aussi clair qu'un lot de hiéroglyphes sanskrits pour le novice (c'est-à-dire 90% de notre belle population) sur lequel partent une di-

zaine de flèches, des blanches, des jaunes, des rouges et qui vous permet de voir, avant qu'ils ne s'exécutent, les divers mouvements de votre équipe. On ne peut pas dire que le football américain ne fasse pas appel à la stratégie! Côté défense, on ne chôme pas non plus, puisqu'en fonction de l'attaque, de la situation, de la nature du terrain, de la force du vent... il faudra s'adapter et faire le bon choix tactique. Sur le terrain, vous dirigerez le joueur de votre choix, généralement le porteur du ballon si vous êtes à l'attaque, et il faudra alors jouer d'adresse et de rapidité pour slalomer au travers de cette foule de barbares

Plus que difficile, ce n'est franchement pas évident dans les premiers temps. Bien sûr, vos performances dépendront de l'équipe

sélectionnée. Vous aurez le choix parmi une palette d'équipes, plus qu'honnêtes, parmi les-



quelles on retrouvera avec plaisir les plus célèbres. Vous choisirez aussi le temps, le vent, le style du match ou de la compétition... Bref, toute une foule de paramètres qui rendront le jeu beaucoup plus sympa. Jouer sur un terrain glissant peut très vite devenir une épreuve plus que dif-



ficile! Alors quoi de neuf, docteur, avec cette version de John Madden sur la Super Famicom? A vrai dire, les changements ne sautent pas aux yeux et la version SFC se rapproche beaucoup (trop) de la version Megadrive. L'animation ne possède peut-être pas la même fluidité que sur la Megadrive, tout en restant correcte, je vous rassure.

Tout comme son homologue sur Megadrive, John Madden demeure un jeu excellent, mais en le voyant venir sur la SFC, on aurait pu s'attendre à quelques changements bien sympathiques et, justement, côté changements, on ne pouvait pas être plus déçu.

Voilà en fait une conversion en bonne et due forme. Amateurs de nouveautés, ne vous emballez donc pas; quant aux amateurs de football américain n'hésitez pas, vous ne pourrez qu'apprécier John Madden.

T.S.R.



EDITEUR: ELECTRONIC ARTS

GRAPHISME: 15 MANIABILITE: 13

ANIMATION: 12

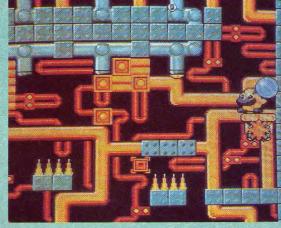
SUPER WATER BOMB

ans un monde où l'on aimait les farces, l'humour, les plaisanteries, l'Eclectique, la bonne humeur et la joie de vivre, où en somme on avait bon goût, il survint une force maléfique et monstrueuse. Comme tout le monde le sait, "le rire est le propre de l'homme", alors, plein de cou-rage et armé de vos meilleures bombes à eau, vous allez mettre bon ordre dans tout cela. On ne plaisante pas ici, enfin, si, on plaisante beaucoup mais ça ne rigole pas! Enfin si, ça rigole mais, enfin... bref... je passe, joker! Grâce à vos bombes à eau assez dévasta-trices, vous pourrez mettre en échec tout un monde mesquin et pas drôle du tout. Le truc pratique avec une bombe à eau, c'est qu'il y a de l'eau à l'intérieur! Pour un scoop, c'est un scoop! C'est-à-dire que lorsqu'elle explose, elle éclabousse tous vos assaillants sur un assez grand rayon. Expéditive et propre, la bombe à eau devrait, en 2017, équiper les armées d'écologistes. Vous voici parti dans des paysages riches en couleurs et où vous attendent bien des surprises. Première et non la moindre des surprises, la façon qu'ont les monstres d'apparaître. Surgissant d'une dimension

parallèle, ils vous agressent sans prévenir, ce qui bien souvent ne vous laisse que très peu de temps pour réagir. Ajoutez à cela des décors aussi beaux qu'ingénieux, qui bloqueront la plupart de vos bombes à eau si vous ne vous mé-

fiez pas, et vous obtiendrez un cocktail hallucinant qui a failli faire de Super Water Bomb le coup de cœur du mois. Outre ces décors et ces co-hortes de monstres, vous devrez franchir aussi de nombreux pièges, comme ces plantes carnivores dont il faudra éteindre les ardeurs dé-

vorantes, à grand renfort d'eau. Mais comme tout bon jeu de plates-formes qui se respecte, vous pourrez aussi trouver des tonnes de bonus, parfois bien amusant. Imaginez un



instant votre bombe à eau doublant de volume! Les boss de fin de niveau sont eux aussi surprenants. Du lapin géant au cousin d'un sombre rejeton de Shub Niggurath, ils ne manqueront jamais de vous amuser autant que de vous tuer, ce qui ne veut pas dire qu'ils vous feront mourir de rire! L'animation est impeccable, les sprites ne souffrent à aucun moment du syndrome "sapin de Noël" et le scrolling multidirectionnel suit parfaitement sa course, sans aucun accroc. C'est un délice tant l'action est rapide et vive. Pas le temps de s'ennuyer une seconde, il faut toujours être aux aquets, un monstre peut surgir à tout instant! Les programmeurs n'ont pas oublié d'accompagner ce Super Water Bomb d'une musique tout aussi super qui, sympa à l'extrême, colle parfaitement avec le jeu. Enfin une harmonie au sens propre comme au figuré! Ce n'est pas du Mozart, mais l'ambiance n'en est que meilleure! Vous le voyez sans peine, Super Water Bomb est un jeu plus qu'excellent qui vous fera passer des moments excellents. Et puis, si l'on a l'occasion de s'amuser, pourquoi se priver? Non, mais c'est vrai!

T.S.R.



EDITEUR: TAITO GRAPHISME: 15 MANIABILITE: 17 SON: 15 ANIMATION: 16





MINJA GAIDIN

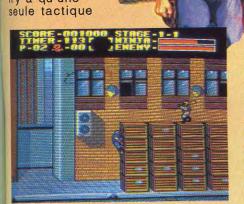
'éditeur principal de la NEC, à savoir Hudson Soft, vient de reprendre l'un des jeux favoris de la Nintendo: Ninja Gaiden. Vous devriez tous, sans exception aucune, connaître ce titre par coeur, puisque déjà sorti sur la Lynx et la Game Gear ; il est aussi prévu sur Game Boy. D'ores et déjà, je peux vous dire que c'est une grande réussite. Les sprites des personnages sont assez petits en regard des décors, mais c'est certainement grâce à leur petitesse -relative, car on n'a pas à faire à des Lemmings ou à des fourmis Mambala- que la maniabilité de votre Ninia est excellente et qu'une abondance de sprites à l'écran, aussi grande soit-elle, ne

le cours du jeu. Et ça, c'est très fort ! Comme vous l'avez compris, vous vous glissez dans la peau de ce Ninja et, armé de votre Ninja-to, qui vous a été confié par le Dragon-Shaolin, vous allez devoir affronter mille et un dangers mortels qui vous attendront avec délectation, sur de nombreux niveaux composés eux-mêmes de sous-niveaux.

ralentit en aucune façon et à aucun moment

Bien entendu, un monstre de fin de round vous attend et il est toujours cinq ou six lois plus gros que vous, très bien animé, toujours très original et plus ou moins difficile. Mais dans la majorité des cas, il est plutôt facile, comparé à tous les périples

qui vous attendent et qui sont autrement plus insurmontables. Parfois, il faut dire que ça en devient même crispant tant c'est difficile aux nveaux supérieurs, car orsque vous avez une nuée d'ennemis vous sautant dessus et qu'il n'y a qu'une





(très difficile à appliquer) pour en venir à bout, on peut dire que les programmeurs se sont creusé le ciboulot pour nous donner en pâture un jeu pareil.

Heureusement pour vous, ils ont aussi pensé -et ils ont bien faitque vous auriez besoin de différents bonus qui sont très nombreux et très utiles. Vous disposerez, en vrac. de bouclier d'invincibilité, de shurikensboomerangs etc... et vous pourrez même arrêter le temps en prenant le bonus-sablier ! Toutes ces actions, vous les accomplirez en vous agrippant aux murs

tel un Spiderman Japonais. Bref, dans le domaine des astuces et des gadgets (très utiles!) ce n'est pas ce qui manque, vous le verrez. A noter qu'après chaque fin de niveau, apparaîtra une sorte de mini dessin animé qui vous fera comprendre, plus en détail, la trame du jeu. Les bruitages sont corrects, mais les musiques sont somp-

tueuses, très variées et très agréables à nos oreilles de lutins. Encore une dernière chose : lorsque vous aurez battu le dernier des derniers combattants, appelé "Grand Schtroumpf Cosmique", vous pourrez vous estimer heureux et surtout très bon, car même avec des continus infinis, ce n'est pas évident. Alors en guise de conclusion, qui, je l'espère, ne sera pas trop longue, ce qui n'est pas toujours le cas et, peut-être,



n'avez-vous pas forcément envie de lire nos conclusions, où l'on y met en général tout et n'importe quoi ; alors ça vaut pas le coup. Donc, en guise de conclusion, je crois que la meilleure façon pour vous de vous rendre compte de la qualité de ce soft, c'est tout simplement de se le procurer, car je vous garantis des heures et des heures de divertissement...

TRAZOM



EDITEUR: HUDSON SOFT GRAPHISME: 16

MANIABILITE: 17 SON: 16 **ANIMATION: 16**

i vous êtes d'une nature sensible, si vous êtes l'une de ces âmes ap-

préciant le Beau à sa juste valeur, un conseil, planquez-vous, vous risquez d'être plutôt déçu! Mr Don Adventure est ce que l'on nomme couramment un shoot them up. Un de plus! Quelle fluidité dans le mouvement de ce petit vaisseau, si hideux qu'on le croirait dessiné par Jean-Paul Gaultier! Question rapidité, on est absolument pas en reste. Les déplacements et le scrolling horizontal sont vifs et permettent d'entreprendre des actions très têtes-brûlées, combinant chance et adresse. Vous n'aurez ainsi aucun problème lorsque, pris sous une pluie d'assiettes ou d'objets similaires, il faudra enchaîner esquive sur esquive. De même, contre certains boss, comme ce robot gigantesque explosant au seuil de la mort, il vous faudra faire preuve d'une surhumaine célérité. Comme vous pouvez vous en apercevoir l'action sera au rendez-vous. Dommage que quelques notions de bon goût ne le soient pas, elles. Je ne dis pas que l'on ne pouvait pas faire plus laid, non, non, pas du tout. Je dis seulement qu'il aurait fallu y mettre de la bonne volonté pour y parvenir. Ignorons cet insignifiant vaisseau spatial, il reste néanmoins un champ protecteur ressemblant plus à une orange en rotation qu'à autre chose, un boss de fin de niveau au physique de bonze, des vaisseaux adverses semblant vouloir faire concurrence à notre mirifique Art Moderne... j'en ou-blie, mais je ne voudrais pas vous affliger plus longtemps. Mais j'en reviens au jeu en luimême. Au milieu d'un nombre incalculable de monstres difformes, vous allez donc petit à petit progresser, détruisant des boss sans saveur et ramassant, dans des espèces de jarres géantes, quelques bonuş. Ces bonus seront, comme vous vous en doutez, es-sentiellement des bonus d'armement. Mais

une fois encore, rien de spectaculaire dans les variations d'armes. Les tirs sont toujours aussi ridicules et je cherche encore l'utilité des bombes puisqu'il n'y a pas de construction au sol. Heureusement pour le jeu, la musique ne vient pas l'enfoncer davantage. Elle est même, à certains moments, plus que correcte, mais elle n'est pourtant jamais assez géniale pour remonter le niveau général. Bien sûr, si le laid ne vous dérange pas, ou si, a contrario, il vous attire, vous trouverez sans doute que Mr Don Adventure est un shoot them up bien sympa. Après tout, ce n'est en fin de

blé d'une réalisation d'un goût douteux... Si l'art moderne a ses défenseurs (et ses détracteurs), Mr Don Adventure saura sans aucun doute avoir les siens! C'est dommage, mais c'est comme ça!

T.S.R.







EDITEUR : I'MAX **GRAPHISME: 08** MANIABILITE: 15 SON: 14 ANIMATION: 16



CYBERDODGE



ette fois, il va falloir puiser dans vos souvenirs d'enfance, lorsque vous parcouriez, en courant frénétiquement, le béton du sol de votre cour de récréation, en évitant de vous prendre entre les dents une balle qu'un crétin plus costaud que vous s'amusait à vous lancer. Vous l'avez compris en lisant ces quelques



lignes d'un réalisme saisissant, je vais vous parler de la balle aux prisonniers.

Avec Cyberdodge, on entre dans le monde des adultes. Un monde plus grand, plus fort, plus fortuné, mais qui, je vous rassure de suite, est toujours aussi bête. Voilà pourquoi, la balle aux prisonniers y a toujours ses adeptes. Il y a pourtant de légères variantes aux règles que nous avons tous connues. Tout d'abord, ne perd que celui qui meurt. C'est plus expéditif que la version moins de dix-huit ans, mais c'est aussi beaucoup plus salissant, chaque coup porté suffisamment violemment donnant naissance à une gerbe de sang. Les membres de chaque équipe

arrivent sur le terrain au nombre de quatre, plus trois accolytes sur les bordures du camp adverse, pour y abattre, quand la balle leur parvient, le maximum de joueurs. Vous ne perdez que lorsque vos quatre joueurs sont Hors Service, ce qui arrive toujours plus vite qu'on ne le souhaite. Rajouter à tout cela quelques coups spéciaux et totalement illicites, et vous obtiendrez un Cyberdodge dans ses grandes lignes. Après, tout n'est

qu'affaire d'esquives, d'interceptions, de

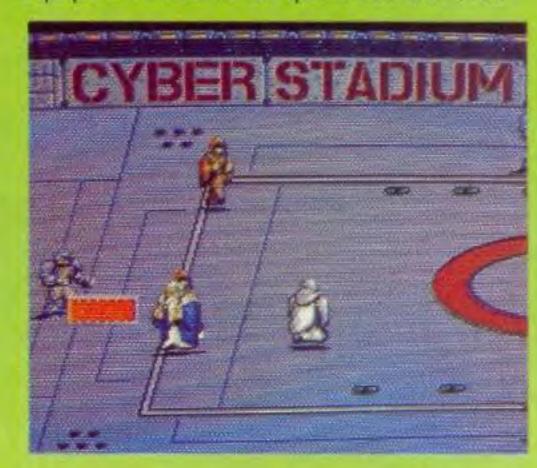
blocages, de sauts...

Vous aurez dans cette partie, la possibilité de jouer en tournois ou lors d'un simple match exhibition. Dans un match simple, vous aurez la possibilité de jouer à deux,

ce qui est toujours beaucoup

plus sympa, surtout lorsque vous êtes le plus fort. Dans ces matches, vous sélectionnerez vos équipes parmi les six existantes. Chacune de ces équipes possède ses points forts, ses astuces et ses caractéristiques. Ainsi, vous pourrez vous mettre à la tête d'une équipe de robot ou encore à la tête d'une autre de ninja. Le décor de fond change lui aussi puisque vous pourrez choisir le lieu de la rencontre parmi les six qui vous seront proposés : sur une autre planète, dans un stade, dans une arène, en ville... de quoi ne pas se lasser trop vite.

Bien sûr, ce décor n'a aucune répercussion sur le jeu, c'est juste un effort esthétique. Pour une fois, on ne va pas se plaindre. En tournois, vous retrouverez ces équipes et ces lieux que vous traverse-



rez successivement avec l'équipe (plutôt minable) que la console aura mise à votre disposition. Six matches, c'est peu. Même s'ils ne sont pas toujours easy, easy, on en fait vite le tour.

On fait tout aussi vite le tour des décors et des équipes qui ne sont franchement pas suffisamment nombreux.

Sur des graphismes sommaires, une animation qui, parfois, à l'étrange idée de ralentir et des musiques qui sont insipides, l'action vous tiendra en haleine au moins deux bonnes minutes.

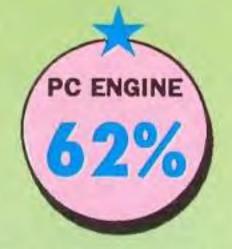
Oh, oui! Au moins! Cyberdodge est un jeu bien loin des meilleures réalisations sur la NEC.

Si encore la balle aux prisonniers était notre sport national, il y aurait des amateurs, mais là...

En un mot comme en cent, Cyberdodge saura combler une seule catégorie de joueurs : les collectionneurs maniaques.

T.S.R.





EDITEUR : TONKIN HOUSE GRAPHISME : 13

MANIABILITE: 13 SON: 13

ANIMATION: 12

ur Neo-Geo, on connaissait déjà un remix futuriste de baseball, avec l'extraordinaire Super Baseball 2020. Cette fois-ci, c'est le football qui est à l'honneur, avec cette simulation complète-

ment surrealiste et délirante, qui déplace partout à travers le monde des foules considérables, dans les stades de la renaissance terrienne.

Las des sports pour femmelettes endimanchées, les informaticiens et les bio-généticiens moléculaires ont développé et mis au point des robots footballeurs incroyablement sophistiqués. Sur le terrain, ces robots se comportent comme de véritables joueurs, leur panoplie de coups est toutefois bien plus fournie qu'un Platini ou qu'un Papin. Ainsi, chacun des

qu'un Papin. Ainsi, chacun des joueurs possède ses propres qualités, mais seuls parmi eux, quelques-uns peuvent effectuer l'ensemble des techniques. Si chaque joueur possède sa propre technique offensive, il dispose également d'une technique défensive tout-à-fait hors du commun. Plusieurs coups peuvent donc être portés à l'adversaire en possession de la balle. Entre les tacles hyper-puissants, les grands déboulés l'épaule en avant, projetant le malheureux au sol, et les tirs de balles en caoutchouc qui destabilisent un instant et

font perdre la balle au joueur touché, les possibilités de rétamer l'adversaire et de le mettre au tapis sont nombreuses.

Pour mieux vous situer le décor, il faut savoir que cette simulation, si simulation il y a, comporte huit équipes. Pour être champion, il

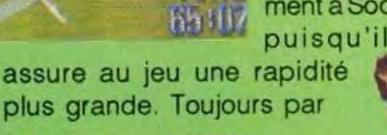
faut bien évidemment sortir vainqueur des sept matches qui sont organisés. En cas

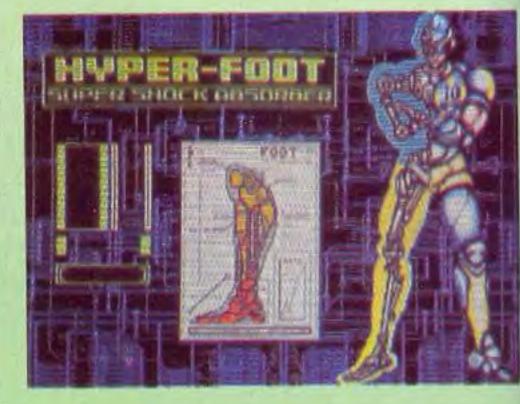




d'égalité entre deux d'entre elles, une séance de tir au but est organisée. A vous de la gagner pour passer au match suivant, et ainsi, gravir un échelon de plus dans la

hiérarchie des club les plus prestigieux de la galaxie. Chacune des équipes est composée de six joueurs, le gardien de but compris. Bien qu'un petit peu restreint, le nombre de joueurs convient parfaitement à Soccer Brawl, puis qu'il





rendre les parties moins hachées, certaines règles, notamment les fautes et les
hors-jeu ont été abolies ou modifiées. Les
touches par exemple, existent encore,
mais sont assez différentes de celles
que l'on connaît dans notre football
contemporain. Dans Soccer Brawl, la
balle ne doit pas seulement franchir
la ligne de touche, mais y rester.

Cela signifie que si la balle est suffisamment puissante (et elle l'est souvent), un champ de force la remettra

automatiquement dans l'aire de jeu, un peu à la manière d'un palet sur la glace d'un terrain de hockey.

Durant la partie, plusieurs types de tirs sont envisageables; chaque joueur peut donc décocher de véritables boulets de canon en maintenant le bouton de tir enfoncé, faire des passes précises, dribbler ou sauter au-dessus de l'adversaire, qui, dans un dernier élan de désespoir, essavera de vous chouraver la balle par de grands coups de tatanes là où il ne faut pas. Alors que le terrain se déplace suivant un scrolling multi-directionnel remarquable, l'ensemble du jeu se déroule horizontalement. Les douze joueurs présents se déplacent rapidement et sont d'une animation tout-à-fait exceptionnelle. C'est un véritable plaisir que de les faire courir ou de les injurier lorsque vous n'êtes pas content de leur prestation.

Prenant, exaltant et motivant, Soccer Brawl est une réussite sur Neo-Geo, une de plus me direz-vous, mais cette fois, il n'y a aucune restriction.

Avant de nous quitter, une dernière petite chose encore : en jouant à deux à Soccer Brawl, l'extase est quasi totale. Laissez-vous emporter par cette simulation futuriste, vous ne le regretterez pas.

J'm DESTROY



PERSONAL PROPERTY OF THE PROPE

EDITEUR : SNK
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 18
SON : 18

ANIMATION: 18
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

CHIPPODALE RESCUE RANGERS



u bon, du très très bon, vous en rêvez ! Ne cherchez plus, en voilà... Avec cette nouvelle super production de Walt Disney et de la célèbre firme Capcom (dont la réputation n'est plus à faire), l'éditeur nippon frappe fort, très fort. Si vous aviez craqué pour Duck Tale, inutile de préciser ce qui va arriver lorsque vous tomberez devant Chip'n Dale.

Aujourd'hui, pratiquement tous les jeunes connaissent les célèbres Rangers du Risque, vous savez, la petite bande de rongeurs, toujours prête à soutenir la

veuve et l'orphelin et dont les principaux belligérants sont Chip et Dale, plus connus en France sous le nom de Tic et Tac.

Une fois encore, nos pauvres amis se retrouvent confrontés à une bien étrange sitration: le chat de leur voisine Mandy à disparu et, de surcroît, une faune d'êtres biscornus et z'étranges se développe à une vitesse grand V dans la ville. Des robots-chiens sèment la zizanie, des souris métalliques se baladent sur les lignes de haute et, pour clore le tout, toute une foultitude de vilains-pas-beaux perturbe la vie quotidienne de bien des habitants.

Fat Cat (ou Catox) l'ancestral ennemi juré (balaise cong!) de Tic et Tac, serait-il à la base de cette sinistre disparition?

Chip'n Dale se présente comme un jeu de plateforme pur et dur avec tout ce que cela comporte. Nos deux héros devront

faire preuve d'ingéniosité et de courage pour déjouer le plan machiavé-

lique de ce gros scélérat de Matou (bouh le vilain!).

Bon nombre d'options leur seront accessibles, de même qu'ils pourront faire appel à leur amis, en fonction de certaines situations. Par exemple Zipper (ou Rusor) éliminera automatiquement tous les adversaires présents à l'écran.

Il existe aussi un moyen t rès simple de récupérer des vies. Il suffit, pour ce faire, de récupé-

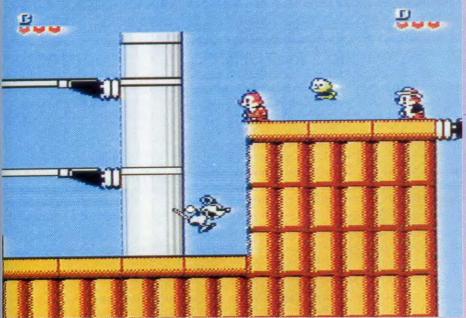
rer un total de 50 fleurs ou de réunir dix étoiles pour obtenir un 1UP.

Certain objets serviront de projectiles très efficaces contre les affreux et permettront

aussi de passer un obstacle.

Ce qui fait sans nul doute le point fort de ce jeu délirant, c'est l'option de joueur qui offre la possibilité (comme chacun sait) de s'éclater à deux simultanément, tout en se foutant sur la tronche, histoire de règler ses comptes, si vous voyez ce que je veux dire...

2 Décidément, Capcom reste incontestablement l'un des meilleurs éditeurs développant pour la Nintendo 8 bits. Les graphismes raviront les amateurs et les fervents de Walt Disney, qu'il s'agisse des décors ou des personnages, on reconnait sans la moindre hésitation le style de la firme Américaine qui a su, par le passé, faire rêver petits et grands. Quant aux animations, elles feraient sans aucun doute l'unanimité. C'est rapide, fluide et d'une maniabilité à toute épreuve, surtout lorsque l'on joue à deux. Chacun des joueurs peut prendre l'autre dans ses papattes fortes et musclées,



NINTENDO à 1 JOUEUR 89%

d'un des sagouins d'en face.

c'est tout simplement cool!

NINTENDO à 2 JOUEURS 94%

EDITEUR: CAPCOM / DISNEY GRAPHISME: 19

histoire de lui baiser le front euh... Afin de l'envoyer, tel un obus, sur la face abrutie

Je ne vous ferai pas un dessin à propos des effets sonores et des musiques (balaise),

Personnellement, un must à ne pas manquer.

MANIABILITE: 18 SON: 17 ANIMATION: 16 ranquillement assis près d'un feu, vous laissez votre maître en sorcellerie, Thalmus le sage, vous narrer les grandes lignes de la légende des Anneaux du Pouvoir. Au commencement étaient les Ténèbres. C'est alors que vint Nexus, le sauveur de l'humanité qui, grâce à sa Baguette de Création, parvint à chasser les Ténèbres. L'Age d'Or de l'humanité venait de commencer. La haine, la douleur, l'envie et la peine y étaient inconnus et

chaque homme partageait une parfaite félicitée. Mais le Démon, Void, envieux et jaloux des pouvoirs de Nexus, décida de s'emparer de la Baguette. Nexus et Void se livrèrent alors un terrible combat durant lequel la baguette fut brisée. L'Age d'Or était terminé, le chaos pouvait enfin entrer librement et harceler l'humanité toute entière. La Baguette, enfin ce qu'il en restait, fut séparée en douze anneaux. Nexus et Void en possédaient six chacun, et ils décidèrent de les dissimuler pour éviter que l'autre partie ne les retrouve. Cinq cents ans après, vous voilà prêt à partir, vous, Buc (bidibidi! Hi! Buc!), pour la quête la plus insensée pos-

sible. Heureusement, vous n'êtes pas le seul fou de la région. Cinq compagnons seront tous prêts à vous accompagner : un chevalier, un archer, une illusionniste, un nécromancien et enfin, un enchanteur. Que de magie, que de magie! Vousmême êtes un apprenti sorcier. La conséquence de ce nombre faramineux de



magiciens dans l'équipe, c'est que le nombre de sorts est proportionnel : il y en a plus de cent différents!

Vous allez donc devoir parcourir le monde à la recherche d'anneaux qui sont on ne peut plus bien cachés. Pour cela, vous vous baladerez dans des villages où vous pourrez faire vos classiques achats de





nourriture et de matériel, mais où il faudra aussi faire un brin de causette. En effet, vous aurez la possibilité de discuter avec chaque personne que vous rencontrerez. C'est bien évidemment dans ces longues discussions dans la langue de Shakespeare que vous récolterez les renseignements les plus utiles. Vous pourrez aussi utiliser votre argent pour délier les langues: "Eh! Pssss! Dix pièces d'or ça te tente?". Il n'y a pas d'époque pour la corruption. Une fois les renseignements

en poche, vous partirez dans la nature, et quelle nature! La carte, celle que vous trouverez au collège de Sorcellerie, vous donnera un aperçu du gigantisme des lieux. Prévoyez plusieurs jours de vacances pour en faire le tour! En bateau, à dos de dragon ou de dinosaure, la balade risque de durer. De plus, certains lieux ne sont accessibles qu'avec un certain mode de transport. Vous n'avez pas fini de vous casser la tête!

Chaque lieu est accompagné d'une musique différente. Rien de fantastique dans ces musiques, mais l'on reconnaîtra au passage certains airs célèbres comme le Carmina Burana, qui ne rend pas mal du tout. Le

gros défaut de ce jeu : son animation. Les mouvements du personnage sont saccadés et le scrolling multidirectionnel, quant à lui, avance au pas. Il y aurait franchement de quoi être dégoûté si l'intrigue et l'intérêt du jeu ne venaient à eux seuls combler cette énorme lacune. Les recherches dans ces milieux souvent très hostiles sont passionnantes. Même si l'aventure est un petit peu dure à démarrer, car le moindre ennemi à tendance à vous réduire en purée; on se prend très vite au jeu et à cette quête grandiose, au bout d'une heure ou deux. Que tous ceux qui se sentent l'âme d'un barbare se rassurent, il y aussi des combats. Pour chaque combat, l'écran changera, et vous vous retrouverez, vous et votre groupe, seul à seul avec vos ennemis.

Toutes les scènes de combats sont animées et vous laissent choisir librement les attaques à employer. Tous n'est que magie, il n'y pas de corps à corps violent, avec tripes qui volent et intestins qui finissent en cache-nez. Même les ours

usent de magie!!

Rings Of Power est un jeu complet qui, si l'on passe une animation de qualité médiocre, vous proposera une aventure à la mesure de vos espérances. Et pour une fois qu'il ne s'agit pas d'un bête jeu

d'aventure "moi voit, moi tue", et que l'on peut discuter avec à peu près tout le monde, profitez en !

MEGADRIVE 8 1 %

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS GRAPHISME : 13

MANIABILITE: 15
SON: 14
ANIMATION: 08
MEGADRIVE FRANÇAISE



Ensuite, retour aux beat them up en 2D, au sein de l'Étoile de la Mort, la dernière arme secrète de l'Empire. Une fois sur place, c'est Leïa, celle qui détient tous les rebelles, qu'il faudra délivrer. J'arrive ma après évidemment des morts, se jouera, une fois de plus, à bord du Falcon Millénium pour une

fuite désespérée au milieu des chas-

seurs TIE, vers l'une des bases se-

i vous avez toujours regardé la saga de la Guerre des Etoiles avec envie, voici venu le jour, pour vous, de suivre les traces des héros d'Alliance Rebelle. Vous incarnez le jeune (et séduisant selon certains critères

extraterrestres et déplacés) Luke Skywalker. Malgré son nom, rien à voir avec un fumeur de joints des années 60 ; sa spécialité, c'est plutôt le sabre laser. Pour pouvoir s'en servir, il faut déjà le trouver ce sabre laser. Cette seule recherche constitue le début de l'histoire. Vous devez aussi retrouver D2 R2, relenu prisonnier dans une base sur Tatooine. Une fois cette planète passée au peigne fin, grottes et lieux plus civilisés mais tout aussi mal famés, vous voilà aux commandes du Falcon Millénium. Après avoir piloté le landspeeder, ça change.

L'écran laisse place à une vue du cock-

plans nécessaires aux belle! La scène finale, bien des combats et

un jeu qui se termine facilement. Bien sûr, il y pire, mais le jeu vous promet de longues heures de jeux et de recherches. On ne manque pas non plus de retrouver Le Thème musical de la Guerre des Etoiles, de quoi vous mettre dans l'ambiance dès les premières secondes de la partie! L'animation est plus que correcte et les graphismes, sans être particulièrement beaux, ne sont pas mal du tout ; en d'autres termes, on ne confond pas un garde de l'Empire avec un homme des sables. Star Wars est donc un jeu loin d'être mauvais, que tout Star Wars Maniac qui se respecte devra se procurer. Et si jamais le seul nom de Star Wars vous donne des boutons, ne vous inquiétez pas, une fois encore, Nintendo assure ce mois-ci/.

Leïa

De plus, les inconditionnels de la saga seront ravis de retrouver les principaux prota-gonistes de l'affaire et ils pourront, en outre, les interpréter à certains mo-ments. C'est ainsi que commençant en in-terprétant le Jedï dans l'âme qu'est Skywalker, ils pourront aussi se met-tre dans la peau d'un Han Solo ou d'une Princesse

Autre atout de ce jeu : sa difficulté. On ne peut vraiment pas dire que Star Wars soit

Alors tournez les pages et vous trouverez votre bonheur!

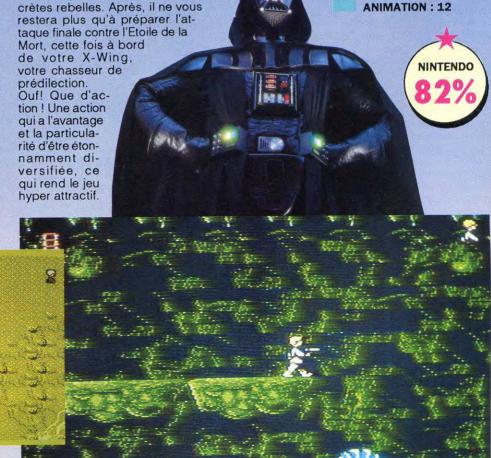
EDITEUR: JVC

SON: 14

GRAPHISME: 13

MANIABILITE: 13

T.S.R.



pit. En face de vous, déboulent des astéroïdes qu'il faudra, à force de réflexes et grâce à vos talents de pilotages, éviter.

Interests Interests Interests Interests Interests

'heure est grave. Le professeur O et sa secrétaire viennent de disparaître dans des conditions fort mystérieuses. D'après nos sources, ils seraient retenus prisonniers par une bande de terroristes extrèmistes très dangereux. Le professeur était sur le point de faire une découverte essentielle pour tout le genre. Redoutant le pire, vous êtes chargé de le retrouver, en éliminant les éventuels gêneurs. Pour vous, permis de tuer. Ce message s'autodétruira... Vue intégralement de dessus, Mission Impossible vous propose d'arpenter des lieux sinistres où vous at-

tendent bien des bagarres.

Bagarres à coups de M16, avec le premier des trois personnages, à coups de poings avec le second, pour finir au boomerang avec le troisième. Un bon point, vous pouvez choisir le personnage que vous jouez à n'importe quel moment du jeu. Bien pratique pour ne pas mourir dans les mo-ments essentiels! Dans la ville, vous devrez vous faire fabriquer de faux papiers, éviter de tuer les civils (sinon vous serez arrêté automatiquement) et trouver le passage menant vers les égoûts. il faudra être prudent dans les égoûts ; les ennemis, quant à eux, seront extrêmement vigilants. Il ne s'agit là que de l'un des nombreux épisodes que vous traverserez dans cette vaste enquête. Vous vous retrouverez même sur des skis, lorsque vos recherches vous mèneront aux sports d'hiver.

On pourrait penser que Mission est un jeu passionnant qui mêle enquête et baston; pourtant ce n'est pas le cas. L'action se répète beaucoup et l'aspect d'enquête est très, très limité. Dommage, car tous les textes sont une fois encore en français, et l'on aurait pu s'attendre à des pseudo-dialogues, ou du moins, de plus







grandes plages de textes. Un effort qui se briques mais qui restent tout

grandes plages de textes. Un effort qui se généralise sur cette console et qui devrait en inspirer d'autres. Par contre, on est largement servi côté baston, il n'y a même

pratiquement que ça. Ce ne sont pas les rares astuces qui viennent transformer le jeu en un challenge intellectuel. Embuscades dans une rue, garde "pusher" prêt à vous jeter dans les eaux fétides des égoûts, lanceur de grenades isolé derrière quelques caisses... vous n'avez pas fini de jouer du M16! Les graphismes, sont quant à eux assez sommaires, pas de quoi s'arracher les yeux, ce que l'on fait d'ailleurs assez rarement. Même chose pour l'animation et le fond sonore qui ne cassent pas des briques mais qui restent tout de même correct, voire même pas mal lors à certaines occasions. Mission Impossible aurait pu être quinze fois mieux si le côté recherche avail été un peu plus poussé, mais il reste néanmoins un bon jeu d'action, suffisamment accrocheur pour que l'on s'y intéresse.

al yi



EDITEUR : KONAMI GRAPHISME : 12 MANIABILITE : 13 SON : 13

ANIMATION: 15



IGA PRIX SUR LA SUPER FAMICOM Ô 490 Frs avec 1 jeu 5 à 10 nouveautés par mois en version japonaise son extraordinaire, des zooms : Bénéficiez des vantages de la Nintendo 16 bit dés maintenant. 145 rue de flandre 75019 Paris SUPER FAMICOM Tél : 16-1 40.38.02.38 et 16-1 40.34.36.26. Ouvert du lundi au samedi de 10H30 Pro football (John Madden) 645F Super Pinball 645F Super Formation Soccer 695F 645F 645F 695F 645F à 19H30. Métro Crimée, bus 60 et PC. aser 88 (Un squadron) r Quest New evania IV New shaus Heat New 695F 645F 645F ACCESSOIRES : Péritel ou adaptation péri Alimentation CD 4490 499f Fight India Fight And Mac New Wings Iblader (Actraiser II) or Mario World or R-Type or Tennis New It III It II 199F N.C N.C Mega CD + Megadrive Joypad turbo Joystick J.B King 599 frs Ernest hevans 645F 595F 695F Sol feace 599 Tir frs Super Adventure Island Heavy nova Funky horror band 599 Combat frs 645F 545F 645F 599 frs Aventure World Cup'92 449 Frs 695F ension Force or Pro Wrestling on Ball Z inder Spirit Tecmo 545F 645F **645**F MEGADRIVE + 1 JEU (Péritel, manette et alimentation) 1290 fr s] JEU : 695F MEGADRIVE (Péritel, manette et alimentation) 695 F adventure island 90 0 GEO 3490 frs : Neo Geo, 1 jeu et une manette arif de location League bowling Magician lord Nam 75 A sortir : Eight man Fatal fury Trash rally Aso 2 Baseball star Burning fight Cyber lip NEWS Out run PGA tour golf Populous Pharntazy star II Pharntazy star III Streets of rage Road rash 150f le week-end Dick tracy Donald duck Double dragon II El Viento Elemental master 175f la semaine Raguy Sen go ku The super spy Crossed sword Road blaster toad blaster 449 sattle mania 449 sattle mania 449 farlo Lemieu hockey 490 rude buster 490 torm road N.C D Valis 449 teel empire 449 300f le week-end Ghost pilot Golf Frenzy football Mario Elemental master Elemental master Elemental master F1 grand prix F 22 interceptor Ghouls'n ghosts Golden axe GOLDEN AXE II Fighting masters Galaxy force ii Immortal (The) Joe monatana foot John Madden John Madd Cybernetic 350f la semaine Joe boxer Storm road SD Valis Joy joy kidd king of mons. Super baseball Mutant nation Rolling thunder II Runark Shadow dancer Street smart Steel empire Joe Montana II Hero agedama Super fantazy zone Riot Geo De 990 1490 & NEWS, DES NEWS ENCORE DES NEWS! Street smart Sonic Spider man St sword Strider (the) Super Monaco GP Super shinobi Thunder fox Thunder force III Mena tray After burner II Aleste Alex kidd Alien storm Back to the future iii Battle master Batman Beast warrior 399f CD Rom et 399F Super CD Rom: dius 399F Babel 449F er dodge Mega trax Undead line Future boy kona449F winth island 399F Gate of thunder 449F Valis Valis III agedama 399F Cynoug Dahna Human Super volley ball Wonder boy 5 499F Spriggan T sport festival Darius II Devil crash n d'autres titres... Shubibin man 3 449F (Gate of thunder) Nhl ice hockey 1090 Fr Savec Mickey Mouse PENSER ase H.Q a echanger oc shinobi NOUVEAU ET ECONOMIQUE !!! L'adaptateur VOS CARTOUCIES ey war xey mousse Amstrad * * Vous possédez des jeux qui TE 당시, LIESS A ne vous intéressent plus, Vous aimeriez vous c man (rechargable) vous avez fini trois fois votre cartouches servir de votre moniteur

man
not world
stan saga
week
per baseball 91
per golf
per monaco GP
nder boy
aga 91
aleste
a galden Il se branche sur le secteur et s'utilise comme une alimentation pendant qu'il se recharge. PLUS DE 3 HEURES D'AUTONOME! 349 FIS

a gaiden of berlin

maze

studing

harrier

NEWS:



**Ne se connecte pas sur le

moniteur Amstrad, pensez donc à cet adaptateur, il vous permettra de brancher la console de votre choix* sur votre moniteur couleur Amstad

*Ne fonctionne pas pour la Megadrive française et la Master System.

6128 plus.

ECHANGEZ LE!

Nous vous proposons une vitrine d'échange de cartouches ayant de 30 à 50 titres selon les machines.

Ne payez pas votre échange, donnez nous 2 jeux, cela sera gratuit! Ou 1 contre 1 en payant :

frs pour Megadrive frs pour Nec frs pour Master System 50 frs pour Game Boy

Bon à découper puis à retouner avec vos Jeux expédiés :

Jeux désirés (par ordre de préférence) :

Echanges limités selon les titres

NINTENDO, NEC, SNK et Amstrad sont des marques déposées. Megadrive, Master System, Game Gear, Super Famicom, Game Boy, Neo Geo, GT, et LT sont des produits déposés. Photos non contractuelles. Prix révisables sans préavis.Offre dans la limite des stocks disponibles.

DE COMMANDE	A DECOUPER PUIS A RETOURNER A SHOOT	AGAIN 145 KUE DE FLANDKE /5019 PAKIS
als de po	ort console, nous consulte	Je désire commander le matériel suivant : Qté Désignation Prix
	Code postal	
	Date d'ex :	Participation au frais de port et d'emballage 30 F MONTANT TOTAL :
à ma commande :	Jun chéque, Dun C.C.P., Dun mandat lettre, Due préfère payer au fac	teur et rajoute 25 Frs de Contre remboursement à ma commande

ɒssède un(e) : Megadrive 🔲, Master system I ou II 🛄. Game gear 🔲, Nec 🛄. Game boy 🛄. Super famicom 🔲, Neo geo 🛄. Autre 🛭

ous avez tous joué à Darius sur Master System? Non? Ben moi non plus! J'aurais pu vous dire que Darius II était mieux réalisé et bien plus intéressant que le prenier volet, mais vu qu'il n'y a pas l'ombre d'un li de Darius I dans la ludothèque de la

mier volet, mais vu qu'il n'y a pas l'ombre d'un pli de Darius I dans la ludothèque de la Master System, ça commence mal! Pas de panique pour autant, les amis!, Darius II est de toute façon mieux réalisé qu'à peu près tout ce qui a déjà été fait en matière de shoot-them-up sur Master System. Remarquez, ce n'était pas difficile vu la pauvreté en cartouches représentantes de ce genre. Maintenant, heureux possesseurs de Master System, vous allez pouvoir crier haut et fort que vous possédez le shoot-them-up sur 8 bits! Bon, j'arrête de m'ennivrer et de me laisser aller à la douce euphorie du testeur rassasié pour parler du phénomène avec plus de profondeur critique! Darius II, déjà sorti sur Megadrive, Nec et micros de tous poils, n'est pas un foudre de guerre du style le shoot-them-up universel. Cependant, sa complexité et sa longueur font de lui une valeur sûre des jeux vidéo. C'est un peu le pillier calme et tranquille pour la jouabilité et du béton en ce qui concerne la réalisation technique. Et permettez cette aparté: lorsqu'on joue à Darius II, le béton, on le repeint en couleur, tellement c'est beau pour un jeu Master System (qui reste quand même, je le rappelle aux possesseurs de cette machine, une 8 bits dans un monde qui penche dangereusement vers les 16 bits). Tenez, hier, je jouais justement à ce jeu par hasard et je faisais remarquer à Yuko (vous vous rappelez, l'héroïne du jeu Valis dont j'étais tombé follement amoureux et qui vit maintenant

avec moi) que les déformations du décor du premier niveau étaient du plus bel effet. Je vous décris la chose plus précisément: vous avez, en bas de l'écran, un tapis de lave en fusion, avec gerbes de feu gratuites, qui scrolle en différentiel par



rapport au décor du fond; ce décor de fond couleur rouge-feu subit des déformations sinusoïdales (cours de 5° en math) continuelles, ce qui ne gêne en rien la progression du vaisseau et des vagues d'ennemis. Les programmeurs ne se sont pas arrêtés là, puisqu'à chaque niveau, on découvre de nouvelles prouesses techniques pour une 8 bits. J'ai même vu un niveau possèdant quatre scrollings différentiels, oui Madame! Au fait, différentiel, ça veut dire deux plans du décor qui scrollent à des vitesses différentes; et scroller, ça veut dire défiler! Non, je dis ça pour les nouveaux qui débarquent et les cancres qui ne suivent jamais les tests écrits avec amour par le personnel qualifié et pro de Joystick. Bref, vous aurez compris, j'espère, que Darius II, c'est Venise en ce qui

concerne les graphismes, sobres mais beaux, et l'animation, d'une fluidité qui m'époustoufle encore! Mais qu'en est-il de la jouabilité, la durabilité et l'intérêt de ce bijou? Intérêt: nul (c'est un shoot-themup, moivois, moi tue!); jouabilité: superbe; durabilité: immense, énorme, gigantesque! C'est l'exemple type du bon jeu vidéo d'arcade: de l'action avec une grande aisance dans le contrôle du vaisseau, une zone à explorer Gargantuesque, permettant au joueur de rester longtemps sur le jeu dans une volonté acharnée à le finir. Je vous explique brièvement le système de niveaux: vous avez 12 zones de A à L toutes différentes. C'est vous qui choisissez, à la fin de chaque niveau, dans quel ordre vous désirez finir le jeu et par quel niveau passera la mission. Cela donne une bonne quinzaine de possibilités, vous en aurez pour votre argent! Je ne vous laisserai pas partir sans vous compter l'histoire de Darius II, le scénario du jeu. Darius est le nom d'une planète qui, jadis, représentait ce que l'on faisait de mieux en matière de planète: la vie y était douce et calme! Malheureusement, Darius fait maintenant partie de l'Histoire interplanétaire (espace, frontière de l'infini, etc...). En effet, la destruction totale de la planète par un gigantesque cataclysme a entrainé le génocide de tous ses habitants. Tous, sauf un petit village d'irréductibles Dariusiens pouvant se compter sur le doigt d'une main à deux doigts: Proco Junior et Tiat Young! Ces deux combattants de l'impossible ont décidé de créer une nouvelle planète répondant au nom d'Orga. Et c'est plusieurs années après que débute le jeu avec un signal radio provenant de l'espace lointain capté par les radars d'Orga. Le signal est un message de SOS lancé par un homme seul et en danger au fin fond de la galaxie. Il se trouve que cet homme est un ancien survivant de Darius. Proco et Young ne sont donc pas les uniques survivants de Darius. Une nouvelle comme celle-ci, ça se fête! Mais avant, il va falloir aller chercher le compatriote en difficulté; plus on est de fous, plus on rit! Vous allez grimper dans votre Silverhowk, chasseur interstellaire hyper puissant, et foncer tout droit vers l'origine du signal radio. Evidemment, il vous faudra traverser des zones pullulant d'extra-terrestres hostiles et pas très accueillants! Parviendrezvous à parvenir sans encombre à la fin du jeu? Procurez-vous sans attendre ce superbe shoot-them-up au classique scrolling horizontal et vous pourrez répondre à cette angoissante question que se pose l'infortuné survivant de Darius, auteur O. PREZEAU du SOS.



EDITEUR: SEGA GRAPHISME: 17 MANIABILITE: 18 SON: 16 ANIMATION: 18 Le " KING " du jeu!

.F1 SPIRIT. 1495

.GREMLINS 2. 1595

.MICKEY MOUSE. 1495

.PACMAN. 1695

.TURTLES 2. 1995

PLENTY

UN SUPER CHOIX!

:CASTELVANIA:

:FINAL FIGHT:

:JOE AND MAC:

:PILOTS WINGS:

:SUPER TENNIS:

3895

3595

24/A CHAUSSEE DE NEERSTALLE - 1190 BRUXELLES

(prix F.B. - TVA Comprise 25%) TEL 32.2.332.01.93

GAMEBOY	GAME GEAR	NINTENDO
GAME BOY + TETRIS 3795	PORTABLE G/GEAR 5995	Logiciels des U.S.A. meilleurs prix, nouveaux titres.
BRIGHT BOY(LOUPE+LUMIERE) 795	-ALESTE 1995	
LIGHT BOY (LUMIERE) 1395	-DONALD DUCK 1795	Consultez-nous.
POWER BOY/BATTERIE RECHAR 1695	-GLOC 1595	"ADV. OF LOLO 2" 1995
VIEW BOY (LOUPE) 695	-HALLEY WARS 1895	"ADV.OF LINK/ZELDA2" 2495
	-HEAVY WEIGHT CHAMP 1995	"BASES LOADED 3" 2995
ADDAMS FAMILY 1995	-KINNETIC CONNECTION 1695	"BATMAN" 2495
ALTERED SPACE 1995	-MICKEY CASTLE ILL 1795	"BIRTHDAY BLOWOUT" 2695
ATOMIC PUNK 1995	-NINJA GAIDEN 1595	"CAPTAIN COMIC" 1495
BATTLE JUICE 1995	-OUT RUN 1595	"CAPTAIN SKYHAWK" 1995
BATTLE TOAD 1995	-SONIC THE HEDGEHOG 1795	"CASTELVANIA 3" 2995
BILL ELLIOT NASCAR 1995	-SPACE HARRIER 1595	"DARKMAN" 2895
BOXXLE	-SUPER MONACO 1395	"DOCTOR MARIO" 2595
BRAINBENDER 1995	-WONDER BOY 1395	"DOUBLE DRAGON 3" 2795
BUG'S BUNNY 2 1995		"DRAGON'S LAIR" 2995
CHOPLIFTER 2		"GREMLINS 2" 2795
*DAY'S OF THUNDER 1995	MEGADRIVE	"ISOLATED WARRIOR" 1995
DEAD HEAT SCRAMBLE 1495	MEGABITIVE	"LEGEND OF ZELDA" 1995
DOUBLE DRAGON 2 1995	CONSOLE MEGADRIVE + SONIC 7995	"LITTLE NEMO" 2495
DOUBLE DRIBLE 1995	CONSOLE MEGADRIVE + SUNIC 7995	"MFGAMAN 4" 2995
DUCK TALES 1995	CONSOLE MEGADRIVE JAPON 0995	"MISSION IMPOSSIBLE" 2595
ELEVATOR ACTION 1995	=ALIEN STORM= 2095	"MOON RANGER" 2595
FACEBALL	=BATMAN=	"NINJA GAIDEN 2" 2595
FINAL FANTASY ADV. 2195	=BONANZA BROS= 1995	"ROBOCOP 2" 2995
FIST N STAR/KEN 1495	=DARIUS 2=	"ROLLER GAMES" 2595
FORTIFIED ZONE 1995	=DOUBLE DRAGON 2 2995	"SILVER SURFER" 2595
FORTRESS OF FEAR 1495	=DYNAMITE DUKE= 1995	"SIM.QUEST/CASTEL.2" 2795
HOME ALONE	=EL VIENTO= 2495	"SOLAR JETMAN" 1995
KID ICARUS 1995	=ESWAT=	"SOLSTICE" 1995
MARBLE MADNESS 1995	=F1 CIRCUS=	"SUPER MARIO 2" 2595
MEGAMAN/DR WILLY'S 1995	=FANTASIA= 2595	"SUPER MARIO 3" 2795
METROID 2	=FINAL BLOW= 2995	"TEENAGE MUT.TURTLES 2595
NAVY SEAL	=GOLDEN AXE 2= 1995	"TERMINATOR 2" 2995
PRINCE OF PERSIA 1995	=GYNOUG= 2295	"TOP GUN SEC.MISSION 2495
RC PRO AM 1495	=JAMES POND 2= 2995	"TURTLES 3" 2995
RESC PRIN. BLOBETTE 1495	=JAMES POND= 2695	"TURTLES NINJA 2" 2995
REV GATOR/PINBALL 1295	=JEWEL MASTER= 1995	"UNTOUCHABLES" 2995
ROBOCOP 2	=MAGICAL HAT= 1995	
SIMPSON'S	=MERCS=	
SNOW BROTHERS 1995	=MOONWALKER=	SUPER NES
SIGN ENOTHERS 111111111111111111111111111111111111	=OUT RUN=	
CARTOUCHE (JAPON)	=QUACK SHOT=	CONSOLE SUPER NES 12995
	=SONIC=	CONSOLL SOI EN MES 12993
.CASTELVANIA 2 1695	=SPIDERMAN=	:ACTRAISER: 3995
E1 CDIDIT 1406	-3F10ERMAN= 2495	CACTEL VANTA - 200E

PLUS DE 500 TITRES EN STOCK

=STRIDER= 2395

=WONDER BOY= 1995

-UNDEADLINE-

PRONONCEZ "PLENTY" et obtenez 10% sur les cartouches 5% sur les consoles

2695

PRIX SPECIAUX PAR QUANTITES CONTACTEZ L'IMPORTATEUR **HORELEC SA**

32.2.640.01.16

egardez-vous toujours le logo SEGA quand vous allumez votre Megadrive? Non, car vous vous en foutez complètement! Ce qui vous intéresse, c'est le jeu que vous avez acheté, normal! Sachez tout de même que les programmeurs s'amusent parfois avec ce logo en le détournant. C'est le cas pour Trouble Shooter: une voiture rouge décapotable toute cabossée traverse l'écran lors de la page Sega et vient heurter carrément le logo qui, du coup, fait trois tours sur lui-même avant de s'écraser en bas de l'écran. Quand je dis "une voiture", c'est un euphémisme car il s'agirait plutôt d'une caisse volée. Et qui conduit cette épave dangereuse et qui percute tous les logos sur son passage (Nintendo attend toujours!)? Une femme, évidemment! Elles sont deux, en fait, et sont les deux héroïnes du jeu. Nous avons Madison, 25 ans, cheveux blonds, yeux bleus et Crystal, 26 ans, cheveux bleus et yeux..., eh non!, pas blonds!, mais verts. Autant vous dire que ces deux nanas tout droit sorties d'un dessin animé japonais allient la beauté au charme. Aux yeux des créateurs japonais de tous poils, la femme européenne est vraiment idvllique! Ainsi, nos deux héroïnes déboulent dans le bureau du Colonel Patch, la tête pen-

sante des services de sécurité d'une nouvelle république indienne: The Majestic Republic. La raison de la visite des deux créatures au service de sécurité est que le Prince héritier Eldon, fils du Roi Fredrick du royaume indien a été en levé lors

d'une visite diplomatique aux Etats-Unis. Le problème, d'abord sentimental, peut devenir un incident diplomatique d'une gravité sans précédent pour les relations est-ouest et l'équilibre mondial. Et qui est derrière tout ça? L'ignoble Blackball, un ancien savant américain spécialiste en armement robotisé qui avait démissioné et disparu suite à une expérience ratée qui l'avait défiguré. Le Colonel Patch, voyant arriver Madison et Crystal dans son bureau, est agréablement surpris mais ne compte absolument pas faire confiance à deux "teenagers", comme il dit. Mais Madison sait le convaincre en lui



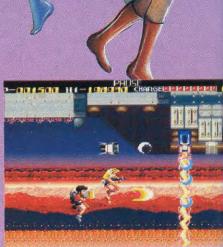
annoncant la couleur. Elle et Crystal ont déjà opéré dans de nombreuses affaires de terrorisme et d'espionnage. L'enlèvement est une de leur spécialité, ce sont les femmes de la situation. La conclusion est pour Madison: the best man for the job is a woman! Le jeu peut commencer et com-mence d'ailleurs par l'arrivée des deux nanas dans leur voiture avec les armes sur la plage arrière. Le temps de descendre et c'est parti pour un shoot-them-up dans les plus pur style du genre. Vous guidez les deux femmes simultanément à l'écran. C'est en fait Madison que vous contrôlez et Crystal qui la suit comme son ombre et reste collée le plus souvent derrière elle (elle ne se désolidarisera de Madison que lors d'un passage d'obstacle). Madison ne peut tirer

que devant elle alors que vous pouvez, en appuyant sur le bouton C, changer la direction de tir de Crystal (devant ou derrière). Vous améliorez leur tir grâce aux classiques bonus firepower. Au départ, vous choisissez la super arme dans

le garage de Madison. Tout au long du jeu, quand vous ne tirez pas, une jauge de charge de cette super-arme se remplit en 10 secondes. Quand elle est pleine, vous pouvez lancer la super-arme.

Il y a cinq niveaux (gardés par les inévitables boss de fins de niveaux) tantôt en scrollings horizontaux tantôt en scrollings verticaux. Et autant vous dire que certains niveaux sont de très bonne facture en ce qui concerne la technique du scrolling parallax: dans le premier niveau, outre le scrolling principal, on a un scrolling différentiel du fond en sens inverse et, à un moment donné, un métro

passe dans l'autre sens, tout cela sans l'ombre d'un Angström ("10 puissance -10" mètre) de saccades parasites. Le deuxième niveau possède quatre plans de scrollings différentiels, et là, pareil, même à la loupe, on ne décèle pas de ralentissement. L'animation des personnages et sprites ennemis est très bonne. Les décors sont variés et bien beaux; il en est de même pour les ennemis (pour certains boss notamment). La difficulté reste progressive et le nombre de niveaux potable. J'au-



rais préféré une dizaine de niveaux au lieu de cinq, sachant que je n'ai pas joué en mode hard mais seulement en easy et normal. Ce shoot-them-up est une réussite grâce à son ambiance typiquement dessin animés japonais (qui n'est donc plus le monopole des jeux de plates-formes) et à sa réalisation d'enfer. Pas le jeu de la décennie mais terriblement efficace tout de même...

OH! PREZEAU MEGADRIVE 90%

EDITEUR: VIC TOKAI INC. GRAPHISME: 18 MANIABILITE: 17 SON: 18 ANIMATION: 18

MEGADRIVE JAPONAISE VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN







FUNWARE

.CHEZ FUNWARE VOUS ACHETEZ, HEUREUX VOUS SEREZ.

WODA

191.1	EGA.	DRIVE	
ALIEN STORM	390F	MICKEY MOUSE CASTLE	380F
ALTERED BEAST	370F		330F
BATMAN	380F	NHL HOCKEY	440F
BLOCK OUT		OUT RUN	415F
CALIFORNIA GAMES	440F	PHANTASY STAR 3	590F
CENTURION	450F	DONALD DUCK	430F
DEVIL CRASH	430F	REVENGE OF SHINOBI	430F
DICK TRACY	450F	ROBOCOD	450F
F1 GRAND PRIX	460F		385F
F22 INTERCEPTOR	420F	SHADOW OF THE BEAST	540F
FAERY TALE	410F	SONIC	390F
FANTASIA	380F		410F
JB DOUGLAS BOXING		STREETS OF RAGE	400F
JOE MONTANA FOOT 2	490F	SUPER MONACO GP	380F
JOHN MADDEN FOOT 2	460F	THUNDER FORCE 3	445F
LAKERS VS CELTICS		TOE JAM AND EARL	420F
MARIO LEMIEUX	450F	WINTER CHALLENGE	420F
MERCS	430F	ADAPTATEUR CART. JAP.	100F

4D SPORTS DRIVING	280F
A.G.E.	260F
ADVANTAGE TENNIS	220F
AIGLE D'OR LE RETOUR	276F
ALIEN BREED	280F
ANOTHER WORLD	250F
BATTLE ISLE	305F
BIRDS OF PREY	320F
CELTIC LEGENDS	280F 250F
CISCO HEAT	290F
CRIME CITY	235F
FIRST SAMURAI	160F
GIANTS OF EUROPE	320F
GRAND PRIX	320F
HEIMDALL	355F
KNIGHTS OF THE SKY	225F
LEANDER	200F
LEMMINGS	145F
LEMMINGS (data disk) LOTUS 2	210F
PIT-FIGHTER	230F
POPULOUS 2	260F
REALMS	290F
ROBOCOP 3	230F
THE SIMPSONS	230F
TIP OFF	270F
VROOM	230F
WOLFCHILD	300F
WWF	240F
44541	

AMIGA

CIVILIZATION 350F

3D CONSTRUCTION KIT A.G.E. A.T.P. AIGLE D'OR LE RETOUR AVENTURES DE MOKTAR CADAVER CASTLE OF DY BRAIN
CHUCK YEAGER AIR COMBAT
CHUCK YEAGER 2.0
CONQUEST OF THE LONGBOW
CROISIERE POUR UN CADAVRE CHOISERE FLOOR OR SELVIRA 2 ELVIRA ARCADE EYE OF THE BEHOLDER 2 FLIGHT SIMULATOR 4 GOBLIIINS GREAT COURTS 2
GUNSHIP 2000
HARPOON 1.2
HARPOON BATTLE SET 3

B

PC ET COMPATIBLES

400F HARPOON BATTLE SET 4 335F HEART OF CHINA 450F JETFIGHTER 2 - VF 275F KILLING CLOUD 280F KING OUEST 5 - VF 335F LEMMINGS 370F LEMMINGS - DATA DISK 370F LEMMINGS - DATA DIS 390F LINKS 270F MAD TV 390F MAUPITI ISLAND 260F MEGAFORTRESS 380F MERCHANT COLONY 285F MIGHT AND MAGIC 3 330F MONKEY ISLAND 2 420F NOVA 9 280F ORITIUS 260F OBITUS 270F P-38 LIGHTNING 240F P-80 SHOOTING STAR 336F PGA TOUR GOLF 145F POOL OF DARKNESS

145F RIDERS OF ROHAN 360F ROBIN HOOD - VF 340F ROGER RABBIT SECRET WEAPONS SHADOW SORCERER 255F SPACE QUEST 4 - VF 230F SPACE QUEST / 190F SPEEDBALL 2 370F TENNIS CUP 2 220F TERMINATOR 2 280F THE IMMORTAL 326F THE SIMPSONS 285F TIMEQUEST 700F TOPTUS 5 300F TORTUES NINJA 2 380F TV SPORT BOXING 400F WILD WHEELS 320F WILLY BEAWISH 200F WING COMMANDER 2 - VF ZUDF WING COMMANDER 2 · VF 345F 215F WCZ-SPECIAL OPERATIONS 1 240F 280F WCZ-SPEECH ACCESS PACK 170F 300F WINTER CHALLENGE FALCON 3.0 DOS S.O DELIGATORE 440F

310F COMPILATIONS 270F 260F 5 INTEL STRAT. GAMES 10 GREAT GAMES 305F 350F 375F 10 GREAT GAMES
39/45-SHER. M4 + ADS
AIR COMBAT ACES
AIR SEA SUPREMACY
BARD'S TALE TRILOGY
BATTANTS 2
DUNGEONS & DRAGONS
HOYLE VOL 3
KARATE ACES 260F 310F 390F 250F 320F 270F 270F 270F KARATE ACES 330F 290F SEA SOFT AND SUN SWORD AND MAGIC 270F 235F TOP ACTION 250F 240F UNIVERS 1 CD $\mathbf{R} \mathbf{O} \mathbf{M}$ ESS MEGA 590F

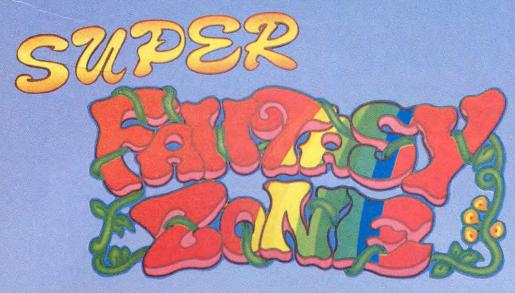
Vous voulez d'autres titres ? N'hésitez pas, téléphonez-nous.

(16.1) 45.22.29.23

ON	DE	COMMANDE	à	expédier	à	FUNWARE - B.P.	448.	80	-	75366	PARIS	CEDEX
----	----	----------	---	----------	---	----------------	------	----	---	-------	-------	-------

QTES	<i>J06</i> T	ITRES	P	RIX	
FRA	IS DE PORT		+	25	F
Expé	dition collssimo	TOTAL A REGLER			

Bancaire CCP Mandat-Lettr
Contra remboursement (+ 35
RBANCAIRE





mis des animaux,

poètes, bonjour! Je

m'adresse mainte-

nant à vous et plus

particulièrement à ceux d'entre

vous qui possédez une Megadrive Paf!, gros épurage,

j'en vois une dizaine qui restent,

c'est pas grave! De toutes ma-

nières, je ne suis pas élitiste et je

compte prouver à tous les lecteurs

que l'on peut jouer à un jeu hyper

violent sans pour autant tuer une seule

vie humaine ou encore sans se retrou-

ver dans un univers de métal, de feu et de

vaisseaux extra-terrestres surarmés. Tout

commence dans la zone de l'imagination (et

pas la "super zone fantaisie" comme cer-

tains auraient pu traduire hativement). De

l'imagination, il va vous en falloir pour me

laisser vous convaincre que dans ce jeu, on

tire sur des marmites, des tonneaux ou en-

core une citrouille géante, si!, si! Dans cette zone immense, il a toujours régné une

atmosphère de joie et de paix. Pas de

de la nature, amis

de lointaines contrées ont pris position sur Menon et s'apprêteraient à tout détruire. Leur but serait de conquérir la totalité de la Fantasy Zone en commençant d'abord par anéantir une planète de cette zone. L'échec de la première missionancée sur Menon prouve la détermination des forces armées y ayant pris le pou-voir. Une deuxième mission est donc envoyée, mais cette foisci arméejusqu'aux dents. Les spaces-marines et rangers de l'espace auront peut-être

plus de succès que les observateurs scientifiques. Vous faites partie de

la mission et êtes bien plus décidé à débarrasser la Fantasy Zone de l'envahisseur que les autres. En effet, votre père O-Papa (il n'y a que les japonais pour imaginer un tel nom!) faisait partie de la première mission, le malheureux, et n'est jamais revenu. La ven-

geance est un plat qui se mange froid mais ça va chauffer sur Menon! Quand vous arrivez, aux commandes de votre drôle de chasseur intergalactique (une petite capsule verte avec des ailes!), sur les lieux occupés, c'est la surprise du chef! Un décor de fou vous y attend! Pas de tunnels métalliques, de cavernes aux parois gluantes, mais une jungle florissante aux couleurs vives et variées. Vous tombez au beau milieu de collines verdoyantes, de lacs à l'eau limpide, d'arbres bizarres, de fleurs

bien vite le problème, lorsque jaillissent de ve toutes part des petits champignons rouges, des boules bleues vivantes et autres poissons volants et dont le seul but est de vous faire perdre une précieuse vie (et il n'a pas o d'option continue dans ce jeu, haine velue!). 1 Il va falloir vous battre, tirer sur tout ce qui bouge, ce qui vous rapportera des pièces d'or à récupérer. Pour passer au niveau suivant, il vous faudra détruire toutes les fleurs présentes. Vous vous dirigez dans un scrolling horizontal, un peu à la manière d'un Defender, c'est-à-dire que vous pouvez boucler un tour et vous retrouver là où vous aviez commencé. Un voyant lumineux vous indique à tout moment votre position par rapport aux fleurs que vous avez ou non détruites. Vous l'avez sans doute compris, Super Fantasy Zone est un shoot-them-up qui innove un peu dans le système de jeu puisqu'il ne s'agit plus de tirer sur des ennemis qui arrivent sur vous dans un scrolling automatique du décor. C'est vous qui allez où bon vous semble et vous passez au niveau suivant après avoir descendu un nombre donné d'ennemis. Mais la principale innovation réside dans les décors et les ennemis.Les boss des fins de niveaux sont hilarants, les cibles à détruires bizarres (je vous ai parlé de marmites), les ennemis rigolos. Le graphisme est vraiment une réussite totale car tout y est net et sans faille, aussi bien pour les couleurs que pour les

géantes: étrange... Vous comprenez alors of



contours des sprites. La musique est aussi un monument d'humour et de qualité. L'animation est bonne mais, bon, je ne chipote pas, car ça ralentit et ça saccade un poil quelquefois, c'est normal vu le nombre de couleurs à l'écran et les scrollings parallax. Mais le principal attrait du jeu vidéo, je veux dire l'intérêt ludique, n'est absolument pas au rendez-vous. On a une impression de lenteur globale, non que l'animation soit lente mais l'action n'est pas assez violente à mon goût. On s'ennuie bien vite car ce jeu est répétitif à mort, une horreur! Un très beau jeu mais un petit intérêt. Je vous laisse juge.

OH! PREZO!

MEGADRIVE

Klingons, pas d'envahisseurs, pas d'Empire, un seul magazine sur les jeux vidéo dans les kiosques (répondant au doux nom de Joystick), bref, un grand coin de paradis. Jusqu'au jour où des scientifiques décelèrent sur Menon, une planète de la zone, un problème dans le système gravitationnel. Une troupe d'observateurs est aussitôt envoyée sur place pour rendre compte de la gravité de la situation. Leur mission sera courte et la dernière pour eux. On apprend

que des envahisseurs venant

RD 2

MEGADRIVE
JAPONAISE
EDITEUR: SUNSOFT
GRAPHISME: 17
MANIABILITE: 15

GRAPHISME: 17
MANIABILITE: 15
SON: 18
ANIMATION: 16
VU FT DISPO CHEZ SHOOT

MEGADKIV	12	MINTENDO		C. C				VIDEO	
SOLE SEULE	949F	CONSOLE BASE	490F	CONSOLE + TETRIS	690F	CORE GRAFX + JEU CORE GRAFX PUISSANCE 5	990F 1290F	CAME	C
SOLE + 1 SONIC son trançaise officielle)	1290F	CONSOLE + SUPER MARIO	690F	avec câble de liaison/écouteurs PACK PROMO	990F	SUPER GRAFX + JEU	1490F	GAME	3
		LOGICIELS		(CONSOLE+ TETRIS+CABLE +TRANSFO+ MARIOLAND)		PC ENGINE GT + JEU	2390F		
LOGICIELS wechoite et notice en fran	ncais	DONKEY KONG CLASSICS	195F			NEO CEO		NAMOV	
	445F	SECTION Z SKATE OR DIE	195F 195F	LOGICIELS avec boite et notice en franç	ais	NEO - GEO		NANCY	
EET OF RAGE	445F	BLASTER MASTER	350F	-		ACMICOLE A IFIL	3490F	Galerie Saint Sébasti	ien
NSTORM	389F 419F	GHOSTBUSTER 2 SNAKE'S REVENGE	390F	BUBBLE BOBBLE BALLOON KID	249F 229F	CONSOLE + 1 JEU	34905	1er Etage - Prés aquari	
TASIA KEY MOUS E	445F	ZR CORVETTE	390F	BOULDER DASH	229F	LOGICIELS		Tél : 83-35-49-33	
ATTACK SUB	475F 445F	SWORDS AND SERPENTS TOP PLAYER TENNIS	390F 390F	BUGS BUNNY BURAI FIGHTER	249F 229F	SUPER BASEBALL	690F		-1
NTASY STAR 3	495F	BUGS BUNNY BIRTHDAY	450F	CASTELVANIA	249F	CYPER LIP	690F	METZ	
HT AND MAGIC	495F	CAPTAIN PLANET	450F 450F	BUBBLE GHOST BURGER TIME	249F 249F	MAGICIAN LORD	690F	0:0 0 :	
ER MONACO GP	445F 445F	JACKIE CHAN	450F	FOOTBALL INT.	249F	JOY JOY KID	990F	C/C Saint Jacques	
NWALKER	389F	MISSION IMPOSSIBLE	450F 450F	SNOOPY MAGIC BLADES OF STEEL	249F 265F		1190F 1190F	Niveau Boutiques Tél: 87-37-01-46	
STIC DEFENDER DEN AXE	389F 445F	NEW ZELAND STORY RAINBOW ISLAND	450F	CHOPLIFTER 2	265F	ALPHA MISSION 2	1290F	101.07-37-01-40	
INDLS AND GHOST	475F	RESERVE RANGERS	450F 450F	DOUBLE DRAGON 2 FORTIFIED ZONE	265F 265F		1290F 1290F	STRASBOUR	RG
TOUR GOLF	445F	TOTALLY RAD SUPER KICK OFF	450F	RED OCTOBER	265F	GHOSTS PILOTS	1290F	0111110000	
LES NEWS		SUPER MARIO 3	450F 450F	Q.BERT SIMPSONS	265F 265F		1290F 1290F	26, Rue de la Mésan	ge
STER WORLD III	389F	HIGH SPEED STARWARS	450F	SNEAKY SNAKES	265F	SUPER SPY	1290F	Passage Broglie	
MAPATTACK	389F	MANIAC MANSION TORTUE NINJA 2	550F 550F	SOLOMON'S CLUB WWF SUPERSTARS	265F 265F		1390F 1490F	Tél: 88.23.22.85	
IDEN AXE 2 IEL MASTER	475F 389F			DOUBLE DRAGON	229F	CROSSED SWORDS	1490F		
WINZA BROS	389F		430F	DR MARIO DYNA BLASTER	229F 229F		1490F 1490F	REIMS	
EMONTANA 2	389F 389F	DISPONIBLE		GARGOYLE QUEST	229F	ROBO ARMY	1490F		
RCS	475F	JOYSTICK PYTHON 2 JOYSTICK MAVERICK 2	129F 158F	GOLF HYPER LODE RUNNER	229F 195F		1490F 1490F	NOUVEAU	
ING GAME SHOW	445F 445F			KUNG FU MASTER	229F			Ouverture en Févrie	er
INDER FORCE 3	475F	MASTER SYST	EM	KWIRX MOTOCROSS MANIACS	229F 195F	LOCATION POSSIBLE SEMAINE OU WEEK-EN		Galerie de L'Etape	
INTERCEPTOR IMMORTAL	445F 445F			PRINCESS BLOBETTE	229F				
UFORNIA GAMES 2	475F	CONSOLE + 1 JEU	549F	R.TYPE RC PRO AM	229F 229F	SUPER FAMIC	UM	VPC	
HOCKEY	445F 475F	CONSOLE + 1 JEUX	749F	RADAR MISSION	229F				
RFLIGHT	495F	LOGICIELS		REVENGE OF GATOR SAMOURAL ADVENT.	229F 229F	LOGICIELS		Galerie Saint Sébast	
NING DARKNESS	475F 445F	LOGICIELS		SIDE POCKET	229F			Tél: 88.35.49.33	
ADOW OF THE BEAST	495F	FINAL BUBBLE BOBBLE	295F 299F	SOLARSTRIDER SUPER MARIO LAND	229F 229F	ADAMS FAMILY ROBOCOP 3	549F 549F	Boîte aux lettres nº5	04
ABLE MADNESS OK ROGERS	419F 495F	FLINSTONES DONALD DUCK	345F	TENNIS	229F	ACTRAISER	495F	BON DE COMMA	NDE
IS OF POWER	495F	ASTERIX	345F 365F	WORLD CUP WYZARDS & WARRIORS	229F 229F	F.ZERO GRADIUS III	495F 495F	BON DE COMMA	NUL
NMADDEN 92	445F 389F	BACK TO THE FUTURE 2 XENON 2	365F	SPIDERMAN	229F	FINAL FIGHT	495F	NOM:	
LIFIRE	389F	OUT RUN EUROPA	365F	CHASE HQ DUCK TALES	249F 285F	SUPER MARIO WORLD Y'S	495F 495F	PRENOM:	
TALIVE	319F	PACMANIA SUPER KICK OFF	389F 389F	PAPERBOY	249F	AREA 88	495F	ADRESSE :	
		KLAX	389F	ROBOCOP BATMAN	265F 265F	PRO SOCCER SUPER TENNIS	495F 495F		
LOGICIELS IMPORT	TS	MRS PACMAN RAMPART	389F 389F	GREMLINS 2	265F	JERRY BOY	495F	VILLE:	
and the same of th	1112	SONIC	389F	TORTUES NINJA	265F	AUGUSTA GOLF GOEMON FIGHT	495F 495F	CODE POSTAL :	
HING MASTER UST WARRIORS	399F 399F	ACCESSOIRES		LOGICIELS IMPORTS		SUPER R TYPE	549F	Tél:	
IDEN AXE 2	399F	ADAPT, M.S/G.G JOYSTICK PYTHON 1	199F 129F	DOUBLE DRIBBLE Q BILLION	265F 149F	SUPER GHOULS'NN GHOSTS CASTLEVANIA IV	549F 495F	***	
CUS ODISSEY	419F 449F	JOYSTICK MAVERICK 1	158F	F1 RACE	229F	SIM CITY549F	****		
VIENTO	419F 449F			IN YOUR FACE LOCK N CHASE	229F 229F	JOE ET MAC SUPER EDF	549F 549F	TITRES	PRIX
STEST ONE UFORNIA GAMES	475F	GAME GEA	R	DRAGON'S LAIR	249F	ZELDA 3	549F 549F		
SPACMAN	399F 449F		-	MARIO'S MISSION MICKEY 2	249F	FINAL FANTASY DUNGEON MASTER	549F		
00BLE SHOOTER GATRAX	399F	CONSOLE SEULE	1090F	AEROSTAR	265F	NOSFERATU	549F		
TER CHALLENGE	449F	PACK PROMO (CONSOLE +COLUMNS+MICKEY+		BASES LOADED BATTLE UNIT ZEOTH	265F 265F	RAIDEN TRAD DIMENSION FORCE	549F 549F		
PER OFF ROAD ST DRIVE	449F		1395F	BEETLE JUICE	265F	THUNDER SPIRIT	549F		
-00	449F			CASTELVANIA 2 BUGS BUNNY 2	265F 265F	JOYSTICK JB KING	175F 699F		
NALD DUCK VIL CRASH	399F 399F			SUPER MARIO KICK OFF	265F				-
CMANIA	399F	FROGGER	245F 245F	CRYSTAL QUEST FORTIFIED ZONE	265F 265F	LYNX		PORT LOGICIELS	20F
FIGHTER	399F 449F		245F	MICKEY DANG.CHASE	265F			CONSOLE PORTABLE	50F
PERBOY	449F	WOODY POP	215F 215F	NORTH STAR KEN ROBOCOP 2	265F 265F			CONSOLES TV	100F
RVEL LAND	399F 419F		215F	ROGER RABBIT	265F	LYNX 2	790F		
SK FORCE HARRIER	449F	FACTORY PANIC	215F	TERMINATOR 2 WORLD BOWLING	265F 265F				
NT SWORD	399F 475F		215F 215F	CASTELVANIA 2	275F		IERS	TOTAL	
DEN TRAP	449F	PSYCHIC WORLD	215F	GAUNTLET 2 GHOSTBUSTERS 2	275F 275F	EN LOGICIELS		01/ 03/	
STEST ONE RCS	449F 419F		245F 245F	MEGAMAN	275F			Chéque & Mandat Contre Remboursement	0 + 35F
INDERBOY V	419F	G.LOC	245F	NEMESIS 2 OPERATION CONTRA	275F 275F			John C Romovarsoment	, 331
URCUS UBLE DRAGON 2	449F 399F		245F 245F	THE SIMPSONS	275F				
	2331	NINJA GAIDEN	245F	TURRICAN BUBBLE BOBBLE	275F 275F				
ACCESSOIRES		JOE MONTANA SPACE HARRIER	245F 245F	SWORD OF HOPE	275F			ÉO	
MPT. CART.JAPONAISE		FROGGER	245F	NINJA GAIDEN	275F	V 1			
INSTICK PRO 2	129F		245F 245F	ACCESSOIRES					i i
CADE POWER STICK	399 F	GOLDEN AXE	245F	BOITIER NEXOFT	99F 99F			MES	
	ž.	BATTER UP PACMAN	245F 245F	TRANSFO GAME BOY BATTERY PACK	449F			VIII	
		REVENGE OF DRAGON	245F	LOUPE GAME BOY	99F 115F		ICE	CTD ACDOU	DC
NONLINA	11	LEADER BOARD DEVILISH	245F 245F	CASE BOY GAME LIGHT PROMO	115F 99F	MILIZ • NAN	AC I	• STRASBOU	NO
NOUVEA		FANTAZY ZONE	245F	AMPLIFIER GAME BOY	149F		1 10	TE CONCOL	CC
STRASBOU		GRIIFIN ALLEY WARS	245F 245F	ENSEMBLE LOUPE+LUMIER ETUI DE PROTECTION	E 195F 99F	I SPECIA	LL	STE CONSOLI	63
METZ & RI	LIVIS	MAPPY	245F	DEC NOTIVE ATTES TO	- The state of the		rni	E LA FRANCE	
		WAGA LAND GALAGA 91	245F 245F	LES SEMAINES				LIII I MINIOL	
		ADAPTATEUR M.S/GG	199F				_		

GAME BOY

NINTENDO

MEGADRIVE

NEC



COUNTDOWN TO DOOMSDAY

nfin un jeu qui possède une histoire, une vraie; vous savez, l'une de celles que l'on se raconte le soir au coin du feu ? C'est vrai, ce n'était pas trop dur de mettre un scénario correct sur pied avec, comme toile de fond, l'un des grands mythes de notre tendre et adorée science-fiction, j'ai nommé (faites sonner les trompettes et rouler les tambours!) : Buck Rogers! Après des décennies passées sous le joug d'un pouvoir totalitaire et tyrannique, les humains du XXVème siècle ont jugé bon de briser leurs chaînes. En voilà une histoire qui commence fort! A leur tête, Buck Rogers, homme de XXème siècle, mais qui a passé cinq siècle de vacances, congelé dans l'espace intersidéral. Pour lutter contre le pouvoir mis en place, la RAM (Russo-American Mercantile), il crée, avec l'aide de quelques jeunes gens au-dacieux et motivés, la NEO (dont on connait de nos jours la voisine GEO), ce qui signifie New Earth Organization. Après bien des luttes, Buck parvient à mettre en fuite Simund Holzerhein, le leader de la RAM, et à s'emparer de la base spatiale orbitale Gauntlet.

Mais ceci n'est que le premier pas d'une furieuse guerre de reconquêtes à travers toute la galaxie. Il faudra partir libérer nombre de planètes en voyageant à travers l'espace et visiter de nombreuses contrées hostiles.

L'ennemi n'a pas dit son dernier mot et reste sur la défense. L'offensive finale n'est pas encore proche! Mais vous, qui êtes-vous donc dans tout ça?

Admirateur de Buck Rogers, vous vous êtes engagé, avec une poignée de compagnons dans les rangs de la NEO. Brave que vous êtes! Après une attaque mas-





FIGHTERS SCREAM IN LOW FROM THE NORTH, CONTROL TOWERS COLLARSE IN BALLS OF CRIMSON FLAME! YOUR OFFICERS ARE DOWN AND THE OTHER RECRUITS ARE FLEEING. YOU HAVE BEEN THRUST HEADFIRST INTO A RAGING BATTLE! PRESS C TO CONTINUE



sive des forces de la RAM sur la Terre. vous voilà prêt, vous aussi, à devenir un héros. Tout comme Buck, vous devrez déjouer la conspiration ennemie. Sur Terre, dans une station orbitale, dans un vaisseau spatial, ou encore, sur une planète de notre bon vieux système solaire, vous devrez mener votre équipe, ainsi que votre enquête. Car enquête il y a! Oui, oui, ne soyez pas surpris. Il faudra savoir mettre la main sur certaines pièces bien spécifiques ou encore trouver les informateurs aux bons endroits. Mais comme Buck Rogers est un jeu 50% cérébral, 50% action, vous aurez aussi le loisir de pouvoir mettre à l'épreuve vos talents de stratèges. Lors de chaque combat, vous ferez agir séparément les membres de votre équipe, choisissant l'attaque, les mouvements et

siques et les divers sons qui sont vraiment on ne peut plus quelconques. L'animation est, elle aussi d'une manière générale, assez médiocre et plus de fluidité aurait peut-être permis au personnage d'être plus maniable. parce qu'il faut bien le dire, côté maniabilité, on peut faire beaucoup mieux.

tueux qui feront craquer les vrais fans de 3 SF, le reste, décors et personnages est assez décevant. Même chose pour les mu-

Bouger le ou les personnages avec précision est loin d'être évident!

Malgré ces mauvais points, n'allez surtout pas croire que Buck Rogers soit un jeu nul, bien au contraire il est véritablement passionnant, c'est une véritable drogue! La preuve, j'y retourne à l'instant!

T.S.R.



EDITEUR: ELECTRONIC ARTS

GRAPHISME: 10 MANIABILITE: 12 SON: 12

ANIMATION: 11
MEGADRIVE FRANCAISE



Ouvert du lundi au samedi de 9h30 à 12h30 et de 14h30 à 19h00 - 1, Rue DRAGON 13006 MARSEILLE - © 91 81 26 44 (angle rue de Rome - rue Dragon)

	Funky Horror Band "FHB"499 F	Panza Kick Boxing (SCD)499 F	Super Formation Soccer590 F	Goemon Fight285 F
IGA MEGADRIVE	Grand Slam (tennis)	Psychic Storm (SCD)449 F	Super Ghouls & Ghosts590 F	Hudson Hawk 265 F
THE STATE OF STREET	Heavy Nova449 F	Shadow of the Beast (SCD)499 F	Super Mario World590 F	Ikari Warrior285 F
adrive sans jeux990 F		Shubibin Man III499 F	Super Tennis590 F	Janken Man265 F
adrive + jeu au choix1290 F		Sorcerian (SCD)499 F	Zelda III650 F	Mega Man 2285 F
GA CD + jeu au Choix1290 F		Valis (new SCD)499 F		Metroid II 265 F
adrive + MEGA CD 3990 F			SNK NEO GEO	Ninja Turtles 2265 F
ade Power Stick		NINTENDO SUPER	JAN MED OF	Popeye 2265 F
	WEG IC ENGINE	MINITADO JOI EN	实地的 经基本资本帐户 计自由工作	Prince of Persia285 F
MegaPower Stick369 F pad Sega Megadrive190 F			Neo-Geo+Manette2990 F	Pro Soccer265 F
		Super Famicom+2 manettes+jeu .2490 F	Manette SNK Neo-Geo490 F	Robocop II265 F
pad PRO 2 (new) 249 F me Adaptator (jx japonais) .95 F	Core Puissance 51290 F	Joystick J.B. King 650 F	Memory Card449 F	Super Street Basketball265 F
Ex mapiator (Jx Japonais).33 F	Super CD Rom22890 F	Joystick XE-1 SFC (new)790 F		Terminator 2N.C.
ES NOUVEAUTES	PC Duo3790 F	Boitier individuel pour jeu25 F	LES NOUVEAUTES	The SimpsonsN.C
	Turbo Evaress GT + ieu 2490 F	Malette de transport "Family Case" .225 F	Eight Man1390 F	Tiny Toon285 F
Dragoon	Super System Card v.3.0649 F		Fatal Fury1490 F	Track Meet285 F
10men449 F	Adoptatour 5 journes 240 F	LES NOUVEAUTES	Football Frenzied1490 F	Wonder Boy II285 F
rle Mania449 F	Joseph De Engine "codinad" 240 F	Actraiser 2 (Soul Blader) 650 F	Mutation Nation1490 F	
nde Buster449 F		Actraiser 2 (Soul Blader) 650 F	Robot Army1390 F	SEGA GAMEGEAR
mings	LES NOUVEAUTES	Battle Grand-Prix650 F	Thrash Rally1390 F	
thle Madness449 F			Soccer Brawl1390 F	
N.C.	Chuka Taisen389 F	Battle Commander590 F	7 URC11ward 100000	GameGear890 F
Fighter	Davis CupN.C.	Contra Spirits	LES HITS	GameGear + Jeu au Choix .1190 F
) Valis	OI TO A (DO) NO	Dragon Ball Z650 F F-1 Exhaust Heat650 F	LLU HIIS	Loupe Sega Big Window199 I
ing Force	D III I D NO	F-1 Exhaust Heat590 F F-1 Grand Prix590 F	Alpha Mission 2 (Aso 2)1390 F	Master Gear Converter199 F
# Empire449 F	2,000	F-1 Grand Prix	Base Ball Stars1290 F	
per Shinobi 2	C4114- (CC) N.C		Blues Journey (Raguy)1390 F	LES NOUVEAUTES
mo World Cup '92449 F	The Day 200 E	Hat Trick Hero (soccer)650 F Ken Le Survivant V650 F	Blues Journey (Raguy)1390 F Burning Fight1390 F	
mder Pro Wrestling449 F			Cyber Lip1290 F	Aleste GG299 I
449 F	LES HITS	Lagoon	King of the Monsters1390 F	Alien Syndrome299 I
tho Out Run449 F		Last Fighter Twin		Buster Ball299 I
	1941 Counter Attack (SG) 499 F	Lemmings	Magician Lord	Donald Duck299 I
LES HITS	Tratellite Island	Ranma 1/2	Nam 1975 990 F Ninja Combat	Fray
U. Ass. II	Dead Moon389 F	Rocketeer650 F	Sengoku1390 F	Heavy Weight Champ299 I
iden Axe II	1 1 CHOOD / I III III III III III III III III II	Rushing Beat	Success Joe1290 F	Joe Montana Football299 F
nes Pond 2 "Robocod"449 F	1 Hitti Materi Commonwell	Super Cup Soccer650 F	Success Joe	Monster World II299 F
Madden Football'92449 F	T Mai Dotote time time	Sim Earth	Top Player Golf1290 F	Ninja Gaiden299 F
ock Out Boxing449 F		Super VALIS590 F	10p 1 layer Golf1250 F	Phantasy Star299 F
ters vs Celtics	1 0 1210 0 11	S.T.G. Strike Gunner650 F		Sonic the Hedgehog299 F
key Mouse449 F	201101 2010101	Thunder Spirit590 F	NINTENDO GAMEBOY	Space Harrier 249 F
IL Hockey449 F		Top Racer		Super Golf249 F
Run449 F	Raiden389 F	Xardion	GameBoy549 F	
ling Thunder II	2 - Water Company of the Company of	The state of the s	Gameboy + jeu649 F	× PRODUITS !
ling Thunder II449 F		LES HITS	Sacoche ceinture "Hip Pouch'245 F	
	Annual Control of the	Actraiser 390 F	Malette de transport "Carry Case"175 F	SEGA Méga CD
GA Ice Hockey449 F	Angels (SCD)499 F	Castlevania IV	Light Boy245 F	◆ NEC Super CD ROM 2
adow of The Beast449 F		F-Zero	HyperBoy (Joy,loupe,lampe,etc) 449 F	
nic the Hedgehog399 F		Goemon Fight590 F	Jean-of (coltonboundboom) ++21,	■ NEC PC Duo
nets of Rage449 F	Devil Hunter Yoko499 F	Joe & Mac590 F	LES NOUVEAUTES	SUPER FAMICOM
EUV MECA CD	Far East of Eden (SCD)499 F	Pilot Wings590 F		Intelligent Joystick
EUX MEGA CD	Gate of Thunder (SCD)449 F	Pro Football (John Madden) 590 F	Batman II285 F	> XE1 SFC
No.		Pro Soccer (kick off) 490 F	Double Dragon 2265 F	
smic Stories499 F		Super Adventure Island590 F	F-1 Hero GB245 F	JEUX Super NES (US)
th Bringer499 F		Super E.D.F590 F	Final Fantasy Legend 2349 F	Converter Super NES
mest Evans449 F				
	t du Japon et des U.S.A Revendeurs ; nous a	The second of th	HEMENT A DICITAL	ACCESS ADC
LES CUMMAN	NDES DOIVENT ETR	E AUKESSEES UNIQ	UEMENT A DIGITAL	AUGESS VPG
llo91 81 26 44	Titres	Machines Prix	Nom:	
110000 71 81 60 44	inods	A PAGE	Adresse :	



Titres	Machines	Prix
Participation aux frais de port : (Et - 30 Frs Accessoires, consommable - 35 Frs Frais contre rembourseme - par Chronopost, nous consulter	es, 100 Frs Matériels	
	TOTAL:	

Nom:												
Adresse:												
7												
		r:II.		••••	•••••	•••••	••••	••••	••••	••••	••••	
	١	ille	:	••••	•••••	•••••	••••	••••	••••	••••	••••	•••••
Code post	al:			No	Tél	:						
	Lil											
\mathbf{I}										_	_	
PAIEMENT PAR CARTE BANGAIRE	Date d'exp	ration	:	/.		Si	gnati	ure :				
Réglement :	chèque	L			C.C.	D	Г		Ma	nda	t let	tro
Regiement:	cheque	s ban	cuire		C.C.	.1.			1110	iidu	101	

DIGITAL ACCESS "LA BOUTIQUE" 1, rue Dragon 13006 MARSEILLE

DIGITAL ACCESS VPC: BP 147 13443 MARSEILLE CANTINI CEDEX

ce Montana

ien que méconnu en France par la plupart des Français, le football américain est un sport qui mérite l'attention. Beaucoup plus hâché dans son déroulement que le rugby, sport avec lequel il rentre souvent en comparaison chez nous, le football américain est un jeu dans lequel l'esprit tactique est, au moins, aussi important que les muscles "des guerriers" qui s'affrontent sur

Malgré cette méconnaissance de notre part, la Megadrive est déjà bien pourvue en matière de simulations de football américain. Pas moins de quatre titres sont déjà disponibles, entre Joe Montana, John Madden l et II et Mike Dikta, le choix est grand. Pour se démarquer de cette ensemble compact, ces diverses simulations étant toutes d'une excellente qualité, il fallait que Joe Montana Sport Talking ait quelque chose en plus, comme John Madden en son temps avec son incroyable scrolling différentiel pour donner un effet de profondeur au terrain. Joe Montana, lui, possède sur l'écran une sorte de zoom, dans lequel se déroule l'action et une escorte digitalisée de voix qui commente toutes les actions de jeu en direct live (comme diraient certains)

Dans cette simulation, on retrouve bien sûr toutes les options habituelles d'une telle simulation. Ainsi, dès le départ, un menu de sélection nous permet de choisir une équipe parmi toutes celles proposées, de déterminer la durée d'un match, de jouer pour le Super Bowl ou non et de lutter contre un adversaire dirigé par la console ou par un ami.

Une fois les équipes mises en place, première surprise. A l'inverse des quatre autres versions de football américain, Joe Montana Il (pour simplifier) se déroule entièrement dans le sens horizontal. Particulièrement bien animée, l'option la plus surprenante ici,

est sans aucun doute, l'option qui permet de suivre les joueurs en gros plan. Dans cette phase de jeu, les joueurs sont d'une taille bien plus importante que dans les phases précédentes. Alors que dans la plupart des jeux, agrandissement est synonyme de ralentissement ou d'animation moins fluide, rien de tout cela n'est apparent dans Joe Montana Football II. Seules, de temps en temps, quelques légères disparitions de sprites se font sentir, mais ce défaut est très rapidement gommé par la beauté des graphismes et la souplesse de l'animation. Pour être honnête, la seule petite critique qui peut aller à l'encontre de ce mode graphique sortant de l'ordinaire, est à adresser au champ de visualisation trop restreint. Parfois, il est assez gênant de bien pouvoir effectuer des passes longues, des bombes dans le jargon local, la balle allant

à des endroits où on ne l'attend pas. L'autre fait marquant de Joe Montana II est l'animation sonore et digitalisée, présente tout au long des différents matches. A chaque action, dans un anglais tout à fait compréhensible, le commentateur sportif vous annonce le type d'action ainsi que le nombre de yards parcouru. Peut-être un peu rébarbatif à première vue, Joe Montana Football II devient progressivement carrément génial. Même si le football américain ne vous branche pas des masses, accordez-moi la grâce de jetez un coup d'oeil averti sur cette simulation, vous ne le regretterez sûrement pas car elle est fantastique, et je pèse mes mots

J'm DESTROY







EDITEUR: SEGA GRAPHISME: 16 MANIABILITE: 18

SON: 19

ANIMATION: 16 **MEGADRIVE FRANÇAISE**







ne station spatiale, en l'an de grâce 2064, sert à beaucoup de choses, et entre autres, à gérer les affaires courantes d'un bon petit bout d'univers. C'est pour cela que des Aliens qui ne sont pas plus cons que vous, et qui, eux aussi, pensent que le pouvoir peut venir de là, se sont dit un beau jour, qu'ils allaient investir une de ces belles stations. Et c'est ainsi qu'ils envoyèrent

au feu des dizaines, des centaines et même des milliers de robots, appelés Xybots et auxquels fut confié le rôle difficile d'envahir une base intergalactique d'une importance capitale pour

la Fédération.

Mais la riposte ne se fit pas attendre plus longtemps, car dès que la triste nouvelle fut connue, on décida, dans les hautes sphères de la Fédé, que l'on allait envoyer une personne "nettoyer" toute cette zone infestée de sales robots qui ne veulent que votre perte. Et je vous le donne en mille, qui c'est-qui-s'ycolle? Hein? Eh oui, c'est vous qui vous mettrez dans la peau très dure de ce super-héros, et qui, à l'aide de votre canon laser hyper sophistiqué, ferez un carnage qui restera un bout de temps dans les mémoires. Votre mission, si vous l'acceptez, consistera à parcourir les différents dédales de la station, en une vue à la Dungeon Master, pour retrouver les Xybots et les buter. Comme je vous le disais un peu plus haut, vous disposez d'un canon hyper puissant dont vous pourrez améliorer les capacités à l'aide d'options que vous pourrez trouver dans les "magasins". Dans ceuxci, vous aurez aussi la possibilité, si vous avez récolté beaucoup de pièces d'or le long de votre chemin, de remonter votre niveau de vie, d'acheter un accélérateur, pour augmenter votre vitesse, ou encore un indicateur de monstres à l'écran.

Tout droit sorti de l'arcade, puis converti sur ST et Amiga, Xybots sur Lynx peut aussi se jouer à deux en même temps, en reliant deux consoles. Vous pourrez alors mieux admirer les graphismes, très bons, ainsi que la vitesse du jeu et la maniabilité du personnage. Bref, un très bon jeu, mais que vous pourrez bien

finir assez rapidement.

EDITEUR: ATARI
GRAPHISME: 17
MANIABILITE: 17
SON: 14
ANIMATION: 17

85%

JOYSTICK • CONSOLES NEWS / MARS 1992 / 145

GAMEIS

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

près une mutation génétique affreusement mutilatrice, votre corps ne correspond plus à ce qu'il était. D'un beau jeune homme plein de vigueur et de vie, vous voilà transformé en une sorte de mutant tout de poils vêtu, qui, a vu de nez, ressemblerait bien plus à un singe de cirque, un gorille dirons-nous, qu'à un bellâtre à faire tomber toutes les minettes dans vos bras par simple claquement de doigts. Cette condition difficile qu'est désormais la vôtre, devient de plus en plus intolérable, le sommeil est long à venir et vous ne cessez de rêver à votre état. Tous les jours en vous réveillant, une glace en face du pieu, vous fait réfléchir sur votre sordide condition.

Non, tout cela ne peut plus durer. Devant une telle constatation, une sympathique jeune femme, d'une beauté remarquable de surcroît, vous indique le moyen de retrouver votre corps premier. La formule magique, la potion libératrice est détenue par un sorcier maléfique, celui-là même qui vous a transformé en bête.

Prenant enfin votre destinée en main, vous décidez tant bien que mal de vous remuer le train et de partir à la recherche de la potion qui vous redonnera votre forme humaine.

Lors de sa mutation génétique, un pouvoir a permis à Toki de survivre dans une jungle dense, où, toutes les secondes, il fallait être sur le qui-vive. Cette arme est une bouche hors du commun. Véritable fût de canon, le bouche de Toki lui permet de cracher des balles à la tête de ses adversaires, un peu comme dans certains stands d'une fête foraine. Tout en avançant, Toki peut balancer des projectiles dans huit directions différentes (verticalement, horizontalement et en biais). Cette faculté de tir est pour le joueur une véritable délectation, car elle apporte au jeu une dimension supplémentaire que l'on connaît trop peu dans ce genre d'adaptation d'arcade à scrolling multi-directionnel. Bien que votre orifice buccal soit des plus performants, nous l'avons déjà vu, les projectiles lancés s'avèreront vite inefficaces devant certains ennemis qui tomberont pile là où il ne faut pas. Pour parer ce léger défaut dans votre armement, des options spéciales, dispersées tout au long des niveaux, vous permettront de transformer votre tir du départ en une véritable boule de feu. D'autres options scinderont ces tirs en trois tirs plus petits, vous dégageant le terrain bien plus radicalement.

En luttant contre des plantes carnivores et des volatiles tout droit sortis des pires moments de la préhistoire, le boulot de Toki est loin d'être de tout repos, d'autant

que certains

passages se révèlent particulièrement délicats à franchir.

Les différents niveaux que comporte ce jeu sont assez variés, certains ponctués par des effets de couleurs intéressants (le second niveau par exemple), d'autres par de très beaux éléments de décors ; ils possèdent en général quelque chose qui attire l'oeil du joueur et le distrait de sa tâche première.

Bien que les couleurs paraissent un peu ternes aux yeux de certains, les graphismes sont particulièrement fins et laissent transparaître chaque détail du jeu. Parfaitement animé, Toki est également d'une maniabilité remarquable. Répondant

à la perfection à toutes vos commandes, cette réalisation de Sega est très soignée. Hyper agréable à jouer, hyper sympa à manœuvrer, Toki est un jeu comme on aime en voir sur la console seize bits de Sega.

J'm DESTROY

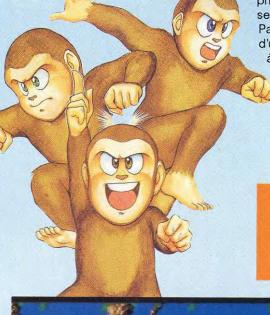
MEGADRIVE

MEGADRIVE JAPONAISE EDITEUR: SEGA GRAPHISME: 18 MANIABILITE: 18

SON : 16

ANIMATION: 17

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



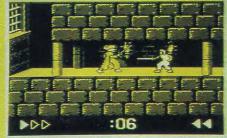


PRINCESPERSIO

e Sultan est parti en guerre, à l'étranger. Son grand vizir, l'ignoble Jaffar, en profite pour faire régner la terreur dans tout le pays. Le peuple est étouffé par les impôts, la famine gagne les villes, les soldats du vizir passent leur temps à piller, à voler les paysans; c'est la désolation totale. Mais Jaffar ne s'arrête pas là, ses ambitions sont bien plus importantes: il vise le trône de Perse.

Il a donc enlevé la princesse, l'a enfermée dans son palais en lui laissant une heure pour réfléchir à sa proposition de mariage. Si elle refuse de lui donner sa main, il la tue. Mais la princesse est amoureuse de vous, brave soldat du bon Sultan parti en guerre, et c'est à vous de délivrer la belle. Pour cela, vous devrez traverser 12 niveaux vicieux au possible, éviter de très nombreux pièges

pour arriver jusqu'à la chambre de la princesse. Mais il faut vous dépêcher, vous n'avez qu'une heure. Premier choc: la qualité des graphismes et des animations. Le travail de Jordan Mechner, à qui l'on doit les graphismes, la programmation et le concept du jeu, est colossal. La décomposition des mouvements du per-



sonnage est extraordinaire, le héros saute, cours, dérape, tombe, combat à l'épée, avec une souplesse impressionnante. Ensuite, on s'aperçoit que le jeu lui-même est extrêmement bien conçu, terriblement prenant et intéressant. Vous devrez déjouer tous les pièges du vizir, appuyer sur

les bonnes dalles pour ouvrir les grilles de fer, éviter les précipices, les lances qui sortent du sol, et même combattre contre des gardes, à l'épée. Prince of Persia est un chef d'œuvre.

SEB

MICROMANIA

EDITEUR : KONAMI GRAPHISME : 16 MANIABILITE : 16

SON: 15 ANIMATION: 19



ABARCES GEORGIAN CONTROL OF THE CONT

NOUVEAUX JEUX POUR CONSOLES

- DÉLAI DE LIVRAISON TROP LONG
- · PAS ASSEZ DE REMISE
- · CHOIX TROP LIMITÉ

REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS

SEUL GAME NETWORK PEUT VOUS OFFRIR LE SERVICE PACK

DISTRIBUTION SOUS 48 H PRIX COMPÉTITIFS GAMME TRÈS ÉTENDUE CONTACT TÉL. RAPIDE INFO. NOUVEAUTÉS IMPORT DIRECT US

Game network inc., firme américaine parmi les plus importants distributeurs de US VIDEO GAMES, est désormais représentée en France.

AMERICAN GAMES DIRECT

EN FRANCE

Commandez :

Par téléphone : (1) 30 64 19 00

• Par Fax : (1) 30 64 12 52

30, av. Robert SURCOUF 78960 VOISINS LE Bx



OUT RUN 190F



WONDERBOY III 220F



BLOCK OUT 190F



HITS

BATMAN

COMMANDO II (MERCK) ...

GHOULS AND GHOST.

LAKERS VS CELTICS.

MONACO GRAND PRIX.

REVENGE OF SHINOBI.

KEN LAST BATTLE ...

MARVEL LAND ..

NHL HOCKEY.

SAINT SWORD ...

STREET OF RAGE ..

SUPER VOLLEY BALL.

THUNDER FORCE III.

TOF JAM AND FARI

SPEED BALL II.

WORLD CUP SOCCER.

RUN ARK.

SONIC

STRIDER

KABUKI SOLDIER ...

JOE MONTANA FOOT BALL II.490

MICKEY CASSLE OF ILLUSION.390

DECAP ATTACK ...

DEVIL CRUSH.

HELL FIRE 220F



SPIDERMAN 250



JEWEL MASTER 250



FANTASIA 290

A SEGA ULTIMA



390

390

NC

390

390

390

NC

490

390

450

NC.

450

390

390

490

450

350

350

390

390

450

FANTAISY SOLDIER.

MARIO LEMIEUX HOCKEY 450

ROBOCOD JAMES POND II450

SUPER FANTAISY ZONE

PIT FIGHTER

FILILI EGEND

JOHN MAIDEN II.

JOE MONTANA II ..

RING OF POWER

BOAD BLASTER.

STORM LORD ...

STEEL EMPIRE.

PIT FIGHTER

BADOMEN ...

PRO 2

CRUDE BUSTER.

WHERE IN TIME

IS CARMEN SATRAGO.

TURBO OUT BUN.

SD VARIS.

IMMORTAL.

TECNO WORLD CUP

F-22

YS III

BOAD BLASTER

Console avec 1 manette et 3 jeux

> Block Out Wonderboy III Out Run

> > 1490^{F}

Console avec 1 jeu au choix* 990F



NC.

NC.

450

.450

.NC

450

450

490

490

490

450

NC

450

..NC

NC.

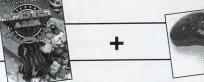
NC

PROMOS	
BLOCK OUT	190
WONDERBOY III	
MONSTER LAIR	220
OUT RUN	190
SPIDERMAN	250
ALIEN STORM	290
FANTASIA	290
HELL FIRE	220
JEWEL MASTER	290

250F

AVENTURES	
ARCUS OF ODYSEY	390
FEARY TALES	450
BOOK PHANTASY STAR III	150
CENTURION	390
JEWEL MASTER	250
KINGS BOUNTY	390
MIGHT AND MAGIC	390
PHANTASY STAR II	499
PHANTASY STAR III	590
SHINNING THE DARKNESS	NC
SWORD OF VERMILLON	499
EGUZAIRU	490
LEGEND OF NINJA BURAI	490
STAR FLIGHT	450

AVENTURES	
ARCUS OF ODYSEY	390
EARY TALES	450
BOOK PHANTASY STAR III	150
CENTURION	390
JEWEL MASTER	250
KINGS BOUNTY	390
MIGHT AND MAGIC	390
PHANTASY STAR II	499
PHANTASY STAR III	590
SHINNING THE DARKNESS	
SWORD OF VERMILLON	499
EGUZAIRU	
EGEND OF NINJA BURAL	490



ROAD RASH

POPULOUS

EGUZAIRU.

UNDEADLINE

RUN ARK

DAHNA

TAIHEKI.

F1 CIRCUS

J BUSTER BOXING

WRESTLE WAR .

STREET SMART.

MISS PAC MAN.

DEVIL HUNTER.

NOUVEAUTES

DOUBLE DRAGON II.

FIGHTING MASTER.

DONALD DUCK QUACKSHOOT.

ROLLING THUNDER II ...

TASK FORCE HARRIER.

WANI WANI WORLD ..

BEAST WARRIOR ...

LEGEND OF NINJA BURAL

GOLDEN AXE II

390

450

..390

.450

390

390

.450

..390

..450

390

.450

..390

..350

.350

390

.450

..450

.390

..450

.390

390

WONDERBOY III

OUT RUN GOLDEN AXE II

ULTIMA Paris (Boulevard Voltaire) ouvert le Dimanche

Les accessoire



PRO 1 = 190F.

Après une enquête auprès des utilisateurs, Ultima a promu la 1 manette de l'année, elle dispo de tout ce qui se fait de mieux.



PRO 2 = 125F.

Tir automatique, contrôle de la vitesse de déroulement du jeu drous satisferaient volontier, the plus, pour seulement 125F Lib. vous offre la Pro 2. Sympa not. La Pro 2 est livrée avec un sa dauptable sur la touche de direction.



Game Adaptator = 99F Permet aux malheureux qui désolent de ne pouvoir utiliser la cartouches japonnaises d'accède la logithèque complète des tirs disponibles. De plus le GA prai le volet d'insertion des cartogal



JOYPAD = 79F.

LECTEUR CD ROM **MEGADRIVE DISPONIBLE !!!**

fonctionne sur toutes les consoles (japonaise et française)

JEUX POUR CD :

ERNEST EVAN 490F SOL FEACE 490F **HEAVY NOVA** 490F

Modification des consoles japonaises et françaises en 50/60 Hz! Ainsi tous les jeux fonctionnent sur

n'importe 290 F console.

*le jeu est à choisir parmis la sélection Ultima Ga

 $= 490^{\circ}$

Coregrafx avec 1 jeu 990F

> Jeu à partir de 100^F



PRO 1 = 190F. Après une esquête auprès des utilisateurs, Ultima a promu la Pro 1 manette de l'année, elle dispose de tout ce qui se fait de mieux.

EUX GAMEGEAR

SEBALL STAN SAGA GALAND SEBZZALL 91 INDERBOY CKEY MOUSE AR STADIUM

Coregrafx II avec 1 jeu 1090F

LT Portable + Ecran Cristaux Liquides 6490^{F}

> DUO NEC 3490°

NEC

TOUS NOS JEUX **SONT A 290 F!!**

Y compris les nouveautés

TURBO GT la Reine des portables 2490F

Supergrafx + 1 jeux 1490F

GAMEGEAR



MONACO GP GORBY OUT RUN HALLEY WARS DEVILISH PENGO

COLUMNS

CHASE HQ DRAGON CRYSTAL

G LOCK HEAD BUSTER GRIFFIN

NOUVEAUTES SONIC 290 F DONALD DUCK 290 F

PAC MAN SHANGAI II SKWEEK SOKOBAN WOODY POP PAD AND PATTER MAGICAL GUY MAGICAL PUZZLE COLUMNS MICKEY

MICKEY SHINOBI ZAN GAMEGEAR

adaptateur secteur 1190^{F}

Master Gear = 150F.
Tous les jeux de la Master System sur la Game Gear grâce au Master

MONACO GP: 190°

OUT RUN: 190F

WIDE GEAR = 190F. Cette loupe pour Gamegear agrandira votre écran.



NINJA GAIDEN BERLIN WALL FANTAZYZON OUT RUN WONDER BOY NOUVEAUTES GAMEGEAR ARIEL AX BATTLER DONALD DUCK'S FRAY FROGGER LEGEND OF NINJA SONIC SPACE HARRIER LEADER BOARD MAGICAL BLOCK OUT QUACKSHOOT F-22

F-22 SPIDERMAN CRACK DOWN SONIC

SUPER FAMICOM



PARIS

5, bd Voltaire - 75011 - Tél. 16 (1) 43.38.96.31 21, rue de Turin - 75008 - Tél. 16 (1) 42.94.97.14

LILLE

72, rue de Paris - 59800 - Tél. 20.42.09.09

BORDEAUX

3, cours Alsace Lorraine - 33000 - Tél. 56.44.47.70

NANTES

6, rue Mazagnan - 44100 - Tél. 40.69.15.92

81, rue Michelet - 37000 - Tél. 47.05.78.50

PERPIGNAN

8, av. de Gde Bretagne - 66000 - Tél. 68.34.24.40

DAX

56, av. V. Hugo - 40100 - Tél. 58.74.18.63

17, rue du 14 Juillet - 64000 - Tél. 59.06.38.06

MARSEILLE

26, rue de la Palud - 13001 - Tél. 91.33.24.25

SUPER FAMICOM + 1 JEU

SUPER NES + MARIO

ARTOUCHES SUPER FAMICOM

RAISER	39
THUR QUEST	69
STEL VANIA IV	65
ATH DEFENSE FORCE	65
IRO	
EMAN FIGHT	
EAND MAC	65
OT WING	59
TVDC	65

650 SUPER MARIO LAND 590 690 SUPER TENNIS ZELDA III NEW SUPER FORMATION SOCCER. 640 LEMMINGS. .650 .650 NOSFERATU THUNDER SPIRIT MAGIC SWORD. 650 650 ROCKETEER. .650

NOUVEAUTES

SUPERFAMICOM

avec 1 jeu SUPER PROMO

> CHESS MASTER **FINAL PHANTASY II** HOME ALONE JOHN MADDEN FOOTBALL SIM CITY SUPER OFF ROAD R.P.M. RACING

BILL LAIMBER

NEO GEO

Néo Géo 2490F

Néo Géo

La Borne d'Arcade à domicile!



+ Fatal Fury + 2eme manette 4470F Prix Ultima

3990F PROMOS:

Jeu à partir de 790F MEMORY CARD 190 F 2ème MANETTE 490 F

JEU A 790 F BASEBALL 2020 MAGICIAN LORD CYBERLIPS LEAGUE BOWLING

BON DE COMMANDE CONSOLES et JEUX

à renvoyer uniquement à notre agence de Paris

ULTIMA GAMES: 5 Bd Voltaire - 75011 Paris

Tél. (1) 43 38 96 31

demander Sabine pour la disponiblité des produits

JEU A 1490 F BURNING FIGHT FATAL FURY SOCCER BRAWL FRENZY FOOTBALL SENGOKU FIGHT MAN ROBO ARMY THRASH RALLY

Prix

sole LYNX weau modèle 790F

dergonomie dautonomie jolie

TOUCHES LYNX RTIR DE 250F AND TED ROCOP

ROBO SQUASH ROAD BLASTER RYGAR SHANGAI SLIME WORLD XENOPHOBE ZARLOR MERCENARY BLUE LIGHTNING CALIFORNIA GAMES

WARBIRDS SCRAYARD DOG Accessoires Attache-case Adaptateur voiture Pochette Pare-soleil 145 F

Portable LYNX

Tél. : (obligatoire) CB n°:

Signature:

Nom Prénom:

Date d'expiration :

Adresse complète :

En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA

Produit Prix

> Montant Port matériel 100F - Port logiciel 25F

Total

EGA DRIVE, GAMEGEAR, LYNX, FAMICOM, NEO GEO, COREGRAPHX, SUPERGRAPHX, etc... sont des marques déposées par leur propriétaire respectif

Photos non contractuelles

Offre valable jusqu'au 31/03/92

THE FUNDISTONES

ancres en histoire-géo, les éditeurs sur Master System travaillent pour vous! Après l'Histoire Antique avec Astérix sur lequel je me suis bien éclaté, nous voilà à la Préhistoire avec une fa-

mille néanderthalienne moyenne: les Flintstones. C'est la fin de semaine et Fred ne pense désormais qu'à une chose: la finale du championnat de bowling de Bedrock! Mais rien n'est simple, comme vous le savez, chers lecteurs! La vie est une jungle et souvent, des

êtres malfaisants et casse-pieds nous le rappellent: les 00 femmes! Bon, je suis peut-être un peu excessif mais c'est du moins pense ce que notre pauvre Fred Pierrafeu qui voit son enthousiasme fondre comme neige au soleil lors du retour de Wilma Pierrafeu à la grotte familiale. Eh oui!, il avait oublié une promesse qu'il avait faite à un moment d'égarement: re-peindre la salle de séjour de la grotte. Ceci n'était pas tombé dans l'oreille d'un sourd, Wilma n'étant pas sourde! Dans un couple, même néanderthalien, la

vie est faite de menues concessions. Ici, ce n'est plus une concession mais une obligation pour Fred, victime d'un terrible ultimatum: dimanche, il devra peindre entièrement la salle de séjour avant le retour de Wilma pour pouvoir espérer aller à la finale de bowling, dur! Je trouve personnellement que l'on se trouve devant un motif de divorce caractérisé mais Fred est un cro-magnon cool et décide de s'exécuter. Le jeu est lancé, c'est à vous d'intervenir. The Flintstones consiste en plusieurs scénettes mettant en scène le héros de la préhistoire qu'était Fred. Le premier niveau consiste à peindre le salon avant



que Wilma ne revienne. Outre le fait que votre personnage doive peindre du sol au plafond (il faudra alors déplacer une échelle), il doit aussi veiller sur ce monstre qu'est Pebbles, le petit dernier des Pierrafeu. A chaque fois que le bébé préhistorique sort de son parc, il fonce faire des graffitis sur le mur que vous repeignez avec amour! Il n'y a alors qu'une solution: la fessée monumentale et le retour direct dans le parc. Cela vous fait perdre du temps et, surtout, voilà le pinceau qui se sauve! Comment, un pinceau qui bouge? Eh!, les mecs!, on est dans un jeu vidéo alors les pinceaux qui bougent, c'est normal! Une fois Pebbles

dans son parc, il vous faut courir

après le pinceau et c'est reparti

pour un tour en attendant la pro-

chaine crise de Pebbles. Pour corser le tout, vous devez aussi plonger le pinceau dans un pot de peinture quand celui-ci est sec. Si le temps imparti est écoulé, Wilma revient et c'est le terrible constat: pas de salon repeint, pas de bowling! Si, par contre, vous avez réussi, ce qui arrive très rapidement vu la facilité du jeu, vous voilà parti pour le second niveau. Cette fois, le moment tant attendu est proche. Vous conduisez,

avec Barney, un voisin de grotte, la voiture qui doit vous mener à Bedrock pour le super-bowling. Quand je parle de voi-



ture, je me dois de rétablir la vérité préhistorique: il s'agit en fait d'un tacot en bois aux roues de pierre. Le problème avec les routes préhistoriques est qu'on n'avait pas encore inventé le goudron, résultat: des cailloux parsèment la route et ralentissent la progression de la voiture. Il va falloir conduire très pru-

demment en évitant les caillasses en sautant par-dessus. Si la voiture touche un caillou, c'est la crevaison automatique. J'en vois qui se posent des questions métaphysiques: comment, des roues en pierre qui crèvent, il a bu ou quoi? Non, les roues se brisent en mille morceaux au moindre contact avec un rocher. Il faut alors tailler une pierre et placer le cric afin de réparer. Dépéchez-vous alors, car vous devez arriver à temps à Bedrock sous peine de rater la finale. Si on s'amusait un peu au premier niveau, le deuxième est d'un ennui terrible: trop répétitif et d'une maniabilité relative, cette petite course de voiture est sans grand intérêt. Le troisième niveau consiste en une simulation de bowling préhistorique, le fameux championnat de Bedrock pendant lequel Fred et Barney vont s'affronter. Le quatrième et dernier niveau voit le retour des deux compères au foyer conjugal. Peebles s'étant enfui et demeurant introuvable, il va falloir parcourir un chantier en construction pour retrouver le gamin. Quand vous découvrirez avec effroi que le bébé s'amuse tranquillement perché sur une poutre, vous saurez ce qu'il vous reste à faire. Voilà, The Flintstones se veut être un jeu d'arcade original à thème. Il en ressort un jeu fade, aux graphismes sympas mais pas déments, d'une durabilité nulle (1/2 heure à 1 heure de jeu avec quatre petits niveaux) et d'une maniabilité plutôt faible par endroits. L'intérêt de ce genre de production laisse à désirer, on s'ennuie et on se lasse sauf si on a un âge inférieur à 10 ans. A réserver aux fanas du dessin animé de Hanna-Barbera, et encore!

O. PREZEAU



EDITEUR: GRANDSLAM GRAPHISME: 14 MANIABILITE: 10 SON: 10 ANIMATION: 12

ill Eliott est un professionnel, un champion de la course de voitures sur piste. Les circuits de Daytona ou d'Atlanta ne disposent plus du moindre centimètre carré où il n'ait

pas roulé. C'est avec Bill que vous avez bu des coups, hier soir, par hasard. C'est avec lui, tous les deux un peu bourrés, que vous avez fait ce pari stupide : participer au





championnat, et battre Bill lui-même. Maintenant, dégrisé, au volant de votre véhicule sur la ligne de départ, au milieu des 15 meilleurs pilotes du monde entier, vous commencez à regretter très sèrieusement d'avoir bu tous ces verres hier soir.

A un ou deux joueurs, Nascar Fast Tracks vous propose de foncer sur quatre circuits différents, avec, au choix, une voiture parmis trois. Le temps est compté, et plus vous allez vite, plus vous marquez de points et montez dans le classement qui s'affiche à chaque fin de course.

Parlons de la course. Vous êtes plongé au cœur de celle-ci, puisque le jeu est réalisé en 3D faces pleines. Les graphismes ne sont pas désagréables, le défilement est souvent rapide, mais l'affichage devient saccadé quand il y a trop d'éléments à afficher en même temps. De plus, Nascar est très rapidement lassant, et filer des coups de volants à gauche, à droite, tout seul sur la piste, n'est pas d'un intérêt monstrueux. Dommage, car les options étaient suffisamment nombreuses, du réglage des performances de votre véhicule au choix du circuit, en passant par les qualifications.



SEB



EDITEUR : KONAMI **GRAPHISME: 14 MANIABILITE: 16**

SON: 14

ANIMATION: 12

VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

GAME BOY

Commandez de 9h 30 à 12h 30 et de 14h 30 à 19h 30 au

Arrivage du JAPON et des ETATS-UNIS Chaque semaine

📆 20 63 29 44 / Fax 20 63 29 51

is pouvez téléphoner du lundi au samedi ou envoyez vos bons de commande au 3, avenue Emile Zola - 59800 LILLE

NEC PC ENGINE

Grafx + Jeu 980 F 000 + Jeu 3750 F **NOUVEAUTES** 379 F mon II 379 F Soldie 379 F 379 F 379 F E League IV 379 F 379 F nander 379 F ocolon 439 F levil Hunter Yoko 439 F Q Panic 439 F -Dis 379 F hubibiman III SPRIGGAN 439 F Browning Gate of Thunder 439 F 439 F Human Sport Festival 439 F Panza Kick Boxing 439 F Prince of Persia 439 F Populous-Promised Land

R-Type CD Complete

Shadow of the Beast

Valis

GAME GI	EAR
Syndrome	289 F
Ball	289 F
d Duck	289 F
er World 2	289 F
asy Star	289 F
7,	289 F

439 F

439 F

439 F

439 F

Rent a Hero

Shadow of the Beast

Sonic the Hedgehog

Streets of Rage

Take the Train

SD Valis

GAME BOY

245 F 245 F Cyber Formula F1 Hero 245 F 245 F Metroid 2 245 F 245 F Rubble Saver 245 F 245 F iny Toon Adventure Wonder Boy 2

MEGADRIVE

Megadrive Int. + Jeu (au choix) 1390 F Game Adaptor (pour jeux jap.)

3890 F	Con
S	F1 E
445 F	Hat Joe
445 F	Ran
445 F	Roc
445 F	Sma
445 F	Sou
445 F	Sup
445 F	Sup
445 F	Ultin
445 F	Zeld
445 F	
445 F	
445 F	Néo
445 F	iveo
445 F	
445 F	
	445 F 445 F

445 F

445 F

445 F 445 F

445 F

445 F

445 F

Wani Wani World World Cup 92 445 F CD Cosmik Stories CD Crystal Chaser 445 F 445 F 445 F CD Death Bringer CD Lunar 445 F

SUPER FAMICOM

Super Famicom + 2 manettes 2490 F Super Famicom + 2 manettes + Jeu 2990 F

NOUVEAUTES

Arthur Quest 590 F 610 F Axelav Castlevania IV 590 F 610 F xhaust Heat Grand Prix Trick Hero 610 F 610 F and Mac 610 F ma 1/2 610 F 610 F kteer ish TV Blader 610 F er Adventure Island er Formation Soccer na VI 610 F 610 F 610 F 610 F a III

SNK NEO-GEO

Géo + Manette + Jeu (au choix) 3990 F

Burning Fight	1490 F
atal Fury	1490 F
Magician Lord	790 F
Mutation Nation	1490 F
Robo Army	1490 F
Sengoku	1490 F
Socer Brawl	1490 F
rash Rallye	1490 F

	BON DE COMMANDI	Ξ
lom	Prénom	
dresse		
	Tél	71 SECTION

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX	
□ Chèque Bancaire	Frais de port		
	Accessoires		

consommables 30 F

DCCP. Matériel 100 F ☐ Mandat Lettre

Logiciel 20 F ☐ Contre-Remboursement Ajouter 35 F pour frais de contre rembousement

Possibilité d'envoyer vers l'étranger (nous contacter).

Tous nos envois se font colissimo 48H ou par Chronopost 24H.

TOTAL

BERLIN WALL

près son excellentissime prestation sur la Game Gear, voici que Berlin Wall débarque sur la Megadrive. Premier et notable changement, on peut jouer à deux simultanément! Le principe de base reste néanmoins toujours le même, à un ou deux joueurs. Dans de petits paysages peuplés de monstres à tête bizarre, vous devez, sautant de passerelle en passerelle, creuser des trous dans le sol à l'aide de votre maillet, dans le seul but d'y faire choir le monstre et de l'achever d'un dernier coup de maillet. Sauvage, mais particulièrement amusant. Chaque monstre abattu donne droit à un bonus. La taille de ce bonus dépendant de la façon dont le monstre a expiré, il faudra s'appliquer dans le massacre. En effet, un monstre tué par la chute d'un autre monstre vous donnera des cheesburgers maxi-géants-costauds ou des poulets titanesques, alors qu'un monstre abattu d'un coup de maillet ne vous donnera qu'une vulgaire pomme, sans vouloir vexer nos amies les pommes qui, je le sais, ne manquent aucun numéro de Joystick, ou alors une piécette sans valeur. Le problème, lorsque l'on joue à deux simultanément, est que ce n'est pas toujours celui qui fait tout le travail qui

récolte le bonus! Je vous laisse

imaginer l'ambiance que

Comme sur la version

Game Gear, certains

monstres vous

donneront, à

la place de

bonus de

points, des

bonus type

magiques;

mais cette

fois, ces

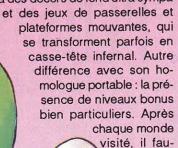
bonus sont

en nombre.

Du jackpot

cela crée!

magique faisant naître une fontaine de bonus (parfois de vies en plus à partir du niveau quatre) aux chaussures de rapidité en passant par les bombes ou les boules de bowling, vous aurez de quoi réchauffer l'ambiance déjà torride. Se surajoutent à cela des décors de fond ultra sympa



dra, d'une manière assez aléatoire, style jackpot, composer un visage de femme. En fonction du résultat, vous aurez droit à une fontaine de bonus, plus ou moins importante et de qualité

variable. On risque de se bousculer en-dessous de ce jackpot géant pour ramasser les kiwis géants, les poulets, les épis de maïs, les bombes, les champs protecteurs... Le jeu se termine assez rapidement (bien

Le jeu se termine assez rapidement (blen qu'à partir du niveau quatre les choses se corsent sérieusement), mais on ne se lasse jamais d'y retourner, lorsqu'il s'agit d'une partie à deux. On notera quelques très légers "bugs" dans l'animation, mais ils sont rares et ne gênent absolument pas le jeu.



Ajoutez à tout cela des musiques bien sympas et vous obtiendrez un jeu qui saura vous garantir d'excellents moments, et même mieux. Si je vous dis que j'adore, je suis encore à des années- lumières de la réalité.







MEGADRIVE JAPONAISE EDITEUR : KANECO GRAPHISME : 14 MANIABILITE : 16

SON: 14 ANIMATION: 13

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



a délicieuse Lydia a de gros problèmes : une meute de fantômes a pris possession des moindres recoins de sa maison. Chaque pièce, chaque armoire, sont infestées de créatures pas si horribles que ça puisqu'elles ont pris l'apparence d'objets usuels. C'est pas que cela gêne énormément Lydia qui en a vu d'autres, mais ca commence à devenir envahissant. Cela le devient tellement même, que l'infortunée jeune fille se voit enlevée par le chef incontesté de la tribu des fantômes : le baveux et gluant Astoroth qui ne supporte plus qu'une fille s'oppose à ses petites affaires. C'est qu'il a sa fierté le Astoroth! Il ne reste plus à Lydia qu'à appeler son pote de toujours: Beetlejuice, le félé de la cage à miel, celui qui repeint le béton en couleur, l'homme aux mille visages, le guide de l'au-delà, "l'homme" de la situation si l'on peut encore parler d'homme. Beetlejuice est en effet un fantôme, le gar-dien, l'exorciste pour les humains de tout ce qui est surnaturel sur Terre. Il opère toujours dans la bonne humeur la plus totale, un délire communicatif qui donne envie d'être un fantôme! La vallée de la mort, la ville des tombes, l'île du diable, les lieux les plus horribles du monde de l'au-delà font partie de son territoire. Alors, une maison hantée et un ectoplasme énervé avec un nom à se rouler par terre de rire, ça ne va pas faire peur à Beetlejuice! Vous contrôlez Beetlejuice le long de six niveaux tous plus fous les uns que les autres. Le jeu se déroule en scrolling multi-directionnel avec des graphismes réalistes à la Simpson ou à la Adams Family. En fait, Beetlejuice est composé d'une multitude de petits jeux tous

différents et variés C'est à un véritable festival de jeux d'arcade et de réflexion qu'on adroit. Par exemple, lors du premier niveau qui consiste à aller débusquer les fantômes dans toutes les piéces de la maison, Beetlejuice tire sur des vêtements, des assiettes, des ustensiles de cuisine, puis il répare les conduites d'eau qui fuient. des salles de bonus permettent de gagner une vie, on joue aux cartes, on teste ses réflexes avec des jeux de précisions. Beetlejuice est le type même de jeu éclectique, tout en gardant un parfum de jeu de progression d'arcade classique. Vous ne pouvez pas rater un tel éve-

nement sur la game MICROMANIA **GAME BOY EDITEUR: LIN GRAPHISME: 17 MANIABILITE: 16** SON: 16



1 RUE DE METZ, 31000 TOULOUSE. Tél.61.23.48.02

D'ECHANGE PIXISOFT

CHANGEZ DE JEU !!! pour 1001F

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.

349F

DANAN

ACE OF ACES

ALEX KIDD 4

DICK TRACY

DONALD DUCK

DYNAMYTE DUX E SWAT

FIRE § FORGET 2

HEAVY BOXING

MOONWALKER

IMPOSSIBLE MISS LORD OF SWORD

GAUNTLET

MICKEY

FORGOTTEN WORL

GHOULS N GHOSTS GOLVELLIUS

MEGADRIUE

F G

MASTER-SYSTEM

399F

ALIEN STORM ARCUS ODYSSEY DARK CASTLE MICKEY MISTIC DEFENDER REVENGE SHINOBI SONIC HEDGEHOG SUPER R. BASKET SUPER MONACO GP WONDERBOY 3

449F ABBRAHAMS TANK BATMAN J.BUSTER BOXING DEVIL CRUSH DICK TRACY DOUBLE DRAGON II FANTASIA FEARY TALE GAIARES GHOULS N GHOSTS GOLDEN AXE II JAMES POND JEWEL MASTER KING'S BOUNTY LAKERS VS CELTICS

NHL HOCKEY

DOUBLE DRAGON

FORTRESS OF FEAR GARGOLE'S QUEST

POPULOUS OUACKSHOT ROBOCOD (TAMES POND II) ROLLINGTHUNDER2 SHADOW DANCER SHADOW OF THE REAST SPEEDBALL 2 SPIDERMAN STORMLORD STREETS OF RAGE STRIDER

OUT RUN

THUNDERFORCE III TOE JAM &EARL TURRICAN UNDEADLINE VALIS 3

CENTURION F22 INTERCEPTOR THE IMMORTAL.
599F PHANTASIE STAR II PHANTASIE STAR III STARFLIGHT SWORD VERMILLON

R-TYPE REVENGE OF GATOR SIDE POCKET SPIDERMAN

TORTUES NINJA

NINTENDO

GAMEBOY

PAPERBOY POPULOUS PSYCHO FOX BATTLE OUT RUN SONIC HEDGEHOG BUBBLE BOBBLE

RC GRAND PRIX R-TYPE SHADOW DANCER

SLAPSHOT SPEEDBALL.

SPIDERMAN STRIDER SUPER KICK OFF

SUPER MONACO GP TENNIS ACE

THE CYBER SHINOBI WONDERBOY 3

GAMEGEAR

DONALD DUCK FACTORY PANIC GOLDEN AXE MICKEY NINJA GAIDEN OUT RUN

PSYCHIC WORLD SONIC HEDGEHOG SUPER MONACO TAITO CHASE HO WONDERBOY ETC...

NEC

380F

ADVENT, ISLAND DARK LEGEND DEAD MOON DEVIL CRUSH FINAL M. TENNIS FINAL SOLDIER LEGEND H. TOMA

NINIA SPIRIT PC KID II POPLILOUS POWER ELEVEN S. L. NOSE GOBELIN SUP STAR SOLDIER SUP VOLLEY BALL VIOLENT SOLDIER

ECHANGE / VENTE (V.P.C.)

	COMMANDE	Tél	/ 1	
ci-joint	Commande	Prix	Retour	Ecart
mon règlement				
ChèqueMandatContre- rembours.	Modèle de console: envoi colissimo e + frais de port:20l-		ECHANGE: 100F par jeu console TOTAL	
(+ 30F)	TELEPHONER			

JOYSTICK • CONSOLES NEWS / MARS 1992 / 153

ANIMATION: 18

algré tout ce qu'on a pu dire sur World Cup Soccer Italia 90, il faut bien avouer que ce titre aurait pu être meilleur. Malheureusement, à l'époque, aucune comparaison n'était possible puisqu'il était le seul de sa catégorie. Cette fois, les choses sont radicalement différentes avec cette nouvelle simulation, la comparaison étant possible, deux titres suffisamment proches

étant présents. Décidément, j'adore ce monsieur La Palisse.

Attendue par beaucoup, la Tecmo World Cup se déroule, contrairement à la première simulation de football disponible sur



Megadrive, suivant un scrolling multi-directionnel, le terrain se déplaçant horizontalement. Assez inhabituel pour les fanas de foot sur console, ce système de représentation permet une autre approche de ce sport sur ces machines. Bien plus "arcade" que simulation, Tecmo World Cup cache cependant de nombreux atouts.

Tout comme les autres jeux de ce style sur micros et consoles, TWC permet à deux

EMO

joueurs de s'affronter dans un duel fratricide, où les buts marqués et la victoire finale sont les seuls enjeux. Outre cette possibilité de jouer à deux simultanément, ce jeu de

Tecmo permet également de participer à un championnat du monde composé de vingt-quatre équipes, avec phase de qualification, huitième de finale, quart de finale, etc... bref la totale! Il permet aussi de jouer des parties amicales qui comptent pour du beurre, mais qui ont l'avantage de permettre de vous entraîner aux diverses tactiques de jeu.

Avant de rentrer dans le vif du sujet et de commencer vos dribbles par milliers, il faudra obligatoirement passer par un menu

vous proposant quatre dispositions tactiques différentes pour l'équipe, au programme: 4-4-2, 4-2-4,5-3-3 et 5-3-2 (les footeux comprendront). Malheureusement, tout comme le jeu en lui-même, mais ça nous le verrons un peu plus tard, cette phase de sélection est, à mon sens, trop simplifiée pour influencer considérablement le résultat du match. Il est par exemple impossible de permuter, de changer les joueurs en cours de partie ou de modifier la structure de l'équipe, ce qui est un peu dommage.

En ce qui concerne le jeu proprement dit, on retrouve la même simplification. Assez fourni au niveau technique, il est possible de réaliser des passes courtes, des passes longues, des dribbles, des tacles, des retournés ou même des têtes plongeantes, mais on retrouve trop souvent dans

Tecmo World Cup, les mêmes phases de jeu. Les interceptions sont quasiment impossibles à faire et, dans l'ensemble, les techniques d'approche du but adversaires



sont assez stéréotypées.

Sur le terrain, les joueurs se déplacent avec assurance et les sprites d'une animation tout-à-fait convenable, assurent à @ jeu une excellente maniabilité. Evidemment, nous ne sommes pas en face d'un dessin animé, mais on sent qu'un effort tout particulier a été réalisé dans ce domaine par les programmeurs.

Alors que les joueurs sont d'une taille très honnête pour un jeu de cette catégorie, l'action ne ralentit pas, ce qui est tout à l'honneur de ce titre. Accompagné tout au long du jeu par des musiques dynamiques et entraînantes qui changent à chaque nouveau match, Tecmo World Cup est, en fait, très plaisant lorsqu'on y joue à deux ; seul, il se finit en deux ou trois heures, ce qui, une fois de plus, est plutôt rageant, surtout au niveau du porte-monnaie, une cartouche sur Megadrive n'étant pas donnée.

J'm DESTROY



MEGADRIVE **JAPONAISE EDITEUR: TECMO GRAPHISME: 15** MANIABILITE: 18 SON: 17 ANIMATION: 17

MEGADRIVE VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



8, rue des Augustins 57000 METZ

Tél: 87 36 36 05

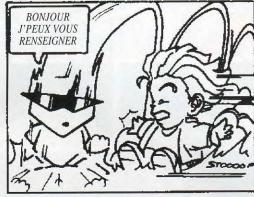
Fax: 87 75 35 93















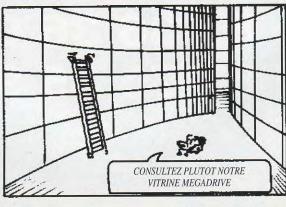
1 Manette + Alimentation

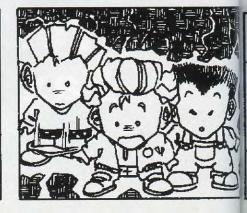
+ Alimentation 3650 Fr

•	Donald Duck	395 F
•	Sonic	395 F
•	Street of rage	395 F
•	Out run	299 F
•	Mercs	395 F
•	Wonderboy V	449 F
•	Pit Fighter	395 F
•	Alisia Dragoon	449 F
•	SD. Valis	449 F
•	Double dragon II	449 F
•	Golden Axe II	419 F
•	Undeadline	449 F
•	Fantasia	299 F

•	Dahna	449 F
•	Robocod/J. Pond II	449 F
•	Art Live	449 F
•	Winter Games	449 F
•	Toki	449 F
•	Techno world cup	419 F
•	Crocodile world	419 F
•	rtid carriorour.	449 F
•	CD Heavy nova	490 F
•	CD Sol Feace	490 F
	CD Funky horror band	490 F
	CD Ernest's Heavens	490 F



















CONSOLE SUPERFAMICOM

+ Peritel + 2 Manettes + 1 jeu Actraiser

1690 Frs



Final Fight Mario World IV

F - zéro

Actraiser

Soulblader

Joe & Mac

Goeman fight

Zelda III

EDF

Super Tennis

Super Ghouls' n ghost

Dimension Force

Super Fire prowrestling Adventure island

Monkey Jiro Super chinese world 499 390 F

590

499 590 F

499 F

Sim Earth

Dungeon Master Castlevania IV

Y'S III

Thunder spirit

Rocketeer

F1 Exhausted

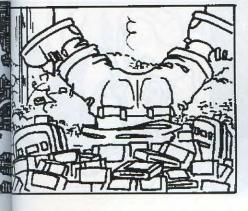
Contra Spirit Dragon Ball Z

Paperboy II (USA) Combat basketball (USA)

Joe & Mac (USA) Super off road (USA) Home alone (USA)

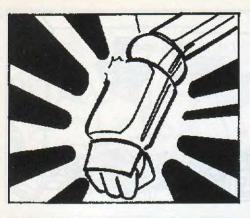
Actraiser (USA)

Adaptateur SFC/SNES

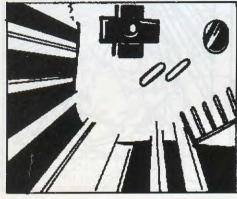




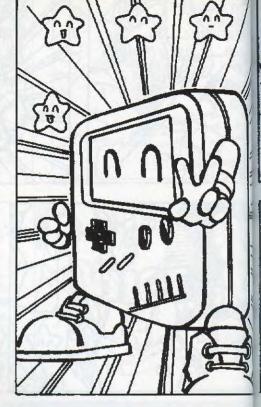




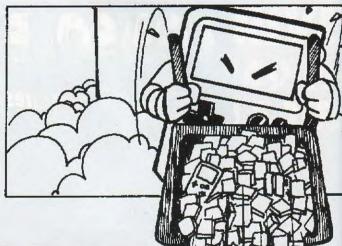












CONSOLE GAMEBOY 549 Frs + Jeu Tetris

Mickey's dang. chase

 Mickey II 245 F Goemon fight 245 F

• Bill & Ted's adventure 245 F

Adam's Family

• Super chinese II Altered Space

Action Elevator

Tortue Ninja II

245 F

245 F

245 F

245 F

245 F

245 F

Castlevania II

Mario Quest

The Simpsons

Megaman I Megaman II

Beetle Juice

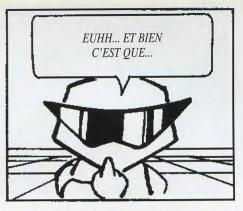
Ninja Gaiden

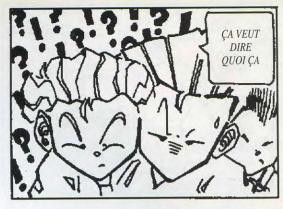
Yancha Maru

245 F















CONSOLE GAME GEAR 990 Frs + Columns

Mickey Mouse Monaco G.P. Chase H.Q. G-Lock Air Battle Wall of Berlin

Alleywar

Fantasy Zone Super Golf Pad & Putter Pro Baseball

Pacman Griffin

Waga Land

Rastan Saga Devilish

250 F 250 F 250 F 250 F

Frogger

G.G. Aleste
Alien syndrome
Axe battle Golden axe
Space Harrier
Ninja gaiden

Sonic Donald

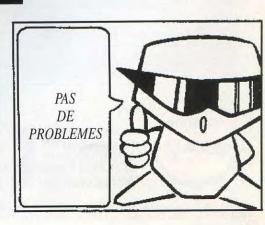
Galaga 91 G.G. Shinobi Wonderboy Adventure of Gerubi Magical Guy Magical puzzle popils Out Run

250 250

250 250 F 250 F













CONSOLE NEO GEO

+ Alimentation + Joystick + 1 jeu Magican Lord

2990 Frs

- Fatal Fury
- Eight Man
- Crossed swords
- Raguy
- Robo Army

- 1090 F
- 1090 F
 - 990 F
 - 990 F
 - 990 F

- Sengoku
- Soccer Brawl
- Trash Rally
- Alpha Mission II
- 990 F
- 1090 F
- 1090 F
- 890 F







BON DE COMMANDE à r	etourner à ARKADOID	8, rue des Augustins	57000 Metz - Ren	seignements au 87.36.36.05
NOM :				
CODE POSTAL :	VILLE :		TEL:	
Titre	Qt	é	Prix	
		Frais de port Total à payer	+	Pour les frais de port téléphoner au 87 36 36 05

☐ CARTE BANCAIRE N° L⊥

SIGNATURE:

Date d'expiration : __/__/__

MANIAC MANSION

ous voici aujourd'hui dans la peau du jeune Dave, un adolescent, véritable mercerie ambulante qui à des problèmes. C'est triste à dire, mais on a tous des problèmes. Sa petite amie, Sandy, a été enlevée, alors qu'elle rôdait aux alentours de Maniac Mansion, un manoir peuplé de malades mentaux en tous genres, excepté Georges Abache qui fi-nissait de prendre l'apéritif rue du Faubourg St-Honoré et qui n'avait pu s'y rendre. Bref, vous allez donc maintenant devoir la retrouver! Vous pourriez aussi changer de petite amie, mais ça risquerait d'être plus coûteux. Accompagné de deux de vos amis, choisis parmi vos connaissances qui se limitent à sept personnes, vous allez devoir explorer le manoir, pièce par pièce. Vous pouvez, à votre gré, choisir parmi les trois personnages celui que vous faites agir, et cela à n'importe quel moment du jeu. Détail pour le moins essentiel, puisqu'il faut parfois être deux pour pouvoir franchir certains endroits, comme la porte à droite de l'escalier principal. Cette possibilité vous permettra aussi de venir libérer l'un des vôtres lorsqu'il se sera fait emprisonné et enfermé dans la cave. Chaque partie est bien évidemment fonction des personnages choisis. Un littéraire et un musicien dans l'âme n'ont (heureusement) pas les mêmes compétences.

Une fois sur les lieux, il faudra fouiller, pousser, tirer, fermer, lire... bref, utiliser toute une série d'actions mises à votre disposition. Et attention, accrochez-vous bien, toutes ces instructions et tous les textes du jeu sont en français! Plus besoin d'avoir le Harrap's à portée de main pour

pouvoir jouer tranquille!

Vous pourrez chercher toutes les astuces



en comprenant ce qui vous arrive. Et des astuces, il y en a. Entre le lustre qu'il faut faire tomber pour obtenir une clé et la chose sans tête qu'il faut nourrir pour pouvoir accéder à certains passages, vous ne serez pas déçu du voyage. Vous tomberez même dans une salle d'arcade! Il ne vous manquera plus que les pièces pour jouer! En fait, le manoir tout entier n'est qu'une énorme énigme, si vous voyez ce que je veux dire. Derrière chaque porte, il y a un truc à découvrir.

Le mieux dans l'affaire, est que l'animation étant aussi fluide que rapide, cela évite d'attendre le personnage qui passe d'un lieu à l'autre, et les graphismes sont très bons, vu les capacités de la console.

Les couleurs choisies ne sont pas de mauvais goût, même si le violet à haute dose est parfois peu esthétique et tous les sprites font preuve d'une certaine recherche et d'un soin apportés à leur réalisation. L'aspect musical du jeu n'a pas non plus été oublié, puisque chacun de ces jeunes aventuriers possède son walkman avec sa cassette à lui, rien qu'à lui, bien spécifique. De plus, ces musiques ne sont pas mal du tout. Oh! Ils ont bon goût ces p'tits jeunes!

Une perle de qualité, une de plus, à posséder dans sa logithèque Nintendo. S'ils continuent comme ça, on ne va plus avoir

de place sur nos étagères !

T.S.R.





EDITEUR : JALECO GRAPHISME : 15 MANIABILITE : 16

SON: 15 ANIMATION: 16





Exit Bard's Tale,
Electronic Arts entraîne
quatre héros dans
une sombre crypte.

BLACK



Comme dans Dungeon Beholder, l'ordre de marche des personnages peut être modifié, afin que ce ne soit pas toujours les mêmes qui aillent au front. Poussez pas derrière.



Ce menu permet de choisir les personnages de votre équipe. Au choix : Guerrier, Clerc, Magicien et Druide. Là aussi, on pourra nommer les membres de l'équipe et leur choisir un visage. Bien que tout le monde s'en foute, on remarquera qu'il n'y a pas des tonnes de meufs, dans le secteur.







PLONTER

PLO

Les monstres, eux aussi, témoignent du souci du détail qui me faisait chaud au coeur à la photo précédente. En plus, certains d'entre eux sont assez inédits, tel le machin verdâtre de la photo 8, hybride de Green Slim et de virus HIV à ressort. Remarquez au passage que la taille des sprites est relativement imposante mais



on s'en doute, ça se traduit par une certaine lenteur dans les mouvements, à laquelle les programmeurs ont pallié en regnant sur le nombre d'images. Bref, les mouvements sont du type "un coup j'te vois", "un coup j'te vois pas".

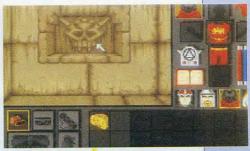


GRYPT

pratiques. Des icônes représentent le visage de chacun des quatre héros. D'un simple clic, on peut voir dans quel état se trouve le joueur sélectionné et en utilisant le bouton droit de la souris, on ouvre une fenêtre représentant les possessions du personnage sélectionné. Première différence, on peut gérer trois niveaux de garde-robes, puisque sont pris en compte les sous-vêtements, les armures et les bijoux, magiques ou non. Ben oui, essayez donc de porter une cotte de maille à même la peau, sans rien dessous et vous m'en direz des

nouvelles. Autre plus, les sorts sont plus faciles d'accès, un peu comme dans Eyes of Beholder et très nombreux. De même, et ce n'est pas le moindre détail, les "dungeons", répartis en 12 niveaux, couvrent une surface énorme. Enfin, les monstres vadrouillent un peu partout, et même si certains d'entre eux sont liés à un endroit précis, ils vous suivront lorsque vous aurez été repéré. Naturellement, le revers de la médaille est qu'on a beaucoup de mal à dormir tranquillement, et que, pendant le bivouac, l'équipe ne sera que très rarement à l'abri d'un réveil musclé. Bizarre de se faire apporter les croissants par un monstre à deux têtes ! Du coup, on veillera à se reposer avant d'être dans un état critique, faute de quoi, l'équipe risque de faire long feu.

Le lancement des sorts se fait en deux temps: on commence par le préparer, puis il s'inscrit dans une fenêtre (je vous ai mis la flèche à côté). Pour le lancer, il suffit de diquer dessus. On peut ainsi préparer un sort et l'utiliser au moment opportun sans perdre de temps.



Comme dans quoi vous savez, on peut jouer à la poupée et habiller ses héros. Mais histoire de complexifier la chose, il existe 3 niveaux : l'armure, les sous-vêtements et les colifichets divers (bracelets et autres bagues magiques).







Graphiquement, de nombreux petits "plus" témoignent d'un souci du détail qui fait chaud au coeur. Mais si. Là par exemple, un cycle de couleur donne vie à cette porte.



Ben si c'est le rond de serviette de l'ogre, va s'agir de courir vite. C'est beau, hein ?

testé sur AMIGA par Moulinex

C'est très beau, on ne peut pas le nier. Non seulement les couleurs sont nombreuses, mais le style des dessins est superbe. De plus, les graphistes ont mis l'accent sur les effets de matières, et outre que suivant les niveaux, sols et murs sont différents, les objets en or et les gemmes sont très bien rendus. Lors des déplacements, l'animation est rapide. En revanche, les monstres (beaux au demeurant), sont un peu saccadés. La bande son, de très bonne qualité, exploite bien les capacités de l'Amiga dans ce domaine. Enfin, les commandes, à la souris, sont bien pensées et après quelques minutes de jeu, très instinctives.

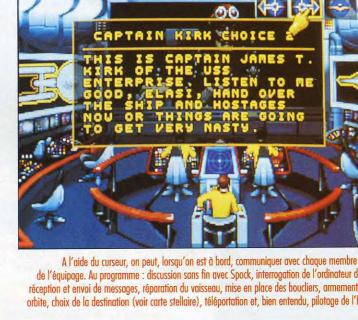
GRAPHISME 17 SON 16 TO THE ANIMATION 14 DIFFICULTE 16 Disponible sur Amiga. Notice VF:-

STAR TREK 251

Interplay, Interprise, même combat! Ce jeu dépasse nos espérances.

Monsieur Scott, puissance maximale.

u'on se le dise, le jeu d'Interplay est superbe et, en dépit d'une première mission relativement peu intéressante (qu'on termine heureusement en 10 minutes si tout va bien), le jeu permet de se replonger avec délice dans son feuilleton favori. L'ambiance, bien rendue, va en grandissant au fur et à mesure qu'on avance, et les dialogues, toutà-fait dans la ligne du parti, donnent lieu à de superbes joutes verbales entre les deux meilleurs ennemis du monde, j'ai nommé Mc Coy et Spock. Le jeu, divisé en plusieurs missions, mêle habilement combats et aventures à la Sierra. Les missions, très intéressantes en général, comportent de véritables joyaux, comme celle ou l'on doit fabriquer un contre-poison destiné à Spock et à un équipage romulien. Le procès Klingon dans lequel Kirk doit défendre un illuminé n'est pas triste non plus, ainsi que la réparation du vaisseau d'Harry Mugg, le combat,... Bref, c'est très bien pensé.



de l'équipage. Au programme : discussion sans fin avec Spock, interrogation de l'ordinateur de bord, réception et envoi de messages, réparation du vaisseau, mise en place des boucliers, armement, mise en orbite, choix de la destination (voir carte stellaire), téléportation et, bien entendu, pilotage de l'Enterprise.

SOME TERRIANS ARTEFACTS...

Pour en savoir davantage sur Startrek, contactez Starlog Press, 475 Park Avenue South New York, N.Y. 10016. Outre le journal officiel de Startrek Next Generation (série que les puristes détestent, à juste titre), cette société édite Starlog, journal de SF, et vend par correspondance TOUT ce dont on peut rêver : Pin's Enterprise, maquettes, Tshirts, oreilles de Spock en latex, livres, disques, et même les "bleu" (plans d'architectes) de l'Enterprise. On pourra aussi contacter New Eyes Studio, PO Box 632 Willimantic CT 06226 dont le catalogue propose des maquettes taille réelle de phasers et de communicators! Enfin, juste avant de sombrer dans la folie trekienne, on s'habillera chez Star Flight Enterprise -forcément-PO Box 1338/Sault Ste. Marie, MI 49783 (téléphone: international puis 906/635-0303). C'est simple, ils ont tout : du costume de la série 60's à celui des films en passant par des robes de Vulcain et autres, marketing dérivé, frontière de l'infini...



Chacune des missions, articulée comme un épisode, commence par cette scène, et tandis que retentit la célèbre musique, l'Enterprise traverse l'écran.



Pendant les combats, on peut accèder à une vue plein-écran. Les animations, peu rapides, sont en revanche extrêmement fluides. Ce n'est pas gênant car de toute façon, l'Enterprise "réel" n'est pas aussi rapide qu'un chasseur léger.



La carte permet de se rendre sur le théâtre des opérations signalées par Straffeet. Elle fait aussi office de protection car une destination erronée jette l'Enterprise dans les griffes des pirates.

ANNIVERSARY



Au sol, chaque personnage peut utiliser des objets et en ramasser, mais souvent, seule l'association du bon objet à la bonne personne s'avèrera efficace. De même, pour utiliser tel ou tel élément de décor, il faudra sélectionner le personnage habilité à s'en servir. Par exemple, cliquer sur un bidule électronique extra-terrestre avec Mc Coy fera apparaître le message: "je ne vois rien ici qui puisse servir à un médecin". En anglais.



En général, l'équipe téléportée est composée de Kirk, Mc Coy, Spock et d'un officier. Si ce dernier est tué, vous pouvez continuer, mais en revanche, la mort d'un autre membre met fin au jeu.

Pour se déplacer, on clique, comme dans les jeux Sierra. à l'aide de l'icône adéquat dans la direction souhaitée,



Très riches,
les décors
bénéficient de
nombreuses
animations pour le
plaisir. Lorsqu'une
action est
envisageable
sur l'un des éléments
de décor,
le curseur s'entoure
de rouge.





Dans certaines missions, on peut trouver des objets utilisables par la suite. Ici, des armes plus performantes -et des machins- permettront à Scotty d'améliorer les performances de l'Enterprise.



Pendant les dialogues, Kirk a parfois le choix entre plusieurs réponses qui orienteront la conversation dans une arborescence différente.

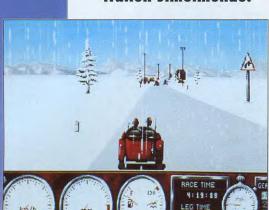


testé sur 🏴 🧲 par Moulinex

En VGA 256 ou en EGA (dont il faut souligner la qualité), le jeu est superbe. Certes, il est dommage que la musique du générique ne soit pas l'original digitalisé, mais en revanche, les sons qui accompagnent le jeu sont très bien faits, un peu dans la lignée de ceux de Space Quest IV. Les animations, à peine trop lentes, sont toutefois extrêmement fluides. Côté commandes, on est ici au royaume de l'icône et après quelques minutes, on joue sans problème.

GRAPHISME VGA 17 SON AUDIO SPECTRUM 17
ANIMATION 17 DIFFICULTE 15
TAILLE 8 Mo Disponible sur PC. NOTICE VF:-

Une course de voitures comme au bon vieux temps, voilà ce que propose l'éditeur italien Simulmondo.





istoire de changer un peu des jeux actuels qui proposent des courses de plus en plus rapides, l'éditeur Simulmondo vous permet de retrouver l'ambiance d'avant-guerre et des fous roulant sur leurs drôles de machines.



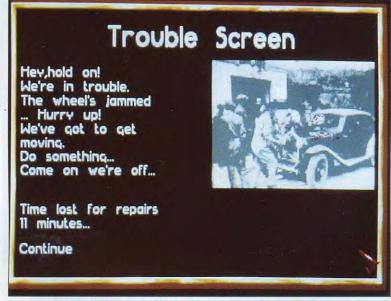
Ce jeu, inspiré d'une course réelle créée en 1927, vous permet de piloter de véritables pièces de collection sur les routes d'Italie, au cours d'un périple long de mille six cents kilomètres.

Premier volume de la série, ce logiciel va jusqu'en 1933 (la course eut

lieu tous les ans jusqu'en 1950). Vous devrez, pour gagner, faire naturellement preuve d'une grande adresse, mais surtout, gérer au mieux les impondérables inhérents au type de matériel utilisé.

En effet, les voitures de l'époque, plus proches de l'hybride de moulin à café et de machine à coudre, ne sont pas des modèles de fiabilité.

C'est là que 1000 Miglia s'avère être bien plus qu'une course de vitesse. En début de partie, vous allez pouvoir créer votre pilote comme dans un véritable jeu de rôle, lui attribuer différents points d'aptitude en mécanique et résistance physique (il n'y avait pas de direction assistée à l'époque et l'on pilotait en plein



Eh oui, il suffit d'une seconde d'inattention et l'on perd un temps précieux à réparer.



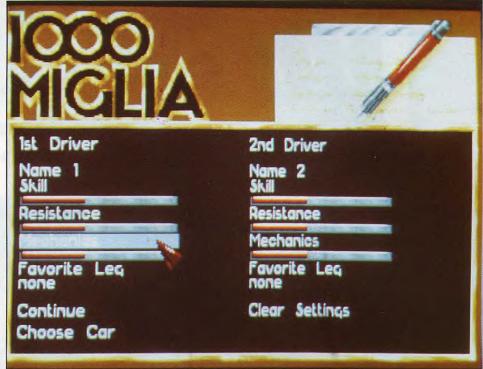
vent) et créer aussi le parcours sur lequel vous pourrez l'entraîner. Vous devrez ensuite vous assurer d'emporter avec vous le matériel adéquat carburant, roues de secours, batterie électrique, dynamo, eau pour le radiateur, etc.

Après, il ne vous restera plus qu'à partir à l'assaut de la route, mais gare : votre véhicule va se dégrader chaque fois que vous heurterez un concurrent et, de plus, si vous roulez dans le fossé, vous perdrez un temps précieux pour réparer.

Bref, voilà un jeu assez complet et disposant d'options inédites.

On choisit ici, à l'aide de la souris ou du clavier, d'attribuer les caractéristiques au pilote en agissant sur les barres rouges.

> Très important, ce tableau permet de choisir les pièces de rechange que l'on emportera à chaque étape.

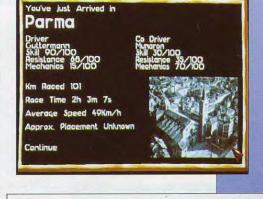




testé sur par Moulinex

Bien que les éléments de décors semblent parfois surgir du sol comme des champignons (ce sont des sprites et non de la 3D), l'ensemble est non seulement agréable, mais aussi, plutôt rapide. De plus, en VGA 256, on peut observer de superbes dégradés dans le ciel. Puisqu'on en est aux considérations météo, sachez aussi que les effets de brouillard, obtenus par un changement de palette du meilleur effet, ainsi que la chute de pluie ou de neige, ajoutent à la qualité de l'affichage. En revanche, le son est on ne peut plus nul, y compris avec une carte de type Soundblaster ou Adlib.





MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à Issy-Les-Moulineaux!!

MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre Cial Les 3 Moulins. Pont de Billencourt 92130 Issy-Les-Moulineaux

Une montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE* pour 500^F d'achats ou plus !

*Offre d'une valeur de 145 F valable au Magasin MICROMANIA LES 3MOULINS uniquement (Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

MICROMANIA NICE-ETOILE Centre Cial Nice-Etoile . Niveau -1.Tél. 93 62 01 14

NOUVEAU

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

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

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

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

BUSHBUCK



Activision essaie de nous prouver que la géographie peut être amusante.



eprenant le principe de Carmen San Diego, mais bénéficiant en plus d'un affichage comportant de nombreuses cartes de bonne qualité (le jeu est fait par PC Globe, célèbre pour son atlas éponyme), Bush Buck - en dépit d'un nom laissant supposer qu'il s'agit d'un produit destiné à travailler la pronon-

Objets a trouver

Objets a trouver

Netsuké

Objets a trouver

Netsuké

Objets a trouver

Note a trouver

Objets a trouver

Objets a bord de votre avion

Paire de taccies

ciation permet de
découvrir
de façon
amusante
différents
aspects
culturels
et géographiques
de la race

terrienne. Présenté sous forme de course au trésor (aux trésors, même), le jeu peut se disputer à plusieurs, y compris contre un personnage géré par la machine. En début de partie, chaque joueur se voit attribuer un certain nombre d'objets à retrouver, ainsi qu'un nombre limité de billets d'avion. Il s'agit, en passant d'un pays à l'autre, de mettre la main sur les objets en question, chaque passage dans un pays pas trop éloigné du but permettant de récolter un indice. Histoire de corser les choses, des événements imprévisibles, tels que tempêtes ralentissant le joueur ou déchargement brutal du fret esquintant l'objet, surviennent de façon aléatoire. En cours de jeu, on trouve parfois des billets supplémentaires et, à la fin de la partie, certains joueurs



se voient confier une nouvelle mission. Bref, voilà un jeu éducatif et instructif qui mérite le détour et qui est très amusant à plusieurs, bien que je sache pertinemment que la tranche d'âge à qui il s'adresse préfère casser du martien. C'est moins utile pour la culture générale, mais faut avouer ça détend bien, après une journée de classe, genre cours de géographie...

testé sur **P**C par Moulinex

L'affichage, très coloré mais pas vraiment fin, est cependant agréable et les cartes sont très bien réalisés. Les commandes, à la souris ou au clavier, sont très claires, l'écran principal étant entouré d'icônes lisibles. La musique, peu intéressante en terme de son, ne

rajoute ni n'enlève rien au jeu. Il s'agit de musique classique de stock (Mozart et compagnie) entendu moultes fois depuis que les micro sont capables de faire autre chose que "blip". Dans l'ensemble, c'est toutefois réussi et assez attachant.

GRAPHISME EGA 14 DIFFICULTE 1 ANIMATION - SON ADLIB 1 NOTICE VF : 20 TAILLE : 1,5 Mo



PRESENTE



Disponible sur Atari ST/STE - Amiga - Amstrad 6128/464

Super Action Pack. De l'action, sinon rien.

Distribué par PPS - 150 bd Haussmann 75008 PARIS Tel : 43-59-47-47 Fax : 42-89-19-22





On ne peut pas sauvegarder les parties, aussi faut-il indiquer au programme le nom de l'un des 5 épisodes où l'on souhaite se rendre.



La course de vitesse en avion, puis avec les "roquettes" est de loin la séquence la plus intéressante du logiciel.

lci, il faut simplement tirer sur tout ce qui bouge en déplaçant la mire sur la cible. Comme dans Prohibition il y a 4 ans, mais en beaucoup plus beau.

lci, enn sen ma qu'

RUGHTA

Ici, Rocketeer doit tirer sur les ennemis qui arrivent dans l'autre sens. Le scrolling est très propre mais ralentit notablement lorsque qu'on tire. Là aussi, c'est très beau, mais le principe, archi connu, a déjà été exploité de nombreuses fois de facon plus intéressante.



Pour sauver sa dulcinée, Rocketeer doit combattre plusieurs personnages à l'aide de ses poings mais, attention, le méchant du haut balance des grenades incendiaires et le Zeppelin brûle. A noter que la vilaine croix gammée sera remplacée sur les versions européennes par un sigle différent.

Après Roger Rabbit, Disney Software adapte un second succès cinématographique sur micro

e logiciel, qui reprend les scènes les plus caractéristiques du film, est sans doute le premier jeu d'arcade sur PC à bénéficier d'une aussi belle finition. Hélas, le jeu en lui-même n'est pas très palpitant et les 5 chapitres qui le composent n'innovent pas vraiment en-terme de jeu; comme disent les anglais, tout ça manque de "game play". Après une course en avion — partie la plus amusante - on passe à une série de jeux pas vraiment palpitants basés sur le bon vieux jeu de massacre, vus et revus cent fois depuis que la micro existe. Autant Roger Rabbit proposait des énigmes subtiles, autant ce jeu-ci



Ces scènes servent de prologue et de conclusion aux différents chapitres. Comme pendant le jeu, on entend les textes en voix digitalisées.

risque de décevoir les amateurs d'arcade qui trouveront plus rapide et plus intéressant sur consoles.

testé sur

PC par Moulinex

C'est le jeu d'arcade le plus beau qui existe sur PC, sans conteste. De plus, en dépit de la finesse de l'affichage, l'animation est rapide. Les commandes, qui se font au joystick ou au clavier, répondent bien.

Côté son, c'est du grand art mais je reste dubitatif sur la nécessité de disposer d'une carte Soundsource (au demeurant excellente). En effet, on obtient un aussi bon résultat avec une Soundblaster qui a l'avantage d'être compatible avec TOUS les jeux du marché, contrairement

à la Soundsource qui, elle, n'accepte que les jeux Disney. Certes, elle est très bon marché, mais Disney Software semble oublier qu'à l'inverse du dessin animé - domaine où Walt Disney occupe à juste titre la tête du peloton -, en matière de jeux vidéo, les éditeurs du monde entier n'ont pas attendu que Disney condescende à se pencher sur ce marché pour se mettre d'accord sur un standard performant, et ce depuis des années.



GRAPHISME VGA 19 DIFFICULTE 14
ANIMATION 14 SON S.BLASTER 19
TAILLE: 6 Mo DISPONIBLE SUR PC



FLIGHT ASSIGNMENT:

LA 1ère SIMULATION DE VOL COMMERCIAL













PRODUITS DISTRIBUÉS EN EXCLUSIVITÉ PAR INNELEC (Version Française) 45, Rue Delizy 93692 PANTIN CEDEX



POUR LA PREMIERE FOIS SUR VOTRE COMPATIBLE PC, VOUS VOUS RETROUVEREZ AUX COMMANDES D'UN BOING 747, 737, 767 OU D'UN AIRBUS A 320, PLANS DE VOL REPORTS METEO... A L'APPUI.

BIENVENUE DANS L'UNIVERS DES GRANDES COMPAGNIES AERIENNES

NOUVEAU: DECOUVREZ AVEC LES SCENERY DISK COMPATIBLES AVEC ATP ET MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR DE NOUVEAUX ENVIRONNEMENTS DE VOL: SONT DISPONIBLES: GREAT BRITAIN SCENERY COLLECTION - INSTRUMENT PILOT'S SCENERY (WEST US et EAST US) ET NEW FACILITIES LOCATOR CHEZ TOUS LES BONS REVENDEURS POUR IBM PC et TANDY.



SPIGEGIN

La condition de délivreur d'otages fait beaucoup voyager. Aujourd'hui, vous devez entrer dans le vaisseau spatial Ocean, infesté d'Aliens.

Les otages sautent dans vos bras, sauvés, tandis que le compteurs en haut au centre de l'écran se remplissent d'une case. Si vous leur tirez dessus, ils disparaissent sous la forme d'une petite tête de mort avec des ailes, charmant.

ary Gunner est le plus grand chasseur d'Aliens de la planète. Gary est un habitué des missions en solitaire, il aime avancer dans les entrailles d'un vaisseau abandonné, il aime sentir le noir peser sur ses épaules, il aime le son de son radar qui lui annonce qu'on fonce droit sur lui, il aime le contact froid et métallique de son arme, son laser à compression. Mais plus que tout autre chose au monde, il aime voir les entrailles d'un alien gicler sur les murs, et pour ces quelques secondes de bonheur, Gary Gunner accepterait n'importe quelle mission, aussi suicidaire soit-elle.

Celle dont il vient d'hériter est pour le

moins dangereuse et impossible. Une ancienne base coloniale vient d'interrompre ses contacts avec notre planète, le dernier message reçu disait ceci:

GAME OVER CREDITS OO «Tout se passe

Il n'y a pas que des scrollings horizontaux, mais aussi des scrollings vers l'avant, en profondeur. Vous voyez alors apparaître les monstres, peu à peu, tandis qu'ils agitent leurs très nombreux bras dans tous les sens.

merveilleusement bien ici, nous amassons plus de minerais que jamais, et nous nous préparons à entrer dans la phase... Greuh! (bruit atroce)... Ahh... Je... Browgweuh! (bruit encore plus atroce)...» Tout est silencieux. Gary vient d'atterrir sur la base. Il arme son

laser, installe son oeil de visée électronique, accroche sa ceinture de munitions, et ouvre la première porte qui mène au couloir d'accès principal. A peine a-t-il fait 5 mètres que déià le premier alien se présente devant lui, toutes griffes dehors, et chez un alien, ça en fait un bon paquet vu que celui-ci a quatre bras. Gary sourit, et tire. Les deux bras gauches de l'alien sont pulvérisés, mais celui-ci continue à bouger, il tente de griffer Gary, qui tire à nouveau et arrache les deux bras droits de son ennemi. L'alien fonce sur Gary et tente de le mordre, autre détonation, mais cette fois-ci, c'est la tête qui part. Le monstre continue à se battre, il suffira d'un dernier coup de laser pour que l'alien explose littéralement, dispersant ses entrailles gluantes un peu partout. Gary avance encore, il détruit quelques monstres rampants quasi inoffensifs,

GAME OVER CREDITS DO

> De nombreux compteurs sont présents tout autour de l'écran : les points de chaque joueur, le nombre d'otages délivrés, la vie qu'il vous reste, la charge de votre arme, ainsi qu'un radar indiquant la présence des aliens par des points.

> ouvre une porte, et prend un couloir vers la gauche. Les choses commencent à se corser, les aliens sont plus nombreux, mais surtout plus coriaces. De temps en temps, des otages affolés sortent de leur cachette et foncent vers vous, les larmes aux yeux, trop pleins de gratitude. Gary avance de couloir en couloir, il délivre les otages, parfois il lutte contre une alien-pondeuse gigantesque, puis il prend les commandes d'un véhicule lunaire, et débarrasse les alentours de la base de toute présence étrangère. pour enfin se rendre dans une autre section, encore plus fournie en monstres. Ainsi va la vie de Gary Gunner.



Le jeu d'arcade de Taito traîne encore dans les salles ; il est sorti assez récemment. Rien de plus normal donc que la version micro arrive un jour. Du point de vue fonctionnement du jeu, l'adaptation est parfaitement fidèle: scrolling multi-directionnel, monstres qui débarquent de tous les côtés, possibilité de jouer à deux, à la souris ou au joystick, et même avec un phaser si vous en avez un. Tout est là, mais il manque un petit quelque chose. D'abord, les graphismes sont un peu tristos et pas

très réussis, ensuite, de temps en temps, le programme rame un peu, il ralentit, ce qui est fort compréhensible vu qu'il y a beaucoup de sprites à l'écran, mais ce qui reste néanmoins gênant. D'autre part, on s'ennuie un peu ; un jeu sans charme, en fait. De plus, il est extrêmement difficile d'aller loin avec un seul joueur, ce qui est tout de même dommage. Sans être mauvais et complètement raté, Space Gun n'est pas un chef-d'œuvre mais un jeu peu apte à emballer les joueurs exigeants.

GRAPHISME **MANIABILITE 13** ANIMATION SON

Le titre fait penser à un cocktail, mais si cela en était un, il vous assommerait sur votre siège. Storm devrait penser à nous donner les ingrédients.

DOUBLE 550 DRAGON 550

es frères Lee, Billy et Jimmy de leurs prénoms, n'ont qu'un plaisir dans la vie : frapper. Peu importe le nom ou la raison sociale de la victime, ce qui compte, c'est que les os craquent et que le sang gicle. Nos deux héros étaient tranquillement occupés à fracasser du crâne au fond d'une ruelle -ce qui suit en général la période de 12 minutes où ils enfoncent les bides à coups de barres-à-mines, période elle- même précédée de celle de 16 minutes où ils brisent les bras en morceaux- quand un vieillard nain s'est approché et les a regardés en souriant. Toujours intègres à leur mode de vie, les frères Lee

l'ont copieusement arrosé d'insultes aussi diverses que vulgaires tout en passant à la période suivante, de 18 minutes, où ils piétinent leurs victimes en chantant leur chanson. Cela donne à peu près ça: "nous on est les frères Lee! On casse du méchant on casse du gentil! Viens donc nous dire bonjour! On te donnera notre message d'amour! Casser des

bras, casser des mains! Briser des doigts, manger du chien."

Une fois cela terminé, les frères Lee ont ramassé leurs battes de baseball, se sont adressés au vieillard en lui demandant ce qu'il voulait mais n'ayant rien à foutre de sa réponse et avec la ferme intention de lui briser la tronche à lui aussi. Le vieillard s'est mis àleur expliquer, avec un accent chinois apte à filer la nostalgie à David Carradine, qu'il venait les trouver pour leur parler d'un trésor fabuleux : la pierre de Rosette et qu'il connaissait les différents endroits où l'on pouvait en trouver les morceaux. Les frères Lee n'ont pas écrabouillé le vieillard, c'était bien la



testé sur **CPC** par Seb

Les jeux mauvais ont au moins une utilité, ils donnent de la valeur à ceux qui sont bons. C'est le cas de Double Dragon III. Oh, ce n'est pas le principe du jeu qui est en cause, nous savons tous que la formule de ces jeux de baston ininterrompu est excellente, nous savons tous que cela fait un bien fou de frapper, de cogner, par sprites interposés. Non, c'est le côté technique de

cette version CPC qui est désolant. Les graphismes ne sont pas monstrueux, mais tout est d'une telle lenteur que cela en devient insupportable. Le moindre déplacement prend une heure de temps (j'éxagère, moi?), ce qui est plutôt extrêmement et complètement décourageant. Un jeu injouable qui ne mérite pas qu'on lui porte le moindre intérêt.



PLAYER 2
PUSH FIRE

Première fois depuis longtemps ; ils

première fois depuis longtemps ; ils l'ont écouté, comme des enfants, raconter son histoire.

Maintenant, les frères Lee parcourent le monde à la recherche des morceaux de la pierre de Rosette, le vieillard nain restant toujours à proximité pour les guider. Billy et Jimmy sont très heureux; pour accomplir cette mission, ils doivent massacrer tout ce qui bouge, rien ne peut leur faire plus plaisir.



haque mercredi vers
17h15 et le dimanche
vers 9h15 MICROMANIA
vous dévoile tout sur les
jeux dans l'émission



MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à Issy-Les-Moulineaux !!

MICROMANIA LES 3 MOULINS

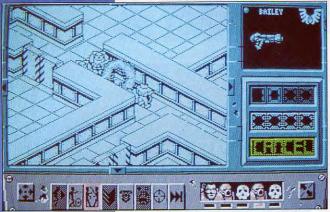
Centre C^{ial} Les 3 Moulins . Pont de Billencourt 92130 Issy-Les-Moulineaux.



Une montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE* pour 500 F d'achats ou plus !

> *Offre d'une valeur de 145 F valable au Magasin MICROMANIA LES 3MOULINS uniquement (Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

SPACE CRUSADE



permanence, ou s'afficher uniquement au moment des combats. C'est grâce à elles que vous pouvez admirer la laideur repoussante de vos ennemis, quand ils vous arrivent enfin en face. terrain pour que les technici Acheteurs et Refourgueurs de Spatiaux Pourris Divers, p

Les vues 3D peuvent êtres activées en

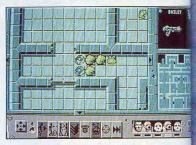
L'espace n'est pas rempli uniquement d'étoiles, il y a aussi des planètes, des trous noirs, des Gremlins. Des tas d'trucs, en fait.

ur les cinq tronches de rasés qui venaient de mettre les pieds sur ce vaisseau abandonné, une seule réussissait à penser plus loin que son nez. Normal donc que celle-ci appartienne au chef. En général, on lui donnait un nom, celui de Kurt Krusher; et un titre, Capitaine des Marines. Le Capitaine Krusher avait l'habitude de mener des hommes à l'assaut des Space Hulks, ces vaisseaux qui revenaient plusieurs années après s'être paumés dans les Warp Zones et dans les voyages à Très Grande Vitesse (ceci n'ayant rien à voir avec un moyen de transport archaïque et affreusement lent, ayant vu le jour il y a plusieurs milliers d'années sur une planète bleutée, aujourd'hui complètement oubliée). En général, les Space Hulks revenaient infestés d'Aliens ; c'est pour cette simple raison qu'on envoyait un groupe de Space Marines en éclaireurs ; ils étaient chargés de déblayer le

terrain pour que les techniciens et les Acheteurs et Refourgueurs de Vaisseaux Spatiaux Pourris Divers, puissent y mettre les pieds. C'est justement ce que faisait le Capitaine Krusher et ses hommes, il entrait pour déblayer le terrain, à grands coups de Grenades Photons. En général, les missions se passaient assez mal, et bien des fois le Capitaine Krusher revenait tout seul, laissant ses hommes derrière lui pour servir de petit-déjeuner aux aliens tentaculaires. Pourtant, les Space Marines sont tous bien équipés, ils disposent de radars performants, qui annoncent par leurs petits points clignotants que des saletés de présences sacrément indésirables se ramènent à toute vitesse ; ils ont des armes de poing aptes à arracher une tentacule à 10 mètres, des grenades qui vous déblayent une pièce de tout rampant à yeux, sans aucune difficulté, oui, ils possèdent tout ça, mais ont aussi l'erreur humaine et la peur en eux, et ça, ça fait beaucoup de dégâts sur soi.

En ce moment même, le groupe de Space Marines avance lentement dans les couloirs du vaisseau, ouvre prudemment les portes électroniques, il passe de pièce en pièce, restant en formation de combat en permanence. Soudain, le radar du Capitaine se met à bip-biper, à

clign-clignoter, tandis que les hommes commencent à flip-flipper. Six points lumineux s'affichent, et indiquent des présences hostiles juste de l'autre côté de la porte d'en face. Porte qui s'ouvre, d'ailleurs, laissant entrer les six présences hostiles qui s'avèrent être très hostiles, et qui déchargent une masse de lumière et de laser, propre à aveugler un Beuglon de Borlugase. Deux secondes plus tard, il ne reste plus qu'un petit tas de cendres fumantes de notre vaillant groupe de Space Marines. Le petit tas plus haut et plus fumant que les autres, c'est celui du Capitaine Kurt Krusher, plus digne que les autres.



Toutes les fonctions sont accessibles directement à partir de cet écran. Vous pouvez faire scrollèr l'écran, déplacer un Marine, le faire tirer, le faire combattre, changer d'arme, utiliser le radar, tout cela à partir des icones en bas de l'écran. A droite, vous disposez d'une vue du terrain en taille réduite, ce qui permet de savoir en permanence où sont vos hommes et vos ennemis.



testé sur CPC par Seb

Ce n'est pas au niveau des graphismes qu'il faut attendre une performance de Space Crusade, bien que tout de même réussis, surtout dans les vues 3D, ils sont très monochromes. Space Crusade est intéressant et amusant au niveau de la richesse du jeu et de la tension dans laquelle il place le joueur.

On dirige toute l'équipe, les cinq Space Marines, grâce à des icones et avec un curseur que l'on déplace au joystick ou au clavier. De nombreux raccourcis claviers sont d'ailleurs prévus, pour cliquer directement sur un Marine, par exemple. Space Crusade n'est pas un jeu

d'arcade, il reprend exactement le fonctionnement d'Hero Quest, avec les plus obligés du monde futuriste dans lequel il nous plonge. En début de partie, le joueur doit sélectionner une mission, et doit équiper son équipe avec un éventail d'armes assez intéressant et meurtrier.

Si vous voulez crier dans l'espace, si vous voulez que personne ne vous entende, mettez-vous une passoire sur la tête, enveloppez votre paire de baskets dans du papier aluminium, et chargez Space Crusade.

THE THE THE

GRAPHISME 14 MANIABILITE 16
ANIMATION 13 INTERET 17

Advanced Dungeons & ragons[®]

COMPUTER PRODUCTS

EYE OF THE BEHOLDER ETAIT UNE EXPERIENCE EXTRAORDINAIRE REDOUBLEZ LE DEFI AVEC EYE OF THE BEHOLDER II - THE LEGEND OF DARKMOON



GENERATION 4 "tout simplement parfait" 94%
TILT "ce jeu est tout simplement fabuleux" 18/20 HIT JOYSTICK "un nouveau type de jeu est né...Tant mieux" 90% MEGASTAR



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

EYE OF THE BEHOLDER II -THE LEGEND OF **DARKMOON GENERATION 4** "comme l'aventure est plus longue, plus complexe, et le challenge plus intéressant, je n'hésiterais pas à dire que The Legend of Darkmoon est le meilleur "clone" de Dungeon Master jamais réalisé" 94% GEN D'OR JOYSTICK "Superbe! Je ne peux rien dire d'autre...EO2 est un jeu incontournable." 95% **MEGASTAR**



SHADOW SORCERER GENERATION 4 "Passionnés de jeux de rôles, ou joueurs désirant découvir le monde merveilleux de Dragonlance, Shadow Sorcerer est un jeu sympathique" 88% JOYSTICK "Bref, c'est super" 95% MEGASTAR TILT "Achetez-le sans hésiter car le scénario est riche de rebondissements" 16/20 HIT.

POOLS OF DARKNESS GENERATION 4 "Pour moi, le meilleur volet de la série SSI, au même titre que Eye of the Beholder l'a été. Economisez et achetez absoluent" 91% GEN D'OR TILT "Ceux qui ont apprécié Pool of Radiance retrouveront l'ambiance de ce premier episode et peuvent acheter les yeux fermés" 16/20 HIT

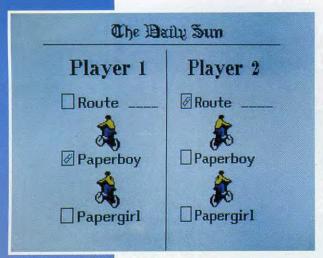


ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DRAGONIANCE, FORGOTS & BIAGONS, ADELY,
DRAGONIANCE, FORGOTTEN REALMS et le logo
TSR sont des marques déposées appartenant à
TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA et utilisées sous
licence de Strategic Simulations, Inc.,



Sunnyvale, CA, USA. © 1991 TSR, Inc. © 1991 Strategic Simulations, Inc. Tous droits réservés. U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 44+ 21 625 3366.

Livrer les journaux peut être dangereux, nous apprend Mindscape.



Grande nouveauté, vous pouvez choisir un Paper Boy ou une Paper Girl. Ce menu permet aussi de choisir l'option 1 ou deux joueurs.

es années après Paperboy 1 sur C64 et compagnie, notre livreur est de retour avec le second volet de la saga. Pour l'occasion, le jeu a été agrémenté de nouvelles options et, dorénavant, vous pourrez choisir entre un Paperboy ou une Papergirl.

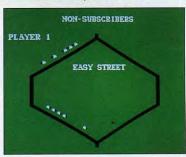
Si la livraison de journaux est l'objectif de base, le jeu est en réalité plus compliqué : vous devez en effet livrer les journaux aux abonnés, en les lançant dans leurs boîtes, mais aussi, casser les carreaux de ceux qui ne sont pas abonnés. C'est en faisant ainsi qu'on est devenus les pre-

Bien que le graphisme soit bien en-dessous des capacités du PC, il s'en dégage une ambiance très agréable et la 3D isométrique me rappelle la grande époque du C64 et des jeux 8 bits moches, mais pleins de charme.

miers, à joystick. Attention, si vous cassez le carreau d'un abonné, il retirera son abonnement.

De plus, il faudra ramasser des options en cours de jeu et aussi éviter de nombreux obstacles pendant la livraison, camions aux carrefours, voi-

Cet écran montre le chemin que le livreur de journaux doit suivre pour contenter sa clientèle. Les maisons dans lesquelles il faut livrer clignotent. Franchement, c'est très moche.



tures à contresens, tondeuses à gazon, projectiles divers venant des maisons, etc.

A la fin de chaque niveau, vous devrez faire une course d'obstacles. histoire de garder la main et surtout de récolter des points.

En plus de la livraison, Paperboy (ou girl, donc), devra casser les carreaux de ceux qui ne sont pas abonnés, asperger ceux qui font bronzette et faire tout son possible pour rendre la vie impossible aux éboueus.





testé sur



par Moulinex

Les animations un peu saccadées ont du mal à passer. Le PC, on le sait, n'est pas le spécialiste du scrolling mais en général, les jeux qui y sont développés appartenant à d'autres genres, on s'en passe. Ici hélas,

1,5 Mo

on est en présence d'un jeu d'arcade, qui, bien que sympathique, n'en est pas moins déplacé sur cette machine. Autre récrimination, le son est vraiment trop sommaire.

GRAPHISME EGA 15 ANIMATION TAILLE

SON ADLIB DIFFICULTE **NOTICE VF**

Disponible sur PC.

PAROLE/MUSIQUE/VOIX/MIDI/PORTJOYSTICK

LE MUR DU SON

OMPATIBLE **VEC DE OMBREUX**

OGICIELS

avec toutes les fonctions dont vous rêvez...

- 11 voix de musique FM (compatible AdLib)
- entrée de voix numérisée (taux d'échantillonnage : 4-15 KHz)
- Sortie de voix numérisée (taux d'échantillonnage : 4-44,1 KHz)
- DMA et décompression hardware
- Interfaçable MIDI (en full duplex)
- Prises microphone et line-in
- Amplificateur de puissance et contrôle de volume
- Sortie 4 watts par canal
- Synthétiseur vocal
- Port joystick



Logiciels inclus :

BURNISHER

SB Talker/Dr Sbaitso - Synthétiseur vocal

Voxkit - Digitaliseur de sons Talking Parrot - Perroquet animé FM Intelligent Organ - Logiciel musical

Jukebox - Programme d'application sous Windows 3.0

And the decision and the state of the state Carte 8 bits pour IBM PC, XT, AT, PS/2 (25/30), Tandy (sauf 1000 EX/HX) et compatibles.

Distributeur exclusif : GUILLEMOT INTERNATIONAL B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE Tél : (revendeurs) 99 08 90 88 Tél : (utilisateurs) 99 08 81 71 Fax : 99 08 94 17

Sound Blaster est une marque de CREATIVE TECHNOLOGY Pte Ltd (Singapour).

Toutes les marques citées sont des marques déposées.

Adresse.

c8.

Journa a required a country Couron's recounter's.

Standard Version 2.0

Harlequin n'est autre qu'un héros multicolore qui coure et bondit dans tous les sens pour reconstituer le cœur brisé du petit garçon Gremlin.





Bien accroché à son Space Hopper, Harlequin rebondit de plate-forme en plate-forme, de plus en plus haut, écrasant tout sur son passage. Ce genre d'options a malheureusement une durée d'utilisation limitée, symbolisée par une barre d'énergie, à droite de l'écran. L'énergie du personnage, elle, est à gauche.



Là, on nage en plein trip Dessins Maternelle, avec des arbres au sourire crispé et un soleil au sourire épanoui.

e monde fantastique de Chimerica est bien caché dans le fond du cerveau d'un petit garçon. Rempli de décors merveilleux, de couleurs magnifiques, de formes bizarres, Chimerica n'a qu'un habitant : Harlequin. Pendant de longues années, Harlequin passait son temps à passer d'une région de Chimerica à l'autre, s'émerveillant chaque fois de la beauté du monde qui l'entourait.

Malheureusement, le jeune garçon est devenu adulte, et avec l'âge, sont arrivés tracas de la vie, problèmes, soucis. Aujourd'hui, il a le cœur brisé, ceci provoquant des répercussions immédiates sur Chimerica. Des créatures sombres et mal intentionnées sont apparues.

Des êtres malveillants ont pris le contrôle de toutes les régions de Chimerica, semant le désordre et la désolation. Harlequin doit donc tout remettre en ordre, mais il doit surtout retrouver toutes les parties du cœur brisé de l'hôte du monde de Chimerica, et entrer dans un monde rempli de partitions et de notes pour le reconstituer.

Chaque monde est composé de plusieurs éléments communs, mais chacun a ses propres monstres, ses propres décors, et bien sûr sa propre solution. Harlequin devra évoluer au milieu de très nombreux ennemis, heureusement, il est armé et lance des cœurs, qui, après un nombre d'impacts changeant suivant l'ennemi, détruisent celui-ci. Les mondes

Ce niveau est plutôt un bonus stage, il n'y a pas de danger, et vous ne pouvez que gagner des points. Harlequin est enfermé dans une bulle, et il évolue dans un verre. au milieu d'autres bulles, et passant d'une paille



sont composés de plates-formes sur lesquelles Harlequin coure et saute. Certaines d'entres elles sont mobiles; d'autres apparaissent uniquement quand vous avez actionné l'un des leviers, placé à un autre endroit du niveau.

Ces leviers ont plusieurs fonctions et servent aussi à ouvrir des passages, changer l'agencement ou les connections des niveaux entre eux. En effet, chaque monde dispose d'une porte qui le connecte à un autre monde.

Certaines de ces régions peuvent vous mener à plusieurs mondes différents si vous actionnez un levier donné. Bien sûr, c'est le joueur qui doit découvir tout seul le fonctionnement de toutes ces manettes.

Tout au long du jeu, Harlequin pourra ouvrir des boites surprises qui contiennent diverses options: un pa-



Accroché à un cerf-volant, Harlequin fonce au milieu des nuages, des méduses et des poissons volants. En effet, les graphistes du jeu ont l'esprit un peu tourmenté, et de nombreuses scènes dans ce genre vous attendent dans Harlequin.

EQUIN

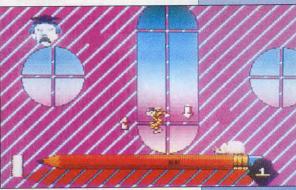
rapluie qui permet de tomber de haut sans dommage, un space hopper qui fait rebondir Harlequin, un poisson qui le transforme et lui permet de nager sous l'eau, des roquettes qui gravitent autour de lui, des cœurs qui augmentent sa puissance de tir, un hamburger qui lui redonne toute son énergie. Ces options peuvent être combinées, et certaines d'entre elles, comme le poisson, le parapluie ou le space hopper, ne sont activées qu'à la demande du joueur.

De temps en temps, en différents endroits, apparaissent des points d'interrogation. Ils indiquent que si Harlequin s'amuse à tirer dessus dans la joie et la bonne humeur, il fera apparaître des bonus sous la forme de gâteaux et de tasses de cafés. Il est toujours bon de marquer des points.

Parfois aussi, Harlequin verra apparaître une ampoule au-dessus de sa tête. Cela veut dire que s'il reste sur place, sans bouger, pendant une seconde ou deux, un message d'aide ou une indication quelconque s'affichera en haut de l'écran.

Laissez-vous entraîner dans le monde magique et étrange de Chimerica. Harlequin saura vous faire découvir les bons coins, ainsi que ceux remplis d'ennemis et de monstres.









Harlequin n'ayant pas passé son triton 2, il est obligé de se transformer en poisson pour évoluer dans l'élément liquide.

testé sur AMIGA par SEB

Le monde d'Harlequin est surréaliste et klonké du crâne à souhait. Se promener, et sauter de plate-forme en plate-forme est un véritable plaisir puisqu'on sait que d'un moment à l'autre, va apparaître à l'écran un monstre étrange, une horloge avec des jambes, ou une guitare avec des ailes qui va vous foncer dessus. Tout ces sprites sont d'ailleurs plutôt réussis, les graphismes d'Harlequin sont colorés et fins. Les scrollings multi-directionnels sont fluides, suffisamment rapides, et, dans de nombreux niveaux, se déroulent sur deux plans. Les fonds sont souvent composés de dégradés de couleurs du plus bel effet.

Pour ce qui est de l'animation, pas de reproche à formuler non plus, ça bouge bien et c'est joli, le personnage répondant parfaitement et rapidement à vos indications. Mais c'est au niveau de l'intérêt et de la longévité du jeu qu'Harlequin est le plus intéressant. Il n'y a pas moins de 23 niveaux dans ce jeu, tous avec des graphismes, des sprites et des décors différents. Chaque niveau est rempli d'astuces et de trucs cachés. Autant vous dire qu'il faudra passer un temps fou pour en voir la fin. Certains niveaux ont même des éléments techniques en plus, non négligeables, tels que : le monde où une tempête se met à souffler -ce qui déporte votre personnage en permanence vers la gauche-, celui où vous ferez évoluer Harlequin sous l'eau, ou cet autre qui vous enferme dans une bulle et vous plonge dans un dédale de pailles, au milieu d'un verre de sirop.

Très amusant et bien réalisé, Harlequin aurait pu s'appeler Jo-le-bon-jeu, mais ce titre était beaucoup moins commercial.

GRAPHISME 16 SON 15
ANIMATION 15 MANIABILITE 15
Disponible sur Amiga.

Répondez à l'appel de la glisse qui hurle «shroufff shroufff», et foncez sur les pistes de Microïds.



La course de Bobsleigh. Deux compteurs sont affichés à l'écran, un pour le temps, et un autre affichant les temps intermédiaires du meilleur concurrent. La tronche de votre personnage s'anime en haut à droite de l'écran, celui-ci fait des grimaces, flippe et tremble quand vous prenez des risques importants.

Une vue plongeante pour le saut à skis. Le plus intéressant dans cette épreuve, du moins au début, c'est les gamelles, les plans vautre du joueur.

l y a quelques années, nous glissions tous par joysticks interposés sur des pistes pixelisées grâce à un soft que certains appelaient Super Ski (d'autres l'appelaient Super Ski aussi) (hum... en fait, le titre était Super Ski, et tout le monde l'appelait Super Ski). Ce jeu était l'œuvre des programmeurs de Microïds, qui remettent ça à l'occasion d'Albertville avec Super Ski 2. Nous n'allons pas vous manger le crâne avec Albertville; la télé, les autres journaux et les affiches de métro le font bien mieux que nous. Six épreuves officiellement présentes dans les compétitions olympiques d'hiver vous attendent dans Super Ski 2: la descente, le slalom spécial, le slalom géant, le saut à skis, le hotdog, et le bobsleigh. Le, ou les joueurs (jusqu'à quatre en même temps), peuvent s'entraîner dans n'importe laquelle des disciplines, organiser une compétition sur un nombre donné d'épreuves, ou se lancer carrément dans ce que certains

appellent la totale (d'autres appellent ça la totale aussi) (hum). Chaque épreuve change complètement, bien sûr, on n'aborde pas une piste de hot-dog remplie de bosses comme on s'élance sur un tremplin de saut à skis, mais toutes reprennent le même principe: utilisation du joystick ou du clavier pour se déplacer sur les côtés, pour accélérer, ralentir, ou enclencher des figures données.

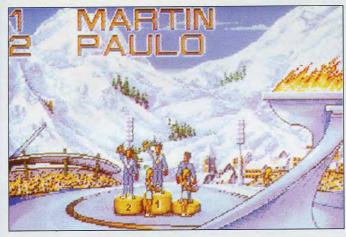
Les trois différentes descentes sont vues de dos, avec un défilement des sprites de sapins, de rochers, ou des bandes de couleurs du sol très rapide, impressionnant, et rendant assez bien certaines des sensations que peuvent éprouver les skieurs. Pour le saut à skis, deux vues différentes sont disponibles, une de face pour le départ, et une de côté, quand vous êtes en l'air, tentant d'aller le plus loin possible, avec le style le moins ridicule possible. Ces deux critères rentrant d'ailleurs en compte pour la notation dans chaque épreuve, le jury donne son verdict

après chaque essai, il ne vous reste plus qu'à comparer vos performances minables à celles des joueurs de l'ordinateur ou à celles de vos copains (remplacer le dernier mot par ennemi le cas échéant).

L'épreuve de hot-dog suit une organisation différente puisque deux joueurs s'affrontent en même temps à l'écran. Les deux peuvent êtres contrôlés par des joueurs humains, ce qui est bien plus drôle quand l'adversaire se vautre et bouffe la neige. La piste de bobsleigh défile à grande vitesse aussi, mais en 3D, avec un gros sprite au centre symbolisant votre bob, et la tronche du joueur en haut à droite de l'écran qui s'anime et flippe de plus en plus quand vous prenez des risques.

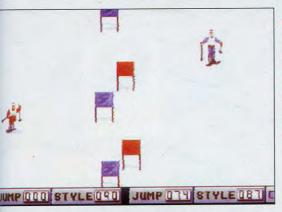
De nombreux tableaux intermédiaires sont présents pour l'ouverture des J.O., pour les scores, les remises de médailles, les choix des tronches des joueurs et des drapeaux; toutes ces pages sont accompagnées de musiques soundtracker très réussies.

THE STATE OF THE S



Les médailles sont remises par trois charmantes tripléesjumelles. Enfin, on les trouve charmantes quand on est sur le podium, sinon, elles sont plutôt quelconques. Un peu naines d'ailleurs, il me semble. Enfin, je sais pas, j'étais pas sur le podium.

Pour la descente, vous avez intérêt à faire attention à votre vitesse, sinon, dans les virages, vous êtes sûr de vous prendre un sapin ou un rocher. Ou les deux.



La course de Hot-Dog met en piste deux joueurs en même temps. Vous devez faire les plus beaux sauts possibles, mais toujours dans le meilleur style, ovec classe.







Après chaque épreuve, les têtes des huit joueurs sont affichées, avec leur palmarès de médaillés.

Les symbolent des six épreuves vous permttent, en cliquant, de choisir l'épreuve dans laquelle vous voulez vous entrainer.

testé sur **ST** par Seb

Que peut-on attendre d'une nouvelle simulation de sports? Pas grand chose, et pourtant Super Ski 2 s'avère très réussi et amusant. Les graphismes des pages intermédiares sont bien travaillés, à partir de digits, les sprites eux-mêmes sont bien animés, à toute vitesse et en toute souplesse. Pour ce qui est de l'intérêt, rien à dire, il est toujours amusant de participer à

ce genre d'épreuves quand on a des records ou des adversaires à battre.

Une réussite qui n'impressionne pas outre mesure à première vue, mais un jeu qui devient prenant et passionnant à force d'y jouer, surtout à plusieurs en même temps.

EGASTAR

GRAPHISME 16 SON 16 ANIMATION 16 MANIABILITE 17





THE LAFFER UTILITIES

Sierra et Larry vous proposent de rendre votre PC plus rigolo. Enfin normalement.



onnu sous nos latitudes pour ses jeux d'aventures, l'éditeur Sierra One Line propose également, dans son pays d'origine, des logiciels utilitaires. The Laffer Utilities est le premier de la série à débarquer d'part' cheu nous. Hem... c'est là qu'on s'aperçoit qu'on n'est pas aussi imbibés de culture américaine qu'on le pense. En effet, ce programme, qui, à l'instar du "sérieux"

Norton, propose plusieurs accessoires, est beaucoup trop marqué par les coutumes ricaines pour plaire ici. Par exemple, l'accessoire "Jokes" est une base de données de blagues drôles. Problème, c'est d'une part écrit en anglais, alors forcément on perd un peu, et d'autre part, l'humour est de type "onelining", une spécia-

lité américaine consistant à faire des plaisanteries très courtes (en une ligne, donc), portant sur la société américaine.

Bref, c'est très exotique mais pas amusant pour un sou puisque dans la lignée des "chansonniers", type

> Amadou et compagnie. Dans le même genre, (en anglais et lourdingue), un programme permet d'afficher au boot une pensée de Larry ou de patty. Sur Mac, il existe un accessoire de ce type mais les veinards ont droit à des aphorismes de Cioran, en français.

On trouve aussi un décisionnaire.

un répertoire téléphonique (pas mal mais on ne peut pas composer automatiquement), un générateur d'excuses (très marrant), un horoscope et un accessoire -peut-être le seul exploitable du lot- qui permet de faire retentir au boot de nombreux bruitages (sons PC). Enfin, divers programmes permettent d'imprimer des menus, cartons d'invitations agrémentés de dessins amusants, représentant Larry dans différents costumes. Franchement, vous invitez souvent pour Thanksgiving ou Hallowen? Bonne idée, on trouve un petit éditeur destiné à se faire des feuilles de Fax sur mesure. Forcément, si vous ne possèdez pas de Fax, c'est un peu moins utile. Ca ne sert même à rien.

A moins d'être fanas de Leasure Suit Larry, auquel cas ce produit fera un collector original, on pourra se passer aisément de ces Utilities qui ne le sont pas.



testé sur par Moulinex

Dommage que le logiciel ne soit pas très intéressant car les nombreux écrans PCX représentant Larry et Patty sont bien réalisés. A part cela, je dirai -pour information- que le logiciel utilise la souris, qu'il nécessite une imprimante (pour les cartons d'invitations) et que les sons proposés, sont amusants, sans plus.

GRAPHISME VGA 16 SON BLASTER PRO ANIMATION DIFFICULTE Taille : 5 Mo. Disponible sur PC. Notice VO : 16.



Thunder Board. Les jeux sur PC comme vous ne les avez jamais entendu.

Ecoutez ce que vous avez manqué: aucune autre carte sonore ne vous fera entendre un tel son.

Le filtre dynamique de la Thunder Board™ vous créera un son incroyable.La Thunder Board™ est tout ce dont vous avez besoin dans une carte sonore PC. Avec d'agréables caractéristiques telles qu'un synthétiseur 11 voix FM, un enregistrement et une relecture numériques, cette carte peut répondre à tous vos besoins sonores sur PC.



Ce produit est bien sûr totalement compatible AdLib™ et Sound Blaster™; vous pouvez jouer avec tous les jeux qui supportent la musique synthétique. La Thunder Board™ vous laissera entendre tous les effets de sons numériques et les enregistrements de voix utilisés par les nouveaux jeux.

En effet, vous avez sur une seule carte: un port joystick, une entrée micro, une sortie haut-parleurs et un amplificateur de puissance intégré avec réglage de volume.



Thunder Board™. Le Son de l'Aventure.

Distribuée par INNELEC Centre d'activités de l'Ourcq 45, rue Delizy. 93692 Pantin Cedex

Infogrames vous enferme dans

nfogrames vous enferme dans une prison désaffectée pour une série d'aventures, à deux ou en solitaire, sur Alcatraz.

Vous voilà prêts à partir. vous avez abandonné vos canoés et Alcatraz vous attend. Le principal intérêt du jeu est que vous pouvez jouer à deux avec ce système d'écran divisé en deux.



SA 1996, les hauteurs de l'île d'Alcatraz se détachent de la couche épaisse de brume et on devin,e grâce aux faibles rayons de lune, une activité clandestine sur l'île. Les services secrets américains ont enfin trouvé la planque de Miguel Tardiez, un parrain de la drogue furieuse-

toutes sortes d'agressions et

imbattables dans l'art du camouflage. Ces hommes sont tous réunis dans une salle pour le briefing du colonel à l'Etat-Major de la US Secret Defense quelques heures avant l'assaut d'Alcatraz. Vous faites partie de ces Rambo de la lutte anti-drogue, une chance pour votre esprit aventureux et kamikaze! Les instructions sont les suivantes : vous devez rejoindre l'île par canoé, pénétrer la bâtisse présumée abriter les gardes de Tardiez, investir l'usine renfermant des tonnes de billets et de poudre blanche afin de la truffer de bombes, escalader, grâce à des filins, les murs de l'ancienne prison pour y capturer Tardiez. Vous avez deux heures pour accomplir toutes ses tâches et un hélicoptère décollera au bout de ces deux heures du toit de la prison. A vous d'arriver à temps et notez bien que durant cette aventure, vous ne pourrez compter

que sur vous-même, suivant la bonne vieille habitude qu'ont les gouvernements de ne jamais se mouiller dans les actes perpétués par leurs services secrets.

Chacune des actions citées lors du briefing sont représentées par un niveau de jeu, qui commence lorsque vous venez d'abandonner votre canoé. Il va d'abord falloir progresser en vue de profil dans un scrolling horizontal, en tirant sur les nombreux assaillants (les hommes de Tardiez) qui surgissent devant, derrière et même à

travers les fissures des murs! Vous pourrez récupérer leurs armes (couteau, fusil mitrailleur, grenades et lance-flammes) que vous sélectionnerez et combattre à mains nues s'il le faut. Le côté intéressant du jeu consiste à pouvoir (et l'on ferait mieux à mon avis!) progresser à deux, l'écran étant séparé en deux vues du terrain. Chacun peut ainsi avancer indépendamment l'un de l'autre, le but étant évidemment de progresser côte à côte afin de se soutenir mutuellement. Après avoir traversé des rues désertes et des entrepôts désaffectés, vous irez débusquer Miguel Tardiz dans son fief, l'ex-prison. Des phases en vue 3D de face ponctuent votre progression. Vous êtes armés, visages camouflés de couleurs guerrières, cachés par une cagoule de commando; vous êtes Fist et Birdy, prêts à combattre. Foncez!



Les graphismes des explosions sont superbement réalisées. Bonjour le carnage!

ment efficace ces derniers temps. Ce dernier a installé son QG dans les ruines de la prison maintenant désaffectée d'Alcatraz. Ne pouvant plus supporter les méfaits du groupe de trafiquants de Tardiez, les services secrets, en accord avec l'armée américaine, décident d'envoyer un groupe d'intervention type GIGN pour débusquer Tardiez et ses sbires. Il faut évidemment des hommes entraînés au combat au corps à corps, capables de supporter moralement



STAME OVER

On peut dire qu'il pète le feu l'animal! Nourri au napalm, of course! Tellement effrayant le clebs, que Manu a cru que c'était un boss de fin de niveau!





Le jeu ne consiste pas seulement en une vue de profil en scrolling horizontal. Vous pourrez, lors de la progression en scrolling horizontal,

entirer dans les barracks et vous retrouver en vue 3D. Une carte vous indiquera votre position et vous pourrez tirer sur les ennemis qui apparaissent devant vous.

testé sur AMIGA par O. Prezeau

On retrouve l'esprit Infogrames dans ce jeu, aussi bien pour les atouts que pour les défauts. On retrouve aussi la minutie des graphismes et le réalisme des mouvements des personnages, le côté simulations d'actions policières alliant réalisme et arcade. Un certain intérêt est présent grâce au système de jeu à deux qui est ici, une excellente réussite, car bien géré; l'interaction entre les deux personnages durant la progression est conviviale et d'un grand réalisme. Mais, outre l'envie de le terminer, je trouve ce genre de jeu

un peu aride à la longue. On ne trouve malheureusement pas ce petit quelque chose qui fait d'un jeu un grand hit aux niveaux "jouabilité" et intérêt ludique. En outre, une remarque technique désagréable s'impose: le scrolling du décor est saccadé, dû sans doute au fait qu'il y a deux espaces de jeu à l'écran. Cependant, les graphismes sont fins et réalistes; les animations des personnages sont excellentes et l'on s'amuse comme des fous quand on joue à deux.

GRAPHISME 16 SON 15 1 JOUEUR 75% ANIMATION 15 MANIABILITE 15 2 JOUEURS 85%





Un des quatre personnages vient de déposer une torche devant une statuette incrustée dans le mur. Ceci déclenche en fait un mécanisme qui ouvre une porte un peu plus haut. Des tas d'astuces de ce genre sont à trouver dans Shadowlands.

Si vous n'avez pas peur d'affronter les ténèbres des donjons de Domark, vous pouvez entrer dans le monde de Shadowlands.



Voici l'écran des caractéristiques des joueurs, quand vous composez une équipe avant de partir à l'aventure. On peut changer le visage des personnages: cheveux, yeux, nez et bouche, ainsi que les caractéristiques, les compétences de base.

otre esprit vient de se réveiller, mais, malheureusement, cette fois il est tout seul : plus de corps à diriger, plus de membres à commander. Peu à peu, les évènements de la veille refont surface. Vous vous êtes aventuré dans les dédales de Shadowlands, un pays souterrain, uniquement composé de labyrinthes et infesté de squelettes et de monstres en tout genre. Ce qui vous a attiré, vous, comme tous ceux dont les os pourissent devant l'entrée de Shadowlands, ce sont les trésors qui remplissent les couloirs de cette région maléfique. C'est à l'intérieur de l'un de ces labyrinthes que vous avez été massacré, et maintenant, la vengeance déploie ses ailes immenses dans votre esprit et ne demande qu'à retourner dans les entrailles de Shadowlands. Pour cela, vous avez pris le contrôle de quatre aventuriers vagabonds, vous avez pris le contrôle de leur esprit pour utiliser leur corps ; et maintenant, voilà qu'ils s'enfoncent dans les dédales de Shadowlands.

Le scénario ne laisse aucun doute, il s'agit bien d'un jeu de rôle. Il en existe de toutes sortes sur micros, mais cette fois, l'accent a été mis sur la simplicité des commandes, sur l'interactivité entre les personnages, et, l'élément le plus original, sur la gestion des lumières et des ombres.

Après chargement, le joueur a la possibilité de foncer tête baissée dans l'aventure, de reprendre une partie sauvegardée, ou de modifier les caractéristiques des quatre personnages de son équipe d'aventuriers. Pour chacun d'eux, vous pouvez changer leur apparence physique, en choisissant une chevelure, des yeux, un menton, vous pourrez construire les tronches les plus délirantes. Ensuite, vous pouvez donner un nom à votre personnage, et cliquer sur un icone spécial qui retire les quatre caractéristiques du joueur (force, habilité au combat, niveau de magie et santé), si elles ne vous plaisent pas, vous pouvez les faire retirer toutes, mais il est impossible de changer les caractéristiques une par une, ce qui évite d'avoir des joueurs trop puissants et garde un certain équilibre. Ensuite, vous entrez vraiment dans l'aventure.

Le début du jeu est là pour vous habituer avec les commandes; il n'y a aucune difficulté majeure, vous êtes à l'extérieur des donions, et vous devez récupérer quelques objets avant de vous enfoncer dans les profondeurs glacées de Shadowlands. L'écran de jeu est de grande taille, représentant les graphismes du jeu en 3D isométrique,

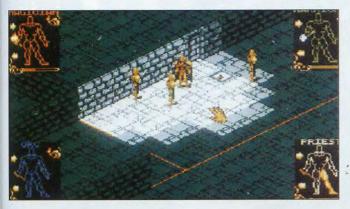
avec, en incrustation, les contours des quatre joueurs. C'est à partir de ces quatre cases que vous contrôlez pratiquement tout le jeu. La case de chaque joueur est décomposée en deux bras, deux jambes et une tête, rien de plus normal. Si vous cliquez sur la jambe droite, par exemple, vous pourrez déplacer le personnage, si vous cliquez sur l'autre jambe, vous le déplacerez aussi, mais il deviendra leader et les autres le suivront en formation. Il est d'ailleurs possible de règler les formations, d'indiquer quel joueur se met en tête, qui derrière, etc... ces formations automatiques étant alors directement accessibles au clavier avec les touches de fonction. Si vous cliquez sur le bras droit, puis sur un objet à l'écran, le personnage ira ramasser cet objet et le gardera dans sa main active. Si vous cliquez sur les deux bras, puis sur un endroit à l'écran, il posera ou lancera l'objet, suivant la distance, à l'endroit cliqué. Si vous cliquez sur la tête, puis sur un panneau, une tombe, ou une inscription quelconque, un petit texte s'affichera à l'écran indiquant ce qu'il était possible de lire à cet endroit.

Toutes ces commandes sont instinctives, et très simples à manier. Mais il y a une autre page écran, accessible avec le bouton droit de la souris qui sert notamment à la gestion des objets pour chaque personnage. En effet, vos aventuriers peuvent porter de nombreux objets, ils peuvent les utiliser, les manger (si l'objet s'y prête), ou boire. Sur ce même écran, vous pouvez consulter les caractéristiques de vos personnages ainsi que leur niveau d'alimentation et d'énergie. Il est bon de penser à leur donner une pomme de temps en temps,

ou à les faire dormir.

Dernier élément qui à une importance primordiale dans le jeu : la lumière. Shadowlands est le premier jeu à intégrer un système de gestion de celle-ci appellé système photoscape. Si votre personnage porte une torche et qu'il se déplace, un halo de lumière l'entoure et le suit. de même, si vous posez la torche au sol et que vous sortez du rayon d'action, vous êtes alors dans l'ombre. Cet effet apporte une touche de réalisme au jeu vraiment fabuleuse.





il est possible de séparer les quatre aventuriers, de les mettre carrément d'un bout à l'autre d'un monde, et de passer de l'un à l'autre en temps réel.

L'extérieur des labyrinthes, au tout début de votre aventure, vous permet de faire le plein de pommes et de bâtons. Ce qui vous servira à combattre et à vous soigner un peu pour le

début de l'aventure.



L'écran de gestion des objets de chaque joueur est très chargé, il sert aussi à définir les formations, grâce à de petits échiquiers en bas à gauche de l'écran.

MICROMANIA SUR FR3!

haque mercredi vers 17h15 et le dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les ieux dans l'émission



MICROMANIA ouvre un nouveau magasin Issy-Les-Moulineaux

MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre Cial Les 3 Moulins . Pont de Billencourt 92130 Issy-Les-Moulineaux.



Une montre jeu vidéo à cristaux liquides **GRATUITE*** pour 500 F d'achats ou plus !

*Offre d'une valeur de 145 F valable au Magasin MICROMANIA LES 3MOULINS uniquement '(Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

testé sur AMIGA par Seb

Le système de visualisation en 3D isométrique n'est plus très original. Mais les programmeurs de Domark ont réussi à apporter deux nouveautés de taille. Quand des murs se trouvent en avant-plan, ils ne s'affichent pas, ce qui a pour avantage de ne pas cacher vos personnages, vous laissant ainsi la possibilité de les manipuler, mais une ligne rouge est tracée à la base du mur pour que vous sachiez quand même qu'il existe. Ces passages de murs en blocs à lignes rouges se font bien sûr en temps réel, alors que vous scrollez l'écran en faisant marcher votre personnage.

Autre élément impressionnant, la gestion de la lumière, qui

apporte un réel plus au jeu.

Pour le reste, les graphismes sont réussis, les animations assez détaillées, peut-être un peu lentes parfois, mais ce n'est pas un jeu d'arcade après tout, et la taille des niveaux ainsi que la subtilité des énigmes qui vous attendent, apportent un réel plaisir de jeu. Shadowlands est un soft magnifique.

GRAPHISME 17 MANIABILITE 16 ANIMATION

JOYSTICK / MARS 1992 / 187

NORTH POLAR EXPEDITION



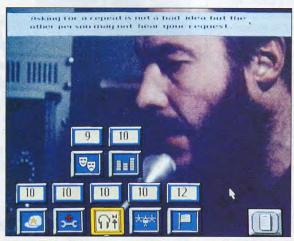
Décidément,
l'avenir du jeu sur
micro passe par
le CD ROM, nous
confirme Virgin
Games avec ce
logiciel.

Est-il bien nécessaire d'en faire la remarque, la qualité de l'affichage est tout bonnement époustouflante et en dépit de quelques rares images un peu moches (parce qu'issues de photos elles-mêmes de médiocre qualité), l'ensemble est très impressionnant.

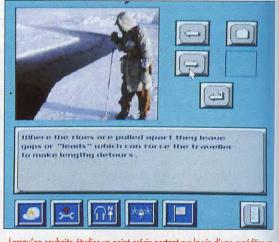
l'origine, développé pour l'enseignement, North Polar Expedition va vous entraîner dans une incroyable aventure en milieu hostile. Tout commence dans le Nord du Canada, juste avant que vous ne partiez à la conquête du pôle. Afin de ne pas vous lâcher en pleine nature sans

aucune connaissance, le jeu commence par un questionnaire.

Des réponses que vous ferez aux différents problèmes, découlera la façon dont vous allez agir en cours de jeu. Par exemple, si à la question vous demandant combien de carburant vous souhaitez emporter, vous choisissez une quantité inférieure à vos besoins, lorsque vous serez en route, vous aurez de grandes chances de tomber en panne. C'est probablement là le seul défaut du logiciel, conçu à l'origine comme un "didacticiel" et non un jeu réel. Cela dit, la qualité de l'ensemble est telle qu'on pardonne volontiers à North Polar ce manque de flexibilité et de "game play".



Le questionnaire, qui fait surtout appel au bon sens, ne demande pas au joueur de connaître la vie d'Admunsen ou de Nobile par coeur et, mis à part les questions portant sur le matériel à emporter, on pourra se débrouiller.



Lorsqu'on souhaite étudier un point précis portant sur la vie d'une expédition, an peut accéder à une base de données comportant textes et images digitalisés, parfois assemblées en séquences animées formées de plusieurs images (plus proche d'une succession de diapos que d'un film, mais c'est très beau).



Parfois, une image est accompagnée de sons directement lus sur le CD. On entend décoller l'avion, la tempête souffle, la salle de radio résonne de mille parasites, etc.



Une fois parti à la conquête du pôle, on peut à tout instant suivre la progression de l'équipe sur la carte.

En bas de l'écran, les marqueurs s'illuminent suivant l'action entreprise par l'équipe (boîte à outil en cas de réparation, etc.).

That's right. There is no need to take the thickness of the ice into account when calculating the amount of ruel to take.





testé sur 🔑 🧲 par Moulinex

C'est pas compliqué, les images, digitalisées d'après photos, représentent le maximum de qualité accessible avec une carte VGA. Non seulement le mode est très fin, mais de plus, la palette de couleur de chaque photo, très intelligemment choisie, permet d'obtenir le maximum d'effet (contrairement à une idée très répandue chez les joueurs, l'oeil humain est beaucoup plus sensible au nombre de couleurs d'une image qu'à sa résolution). Bref, ces écrans Targa, version non entrelacée du mode HAM, comme on en voit plus souvent dans les démos livrées avec les

cartes VGA que dans les jeux du commerce, affichent sans bavure 4096 nuances!

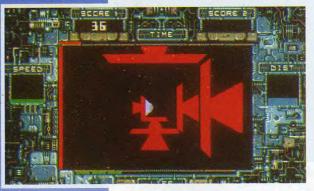
En ce qui concerne la bande son, rien à redire : c'est du son CD, et même si l'on regrette que les bruitages ne soient pas plus nombreux (et qu'un horrible "blip" PC se fasse entendre à chaque clic), dès que le vent souffle sur la banquise, on a presque envie de passer des moufles pour continuer la partie.

Et justement, c'est possible puisque tout le jeu peut se commande à la souris.

GRAPHISME VGA 20 SON CD 16
ANIMATION - DIFFICULTE 16
NOTICE VF : - DISPONIBLE SUR CD-ROM PC, MACINTOSH

PSYBORG

our espèrer saisir Psyborg, il faut déjà savoir ce qu'est un Androptère. Selon l'édition du petit Larousse holographique de 2192, il s'agit d'une race mutante extraterrestre répandue dans toute la galaxie et réputée pour son extrême cruauté. Ces Androptères on débarqué, il y a peu de temps sur les planètes de la Fédération. Ils s'y tiennent cachés, dans le but d'une prochaine action de force qui renverserait le pouvoir de la Fédération établi depuis de longues années sur ces planètes. Pour les dégager, la Fédération va donc faire appel au spécialiste, à l'expert de l'extermination extraterrestre : Ducan Norton. Comme vous êtes malin et que nous ne sommes pas en 2192 pour rien, vous, Ducan pour ceux qui n'auraient pas encore compris, allez envoyer non pas votre corps schwarzeneggerrien, mais seulement votre esprit. Pour éviter que les Androptères ne sac-

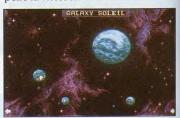


Devant tous ces bonus de temps, on ne peut que saliver. L'essentiel est, ici, de franchir le passage à toute allure, en gagnant ainsi le maximum de temps. Pas question de prendre son temps pour réussir!



Vous voici dans la magasin où vous pourrez faire votre achat. Le vendeur s'appelle Urbain, ça se devine tout seul lorsque l'on voit sa tête. Pour pouvoir faire des achats valables, ne manquez surtout pas tous les bonus de points que l'on trouve sur le Vortex. Le temps perdu dans cette récolte pourra se racheter ici!

cagent toutes ces belles planètes, vous devrez parcourir en un temps record, le Vortex. Le Vortex, c'est une espèce de route à travers l'espace, pavée de dalles de diverses natures. Parmi ces dalles, on trouvera celles de temps, qui fourniront de précieuses secondes supplémentaires, celles de points, celles de vie en plus... mais aussi des dalles magasins. Dans les magasins, en fonction des points que vous aurez, -les points servant de monnaie-, vous pourrez acheter ce que l'on trouve sur les dalles. Si vous êtes assez fortuné, vous pourrez même décider de devenir invincible pendant un certain temps; ce qui est bien pratique pour clore le niveau rapidement. Pour éviter que les Androptères n'arrivent au pouvoir avant vous, il faudra faire vite, très vite. En terme de jeu, cela se traduit pas un temps limité pour terminer le parcours. Au fil des galaxies, les niveaux deviendront de plus en plus difficiles, et le temps, l'ennemi principal. Pour réussir, il faudra foncer, se jeter à corps perdu dans la bataille! Apprenez à reconnaître les dalles, évitez les mauvaises qui vous ralentissent ou vous font repartir en arrière et vous pourrez peutêtre parvenir à libérer toutes les galaxies, soit environ quarante planètes! Vous allez enfin comprendre ce que l'on appelle la vitesse!



testé sur AMIGA par T.S.R.

Une fois encore, Loriciel nous propose un produit bien particulier sachant faire preuve d'originalité. Avec Psyborg, c'est la course interstellaire mise à votre portée. Même si les graphismes n'ont absolument rien d'exceptionnel, le jeu en lui-même n'est pas mal du tout. Sur ces routes en trois dimensions où il faut faire preuve d'une adresse et de réflexes démoniaques, l'impression de vitesse est totale. Si les premiers mondes sont assez évidents à franchir, par la suite, il faut être très fort. Autre

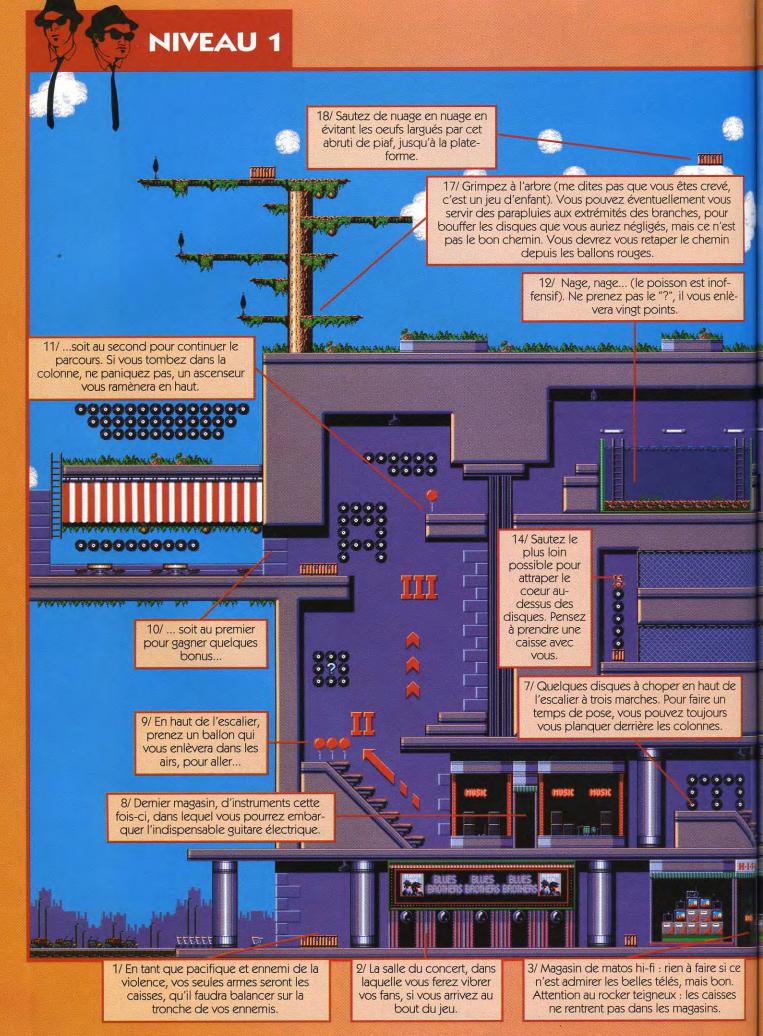
atout du jeu, on peut y jouer à deux. Pas simultanément, mais successivement. On peut ainsi se préparer des championnats de vitesse qui peuvent très vite devenir passionnants. Musiques et bruitages ont un peu été laissés de côté, mais leur présence n'était pas primordiale. Tout le jeu est basé sur son animation ultra-rapide qui devrait, sans problème, séduire tous les amateurs de vitesse. Original et attachant, Psyborg mérite toute votre attention.

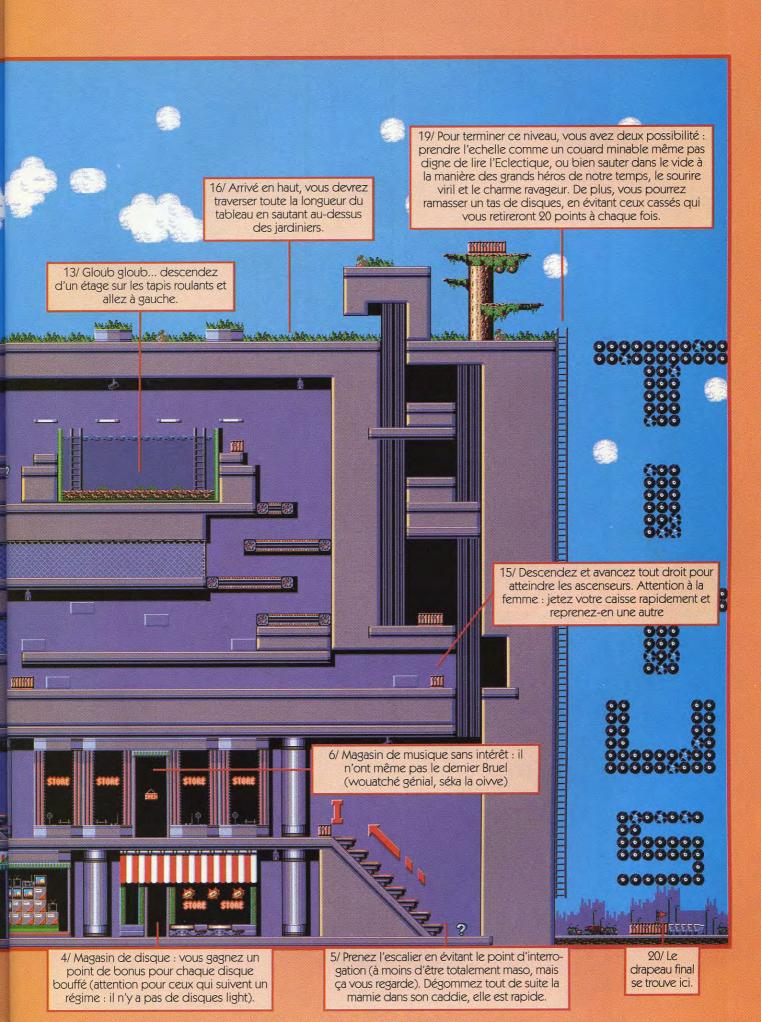
ないない

GRAPHISME 13 SON 12
ANIMATION 17 MANIABILITE 16
Disponible sur Amiga. Notice VF:

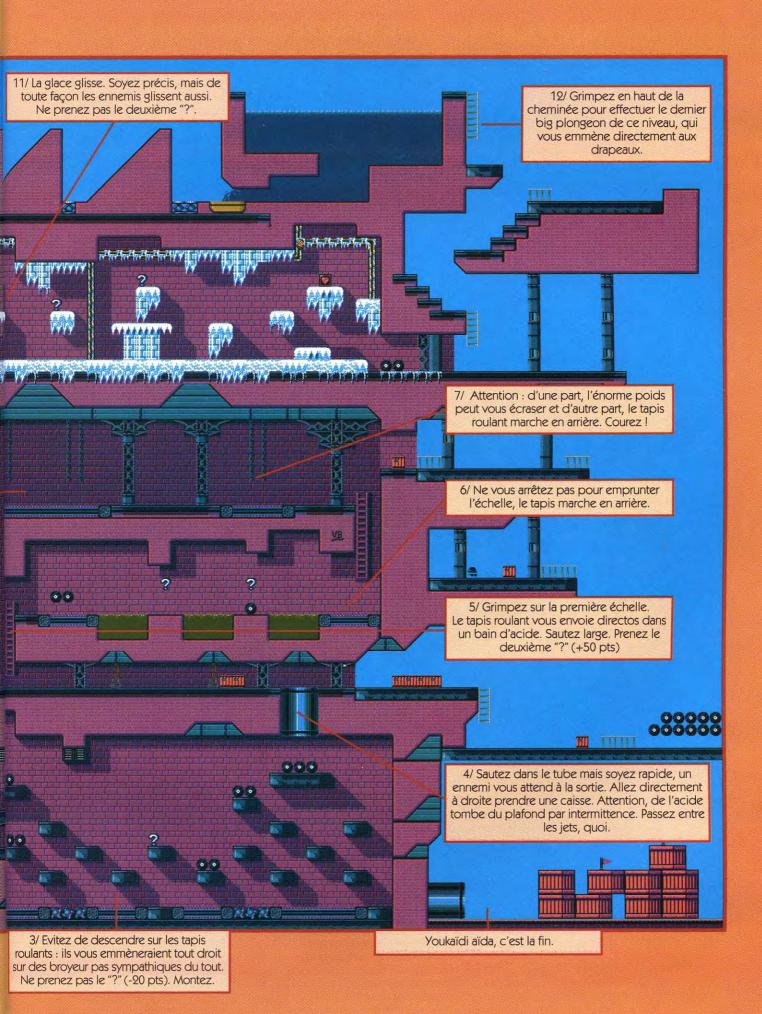


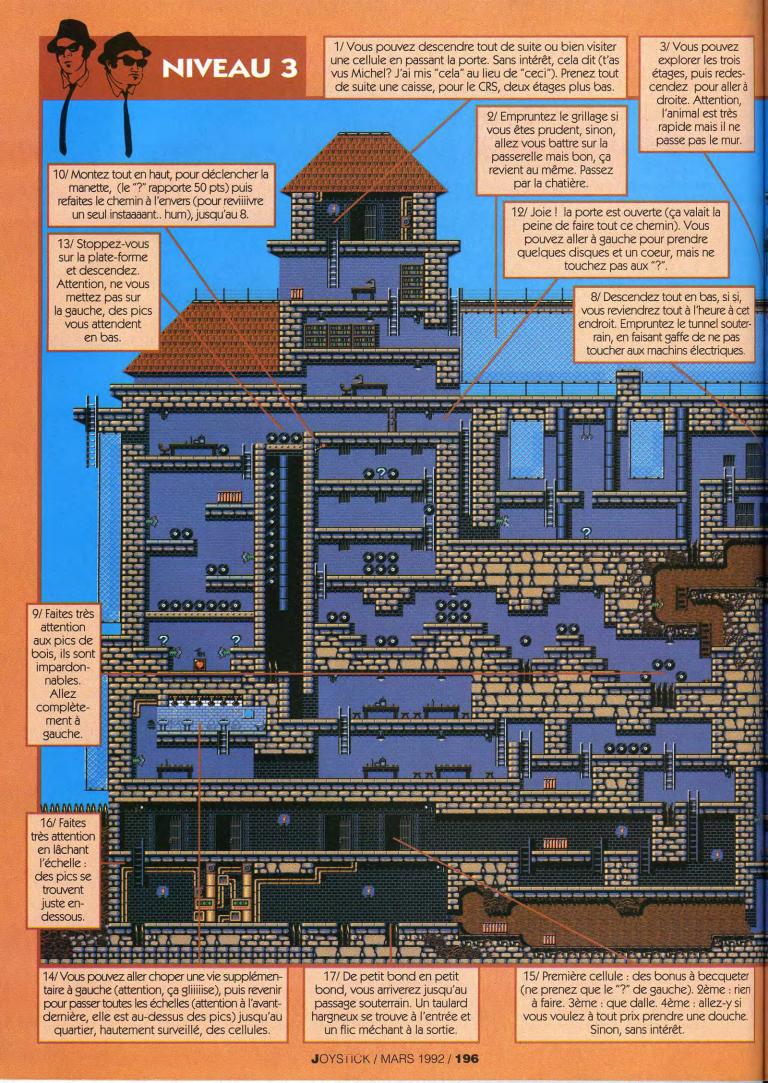
Enfoncez bien profond votre chapeau mou, calez vos lunettes noires sur votre nez, l'avenir du plus grand groupe de blues est entre vos mains. Et que seraient les fameux Blues Brothers sans guitare, sans micro, sans ampli, sans l'affiche annonçant le concert et sans une autorisation de jouer sur scène? De petits rigolards même pas capables d'aligner trois accords sans sombrer dans l'enfer des fausses notes, avec pour seul lieu d'exhibition la MJC de Ploutarboeuf (66), en effet. Alors, on compte sur vous, toute une génération de fans transis attend votre arrivée sur scène, des femmes aux seins généreux s'impatientent de votre présence chaleureuse, des producteurs aux poches débordantes de dollars attendent votre prestation pour vous filer des tonnes de blé et le pape en personne, compte écrire un livre qui s'appellera : "Les Blues Brothers, un phénomène de société super". Il y aura aussi ma soeur, mais c'est moins important, elle est caissière à Franprix. Let's go.

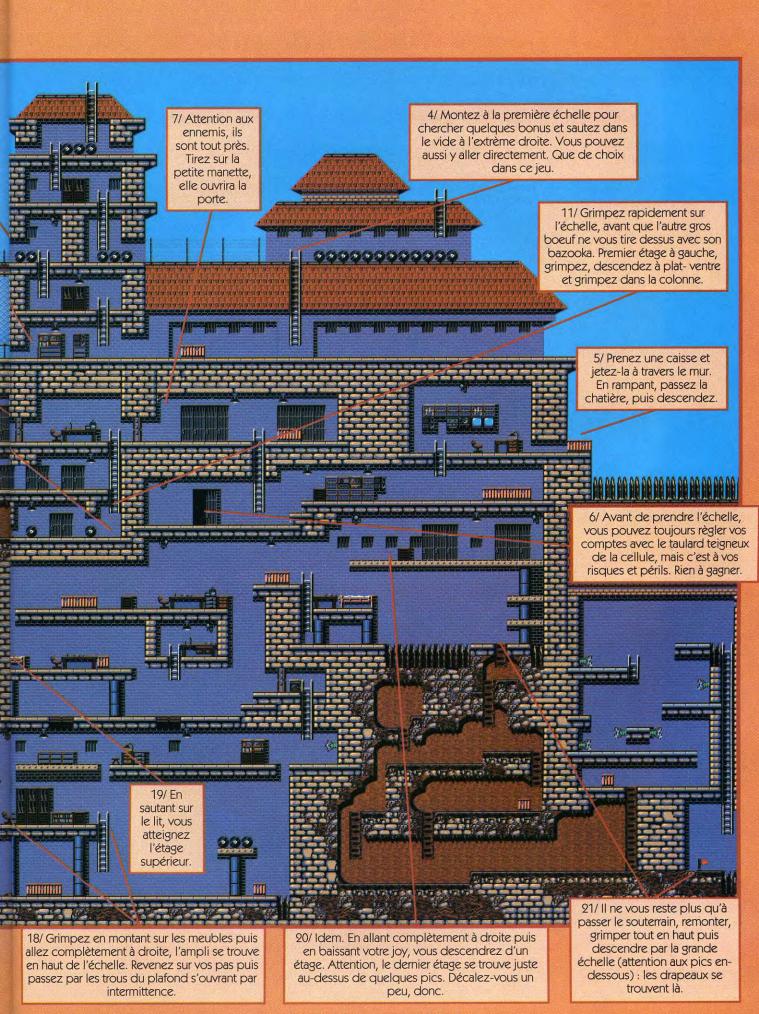




1/ Avancez et grimpez tout de suite sur les caisses pour attraper l'échelle et monter au premier étage. Allez à droite.





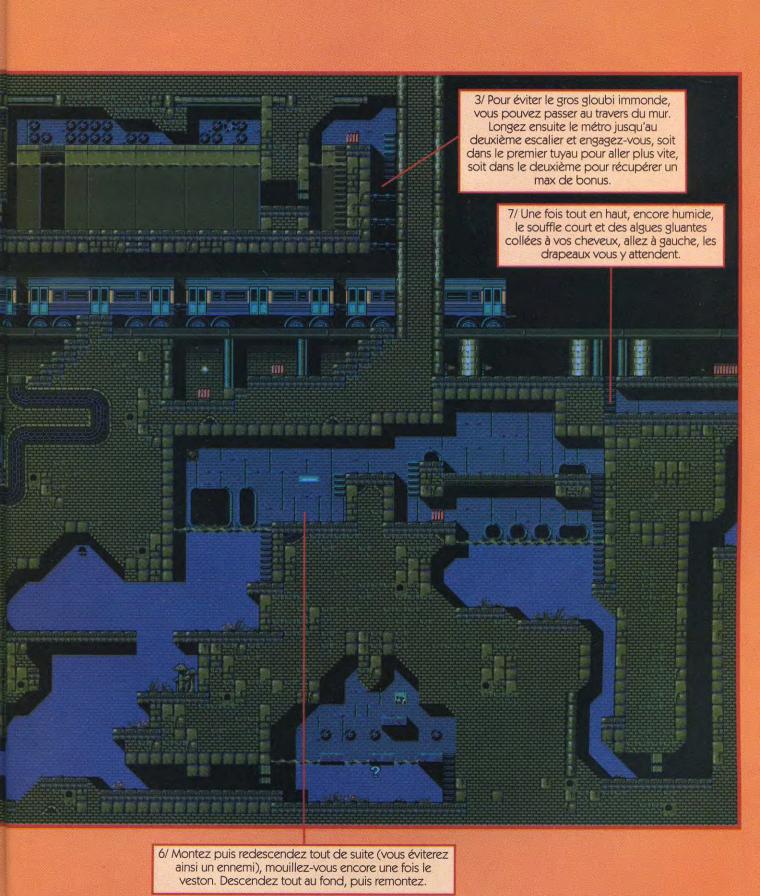


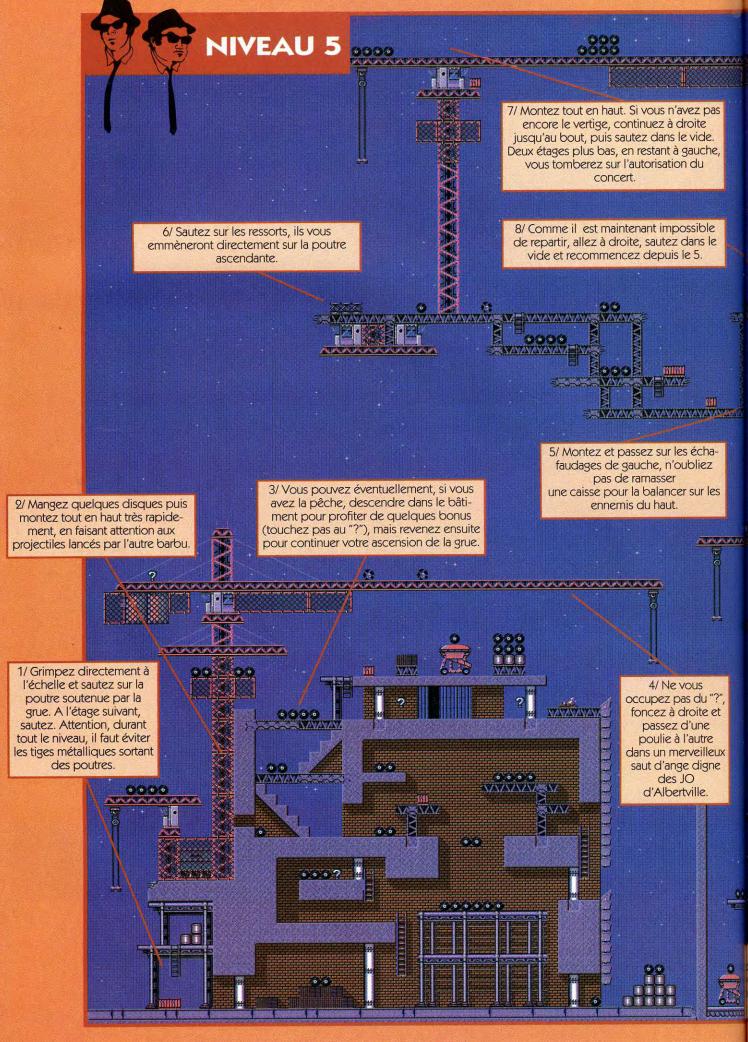


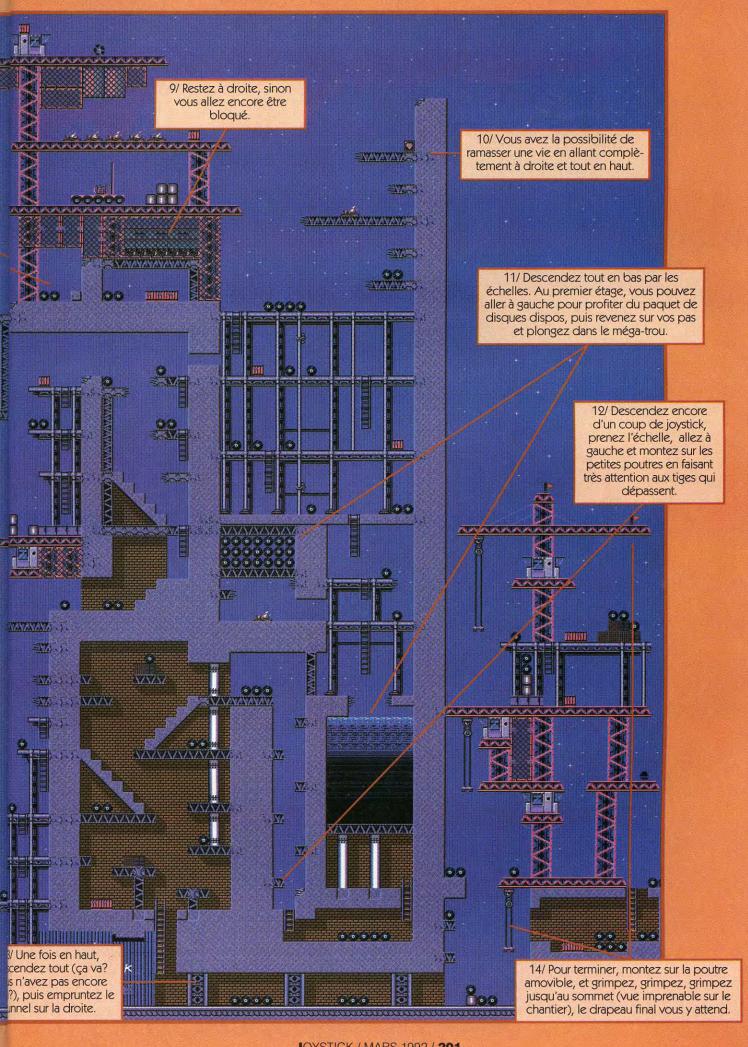
1/ Plongez directement dans l'eau, même si sa couleur croupie ne vous ragoutte pas des masses. Attention, une fois dans l'eau, impossible de remonter en dehors des échelles. 2/ Remontez pour passer le tuyau, puis replouf. La porte de droite s'ouvrira automatiquement. Mais vous pouvez aussi passer par le haut, le tuyau, pour choper quelque bonus. Attention au "?" et au disque cassé.

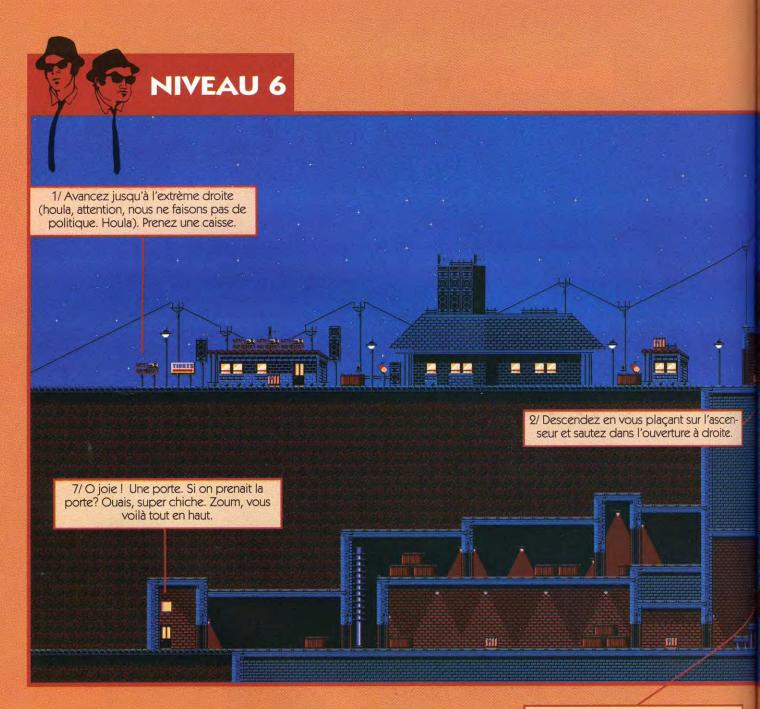


5/ Passez à travers la terre. Grand plongeon, apnée jusqu'au fond en évitant les grosses bulles. Continuez jusqu'au petit tunnel donnant sur la pièce contenant l'affiche du concert (prenez le "?"). Faites demi-tour et remontez à l'air libre. 4/ Première porte : un coeur à récupérer. 2ème porte : des bonus (dans cette pièce, une autre porte vous emmène à une pièce, de laquelle vous pouvez retourner à la troisième porte).

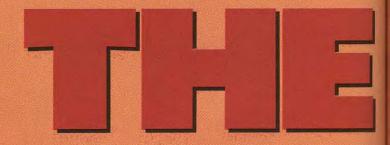




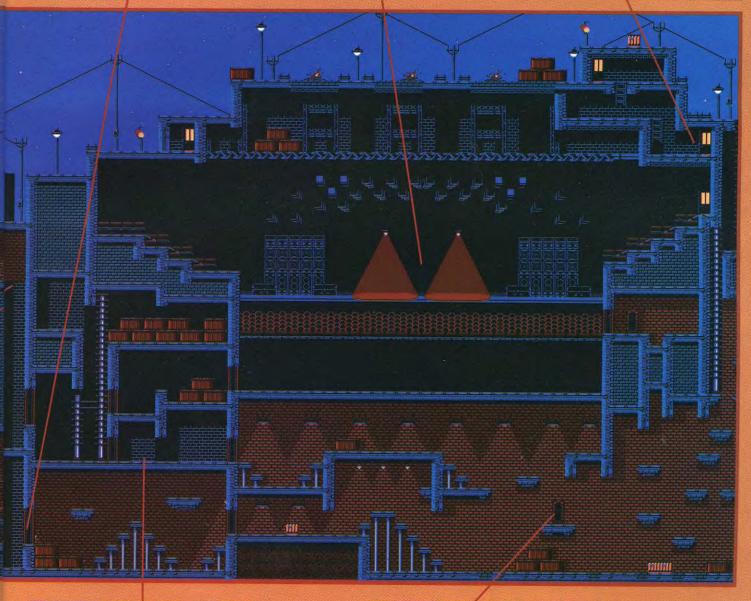




6/ Passez par l'ouverture et foncez jusqu'au bout.



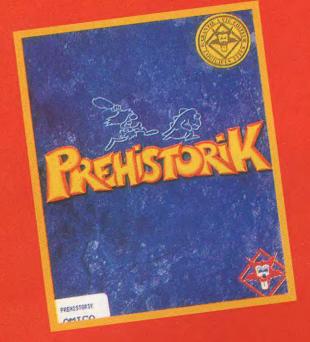
5/ Parcourez toutes les galeries souterraines jusqu'à l'ascenseur. 8/ Descendez de deux étages jusqu'à une autre porte, que vous allez... emprunter! bravo, vous êtes très fort, vous tenez le super-bonus? 9/ Il ne vous reste plus qu'à descendre royalement les quatre marches qui vous emmènent directement sur la scène. Quel talent!



3/ Ne grimpez pas aux échelles, passez le flic en balançant votre caisse et allez complètement à droite.

4/ Vous pouvez explorer la petite ouverture, qui vous emmène un étage plus haut, mais c'est franchement sans intérêt. C'est même carrément d'un manque d'intérêt imposant.

Dossier réalisé par Olivier KA (batterie - coeurs) mis en page par Linos (guitare acoustique - coeurs - claquettes) avec la participation de Dominique Détruit (synthé - barre à mine), François Frappe (congo - marteau-piqueur) Bruno Bombatomic (poing américain - dynamite) et Diego Douleur (tank - missile - détonateur - triangle)







UN ABONNEMENT A JOYSTICK = UN JEU GRATUIT

ON WIT DE NETTOYAGE CONSOLE GRATUIT

(OU UN VOYAGE AUX ETATS-UNIS PAYANT)

(OU UN FOUR A MICRO-ONDES PAYANT)

(OU UN GRAIN DE RIX GRATUIT)

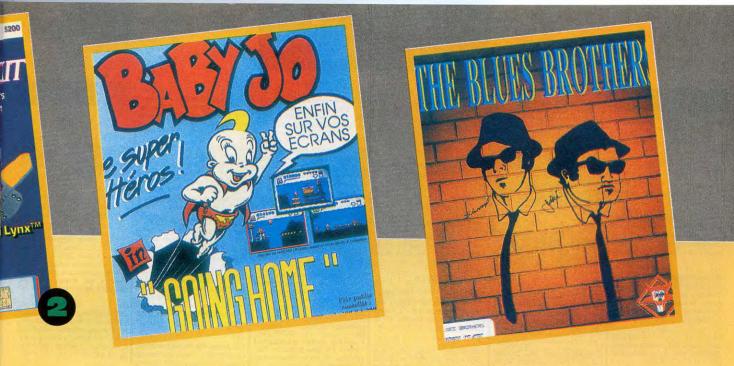
1 - POUR MASTER SYSTEM NINTENDO - MEGADRIVE - NEC 2 - POUR GAME BOY - LYNX

Les abonnés de Joystick sont vraiment des privilégiés. D'abord, ils recoivent à domicile II 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'A 300 FRANCS! UN JEU LORICIEL OU TITUS GRATUIT!

RÉCAPITULONS, SI VOUS LE VOULEZ BIEN.

Il existe deux formules d'abonnement à Joystick: la formule rouge, et la formule bleue. La formule rouge est très simple; d'ailleurs, elle est tellement simple que nous allons l'appeler "formule blanche".

La formule blanche consiste à s'abonner pour le journal, et à ne pas recevoir de jeu gratuit, ni de kit de nettoyage. Forcément, c'est un peu dommage, mais c'est moins cher, et même beaucoup moins cher: au lieu de payer l'abonnement 280 francs (10 numéros à 25 francs plus un numéro à 30 francs), vous ne le payez que 220 francs. Ce qui vous fait tout de même 60

francs d'économie, avec lesquels vous pouvez acheter deux numéros du Magazine des Pompes Funèbres, par exemple.

La formule bleue, que pour simplifier nous allons appeler "formule verte", coûte exactement le prix de 11 Joystick (dont un double), à savoir 280 francs. Mais pour ce prix, vous avez soit un jeu gratos, soit un kit de nettoyage pour consoles et cartouches, gratos aussi. Bien sûr, vous payez 25 francs de port, mais ne vous plaignez pas, si le cadeau était un paquebot, par exemple, vous payeriez 250 millions de port.

Au fait, c'est quoi-t'est-ce, ce machin de nettoyage? Alors voilà: il s'agit d'un boîtier qui contient des produits et des petits instruments pour nettoyer les contacts des cartouches, et des fausses cartouches que l'on insère deux ou trois fois dans le port cartouche de la console et qui nettoient le port cartouche en question. Y en a un qui marche pour Gameboy et Lynx, et l'autre marche pour NES, Megadrive, Master System, Turbo Grafx et Atari 2600/7800.

Enfin, signalons que cette offre n'est valable que dans la limite des stocks disponibles, mais pas de panique, les stocks sont pleins.

BULLETIN D'ABONNEMENT (À REMPLIR ET À RENVOYER AVEC VOTRE REGLEMENT À JOYSTICK, 103 BD MACDONALD, 750 19 PARIS)

☐ Je choisis la for	mule ocre ja	une avec	des petites tâc	hes vermillon.	c'est-à-dire la f	formule simple au	ii me coûte î	220 franc	s ceulement et	qui ma
donne dront a onze	e numeros de	e Joystick	k, 60 minutes d	e connection g	ratos et mes PA	prioritaires (her	o! Pour le re	ste de l'E	urone en atte	ndant 03
c est 330 francs, et	pour le rest	e du mor	ide, c'est 500 fr	ancs, par avior	n).					
 Je préfère la foi 	mule camaï	eu de ble	us, c'est-à-dire	celle qui me d	lonne droit à to	us les avantages r	ré-cités, plu	s le cade	au. Je pave dor	oc 280 francs
plus 25 Halles de p	ort, ce qui m	ie fait 30	5 Irancs au tota	al. Je note au n	assage que cett	e offre n'est valab	le que nour	la Franc	e métropolitais	ne. mais c'est
pas de notre faute,	que vouiez-	vous, ce	n'est pas nous	qui avons inve	enté les frontière	es. Désolé. Donc.	je coche mo	n cadeau	ci-dessous.	,
BABY JU	□ Amıga	UST	□ PC 5"1/4	□PC 3"1/2	CPC DK	□ CPC K7				
PRÉHISTORIK	□ Amiga	□ST	□ PC 5"1/4	□ PC 3"1/2	BLUE	S BROTHERS	□ Amiga	□ST	□ PC 5"1/4	□PC 3"1/2
O KIT DE NETT	OYAGE po	ur conso	les portables	O KIT DE N	NETTOYAGE	pour consoles de	table			-
Pour bénéficier de	s 60 minutes	de conn	exion gratuite	sur le serveur i	minitel Joystick	, et quelle que soi	t la formule	choisie,	e donne mon	oseudo
I MILL DOLL DELLA EVICT	AT CHE LA CATE	TOTTE ! .							The state of the s	And the second s

Nom: I	Prénom:	Adresse:	
Code nostal: Ville:		Tale	
	Modèle de console:		Age:

Joindre votre réglement à ce bulletin

Délai d'envoi du cadeau: quatre à six semaines.

ANNONCES 103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

AMIGA

ACHAT

N° 30285 Ach A500 + jx + joy + souris de 2000 à 3000 Frs. Contacter Christophe au (16) 60,84,44,68 après 18h30.

27 N° 30286 Pour Amiga, recherche toutes informations sur la sauvegarde de données, sur bande magnétique, pour disque dur ou disquette, et Ach. barettes Simms vierge, recherche renseignement divers sur les utils. Téléphoner le soir au (16) 32,36,95,94.

26 N° 30287 Ach imprimante pour A500: 600 Frs maxi, et scanner: 600 Frs maxi. Cherche contacts sympas sue A500. Contacter Mr Tavares Fernand, 30 rte de Châteauneuf, le Vercors 2. 26200 Montélimar.

14 N° 30288 Ach Amiga 500 + prise péritel: 2200 Frs maxi. Contacter David au (16) 31,47,39,20.

95 N° 30289 Ach A500 avec 1 Mo et avec ou non moniteur (si oui: coul), pas trop cher (2800 Frs maxi). Contacter Sébastien Lecomte au (16) 39,94,16,89.

CONTACT

73 N° 30290 Cherche contact sérieux, sur Amiga 500, jx et utils! Ach jx sur A500 pour 50 Frs. Téléphoner au (16) 79,55,69,59 après 17h, merci d'avance.

13 N° 30291 Cherche bonnes affaires de jx sur A500+ et astuces pour Gobelins, ainsi que mots de passe, pour Turbo Chali 2. Contacter Casa P, 10 rte de l'huilerie nouvelle. 13014 Marseille.

44 N° 30292 Cherche contacts sérieux, sur A500 et 2000, toutes régions. SVP envoyer liste à: Sébastien Simon, 13 Bd Gustave, 44200 Nantes.

03 N° 30293 Cherche contacts sur A500, pour échange jx. Contacter Patrice, 12 place de la Libération, 03000 Moulin.

N° 30051

Cherche contact sérieux sur Amiga pour échange de news et autres. Contacter Pierre Fabre, 25 rue Poncelet, 19100 Brive, ou au (16) 55,86,92,72.

67 N° 30053 HO! Stop, salut, je cherche une demoiselle possédant un Amiga, ça doit se trouver, pour échange news, démo. Contacter Marc Talenton, 40 rue Molkenbronn, 67380 Lingolsheim.

77 N° 30054 ST et Amiga cherche contact, réponse assurée, si liste jointe. Contacter Lantoine Bruno, 52 Hameau de Grand Marche, 77510 Rebais.

44 N° 30055 Cherche contact sur Amiga. Possède de Nbrx jeux. Contacter Franck (uniquement région Nantaise), au (16) 40,65,32,62 après 18h.

59 N° 30062 Ch contacts sérieux sympa, durable, réponse assurée à 100 %, si possible région Nord Pas de Calais. Contacter Gerald ou David au (16) 27,25,60,45. Arnaqueurs s'abstenir.

41 N° 30063 Cherche contacts sérieux et durable et rapide sur A500 + 1 Mo ou A2000. Ecrire à Sébastien Pousse, 2 rue de la Mouee, 415020 Mer

37 N° 30064 Kickoff et ses datas n'ont plus de secrets pour moi! Créez vos joueurs et vos équipes dés maintenant! Barboni Stéphane, 24 rue St Etienne, 37300 Joue Les Tours

69 N° 30080 Vous débutez, vous n'avez pas beaucoup de jeux, votre seul but est de vous en procurer: envoyé une enveloppe timbré à: Mandras Laurent, 166 av St Exupery, 69500

88 N° 30083 Cherche contact sérieux sur A500 si possible région 54 ou 88. Contacter Mcosnuau Raymond. 11 rue du Cheval Blanc, 88700 Rambevillier, ou au (16) 29,65,21,12.

N° 30140 Cherche Contact sérieux, sue Amiga 2000 ou 500. Envoyé liste à: Doche David, 17 rue Anatole France, 54400 Longwy, réponse assurée.

47 N° 30295 Cherche contact avec Zoulou. J'ai des News (Anothers World, Leander), répondez vite. Téléphoner, week-end et mercredi, au (16) 53,70,58,65.

37 N° 30296 Amiga Fans, pour vous un New club. Des news à gogo, à prix gaga. Envoyer D7 pour liste à Guillaume Marc, 10 allée des Tilleuls, 37400 Amboise.

60 N° 30297 Echange Nbrx news, débutants acceptés. Contacter Aurélien au (16) 44,39,64,49.

Club Amiga Mystery, pour renseignement 1 Disk + 27 Frs en timbres belges. Ecrire: BP 1513, 6000 Charleroi, Belgique.

92 N° 30299 Débutant avec A500 et jx + logiciels, cherche contact pour amitié et apprendre la micro. Cherche tous manuels d'explication A500, j'aime la moto et Aikido. Téléphoner au (1) 43,33,74,30.

29 N° 30300 Cherche contacts sympa, sur Amiga plus et Amiga, envoyer liste à Roman Nayel, 13 rue Pierre Belbeoc'h, 29100 Douarnenez.

77 N° 30301 Cherche un contact sympa sur Amiga, région de Melun. Contacter Christian Eline, 8 rue des robiniers, 77176 Savigny le Temple, ou au (16) 60.63,58.44.

87 N° 30302 Cherche contacts pour échange news et autres sur Amiga débutants, bienvenus. Contacter Guillaume Patrick, 42 rue du Maréchal Juin, 87100 Limoges, ou au (16) 55,01,52,28.

13 N° 30353 PC et Amiga cherche contacts, réponse assurée à 100%, débutants acceptés. Contacter Aubin Jean-Michel, cité les Raumettes, Bat H1, 13700 Marignane, ou au (16) 42.77.73.00.

79 N° 30303 Ch contact sur A500 pour échange jx + utils et démos. Envoyer liste à Simonnet Richard, 12 rue E Degas 79000 Niort.

73 N° 30304 Coders cherche graphistes, pour démos, intro, etc... débutants acceptés si créatif. Contacter Pascal au (16) 79,20,22,23 après 19h.

59 N° 30305 Cherche contacts sympas, sur A500. Contacter Eric Valentin, 1 rue de la belle hôtesse, 59189 Steenbecque ou au (16) 28,43,60,46.

11 N° 30306 Cherche contacts sur Amiga. Contacter Gozillon Raphaël, 4 rue de la coumelle, 11400 Villeneuve la compta, ou au (16) 68.23.05.99.

34 N° 30307 A500 échange jx, possède: Moonstone, Blues Brothers, Deuteros, Populous 2, Another World, Hudson Hawk, First Samouraï. Contacter Bousquet au (16) 67,59,50,74.

75 N° 30337 Cherche à correspondre avec info graphiste amateur, ou professionnel, en vue d'échange d'idée et projets. Contacter Mr Duval, 92 rue de javel, 75015 Paris.

13 N° 30352 Amiga et PC cherche contacts, réponse assurée, débutant acceptés. Contacter Aubin Jean-Michel, cité les Raumettes, Bat H1, 13700 Marigane, ou au (16) 42,77,73,00.

VENTE

93 N° 30338 Vds Nbrx jeux sur Amiga à très bas prix. Contacter Christine Dancel, 40 allée Carnot, 93190 Livry Gargan.

92 N° 30339 Vds moniteur Amiga 1084, 3 ans, mais bon état: 950 Frs. Jamais tombée panne. Contacter Sébastien au (1) 47,91,12,87 Région Parisienne si possible.

Vds A500 + ext 512 Ko + joys + péritel + souris + 25 jeux (Monkey Island, Elvira, Lennigs, F19, Power Monger, Croisière pour un Cadavre...) le tout TBE: 3500 Frs. Téléphoner 45,62,29,97.

78 N° 30309 Vds A500 + ext + 2 joy + 80 jx acheté le 01/92, prix 3000 Frs. Contacter Benoit au (16) 34,79,60,90..

77 N° 30310 Vds jx Amiga, joindre D7 vierge, pour liste, réponse assurée. Contacter Bondu Sébastien, 65 rue Jean Mermoz, 77178 Stpathus.

53 N° 30311 Vds Amiga A500 + ext mémoire + souris + Nbrx jeux prix: 2400 Frs, port compris. Vds Gameboy + 3 jx + accu: 700 Frs. Contacter Bocquet Bastien (16) 27,81,75,29.

78 N° 30312 Vds A500 + souris + joys + très Nbrx jx + guide + Worbench 1.3, avec garantie 1 an, neuf et emballage: 2800 Frs. Téléphoner, après 19h, au (16) 30,33,35,16.

03 N° 30013 Vds ou Ech jx sur A500 (possède Nbrx jx: Another World...), réponse assurée et rapide. Ludovic Barpot, 44 rue de la République, 03400 Yzeure

75 N° 303014 Vds sur Amiga Nbrx jx: F19, Midwinter... Tél. au (1) 43,48,07,85.

76 N° 30315 Vds originaux Amiga: Heindall (230 Frs), Storm Master (220 Frs), Silence Service 2 (260 Frs), 3D const Kit (290 Frs), Another World (240 Frs), First Samouraï (190 Frs). Téléphoner après 19h, au (16) 35,07,74,19.

13 N° 303016 Vds A500 + 30 jx + souris + joyboss + péritel (peu servi), prix: 2900 Frs ou échange contre moniteur coul. Contacter Lamed au (16) 90,53,68,26.

93 N° 30317 Vds A500 + ext 512 Ko, avec Nbrx jx + 3 manettes, encore sous grantie. Excellant état, prix: 3000 Frs à débattre. Contacter Marc au (1) 48,59,17,90.

62 N° 30318 Vds lecteur 5", pour Amiga ou PC (Cumana ou Roboteerf 542C): 700 Frs. Uniquement sur Lens et environs. Téléphoner au (16) 21,44,15,23.

34 N° 30319 Vds A500, moniteur coul + 1 Mo + manette + jx + souris. Prix 5000 Frs. Contacter Jean Paul au (16) 67,83,19,74.

19 N° 30320 Vds A500 avec jeu + manette, prix: 2000 Frs. Megadrive + 8 jx, prix: 1500 Frs. Contacter Laurent au (16) 91,49,02,89.

67 N° 30321 Vds softs A500, bas prix. Liste contre env timbrée (+ 4 timbres pour frais). Contacter Denis Bertrand, 28 Bd Dostoievsky, 67200 Strasbourg.

72 N° 30322 Vds jx Amiga: Croisière pour un Cadavre, Midwintfr 2, Eye Beholder, Another World, Lotus Turbo 2... Contacter Piron Frédéric, 189 Bd la petite vitesse, 72200 La Flèche, ou au (16) 43,94,26,85.

62 N° 30323 Vds A500 + 108S + ext + 150 disks + 11 originaux + 2 joys + souris + tapis + boite de rang, sous garantie, peu servi, valeur. 8000 Frs, vendu 5000 Frs. Téléphoner (16) 21,35,78,49.

59 N° 30324 Vds A500 + ext.+ lect externe + joys + 150 disks, le tout en TBE: 4200 Frs. Contacter Sébastien au (16) 20,92,15,24.

22 N° 30325 Vds jx A500 et A500+, à bas prix. Contacter Le Gall Olivier, 14 rue Simone Signoret, 22950 Tregueux, ou au (16) 96,71,04,21.

59 N° 30326 Vds ou Ech news sur Amiga, sérieux et rapidité assurée. Contacter Tony au (16) 27,57,32,64

75 N° 30327 Vds original sur A500 ou 2000: Willy Beamish, 3D Construction Kitles 2: 550 Frs, la pièce: 300 Frs. Contacter Yohan au (1) 48.06.46.01.

58 N° 30328 Vds New et autres, sur Amiga, demandez liste. Vds jx sur CPC 6128. Cherche contact, club dans le Dépt 58. Contacter Mr Modoux Jacques, le Bourg, 58800 Hery.

41 N° 30329 Vds A500 V 1.3 + ext 2 Mo + 200 disks + livres + magazines + 2 joys: 4500 Frs. Vds DD Trump Card 52 Mo: 4000 Frs. Contacter Arnaud, entre 18 et 21h, au (16) 54 20.81.61.

78 N° 30330 Vds A500, moniteur coul stéréo + ext mémoire 1 Mo + 2 éme lect 3" + Nbrx logiciels. Le tout en emballage d'origine (Oct 90) et TBE: 4500 Frs. Téléphoner au (16) 39,18,20,10.

78 N° 30331 Vds C Latice, pour Amiga, acheté: 2890 Frs, vendu 1100 Frs. Contacter Philippe au (16) 30,71,25,28.

92 N° 30332 Vds A500 + lect externe + 512 Ko + digitaliseur de son + moniteur coul + 200 disks + joys, le tout en TBE. Contacter Vincent au (1) 47.81.90.07.

69 N° 30333 Vds super news, sur Amiga, à prix diaboliques. Cherche contact dans Villeurbanne, ou Lyon. Téléphoner au (16) 78,85,25,24.

14 N° 30334 Vds news et autres à pris très bas, grand choix. Contacter Mlle Uki Fritsch, Ru des peupliers F123, 19 av de Bruxelles, 14034 Caen.

93 N° 30335. Vds jx originaux sur Amiga, entre 100 et 150 Frs, possède une dizaine de jx, assez récent. Contacter Laurent au (1) 48,21,43,63.

60 N° 30336 Vds A500 (état neuf), sous garantie + péritel + 80 disks + joys + revues, prix: 2500 Frs (à débattre) Contacter David au (16) 44,26,77.12 après 19h, ou échange contre Neo-Geo. N° 30294 Vds news sur Amiga ou échange. Contacter Giovannoni Paul au (16) 95,22,45,26 ou Terra Rossa, Bat c2, 20090 Ajaccio.

75 N° 30284
Vds A 2000B + carte Grandslam
+ DD 52 Mo + 3 Mo Ram + scanner Cameron + Nordic Power +
moniteur 1084 + 2 souris + 1
Trackball + Digiview 3 + Sampler
MK2 + lect ext + GFA Basic +
compilateur + Nbrx softs originaux
+ la bible + livre assembleur +
livre GFA + bien débuter Amiga
+ livre DPIII + Trucs et Astuces
etc... + Nbrx Commodore revue
et Anews. Téléphoner au (1)
42,49,56,88 la journée ad au (1)
47,21,27,26 le soir.

90 N° 30141 Vds moniteur coul stéréo, 108 H, servi 2 mois + imprimante 1500C coul. Vds Supergrafx + 2 jeux, le tout en TBE. Contacter Bruno au (16) 43,75,97,37 après 19h.

44 N° 30138 Vds Amiga 500, moniteur stéréo, ext mémoire, souris infrarouge, jeux, utilitaires, 2 éme lecteur, TBE, prix: 5500 Frs. Contacter Arzhel au (16) 40,73,33,91.

77 N° 30081 Vds jeux sur Amiga à très bas prix. Contacter Sébastien au (16) 60,01,45,74 après 19h.

30 N° 30082 2000 + 10845 + ext 2 MG + 2é lecteur interne + Nbrx disks. Contacter Alain au (16) 66,39,29,47.

30 N° 30079 Vds jeux à prix dément, réponse si timbre à 2,50 Frs. Ecrire à Pazzaglia Lionel, Mas-Ricaud, 30340 Rousson, ou au (16) 66.85.87.58.

31 N° 30065 Vends Amiga 500 + jeux + 2 joysticks + souris + Commodore 64 à cassettes, prix: 2800 Frs. Contacter Benjamin au (16) 61,27,86,97. URGENT!

37 N° 30066 Tous les fans de Kick Off peuvent enfin créer leur propres joueurs et équipes. Contacter Barboni Stéphane au (16) 47,27,67,11.

88 N° 30067 Vds imprimante Commodore MPS 1230 (Noir et Banc graphique), TBE. URGENT! Téléphoner au (16) 29,31,47,00 après 19h et demander Olivier.

41 N° 30058 Vends jeux sur Amiga 500 et sur 500 possédant une extension. Ecrire à Camus Floriant, 1 rue Alain Gerbault, 41000 Blois

78 N° 30059 Full Metal Planete, Drakkhen, Iron Lord, Disc, Kickoff + Extra, Micropose Soccer, Babarian 2: 90 Frs pièce, 160 Frs les 2, 230 Frs les 3, 500 Frs les 7 + compile (last Duel...). Contacter Tissier Yann au (16) 30,51,91,72.

75 N° 30060 Vds Amiga 1000, Gods + 2 manettes + utils, prix: 1500 Frs et possibilité de contact. Contacter Vivian, après 18h au (1) 43,37,53,84.

93 N° 30061 Vends jeux sur Amiga. Contacter Caeyman JN, 46 rue du Réseau Robert Keller, 93160 Noisy le Grand ou au (1) 43,03,74,12.

95 N° 30056 Vends Amiga 500 seul ou avec jeux, ou revues, sans écran pouvant être branché sur TV. Contacter Julien au (16) 39,82,55,91.

59,82,53,91.

67 N° 30052

Vds originaux éducatifs CE2
Français. Contacter J-Marc au (16)

88,78,63,81. Vds dernières nouveautés originaux: Goblins etc...

Prix intéressent. Contacter Christ

au (16) 88,78,78,88.

AUTRES

ACHAT

95 N° 30143 Ach Sonic, Wonderboy, Heavy Weight Champ, sur Gamegear 200 Frs maxi. Téléphoner au (16) 30.32,70,24 merci!

92 N° 30144 Ach imprimante laser à bas prix, même en mauvais état. Contacter Stéphane au (1) 47,71,08,72.

01 N° 30145 Ach C64, clavier et moniteur (couleur ou non), avec jeux et autre (livre...), prix 1200 Frs à 1700 Frs, ou échange contre CPC 464 + jeux. Contacter Pierre, aux heures de repas, au (16) 85,30,37,35.

95 N° 30146 Ach moniteur couleur Amiga, ST, pour 1250 Frs. Vds 2 jeux Megadrive à 150 Frs: J Madden, Foot. URGENT! (sur Paris). Contacter Silvère au (16) 34,12,52,40.

89 N° 30345 Ach, Ech, Vds news sur ST, débutant bienvenus, réponse assurée. Contacter Munoz José, 2 av Fontaine Ste Marguerite, 89010 Auxerre, ou au (16) 86,46,69,54.

CONTACT

13 N° 30147 Cherche contact sur Macintosh Plus pu LC, échange de jeux possible. Contacter Jérôme Durand, 6 lotissement l'Aupiere, 13800 Istre.

92 N° 30148 Game Over le Fanzy, 100% fun est dispo, contre 4 Frs. Contacter François Dougard, 4 rue du Tintoret, 92600 Asnières, ou 36 15 Joystick, bal "Game Over"

N° 30072 ST ch correspondant pour échange jx (possède Lous 2...), utils,démos, soundtracks. Env listes à: Antoine Berger, 287 rte du Loroux Bottereau, 41115 Basse Goulain, ou au (16) 40,34,70,51.

75 N° 30073 Lynx 2 + Slime World: 600 Frs. Contacter Jean-Marc au (1) 42,40,49,04.

75 N° 30068 Echange synthé Yamaha PS5360 + Gameboy avec jeux contre, console Lynx ou Gamegear ou Megadrive avec jeux. Contacter Emmanuel eu (1) 46,24,33,57

VENTE

93 N° 30345 Vds Neo-Geo + Magician Lord, parfait état, prix 2000 Frs. Contacter Christophe au (1) 48,23,31,18.

93 N° 30149 Vds Gamegear, 6 jeux (Sonic, Skweek, Shinobi, Columns, Monaco GP, Leader Board) + adapt secteur. Le tout en TBE, pour 1570 Frs. Contacter Marc au (1) 43,03,74,15.

75 N° 30150 Vds Gamegear + Sonic + adapt secteur: 1000 Frs, ou échange contre Turbo Express GT. Contacter Jonathan au (1) 43,31,40,19 après 17h.

92 N° 30151 Urgent! Vds MO5 + lecteur K7 + crayon optique + 2 manettes + livre + 27 logiciels (avec notice). Contacter Neil au (1) 47,09,03,17.

93 N° 30152 Vds cartouches de jeux GX 4000: NVS, Robocop 2, Navy Seals, Pang, World of Sport, Switch Blade, No Exit, Tennis Cup 2, Klax, prix: 150 Frs chacune, ou 1000 Frs le tout. Contacter Frank au (1) 43,83,65,66.

PETITES ANNONCES

75019 PARIS

42 N° 30153 Vds imprimante Star LC10, Gameboy, jeux sur ST de 50 à 100 Frs. Contacter Fred au (16) 77,20,95,28.

Nº 30154 59

N° 30154

Vds sur Gamegear: Dragon Crystal

150 Frs. Vds 4 jeux ST pour 180
Frs (Rockstar, Orbiter, Dizzy, Bard's
Tale), sur le Nord. Téléphoner
au (16) 20,79,19,82.

91 N° 30155 Vds MSX Turbo R + jeux (400) + manettes: 6500 Frs. Cherche possède MSX2 + & + TR, pour échange. Ech jeux Gamegear. Contacter Autour Fabrice, 44 rue P. Brossolettte, 91350 Grigny.

Vds 2 raquettes Donnay Pro One Agassi, avec leurs houses pour 2000 Frs (frais de port inclus). Contacter Alexandre au (16) 50,70,46,44.

Vds MO5 TBE + manette manuel ou échange contre Gameboy avec jeux. Contacter Stéphane au (16) 84,49,07,52 URGENT! (le soir).

92 N° 30158 Vds 386 SX, 20 Mhz, 4 Mo, VGA coul, Lect 3"1/2 et 5"1/4, DD 40 Mo CD Rom, SB Pro + CD, ss garantie: 13500 Frs. Contacter Mr Robic, le soir, au (1) 47,33,58,22.

N° 30069 Vds Lynx + adapt secteur + sacoche, prix: 500 Frs. Contacter Philippe au (16) 60,05,83,79.

01 N° 30057 Vds TV Noir et Blanc (6 chaînes), Philips avec antenne incorporée, écran de 30 cm, prix 700 Frs à débattre. Contacter Johann au (16) 74,51,06,14 à partir de 17h30.

N° 30006 68 N° 30006 Vds originaux DR-Dos 6,0, Wing Commander 2, etc... Cherche contact pour PC et Amiga. Contacter Weibel, 52 rue Albert Camus, 68200 Mulhouse, ou au (16) 89,60,11,48 le soir.

Nº 30007 URGENT! vends Gameboy, 7 jeux (avec mode d'emploi), un adaptateur secteur, accessoires, le tout en très bon état: 950 Frs. Téléphoner au (16) 39,53,84,08 après 18h30.

Nº 30008 Vds Lynx + 7 jeux (Warbirds, Chaeck Flag...), en TBE: 1200 Frs. Vends jeux Atari ST entre 30 et 150 Frs, en TBE (Utopia, Italy 90, Lotus...)Contacter Thomas au (16) 47,21,15,77.

78 N° 30002 Vends pour CPC 464 ou consoles, Monit couleur CTM 644 BE, pour 1250 Frs a déb. Contacter Laurent au (16) 39,46,06,63 après 18h.

AMSTRAD

ACHAT

93 N° 30159 Ach pour CPC 6128 (disks), jeux d'échec 50 Frs. Contacter Pascal au (1) 48,58,99,50 sur Paris et proche banlieue.

Contact quelqu'un ayant un scan-ner pour me scanneriser photos en vue d'une intro,, rémunéré Urgent! Contacter Franck Idelot au (16) 97,50,15,31.

03 N° 30161 -Ach ancien jeux arcade sur CPC 6128 disk, comp. fanatiques. Titan, Skweek, Tetris, Loto, Scrabble, ou autres + Discology. Faire offre à: Naturel, r Provence, 03150 Varennes S/A, ou au (16) 70,45,09,13.

59 N° 30162 Nouveau et unique, le club Demonord, vous propose des échanges de démos, logons fefesse etc... Contacter Martinage Ludovic, 11 rue Victor Berode, 59800 Lille.

Nº 30163 CPC 6128, cherche contacts pour échanger jeux et utilitaires. Contacter Zaborowski Boris, 20 rue de bat de l'eau, 62310 Fruges.

Echange nombreux jeux et utilitaires CPC 6128, envoyer liste à: Gitta Albert, la gare, 73800 Chignin.

17 N° 30015 Echange jeux sur CPC Disk, pos-sède Nbrx news, écrire à Allais Nicolas, 5 rue du berger, 17200

VENTE

95 N° 30164 Vends CPC 6128, TBE: 1500 Frs. Téléphoner au (16) 39,91,30,46 ou 30,34,32,20.

33 N° 30165 Vds CPC 6128 coul, 34 disks, 150 jeux, housses clavier et moniteur, cordon lecteur K7, manuel, 14 revues. Prix: 2000 Frs. Téléphoner au (16) 56,97,61,13.

N° 30166 Vds CPC 6128 coul + moniteur CTM 644 coul + souris + impri-mante d' entreprise + 10 disks, le tout en parfais état, pour: 3000 Frs. Contacter Gaelle au (1) 45,67,28,41.

45 N° 30167 Vds CPC 464 + moniteur coul + lect DD1, le tout en TBE + 25 jx K7 + 6 jx D7 4 Disks vierges, prix 2500 Frs (valeur 7000 Frs). Contacter Mathieu au (16) 38,43,82,17 après 18h.

78 N° 30168 URGENT! Vds CPC 464 coul + Nbrx jeux + kit de téléchargement + manuel + pistolet (6 jeux) + 2 manettes; en TBE, valeur 3500 Frs, vendu: 1750 Frs. Contacter Jean-Louis au (16) 30,93,88,30 après 17h.

60 N° 30169 Vds CPC 6128 coul + 80 jeux: 2500 Frs (TBE), et imprimante DMP 2160: 800 Frs. Le tout: 3000 Frs. Contacter Christophe au (16) 44,03,35,16 après 18h.

63 N° 30170 Vds CPC 6128 coul + 70 disks + 200 jeux (Prince of Percia 1 et 2...) + Discologie + joys + 1 boite, prix: 3200 Frs à débattre. Contacter Rolland au (16) 73,86,19,80.

Nº 30171 Vds CPC 6128 + moniteur coul + Nbrx jeux + joy + disks vierges. le tout en TBE. Téléphoner au (16) 30,93,43,27.

93 N° 30172 Vds CPC 464 mono + jeux + joy + revues à 1000 Frs. Téléphoner au (1) 48,58,33,87 le soir.

Vds CPC 464 coul + lecteur disks + jeux K7 et disks + crayon optique + doubleur joy, prix: 1000 Contacter Pierre 34,68,75,61 après 19h30.

Super! Vds Insider et multiface Super! Vds Insider et multiface 2 + doc (état neuf: mai 91), pour 490 Frs. Vds Bob Winner + Častel Master (D7 original), 135 Frs, Vds joystick (neuf) 70 Frs. Téléphoner au (16) 64,94,15,62.

Vds: CPC 6128 coul, tuner TV 3 joys, plus de 130 jx, le tout en TBE, prix: 3500 Frs. Téléphoner au (16) 39,84,12,46 à partir de

78 N° 30175 Vds CPC 6128 coul + Nbrx jeux, bon état, prix: 2000 Frs. Très urgent. Téléphoner le soir au (16) 34,61,62,52.

75 N° 30176 Vds 6128 coul (bon état) + 50 jx + joy + Nbrx revues: 1600Frs le tout. Téléphoner après 19h, au (1) 45,57,19,24.

21 N° 30177 Vds 6128 coul + 125 jeux et utils (Discologie, Studio...), le tout pour 2500 Frs et en bon état. Contacter Nicolas au (16) 80,29,00,09.

Vds jx originaux sur 6128, 100 Frs pièce (50 jeux). Téléphoner au (16) 46,80,21,60.

N° 30180 Vds CPC 6128+ coul + kit télé-chargement + jeux (Heroquest, Bat...) + revues. Rég. d'Aix / Marseille, 2500 Frs. Téléphoner au (16) 42,21,91,41.

58 N° 30181 Vds CPC 6128 coul TBE + filtre écran + imprimante DMP 2160 + 2 joysticks + Nbrx jx + manuels, prix 3000 Frs. Contacter Victor au (16) 86,57,02,81.

Vds CPC 464 mono + lect Disk + adapt TV + Nbrx jeux + manette + revues et manuels, le tout: 1350 Frs. Contacter Julien au (16) 38,73,38,54 (si possède dans le 45 ou région Paris).

N° 30183 Vds CPC 464 coul + lect Disks DD1 + tuner TV + bureau + jeux Disk et K7, prix 2000 Frs. Téléphoner au (16) 83,47,14,81.

76 N° 30184 Vds CPC 6128+ coul + Nbrx jeux, copieur, cartouches basique et jeux + joystick, le tout 2400 Frs. Téléphoner après 20h, au (16) 35,50,29,36.

31 N° 30185 Vds CPC 464 + MP1 + livre manette + JX (+100: Batman, Gold Silver...), prix 990 Frs, ou échange contre 6128 sans jeux. Téléphoner au (16) 61,56,21,40 après 17h.

URGENT! Vds CPC 464 mon coul CTM 640 + lecteur Disks + 2 joys + 80 jeux + manuels, le tout en TBE, prix 2650 Frs à débattre. Contacter Thierry au (1) 48,66,29,85 après 20h.

N° 30107 Vds CPC 6128 + joystick + Nbrx jeux (Terminator 2, Baby Joc...) + Disks vierges + boîte de ran-gement + manuel, TBE: 1500 Frs. Téléphoner au (1) 48,60,26,03 après 19h.

69 N° 30108 Vds pour CPC 6128: Bat 150 Frs F16 Combat 125 Frs, 1 magnéto cassette + cordon + jeu 300 Frs. Contacter Dijon Damien, 158 cours des jarres, 69480 Anse ou au (16) 74,67,13,07.

92 N° 30100 Vds CPC 6128 mono + housse + Textomat +Nbrx disks (+ 1600 Frs de jeux), prix 2990 Frs, à débattre. Téléphoner au (16) 43,33,68,12 entre 17h et 21h.

Vds CPC 6128+ coul + Multi II, Discologie, 50 jeux, OCP Art Studio, souris, éducatifs, K7, disks vierges... Le tout en TBE. Contacter Julien au (16) 37,37,66,33 après 17h30.

19 N° 30102 Vds jeux et compiles pour CPC 6128 de 80 à 150 Frs (Sport, Arcade, Action), envoyé 1 env timbrée à: Stéphane Mestre, rue des Chalibordes, 19190 Beynat.

95 N° 30103 PC/XT 512 K 2*5"1/4, CGA, Nbrx logiciels (Word, MP, Dbase..), souris, TBE: 2500 Frs. CPC 6128 coul Nbrx jeux + 100 D + housse: 2500 Frs. Téléphoner au (16) 34,53,91,22 livrable sur R Paris.

Je suis oblige de me séparer de mon imprimante DMP 2160, si vous la voulez (pas cher: 1000 Frs). Contacter Teyssier, 67 rue du moulin vert, 75014 Paris, ou au (1) 45,42,75,56.

Vds CPC 6128 coul + kit téléchargement + Nbrx jeux originaux + imprimante + M ags. + imprimante + M ags. Magnum Force + disks vierges + manuel, le TT. en TBE: 2900 Frs. Contacter Tanguy au (16) 46,61,45,17.

Vds 6128 coul + 80 jx + Quiajoy + Discology + Words + Disk de dessin, le tout: 2000 Frs à débattre. Contacter Cyril au (16) 72,02,90,76 laisser message. URGENT!

N° 30000 Vds CPC 6128 couleur + 1 joystick + revues + carton d'origine + DMP 2160 + Nbrx. jx + Textomat. Prix: 3500 Frs. Contacter Gaspard en semaine entre 19h et 21h au (16) 60.07.32.33

Nº 30009 Vds CPC 6128 coul, Nbrx. jx + joystick + revues, le tout pour seulement 2000 Frs (CPC de 1991) Contacter Murat, vite au (1) 48,31,23,65 après 18h.

Disk: S-Warriors, S-Dancer, Tortues Les Collectors Action-Coundow Final Fight, Gryzor + Green-B, Rampage + Quartet: entre 80 et 100 Frs. ou échange le tout contre Gameboy. Téléphoner au (16) 21,95,83,03.

Vds CPC 6128 moniteur couleur + manette + de Nbrx jeux, très urgent. Valeur 2000 Frs. Vds adapt TV Amstrad, valeur 500 Frs. Contacter Xavier au (16) 39,78,12,90 après 15h.

69 N° 30012 Vds Amstrad 6128 + moniteur coul + 112 jeux (Final Fight...), pistolet, adapt, 2 manettes, 3 joys-tick, boite de rang, manuel et disquettes d'utilisation, + de 15 revues Joystick + livres. Le tout en TBE: 1990 Frs. Contacter Grégory au (16) 78,90,21,97

34 N° 30269 Vds CPC 6128, moniteur coul + 200 jx + manuel + câble magnéto 200 revues, le tout: 250 Frs. Téléphoner au (16) 67,24,00,79.

30 N° 30013 Vends CPC 6128 mont coul + 2 joysticks + disks de jeux et uti-litaires + manuel + revues TTBE: 2100 Frs, ou sans moniteur: 1400 Frs (possède échange avec cons ou ord). Téléphoner au (16) 66,24,01,00 laissez votre Tél.

Vends moniteur coul Amstrad CPC CTM64C: 900 Frs (1987) TBE. Vends EXEL100 mono (1985 peu servi) + lecteur de cassettes lecteur cartouches + programmes + jeux: 1200 Frs. Contacter Benoi au (16) 69,25,80,75.

Vends CPC 6128 couleur avec de nombreux jeux et Tuner TV et radio réveil + bureau, Valeur 5800 Frs. Contacter Jerome au (16) 69,07,14,07

95 N° 50142 Vds CPC 6128, quelques jeux, souris, moniteur coul, diske vierges, prix: 800 Frs, de pré-férence région Parisienne Contacter Guillaume au (16) 34,12,23,37 URGENT!

ATARI

ACHAT

94 N° 30251 Ach jx sur ST: Godds 150 Frs, New Zealand Story, Rainbow Island 100 Frs, Fiendish, Fredy's 50 Frs. Téléphoner au (16) 46,78,73,77.

Ach imprimante coul de bonne qualité (ou N&B) et Vds Atari 2600 + 10 jx + 4 manettes, le tout pour 3 * rien! Téléphoner au (16) 87,30,97,46.

N° 30113 Ach comptant Atari 1040 ou Mega avec écran à prix raisonnable. Contacter Jean-Pierre au (16) 47,39,21,59.

Ach nouveautés sur A1040 STE. Contacter Schoumacher Daniel, Quartier Bayard, BP 20, 55430 Belleville sue Meuse ou au (16) 29,84,66,21.

N° 30254 Ach, Vds, Ech news sur ST rapide. Contacter Fred au (16) 84,40,06,07.

CONTACT

Cherche contacts sérieux et durables sur ST, réponse assurée. Contacter Rossignol Guillaume, 2 impasse des genets, 60150 le Plessis Brion.

51 N° 30256 Club réalise pour Atari ST ou Amiga vos digitalisations, à partir de photos ou de diapos. Contacter Moreau Gérard, 9 rue Fontaine, 51510 Villiers le château, ou au (16) 26,70,91,07.

Cherche Contacts sérieux sur ST. Contacter Dupont Dominique, 57 rue Joseph Hue, 76250 Deville les Rouen, arnaqueur s'abstenir!

Nº 30253 Cherche contact sur ST, possède news (Blues Brothers, Simpsons...). Contacter Denis Lafraichine, 63 rue du vieux four. 79180 Chaurov ou au (16) 49,08,04,62.

Nº 30110 Cherche contacts sérieux pour échanger nombreux jeux et news sur STE. Contacter Olivier Bouroux, 33-35 rue Dumont d'Urville, 41000 Blois.



MICROMANIA LES 3 MOULINS Centre C^{ial} Les 3 Moulins . Pont de Billencourt 92130 Issy-Les-Moulineaux

NOUVEAU A NICE

NOUVEAU

MICROMANIA NICE-ETOILE

Centre Cial Nice-Etoile . Niveau -1.Tél. 93 62 01 14

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

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

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

PETITES ANNONCES 103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

78 N° 30045 Cherche contacts sympas et durables sur ST. Ecrire à: François Gérard, 27 rue Rieussec, Bat 5, 78220 Viroflay.

38 N° 30123 Sharp PC-E220/500, cherchent contacts, pour dialogues: 500 caractères, news, instructions... Contacter Klinger Werner, Le Petit Tizin, 38210 Tullins.

75 N° 30049 Cherche contacts pour jeux sur Atari, Téléphoner au (1) 42,81,38,77 entre 17 et 19h.

31 N° 30112 Ch contact sur ST, possède Nbrx news (Volfied, Wolf Chid...), pas sérieux s'abstenir. Contacter Roger Stéphane, 10 av des Pyrénées, 31860 Pins-Justaret.

N° 30136 Cherche contacts sérieux sur STE, pour échange de news (possède: Another World, Adu Tennis...). Contacter Cédric au (16) 67,84,82,66 après 20 heures (amaqueurs s'abstenir!)

59 N° 30354 Echange jeux sur ST, possède Nbrx news, réponse assurée. Envoyer liste à: Lejeune Tony, 8 rue des messages, 59220 Teteghen.

49 N° 30355 ST cherche contacts sérieux et durables, dans l'Ouest de la France, réponse assurée. Contacter Laurent Richard, 12 rue du marché, 49130 St Gemmes sur Loire.

34 N° 30356 Cherche contacts STE, sérieux, durable & rapide, pour news et autres. Contacter Alan Cabre, 14 rue Antoine Roux, 34400 Lunel Vieil, ou au (16) 67,71,90,10.

VENTE

93 N° 30258 Vds 520 STE + mon coul + souris + docs + revues... Valeur + de 9000 Frs, vendu 3500 Frs. Téléphoner au (1) 43,03,05,15.

13 N° 30259 Vds jeu: Midwinter 2, neuf 150 Frs. Contacter David au (16) 42.77.86.11.

publiées.

N° 30260 Vds original ST, super prix (Donjon Master, M1 Tank, Kick Off 2, Populous...), entre 50 et 150 Frs. URGENT! Contacter Cyril au (16) 47,90,84,03.

92 N° 30261 Vds Atari 520 ST + mon coul + joy + jx (Lotus 2...), prix: 2600 Frs. URGENT! Téléphoner au (1) 47,93,01,05.

61 N° 30262 Vds Atari 520 STE + péritel + souris (1 an), prix: 2000 Frs. Téléphoner au (16) 33,30,00,31 après 18h.

70 N° 30263 Vds jx pour STE/STF (anciens et nouveautés). Contacter Fanet Nicolas, rue des canes, 70100 Autrey les Gray. Réponse assurée à 100%, très urgent.

75 N° 30264 Vds Jx Atari ST, en très bon état (Tortues Ninja, Tiger Road, Xenon...), 40 Frs pièce. Contacte Grégory au (1) 47,00,08,15.

95 N) 30265 Vds Atari 520 STF + mon coul SC1425 + Freeboot + souris + joy + 150 disks (jeux + utilitaires) + revues, prix 3500 Frs. Téléphoner au (16) 34,73,18,55.

93 N° 30266 Vds 520 ST, TBE + écran + lect ext + 500 jx dont 50 original + imprimante Citizen + 3 joys + souris + docs + magazines + 5 boites de rang... une partie encore garantie, valeur 15000 Frs, vendu 7000 Frs. Téléphoner au (1) 48,54,25,41.

N° 30267 Vds logiciel éducatif: 80 Frs (originaux Nathan), UMS 2: 100 Frs, Player Manager: 50 Frs. Vds Lynx + 35 jx pour 1000 Frs. Contacter Stéphane au (16) 64,68,16,48.

91 N° 30268 Vds 1040 STE, garantie 2 ans + écran coul + 150 disk + los de PAO + Deluxe Paint + 2 joy + 3 souris, le tout état neuf, prix: 4900 Frs. Contacter Fillion Grégory au (16) 69,44,56,27.

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront

Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

Ce bon à découper est valable pour un numéro.

(joindre étiquette d'expédition.)

Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.

78 N° 30270 Vds 520 STE, TBE + 2 joy + souris + tapis + Nbrx jx (dont news) + livres + logiciels de dessins, programmation. le tout: 2100 Frs, avec écran: 3900 Frs. Contacter Yoann au (16) 30,43,00,34 après 18b

16 N° 30271 Vds jx Atari (Charente uniquement). Cherche lecteur ext: 200 Frs maxi. Ch imprimante. Vds jx sur Amstrad. Contacter Willy au (16) 45,67,75,21.

94 N° 30272 Vds 520 ST + moniteur mono + imprimante LX800 Epson + câble péritel + Free Boot + livres + logi ciel + 40 disks. Le tout 4000 Frs. TBE. Contacter Fabien au (1) 46.80.26.02.

13 N° 30273 520 STE + imprimante + TTX + nécchrome + collection jeux sport (les + grands), valeur: 12000 Frs céder à prix intéressant. Contacter Yohann au (16) 91,08,81,15 après 20h.

94 N° 30274 Vds ST + moniteur + joy + Nbrx jx (nouveautés) + revues. Prix à débattre: 3500 Frs, ou Ech contre Megadrive + 5 jx. Contacter Doug Ravaux, 10 rue Villageoise, 94 Arcueil.

57 N° 30275 Vds Lynx Atari + 4 jx: 990 Frs. Téléphoner au (16) 87,74,26,56.

N° 30276 Vds 520 STF, 1 Mo + moniteur coul + 2 joysticks + souris + 100 disks de logiciels (ÿx + utils): 2500 Frs. Contacter Marc, après 19h, au (16) 69,48,34,75.

92 N° 30277 Vds extension de mémoire pour STE/F, prix: 300 Frs, vendu 150 Frs. Contacter Séb au (1) 46,30,86,67.

95 N° 30278 Vds 520 ST + 2 joys + très Nbrx jx (140) + souris + utils, prix: 2500 Frs. Contacter Laurent au (16) 34,28,05,42 avant 20h, à Soisy. 75 N° 30279 Vds 1040 STF + péritel + disk ext + émulateur Mac + Rom + PRG + moniteur N&B + Nbrx programmes originaux, le tout TBE, prix à débattre. Contacter Raphaël au (1) 45,04,50,07.

91 N° 30280 Vds Nbrx jx sur ST (news), à prix exceptionnels! Réponse assurée, sérieux et rapide. Demander liste à: Julien Brault, 4 rue Benjamin Moloïse, 91790 Boissy sous St Yon.

13 N° 30281 Vds 520 STE + ext 1 Mo + lecteur ext + Track Ball + joystick + souris + 50 originaux + 50 news + 50 news: 6000 Frs. Téléphoner au (16) 91,42,50,60.

75 N° 30282 Vds 1040 STF + manette + logiciels + bouquins, pour seulement 1800 Frs. Vds sur Amiga logiciels. Contacter Christov Loïc, 1/3 place Stalingrad, 75010 Paris, ou au (1) 48,23,20,65.

71 N° 30283 Vds: F16 Combat Pilot, Metal Master, Croisière pour un Cadavre, Indy Aventure, The Simpsons, Ghunship, Navy Seals: 120 Frs pièce, ou 510 Frs les 7, 199 Frs les 2, ou 3 pour 220 Frs, aux choix. Téléphoner au (16) 50,44,24,41.

93 N° 30124 Vds 1040 STF + câble + impasse Citizen 120D + papier + 50 disks + rallonge joystick, TBE: 2600 Frs + moniteur coul Philips: 3800 Frs. Téléphoner au (16) 48,55,89,21 le soir jusque 19h30. URGENTI

49 N° 30125 Vds news sur ST à tout petit prix (STE/STF), échange possible (news only). Contacter Guillant Gregory, 6 Sq des mimosas, 49610 Murs Frigne

95 N° 30115 Vds 520 ST + 70 jx env + souris + joystick: 2200 Frs. Contacter Jean-Yves Alberro au (16) 39,88,73,90 ou 20 Bd Mongolfiers, 95190 Goussainville.

37 N° 30116 Vds 520 STFDF + joy + 6 original (Panza, R Type, Pistolet...) + 50 disks (news, utilitaires) + revues + Freeboot, valeur 5400 Frs, vendu 2500 Frs. Contacter Fabien au (16) 47,56,28,79 après 19h.

17 N° 30117 Vds jx ST: Blues Brothers 160 Frs, Another World 160 Frs, Panza 130 Frs, Vds jx SMS: Golden Axe, 170 Frs, Vds Gameboy + Tetris 380 Frs. Contacter Sacha au (16) 46,47,48,55 après 19h.

68 N° 30118 Vds sur ST, originaux: Final Fight 190 Frs, Skid2 150 Frs, Gremlins2 140 Frs, Brat 190 Frs, Night Breed 100 Frs et Panza 150 Frs + Gargoxles Quest 140 Frs. Contacter Olivier au (16) 47,80,63,37.

93 N° 30119 Vds STE (TBE) + Nbrx jx (originaux), valeur 5000 Frs, céder à 2500 Frs, à débattre. Contacter Benjamin au (16) 48,48,45,73 après 18h.

57 N° 30120 Vds imprimante Citizen 1200+: 800 Frs, acheté 1300 Frs, pour cause doble emploie. Téléphoner au (16) 87,95,26,02 après 18h, si possède sur région de Metz.

91 N° 30121 Vds jeux STF/STE avec boîte et notice de 50 à 70 Frs (Kult, Ninja Warrior, Les Voyageurs du Temps...) Contacter Hervé au (16) 60,82,38,92.

N° 30122 Vds 520 ST + écran + imprimante + 3 joys + souris + 450 jeux + 5 boîte de range + revues + docs + 40 originaux: 15000 Frs, vendu 6000 Frs, dans le 93. Téléphoner au (1) 48,54,25,41. 64 N° 30111 Vds Atari 520 STE, 2 Méga + 30 disks + 1 joystick, pour 2700 Frs (port inclus). Contacter Patrice au (16) 59,61,17,17.

73 N° 30050 Vends Linx (jamais utilisé), avec 2 jeux, Comlinx, Adapt secteur: 700 Frs. Contacter David au (16) 79,41,16,73 (seulement le weekend).

92 N° 30046 Vds Atari 520 STF + Nbrx jeux + joystick + souris + tapis souris + boite de rangement + magazines, prix: 4000 Frs à débattre. Contacter Beynel Pascal au (16) 47,81,17,36.

94 ev minitel, gratuit PA, vente, achat, dia, en direct, échange de DP, etc... Ouvert 24/24, 7/7 au (1) 49,81,09,28 Dépt 94, pour échange contacter moi: Bal Rebelle ou Sysop.

69 N° 30048 Vds 520 STF TBE + Nbrx jeux 1500 Frs seulement. Contacter Patrick au (16) 78,59,24,03.

51 N° 30005 Vends 520 STE, SC 1425, souris, joy, Nbrx. jeux, boite de rang, manuels utile, le tout en TBE, pour 4000 Frs à déb. Vends Lynx 2, 2 jeux ss garantie: 800 Frs. Téléphoner au (16) 26,36,48,43 après 19h.

PC & COMPATIBLES

ACHAT

94 N° 30343 Ach PC Amstrad, avec joys + souris, lect 3", pour moins de 2500 Frs (clavier + moniteur). Téléphoner au (1) 46,86,56,42.

43 N° 30344 Ach joysticks pour PC (Konix de préférence). Contacter Mathieu au (16) 71,50,19,23.

95 N° 30186 Ach pour PCXT moniteur couleur EGA ou VGA, pour moins de 1000 Frs. Contacter J-Marie au (16) 39.83.78.57 avant 19h.

CONTACT

75 N° 30187 Ech jeux, news PC, aussi utils 3" et 5", cherche contact sur Paris si possible: Wingcom II, Mord V... aussi Amiga. Contacter Chen Michel au (1) 42,06,92,16.

44 N° 30188 Cherche contacts sur PC. Contacter Bidet Arnaud, 154 Bd Laennec, 44600 St Nazaire.

38 N° 30189 PC tous formats, échange Games rapide et sérieux, toutes galaxies, tous styles, tout cool, tous news. Contacter Lamby J-Vincent, 10 rue Dunkerque, 38550 Péage de Roussillon.

59 N° 30190 Ch jx PC, tous Strip poker, Geisha, Emmanuelle, Pane, WWF, Wing of Fury + X. Contacter Mantel Michel 1/42 groupe rénovation, 59160 Lomme; Format 3".

41 N° 30191 Cherche contact PC 5", 360 Ko, possède Moktar, WWF, Gods, Tortues Ninja 2... Vds originaux entre 100 et 200 Frs. Contacter Yoann Du Breuil, 86 rue haute, 41500 Mer.

VENTE

92 N° 30346 Vds jx PC 3": Simcity, Lemmings, T2, King's Quest V, WWF, Wiloixheels, Monkey Island 2, entre 150 et 250 Frs. Contacter Jérémie au (1) 47,86,19,85 entre 17 et 22h,

93 N° 30347 Vds PC 10 III, 5" + souris + carte joystick + jx (Goods, Tank Platon) + utils + moniteur VGA mono, prix 4000 Frs, à débattre. Contacter Vincent au (1) 48,23,76,72. 78 N° 30348 Vds jx PC CGA ou EGA, min à 100 Frs (Préhistorique, Op Stealth, Tortues Ninja...), pour tous renseignement, contacter Patrice, après 18h, au (16) 34,78,44,07.

N° 30349 Vds modem V23 bis, pour PC: 450 Frs. Vds Ordinateur: 300 Frs, Goblins: 100 Frs, Ess Mega: 100 Frs. Contacter Edouard au (1) 43,29,80,48.

69 N° 30350 Vds PC AT 286, 4 Mo Ram, DD 105 Mo, FD 3" et 5" + SVGA coul + ADLIB + 2 joys + souris + Nbrx logiciels: 9000 Frs (- 1 an). Contacter Erwan, après 18h, au (16) 78,56,39,21.

11 N° 30192 Vds: Foot Mania 2, TV Foot, G Courts, Savage, Ikari Warrior en 3": 300 Frs le lot (v: 1000 Frs), 80 Frs l'un (v: 200 Frs). Contacter Mr Pech, 9 rue du Rhin, 11800 Trebes, ou au (16) 68,78,67,59.

94 N° 30193 Vds AT 286 VGA + DD 40 + 2 lect HD + moniteur 102*768 + souris + joystick + Nbrx jeux + 2 Mo Ram + imprimante. le tout pour 10000 Frs. Téléphoner au (1) 45,90,55,29.

85 N° 30194 Vds PC 1640 HD 20, moniteur mono 720*320 + souris + jx (+ de 30) + utils (DAO, PAO...): 7000 Frs. Contacter Nicolas Salomon au (16) 51,05,75,37.

13 N° 30195 Vds jx PC VGA à 270 Frs: Space Quest, Op Stealth, Monkey 2, Longbow, et Monkey Island 16 coul, à 150 Frs, port compris. Téléphoner au (16) 91,65,01,58.

59 N° 30196 Vds jx sur PC 3": Wing Commander 2, Heart of China... Téléphoner au (16) 20,53,05,93 (horaires de bureau.

94 N° 30197 Vds Compq deskpro 286, 1 Mo, DD 40 Mo, VGA coul, lect 5" + 100 disks + manuels: 9500 Frs. Contacter Ne Philippe, 26 rue Royale, 94470 Boissy St Léger, ou au (1) 45,69,26,64.

92 N° 30198 Vds PC 1512 DD 5", coul, DD 20 Mo + joystick + Nbrx jeux et utils: 5000 Frs, à débattre, état neuf. Téléphoner au (16) 47 31 55 93

44 N° 30199 Vds Nbrx jx sur PC 3" et 5", entre 50 et 70 Frs: Xenon 2, Rick 2, Wing Commander, Test Drive 3. Contacter Viaud Antoine, 1 rue de l'oasis, 44830 Bouaye, ou au (16) 40,65,58,78.

59 N° 30200 Vds PC 2086/8 Amstrad, 640 Ko, DD 32 Mo, lect 3", V6A coul, souris, Windows + jeux + utils + imprimante DMP 3250D: le tout TBE: 7000 Frs, à débattre. Téléphoner au (16) 20,74,23,78 (répondeur).

83 N° 30201 Vds jx PC 180 Frs: Night and Magic 3, FS4, Riders of Rohan, Ess Mega Godfather, Links... 3"1/2. Contacter Claude au (16) 94,27,44,76.

31 N° 30202 Vds PC 86, 10 Mhz + écran coul + 3" et 5", 2 Ko Ram + souris + imprimante Citizen + Nbrx logiciels: Works, QB, T Pascal, PCtools... TBE, prix 10000 Frs, céder à 3000 Frs. Contacter David au (16) 61,08,29,31.

75 N° 30205 Vds extension de mémoire 512 Ko, pour Amiga, garantie 8 mois: 200 Frs fixe. Contacter Olivier ou Tatouille au (1) 42,50,05,35 après 19h.



PETITES ANNONCES 103 Boulevard Mac Donald

75019 PARIS

Vds Victor V286C AT 10 Mhz, 640 Vos Victor V286C AT 10 Mhz, 640 Ko de Ram, lect Disk 3", 1,44 Mo, DD 32 Mo, compatible EGA, écran monochrome type Hercule (IBM): 4000 Frs, carte VGA Art'line: 1000 Frs. Contacter Pascal, après 20h, au (16) 60,79,40,79.

35 N° 30109 Vds IBM PS1 286, année 91, coul VGA, DD 30 Mo, acheté 16000 Frs + boit d'exwt + port 2 joystick + modem + Works 2 + Nbrx logiciels (Wing Commander 2): 8500 Frs. Contacter Erwan au (16) 99,94,22,39.

38 N° 30074 Vds pour PC 5*1/4 HD: Wing Commander 2, Night and Magic 3 (version Fr), et pour PC 3*1/2 HD: Leisure Suit, Larry 5 (200 Frs pièce). Contacter Sébastien au (16) 76,71,28,63.

Vds PC 1512 couleur CGA, 640 Ko, 2 lecteur D 5"1/24 +imprimante. Téléphoner au (16) 35.33.19.61.

N° 30076 Vds jeux PC: Golden Axe, Prehistoric, Cisco Heat, Space Ace, Ultima 6: 150 Frs pièce et Wing Commander Mission 1 et 2: 150 Frs. Contacter Mr Loi J-Pierre, 28 rue Frimaux, 17300 Rochefort, ou au (16) 46,87,25,09.

64 N° 30179 vends Nbrx jx sur PC 3"1/2 ou 5"1/4, jusqu'à 1/3 de leur valeur initiale. Contacter Stéphane, du lundi au dimanche, après 18h, au (16) 59,34,78,62

/5 Vds PC 286, 16 Mhz + 20 Mo Ram + EGA couleur + Dos 5 + DD ESDI NEC 120 Mo + Lect 5"1/4 et 3"1/2, parfait état: 6000 Frs. Imp NEC P2200, 24 aiguilles: 1500 Frs. Contacter Seb au (1) 43,70,02,57.

Vends ou Ech Monkey Island (PC 3"1/2) et Panza Kick Boxing (PC 5"1/4) contre jeux du même style. Contacter Bruno au (16) 45,20,07,91 (répondeur laissé un message).

Vends jeux PC originaux: CC2 Nord et Sud, Mystical, Grand Prix, Sim City, International Soccer, et plein d'autres, entre 80 et 150 Frs. Contacter Roches V, 31 av JB Lebas, 59590 Wasquehal

Vends PC 1640 moniteur couleur ECD, lecteur 5"1/4, HD 30 Mo + logiciels (Quatroo Works 2 + jeux), prix: 6000 Frs. Contacter M.Lorry au (1) 49,06,45,00 de 10h à 17h.

78 N° 30023 Vds PC 286-12, VGA 800°600 mult.sync, DD 22 Mo, Nbrx jeux, utils, Falcon 3, Wc, Longbow... Prix: 6400 Frs. Téléphoner au (16) 30,50,22,75.

Nº 30024 Vends Sound Master + logiciels + superbes musiques (carte sous emballage garantie 1 an), 1300 Frs. Contacter Fabrice Hermelin, 2 rue Jean Jouvenet, 77380 Combsla-Ville, ou au (16) 60,60,87,31.

N° 30025 Vds pour PC 3"1/2: Compile Titus Action (Titan, Knight Force, Crazy Car 2, Fire and Forget), le tout 180 Frs, et Préhistorick, Disc, Golden Axe, pour 160 Frs le jeu. Contacter Sébastien au (16) 34,74,26,38.

13 N° 30026 Vds PC 88 écran 16 coul + lecteur 5"1/4 + DD 20 Mo + Nbrx jeux + Dos 3,3 + carte horloge + carte joy: 4500 Frs sur Bouches du Rhône et Sud. Téléphoner au (16) 91,07,10,14 après 19h30.

MASTER SYSTEM

VENTE

84 N° 30084 Vends jeux Master System (Mickey, Pacmania, Ys...), TBE, de 220 à 300 Frs. Contacter Benjamin au (16) 90,20,64,25 si possible aux heures de repas.

31 N° 30085 Vds SMS + 2 manettes + 8 jx: 1000 Frs à débattre, possède Vds jx séparer. Téléphoner au (16) 61,88,32,52 après 18h30.

84 N° 30086 Vds SMS + 7 jeux (Sonic, Populous, Pacmania...), le tout TBE à 1800 Frs. Vente jeux sépa-rément. Contacter Benji au (16) 90,20,64,25 à partir de 19h30.

76 N° 30087 Vds SEGA Master System + 7 jeux prix: 1500 Frs, état neuf, matériel acheté en décembre 91. Contacter Laurent Giot au (16) 35,72,10,75 Très urgent!

75 N° 30207 Vds ou Ech jx MS (38 hits). Contacter Eric au (1) 47,82,74,88.

75 N° 30088 Vds jx GG: Monaco GP, Phychic Wold, Golf, Shinobi: 150 Frs pièce, et jx SMS: Alex Kid in Shinobi Wold, Moonwalker: 200 Frs, Sonic: 250 Frs. Contacter Michael au (1) 46,07,45,97 après 17h.

78 N° 30003 Vends SMS + 1 jeu + 2 manettes. le tout 390 Frs (valeur: 990 Frs), Vds jeux MS de 149 à 190 Frs. Téléphoner au (16) 34,87,82,12.

MEGADRIVE

ACHAT

89 N° 30038 Ach, Ech, Vds jx sur Megadrive + Ach console Gameboy, avec ou sans jx + jx. Contacter Julie au (16) 86,62,27,39.

51 N° 30043 Ech 3 jx Megadrive au choix parmi 10, contre Gamegear. Vds Jx NEC et Megadrive. Ach jeux CD Nec. Contacter Mathieu au (16) 26,64,47,29 prix sympa.

84 N° 30095 Ach Gamegear + 1 jeu à 400 Frs (prix à débattre selon l'état), Ach Mastergear. Contacter le plus vite possible: Ravanier Mathieu, Le Creysselas, 84150 Jonquiétres.

Ech J Madden, Football contre Dahna et Ech Marvel Land contre Golden Axe 2 et uniquement contre celui-là. Ach Burning Force pour 150 Frs. Contacter Charles-EDouard au (16) 60,86,27,53

VENTE

29 N° 30097 Vds Gameboy + Gamelight + très Nbrx jeux parmi lesquels: Batman, Castel vania II, World Cup...(jeux N° 30097 pouvant être vendus séparément). Contacter Yanick au (16) 98,56,71,23 prix à débattre.

33 N° 30098 Vds Megadrive très très bon état (+ 1 manette + 1 jeu, sous garan-tie), avec emballage d'origine, le tout: 1200 Frs. Très urgent! Téléphoner au (16) 56,47,39,92.

Vds (Ach, Ech) news neuves Jap, sur SEGA, prix très intéressant. Contacter Jérôme au (1) 43,74,25,41.

24 N° 30089 Vds jeux Megadrive (Alien Storm, Monaco GP, Whip Rush) + Megaman 3 pour NES Fr. Contacter Stéphane au (16) 53,54,46,88 après 18h, prix à débattre.

Vds Megadrive Fr ss garantie + d jx (Street, Sonic, etc...) + adapt + manette, prix: 1600 Frs. Contacter Vincent au (1) 42,59,03,96 après 18h.

Nº 30001 o4 N° 30091 Vds jx Megadrive Jap: Darius II 250 Frs, El Viento 350 Frs, Whip Rush 250 Frs, TBE. Contacter Florestan Ginestou au (16) 59,06,40,67 après 18h.

Nº 30092 Megadrive Jap + arcade power St + pro 1 + 8 jeux (Sonic, Mickey, SP Monaco GP, etc...), le tout en très bon état, prix: 3000 Frs. Contacter Bertrand au (16) 78,61,09,76 après 18h.

N° 30093 Vds Megadrive + 2 manettes + 11 jeux (John Madden, Strider, Crack Down...). Téléphoner au 1(6) 86,75,12,69 le week-end, prix 3700 Frs (valeur 5500 Frs).

Nº 30094 Vds sur Megadrive: Out Run, T Vds sur Megadrive: Out Run, T Force 3, Fantasia, Gynoug, Mustang, Ken, Alex Kid, Dinoland, Boxe, Foot, G&Ghosts, Insector x, DJ Boy, Sh Dancer, Gold Axe, SP Invader, entre 200 et 250 Frs pièce. Téléphoner au (16) 20,52,51,15 après 19h.

Vends pour Megadrive: The Rvenge of Shinobi, prix à débattre. Téléphoner au (16) 43,85,27,40.

Vends Megadrive Jap + 3 jeus (Sonic, Volley, Mag.Boy), prix à négocier. Téléphoner au (16) 78,93,84,51 après 20h.

N° 30040 Ech ou Vds jx Megadrive: Altred Beast, Sonic, Wonderboy 3, Street of Rage, Fatal, Jewel-Master, Labyrinth, Joe Montana Foot. Contacter Jérôme au 43,71,41,82.

Vds jeux Megadrive: Donald, F22, Rolling Thunder: 275 Frs l'un, 750 Frs les 3. Contacter Benjamin au (16) 64,33,38,28

Vends jeux Megadrive: Phantazy Star, Shining in the Darkness: 380 Frs, Populous: 270 Frs, Sonic: 220 Frs, Moonwalker, Ishido: 170 Frs. Contacter Marc, en semaine au (16) 88,69,71,81.

77 N° 30001 Vends sur Megadrive: John Madden 250 Frs et F22 Interceptor 300 Frs, état neuf. Téléphoner après 19h, au (16) 60,07,32,33.

Vends Megadrive, 6 jeux (Stridek, Sword of Vermillon, Quakshot), avec adaptateur Jap, sous garantie. Téléphoner au (16) 39,13,44,47.

93 N° 30034 Vends su Megadrive Fr, Altereed Beast: 160 Frs, Super Shinobi: 220 Frs, Truxton: 180 Frs. Téléphoner au (1) 43,51,10,58.

93 N° 30035 Vds Megadrive + 2 manettes + Sonic à 800 Frs et 9 autres jeux à 150 Frs pièce, ou Ech contre Super NES + Mario 4 et 2 jeux (Américaine). Téléphoner au (1) 48,57,46,38 URGENT!

Vds Megadrive Fr + 10 jeux (Sonic GP Monaco, Shinobi...)+ adapt Jap + 2 manettes, valeur 5400 Frs, vendu 3300 Frs. Contacter Gregory au (16) 39,91,82,48 après

N° 30037 30 N° 30037 Vds Megadrive Jap + 6 super jeux: Sonic, Donald, EA Hockey, Street of Rage... + 1 jeu gratos, en excel-lant état, le tout pour 1700 Frs, port compris, valeur 3190 Frs. URGENT! Téléphoner au (16) 66,34,39,72.

93 N° 30132 Vds Megadrive (Fr) à 250 Frs Contacter Jean-Sébastien Tanqueny au (1) 48,66,22,00 ou au 34 av jean Jaurés, 93600 Aulnay ss Bois.

92 N° 30357 Vds Coregrafx + 16 jeux + 2 manettes + quintupleur, prix: 3500 Frs. Contacter Olivier au (1) 42,70,29,33.

/8 N° 30358 Vds PC Engine + jx (PC Kid, Wonder Boy 2...), prix: 800 Frs. Contacter Vincent Fortin, 5 rue Jules Massenet, 78330 Fontenay le Fleury, ou au (16) 34,60,08,02.

75 N° 30359 Vds sur NEC hits: Sokoban World, New Zealand, Marchen Maze, New Zealand, Marchen Maze, Toys Hop Boy, Shubibi Man, 180 Frs l'un!. Contacter Guillaume au (16) 43,72,81,62 à partir de 18h, uniquement sur Paris.

84 N° 30360 Vds jx NEC de 200 à 250 Frs + 1 jeu SGFX: 1941, à 350 Frs, ou le lot de 5 je: 1000 Frs. Téléphoner au (16) 90,82,16,77.

Nº 30361 Vds Coregrafx 2 + 2 manettes + quintupleur + 7 jx (dont F Match Tennis et Devil Crush), valeur: 3000 Frs, céder: 1700 Frs. Contacter Thierry au (1) 46,62,61,03.

77 N° 30362 Vds NEC + 9 jx + manettes + péri-tel + adapt, le tout: 2500 Frs (Batman, Wonderboy 2, Vigilant...). Contacter Abilio au (16) 60,09,0096 ou 64,33,71,57.

91 N° 30363 Vds NEC + 6 jx, valeur: +2000 Frs, vendu: 1200 Frs ou echange contre Amiga 500. Contacter William au (16) 60,75,91,09.

59 N° 30364 Vds NEC Coregrafx + 4 jx: 1100 Frs, ou échange contre SFC + 1 jeu, ou Neo-Geo + jeu. Recherche jx SFC Jap, entre 200 et 250 Frs. Téléphoner, après 18h, au (16) 27,84,74,72.

Vds Supergrafx + 5 jx (\$ Volley, Ninja Spirit...) + 2 manettes, en TBE, le tout: 1700 Frs. Contacter Denis Dhekaier, 20 rue Louis David, 93170 Bagnolet, ou au (1) 43,61,15,91 après 18h.

12 N° 30208 Ach Marchën-Maze sur Coregrafx pour environ 100 Frs. Ech Space Harrier, contre un autre jeu NEC. Contacter Francois au (16) 65,70,11,85.

78 N° 30209 Ach Splatter Mouse 180 Frs, sur NEC. Contacter Vincent au (16) 30,53,46,20,

71 N° 30210 Ech Vds jx NEC/CD (Formsoc, Ys i I II III) ou Vds console SGF + CD, avec adapt + quintupleur + 2 manettes + 16 jx, prix: 6600 Frs, YS I II III anglais: 1100 Frs. Contacter Cédric au (16) 85,39,45,64 après 19h.

N° 30211 N° 30211 Vds Turbo GT + 5 jx: Cyber, Dragon... Prix: 1800 à 2100 Frs. Vds Amiga 500 + 84 jx + souris + tapis + joy + boite + 7 original. Téléphoner le soir au (16) 69,20,42,29.

75 N° 30212 Vds NEC Coregrafx + 5 jx, val: 2490 Frs, vendu: 1600 Frs + quintupleur et une manette, gratuits Contacter Texas au (1) 40,50,53,78

Nº 30213 69 N° 30213 Vds jx NEC: Any on the Road, Ordyne, Veigues, Tiger Road, Champion Wresler, 200 Frs la pièce, 350 Frs les deux, 500 Frs les trois. Contacter Josias au (16) 78,69,54,12.

94 N° 30214 Vds jx NEC, (15 jx): Tiger Heli, 1943, P47, Formation Soccer, SSS, Shinobi... Contacter Fabrice au (1) 46,81,42,89.

59 N° 30215 Vds NEC PC Engine + 2 jx (PCKid II, Cybercore) + manette, boite, garantie 11 mois, le tout: 1100 Frs. Contacter Teranthony au (16) 20,27,32,98.

Nº 30216 Vds NEC PCE + 4 jx (Tennis, TV Sport Foot, Sokoban, Hit the Ice): 1100 Frs, ou Ech contre Megadrive (avec ou sans jx). Contacter David au (16) 47,54,37,44.

Nº 30217 /8 N° 3021/ Vds Supergrafx + doubleur + 8 jx (FM Tennis...), possibilité d'échange contre Famicom + 1 jeu, prix: 2000 Frs. Contacter Anis au (16) 30,95,94,85.

N 30218 Vds Coregrafx + 5 jx (Jakie Chang, Legende of Toma...), prix réel: 2700 Frs, vendu 1600 Frs. Téléphoner au (16) 61,53,29,22.

75 N° 30219 Vds Turbo GT NEC (état neuf) + 4 jx (PCKidd 2, Bloody Wolf, Final Match Tennis, Final Solider) + adapt secteur, prix: 2600 Frs. Contacter Seb au (1) 48,87,41,88.

Vds Supergrafx +5 jx (4 jx CGX et 1 SGRX), 1400 Frs, ou échange contre Megadrive Jap + 3 jx. Contacter Philippe au (16) 39,85,90,80 (Paris et Banlieue).

34 N° 30231 Vds 23 jx NEC de 190 à 220 Frs. Contacter Nicolas au (16) 67,75,77,58 le soir.

Vds Coregrafx + Joypad + XE 1 pro + 13 jeux (ss garantie 6 mois), prix 3500 Frs. Contacter Yann au (16) 88,96,87,53 après 19h.

Vds SGFX + 9 jeux (1941, Aldynes, PCKid 2, Granzort, Ghouls'n'Ghost, etc...), prix: 2800 Frs, vends jx Amiga et Megadrive (F Samouraï, Lotus 2, Another World), à 120 Frs pièce. Téléphoner au (16) 75,46,51,84.

Vds NEC GT avec 4 jeux (SSS, Power DR...), le tout en excellant état, pour 3000 Frs. Contacter Simoneau au (16) 43,94,02,29 au poste 15 ou 20.

AICROMANIA SUR FR3!

haque mercredi vers 17h15 et le dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les ieux dans l'émission



MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à Issy-Les-Moulineaux !!

MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre Cial Les 3 Moulins . Pont de Billencourt 92130 Issy-Les-Moulineaux.



Une montre jeu vidéo à cristaux liquides **GRATUITE*** pour 500 F d'achats ou plus !

*Offre d'une valeur de 145 F valable au Magasin MICROMANIA LES 3MOULINS uniquement (Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

EILLES ANNONCES 103 Boulevard Mac Donald

63 N° 30071 Vds jx NEC: PC Kid 300 Frs, Die Hard 200 Frs, Space Invaders 200 Frs, Winning Shot, Doramone et Sokoban World 180 Frs pièces, quintupleur 140 Frs, Fantasia pour Megadrive 300 Frs. Téléphoner au (16) 73,51,45,32.

27 N° 30027 Vds jx NEC: Cyber Combat Police et R-Type, à vendre au plus offrant. Contacter Pierre, entre et 20h30 seulement, au (16)

N° 30028 + 25 i 59 N° 30028 Vds Supergraphx + 25 jx (Gouls'n'Ghost, Granzork, Raiden...), ou échange contre Amiga 500 + 20 jx minimum, prix: 5500 Frs. Contacter Jérôme au (16) 76,50,29,48 après 7h30 URGENT!

N° 30029 02 N° 30029 Vds Gameboy + Link + écouteurs + sacoche + 5 jeux, environ 800 Frs (au moins), de préférence dans la région Midi-Pyrénées. Contacter Anthony au (16) 62,37,97,56.

91 N° 30031 Vds PC-Engine + 10 jeux: 1500 Frs. Téléphoner au (16) 69,03,42,54 à partir de 18h.

V4 N° 30032 Vds Coregrafx sous garantie et 2 jeux, le tout 900 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 92,72,53,70 après 18h.

38 N° 30033 Vds lot de jeux NEC à 3000 Frs au lieu de 5850 Frs, ou 200 Frs pièce (18 jeux). Recherche 1941 Aldynes Battle Acc. Téléphoner au (16) 76,50,29,48 après 19h. Achète Silence Deburggers: 100 Frs.

Achat

Nº 30366 75
Ach jx SFC Jap. Vds SGX + 4 jx:
1500 Frs, Coregx + jx: 1000 Frs.
Ach, Vds, Vds jx MD (PS 3 et 2,
Street of Rage). Cherche Mario
4, Lakers... Contacter Pierre-Etienne au (1) 42,88,67,33 ou 42,55,20,73.

Ach Nbrx jx NES, dont: Mario 3, Power Blade, Quantum Flighter, Blues Shadow, maxi: 200 Frs, et Vds S Off Road, D Dragon 2, Bad Dudes, et Duck Tales, 220 Frs. Contacter Franck au (16) 98,03,51,14.

75 N° 30341 Ach SFC + 2 ix: 1800 Frs. Contacter Jean-Luc au (1) 45,39,36,55.

76 N° 30342 Ach jx Famicom de 150 à 300 Frs, si news avec boite. Vds jx sur Amiga et Gameboy. Contacter Xavier, 8 rue des Goélands, 76370 Neuville les Dieppe.

Nº 30232 Ach Bubble Bobble, ou Mario 3: 200 Frs maxi. Contacter Olivier Charrier, 2 rue du stade, 91330 Yerres, ou au (16) 69,83,92,14 après 17h30.

93 N° 30131 Ach Gameboy et jeux (Tetris, Castelvania, Ducktales, Qix), et boîte de rangement à 250 Frs. Contacter Jean-Sébastien au (1) 48,66,22,00.

CONTACT

95 N° 30233 Ech Gameboy + 4 jx + câble 4 joueurs, contre Gamegear ou autre + jx, ou vend le tout 1000 Frs. Vds Tortues Ninja sur NES 200 Frs. Téléphoner au (16) 39,84,10,16.

Nº 30234 Ech Rush'n Attack ou Excitoike, contre Double Dragon II. Contacter Toussaint Geoffroy, 4 place des tilleuls, 95000 Jouy le Moutier, ou au (16) 34,21,18,05.

Nº 30235 Ech Duck Tales GB, contre Nemesis, Robocop 1 ou 2. Contacter Pech Frédéric, 18 allée Mozart, 95370 Montigny.

Ech Gameboy sous garantie + 6 jx (Turtles, Maniac...), TBE + piles rechargeable, contre Megadrive + 2 jx en bon état, si possible. Contacter Mat au (16) 53,01,04,26.

Nº 30383 Ech Gameboy + jx (Simpsons Dra Lairs...), contre Coregrafx + 2 ou 3 jx. Contacter Fabien au (16) 30,95,87,59 après 17h.

VENTE

Nº 30384 Vds Ironword + le quickjoy N-Pro, pour: 300 Frs. Contacter Guillaume au (16) 61,72,07,29 après 18h.

Nº 30367 Vds SFC + 11 jx, valeur 12000 Frs, vendu à: 5500 Frs. URGENT! Téléphoner uniquement le week-end au (1) 42,93,03,60 et le mercredi au (16) 60,48,53,30.

Nº 30368 Vds jx pour NES: Tortues Ninja et Kung-Fu (TBE), avec boites et notices: 250 Frs pièce. Contactez moi, au (16) 60,83,92,84 après

Nº 30369 Vds NES + pistolet + SMB1 + Duck Hunt + bottiers: 600 Frs. 8 jx entre 200 et 300 Frs. NES Adv: 250 Frs. Contacter Fabrice Débart, 12 ancienne briqueterie, 27720 Dangu, ou au (16) 32,55,19,86 après 18h.

54 N° 30370 Vds jx NES: Batman 250 Frs, Shadow Warriors 280 Frs (port compris). Contacter Thierry au (16) 83,90,10,44.

N° 30371 Vds jx sur NES, 250 Frs pièce (Robocop, Trojan, Mario Bross...) Contacter Brice au (16) 28,68,01,22, entre 19 et 20h.

Nº 30372 Vds 192 Jx NES (Superman 1 à 4, Bomber Man, Tetris 1 et 2, Sonson, 1942, Soccer 1 et 2, les 3 Mario, Mahjong 2, Ninja 1 et 3, Atlantis...). Contacter Marty au (16) 78,31,09,51.

Nº 30373 Vds NES Nintendo + 4 joys + 29 jx + pistolet + robot, valeur neuf: 15000, vendu: 6000 Frs, prix à débattre. Téléphoner au (1) 46,80,42,40.

N° 30374 Vds NES + NES Advantage + 8 jx . Contacter Nicolas au (16) 62,64,40,09 après 21h. Prix 1800

Nº 30375 Ech, Vds SFC + 4 jx contre Neo-Geo + 2 ix. Contacter Valentin au (16) 26.08 59.88.

N° 30376 N° 303/6 Vds SFC + 6 jx en TBE, prix: 3490 Frs, si possible dans la région de Paris. Contacter Nicolas au (16) 34,77,32,70.

Vds Goem Fight sur SFC: 400 Frs Vds Goein Fight sur SFC: 440 Fts + Game boy + 5 jx: Robocop 2, Double Dragon, Tetris, pour: 700 Frs. Contacter Dubus Grégory, 82 rue de l'Est, 59800 Lille, ou au (16) 20.52.84.58.

Ech, Vds Gameboy + 3 jx contre Lynx + jeu, ou Gamegear + jeu, ou alors le tout 500 Frs (val initial 1000 Frs). Contacter Jérémy au (1) 48,68,12,16 après 19h.

75 N° 30379 Vds jx Gameboy à 50 Frs. Cherche contact sur Amiga 500. Contacter Mr Teh Hooi Chueen, 74 rue de Romaiville, 75019 Paris, ou au (1) 40,18,31,69

N° 30380 Vds Gameboy + sacoche + écou teur, encore sous garantie, TBE + Forteress of Fear, prix: 500 Frs. + Forteress of real, place Contacter Florent au (16) 92,83,67,97.

N° 30381 Vds Gameboy + 2jx (Chess Master et Gargoyle Quest), pour: 450 Frs. Contacter Limond au (1) 43,22,89,60.

69 N° 30236 Vds Gameboy + 5 jx (Tetris, Super Mario....) + câble Link + casque. Ou 150 Frs le jeu. Contacter Fabien au (16) 78,08,07,43.

Nº 30237 Vds sur SFC: F Zero Actraiser Mario 4, Formation Soccer Ghouls'n'Ghost, Pilot Wing, entre 250 et 450 Frs. Ch Zelda 3. Castelvania 4 ou autres. Contacter Yan au (16) 34,10,35,27.

Nº 30238 Vds NES avec 7 jx + pistolet le robot et avec deux manettes, le tout 1300 Frs. Contacter Sébastien au (16) 39,19,52,83 Très

13 N° 30239 Vds NES neuve + Mario 3 + manettes, pour 600 Frs, port com-pris, possible échange contre 3 jx Megadrive, ou Coregrafx manettes, et si possible 1 jx. Contacter Grégory au (16) 90.92.20.91

N) 30240 Vds NES + Nbrx jx (Simons Quest Zelda 2...) + cartouche 31 jeux + 2 manettes, pour 3000 Frs. Vite !! Contacter Quennec Erwann, 7 rue Louise Thuliez, 75019 Paris, ou au (1) 42,39,47,99.

Nº 30241 Vds console Nintendo + 2 manettes + 4 jx (dont Mario Bross 3). Contacter Guillaume au (1) 43,76,99,53 prix 1000 Frs.

75 N° 30242 Vds Nintendo 1500 Frs, avec 9 jx, 2 manettes, pistolet. Contacter Geoffrey Bengeloune au (1) 43,71,89,14 le soir à partir de 20h

N° 30243 Vds Gameboy + 8 jx: 1200 Frs ou échange contre Megadrive. Contacter Sylvain au (16) 83,29,35,05 entre 17 et 20h.

Vds Nes + 9 ieux + NES MAX e Avantage + pist, TBE (Mario 3 et 1, TMHT...), notices et docs, valeur 4200 Frs, céder à 3000 Frs. Téléphoner au (16) 34,69,86,85 après 18h.

Nº 30245 Vds console Nintendo + 6 jx (Mario 1 et 2, Ikari Warriors...) + pistolet et robot, le tout 1500 Contacter Frédéric au (16) 34,80,90,20 à partir de 17h.

Vds 8 Bits, état neuf, avec ou sans 12 jx récent: DD2, Bayou, TMHT. valeur: 5800 Frs, vendu 3000 Frs. Contacter Damien au (16) 60,26,18,73.

Vds Gameboy + 4 jx + écouteur + câble Link, pour: 900 Frs (+ piles). Contacter Christophe Land. 24 rue Léon Curée, 80800 Corbie

N° 30248 Vds R-Type pour Gameboy: 145 Frs. Contacter Emmanuel Malard, 11 rue du Babillard, 44380

Nº 30249 Vds Gameboy: 800 Frs + 4 jx (Dragon's Lair, Tetris...). Téléphoner au (1) 46,23,07,05.

Nº 30250 Vds NES TBE + 5 jx (Batman, Robocop...) + 3 joysticks + pistolet, prix total: 2500 Frs, céder à 900 Frs. URGENT Contacter Mathieu au (16) 27,61,27,27 (Nord si pos-sible). + rêve Club Nintendo.

Vds NES + 5 jx (Super Spike, V'Ball, Bubble Bobble, Zelda 1, Mario Bross 1, TMHT): le tout en TBE au prix de 1000 Frs, possède vente séparée. Contacter Olivier au (16) 55,30,88,08 après

94 N° 30133 Vds jx NES: Zelda 1 et 2, SMB 1, Rad Racer, G&Goblins, H Alley, TBE, de 175 à 250 Frs, à débattre. Vds Zap: 200 Frs ou le tout 1100 Frs, à débattre. R Paris. Contacter Bernard, après 18h, au (1) 43,74,19,23.

N° 30134 Vds Nintendo + 2 manettes + 4 jeux: Mario Bross 1 et 2, Rad Racer, La Légende de Zelda, état neuf, prix: 900 Frs. Contacter Willy au (16) 20,43,57,64 après 18h;

URGENT! Vds jeux NES: Tortues Ninja (250 Frs), et Shadow-Gate version Française (400 Frs). Contacter Nicolas au (16) 76,52,43,59.

N° 30126 Vds Gameboy + Lightboy + boîte de rang + Super Mario + F1 Race + Final Fantasy + Tetris + Revenge of the Gator + écouteurs + câble + piles, le tout: 1100 Frs, TBE. Téléphoner au (16) 46,44,38,70.

Nº 30127 Vds 3 jeux Gameboy neufs (Dragon's Lair...) et Vds autres jeux Gameboy, prix jeux neufs: 1900 Frs, céder à 500 Frs le tout, autres jeux de 50 à 165 Frs. Contacter Yann au (1) 45,89,22,40.

Vds Super Famicom + jeux + cor-recteur couleurs + câbles + transfo + extension, prix: 4500 Frs. Contacter Sylvain au (16) 75,59,59,99.

Nº 30129 Vds Gameboy TBE, avec Tetris + Batman + Tortue Ninja + Qix + écouteurs + câble Link, prix: 800 Frs. Contacter Christophe au (16) 21,27,83,07 après 17h.

Nº 30130 Vds sur SFC: Arthur Quest et AT neuf 450 Frs, Joe et Mac 400 Frs, ou échange uniquement contre Lemmings. Contacter David Musial, 10 rue de Beauvais, 62710 Courrieres, ou au (16) 21,76,83,69.

Nº 30018 Vends, échange, achète jeux pour Super Famicom, Megadravive, Gameboy: Contacter Marc Petitier au (16) 47,50,84,73.

Vds jx NES de 150 à 300 Frs, nom-breux hits, Vds aussi jx SEGA. Contacter Christophe au (1)

78 N° 30017 Vds Gameboy + Tetris + écouteur + câble Link, prix 400 Frs. Vends Duck Tales 150 Frs, Robocop II 180 Frs, Light Boy 150 Frs. Téléphoner au (16) 34, 77,43,16 après 18h, merci!

Vends NES, 6 jeux (Mario 3), 2 Man, le tout en TBE, prix 1200 Frs, vends Gameboy, prix 800 Frs. Contacter Fabien au (16) 79,85,51,49. 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-Rubrique Mac Henri Legoy

Coordination technique

Claude Lucas

Joystick

COURRIER DES LECTEURS

Michel Desangles

NEWS

Toute l'équipe

JEUX CRACK Danboss

Danbiss

Consoles News

AHL & aviateur Destroy

Correspondants permanents à l'etranger

Derek De La Fuente (G.B.) SENDAÏ Publications (USA) SOFT BANK (Japon)

Mise en page

Pixel Press Studio LINOS

Secrétariat

Antonio Da Silva

Chefs de Publicité

Marc Andersen

Isabelle Weill

Abonnement et anciens numéros Huguette Uzan

Directeur des ventes

Promevente-Michel Yatca (1) 45 23 25 60. Terminal EB6

Modifications de service et reassort N° vert: (1) 05 19 84 57

Télématique

3615 Joystick

Centre serveur Sipress

Journaliste Télématique

Mic Dax

Sysanim

Poste à pourvoir

Photogravure RPM, PPO, INTEGRAAL

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

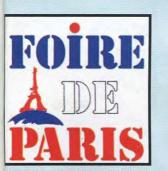


Ce numéro comporte un supplément gratuit: L'ECLECTIQUE SUPER VALABLE

Format tabloïde 8 pages, folioté de 1 à 8, EXCLUSIVEMENT pour la diffusion en métropole.



Tous aux Parc des Expositions – Hall 1 – Porte de Versailles – M° Porte de Versailles



Rendez-vous dans le prochain numéro pour des entrées à tarif réduit.

