

CPC . AMIGA . ST . C64 . PC . NEC . NINTENDO . SEGA

**joystick**  
NUMERO 9

NUMERO 9 - OCTOBRE 90 - 25 F

# joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

80 TESTS

EN DIRECT DU C.E.S. DE LONDRES

## SPECIAL SALON EUROPEEN DU JEU

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

**GRATUIT !  
CONSOLES**

NEWS

LE 1<sup>er</sup> MAGAZINE  
DE TOUTES  
LES CONSOLES

**204 PAGES**

T 2788 - 9009 - 25,00 F



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

# VOUS AVEZ 4 JOURS POUR DEVENIR DES DIEUX.

CNIT PARIS LA DÉFENSE  
du 18 au 21 Octobre.

**Toute la micro de loisirs.**

Création graphique, musique, éducation, jeux vidéo. Les ateliers libre-service, toutes les nouveautés, tous les grands éditeurs, les clubs...

**Toutes les solutions pour l'entreprise.** Du traitement de texte à la P.A.O., le PORTFOLIO, la nouvelle station graphique TT 68030, les solutions par profession...

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





# NE MOUREZ PLUS !

(une exclusivité Joystick)

## LA BIBLE DES POKES

joystick

HORS SERIE  
SUPPLEMENT AU N° 8

1ère PARTIE DE A à L

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



TU NE FERAS  
POINT DE  
GAME OVER

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

La bible des pokes contient des milliers de trucs, d'astuces, de patches, de cheat modes, de plans et de solutions pour tous les jeux sur tous les micros et consoles. Un must indispensable à posséder absolument.

LE VOLUME 1  
EST  
EN VENTE

A PARTIR DU 14 SEPTEMBRE

CHEZ TOUS  
LES MARCHANDS  
DE JOURNAUX  
OU  
PAR CORRESPONDANCE

A SAISIR D'URGENCE !

40 FRANCS  
SEULEMENT

ATTENTION: CE HORS-SERIE N'EST PAS  
INCLUS DANS L'ABONNEMENT

BON DE COMMANDE  
(à découper, photocopier ou recopier)

OUI ! Je veux recevoir le volume 1 de "LA BIBLE DES POKES", ch  
moi, dès sa parution. Je joins un chèque de 40F à l'ordre de  
JOYSTICK, 53 avenue Gambetta - 92400 Courbevoie/La Défense

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



## SOMMAIRE

COURRIER  
DES LECTEURS 6SALON EUROPEEN  
DU JEU 8

## JEUX CRACK 59

|            |     |
|------------|-----|
| CPC        | 60  |
| COURS DE   |     |
| BIDOUILLES | 67  |
| ST         | 70  |
| AMIGA      | 128 |

## SOLUTION

|                   |    |
|-------------------|----|
| OPERATION STEALTH |    |
| (SUITE ET FIN)    | 76 |

PETITES  
ANNONCES 132

## ABONNEMENT 202

## C'EST GENIAL 141

## CONCOURS

|              |     |
|--------------|-----|
| SHOOT AGAIN  | 136 |
| EMLYN HUGHES | 127 |
| VENDETTA     | 77  |

RESULTATS DES  
CONCOURS

|             |     |
|-------------|-----|
| ULTIMA      | 119 |
| SHOOT AGAIN | 119 |

CONSOLES  
NEWS 79

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

## MEGADRIVE

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

## NEC

|                     |     |
|---------------------|-----|
| HELL EXPLORER       | 91  |
| KLAX                | 116 |
| VALKIRY'S ADVENTURE | 96  |

## SEGA MASTER SYSTEM

|                  |     |
|------------------|-----|
| ALEX KIDD IN     |     |
| SHINOBI WORLD    | 92  |
| FIRE & FORGET II | 118 |

## NINTENDO NES

|        |    |
|--------|----|
| TETRIS | 94 |
|--------|----|

## GAMEBOY

|                    |     |
|--------------------|-----|
| BATMAN             | 109 |
| DOUBLE DRAGON      | 109 |
| TEENAGE MUTANT ... | 123 |

## TESTS

## AMIGA

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

|              |     |
|--------------|-----|
| WINGS        | 146 |
| WORLD SOCCER | 201 |
| XIPHOS       | 169 |

## ST

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

|             |     |
|-------------|-----|
| TURRICAN    | 177 |
| UN SQUADRON | 150 |
| VAXINE      | 160 |

## CPC

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

## PC

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

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

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

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

JOYSTICK: 53 Ave Gambetta 92400 Courbevoie La défense, Tél(1) 47 89 59 54 - Fax(1) 43 33 03 23 - Joystick est une publication mensuelle éditée par le Groupe SIPRESS, 177, rue St Honoré, 75001 PARIS, Tél(1) 42 96 55 59 - SERVICE TELEMATIQUE 3615 JOYSTICK. SYSDIM: LAURENT. CENTRE SERVEUR: AZURSOFT • DIRECTEUR DE LA PUBLICATION: Marc ANDERSEN • REDACTEUR EN CHEF: Henri LEGOY • REDACTEUR EN CHEF ADJOINT: Michel DESANGLES • COORDINATION: Olivier Cathier, Claude LUCAS • MAQUETTE: Nuit de Chine • DIRECTION ARTISTIQUE: PIXEL PRESS STUDIO • ILLUSTRATEUR: Yacine • ILLUSTRATION P 59 Bruno BELLAMY • Correspondant permanent en GRANDE-BRETAGNE: Derek de la Fuente • PUBLICITE: Marc ANDERSEN, Isabelle WEILL • MODIFICATION DE SERVICE ET REASSORT DES ANCIENS NUMEROS N° VERT 05 19 84 57 • ABONNEMENTS(1) 42 96 55 59 Hugues UZAN • DIRECTEUR DES VENTES: Promevente-Michel LATCA: 45 23 25 60 • Terminal: EB6 • PHOTOGRAPHIE: EPA, PSD, CDF, INTEGRAAL • IMPRIMEUR: JEAN DIDIER • DISTRIBUTION: TRANSPORT PRESSE • COMMISSION PARITAIRE N° 70725 ISSN 0994-4559-Dépôt légal à parution • Publication inscrite à l'OJD • ILLUSTRATION DE COUVERTURE THE KILLING GAME SHOW et TOTAL RECALL



# MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS

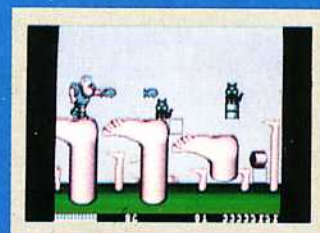
C'EST UN  
SUPER JEU

THE  
COMPUTER  
GAME

NON, C'EST  
PAS VRAI

SI, C'EST  
VRAI !

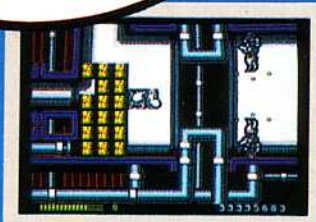
Un extraordinaire délirium d'actions dans l'univers pictural surréaliste de Terry Gilliam et des Monty Python, un scénario explosif, truffé de gags et une intensité pythonesque permettent à ce jeu de renouveler le genre arcade-action.



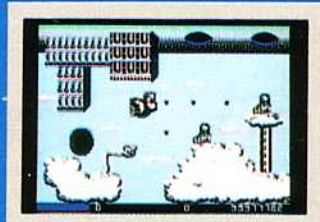
ATARI ST



AMIGA



SPECTRUM



COMMODORE 64



IBM PC



AMSTRAD



©Python Productions 1990

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

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



# courrier

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

Grégory Mazzalovo, Longwy-Haut

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

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

Stéphane Rio, Claix

Eh non.

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

Joël Kieffer

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

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

Une télé, elle, affiche 25 images par

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

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

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

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

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

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

Grégory Legros, Valenciennes.

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

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



# Les Top NANA

## TOP 8 bits

LES FANATIQUES  
TITUS, AMSTRAD CPC

TENNIS CUP  
LORICIELS, AMSTRAD CPC

DRIVERS  
MICROID, AMSTRAD CPC

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

WORLD CUP 90  
EMPIRE, AMSTRAD CPC

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

TARGHAN  
LORICIELS, AMSTRAD CPC

P-47  
RAINBIRD, AMSTRAD CPC

10 JEUX EXTRAORDINAIRES  
GREMLIN, AMSTRAD CPC

EAGLE RIDER  
MICROID, AMSTRAD CPC

WILD STREET  
TITUS, AMSTRAD CPC

HARRICANA  
LORICIELS, AMSTRAD CPC

DARK CENTURY  
TITUS, AMSTRAD CPC

KICK OFF  
ANÇO, AMSTRAD CPC

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

**NANA**  
électronique



## LE JEU DU MOIS

### FIRE AND FORGET II

## TOP 16 bits

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

F-19  
MICROPROSE, ATARI/ST/STE

SILENT SERVICE II  
MICROPROSE, IBM PC

BATTLE CLASS 2  
ELECT. ARTS, IBM PC

MAUPITY ISLAND  
LANKHOR, ATARI/ST/STE

MIDWINTER  
FIREBIRD, ATARI/ST/STE

FLIGHT SIMULATOR 4.0  
MICROSOFT, IBM PC

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

LHX ATTACK CHOPPER  
ELECT. ARTS, IBM PC

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

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

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

WORLD CUP 90  
EMPIRE, ATARI/ST/STE

TRIO  
LORICIELS, ATARI/ST/STE

RAILROAD TYCOON  
MICROPROSE, IBM PC

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

69130 ECULLY Centre Commercial Le Perollier T : 78.33.68.01  
93800 EPINAY SUR SEINE Centre Commercial Epicentre T : 48.29.11.50  
27000 EVREUX Cap Caer Normanville T : 32.31.17.17  
91000 EVRY Centre Commercial Evry 2 T : 60.77.39.59  
83600 FREJUS 805, avenue de Lattre de Tassigny T : 94.53.32.02  
72000 LE MANS C.C. Beauregard Interm. Rt d'Alençon T : 43.23.36.40  
59000 LILLE 59, rue Nationale T : 20.57.59.12  
69002 LYON 26, rue Grenette T : 78.42.99.79  
78200 MANTES LA JOLIE 6, avenue de la République T : 34.78.64.40  
13006 MARSEILLE 39, avenue Cantini T : 91.78.00.61  
14120 MONDEVILLE Centre Commercial Supermonde T : 31.34.20.30  
42000 MONTMIEUX ST ETIENNE 32, rue des Rochettes T : 77.34.19.85  
68000 MULHOUSE 75, rue Franklin T : 89.59.89.89  
54000 NANCY Centre Commercial St Sébastien T : 83.35.70.92  
44000 NANTES Place du Change T : 40.48.19.96  
58000 NEVERS 1, rue Hoche T : 86.21.50.40  
06000 NICE 4, boulevard J. Jaurès T : 93.80.87.87  
06000 NICE 122, boulevard Gambetta T : 93.88.57.57  
30000 NIMES Boulevard Salvador Allende T : 66.29.87.99  
62900 NOYELLES GODAULT C. Commercial Auchan T : 21.49.77.01  
75010 PARIS 31, place Stalingrad T : 40.37.41.19  
75001 PARIS 31, boulevard Sébastopol T : 42.33.74.45  
75011 PARIS 31, avenue de la République T : 43.57.97.91  
75007 PARIS 28, avenue Motte Picquet T : 47.05.30.00  
75005 PARIS 97, rue Monge T : 45.35.00.13  
75013 PARIS Ctr Com. Massena place Venetie T : 45.83.48.92  
75014 PARIS 88, avenue du Maine T : 43.21.94.30  
75017 PARIS 46, avenue de la Grande Armée T : 45.74.59.74

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

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

**NATHAN**  
Logiciels



# Spécial Salon Européen du Jeu

# LONDRES RENTREE AU CES

**T**raditionnellement, le mois de septembre est l'occasion de faire le point sur le marché des jeux vidéo, car c'est en septembre que se tient le plus important salon européen de micro-informatique à Londres. L'an dernier, c'était le PC Show, et nous vous en avions rendu compte (Joystick était encore hebdo, c'était le bon temps). Cette année, il s'appelait CES (Computer Entertainment Show), car ce n'était plus le même organisateur. Peu importe: l'ambiance est la même d'année en année, et à quelques mineures différences près, on rencontre les mêmes gens, les mêmes éditeurs et parfois les mêmes promesses (un exemple au hasard: Psygnosis annonce Aquavventura pour la fin de l'année en 1988, Psygnosis annonce Aquavventura pour la fin de l'année en 1989, et



"Un Super Mario Bros géant".

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

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

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

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

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



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

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

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



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

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

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

# ELECTRONIC ARTS



**Powermonger.**

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

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

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

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

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

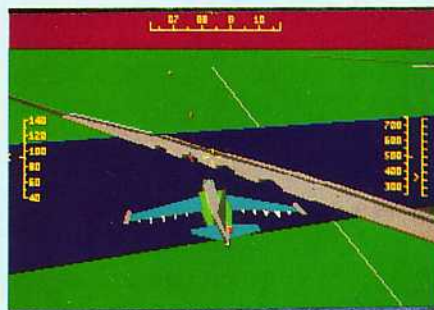
**Dragon Wars** est un jeu de rôle sur Amiga seulement, et là encore, je regrette à mort, et j'aimerais bien que les auteurs se décident à tout adapter sur toutes les machines, oui, je sais, c'est pas facile, mais chacun son boulot. Le jeu se déroule sur la planète Oceana qui est presque exclusivement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

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

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

## Indianapolis

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



**Stormovik.**

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

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

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



**Lord of the Rings.**

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

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

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

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



# OCEAN

Le grand retour  
de Robocop qui  
revient pour  
nettoyer Detroit !



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

**Battle Command** est la suite de

**Battle  
Command,  
la suite de  
Carrier  
Command.**



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

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

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

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

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

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



**Pang !**

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



**Billy the Kid.**



# NOUVEAU! TU PEUX BOSSER ET T'ECLATER!



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

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

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

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

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

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

Et en plus, il ne coûte que 2 990 F TTC en version monochrome, ou 3 990 F TTC en version couleur.

\* Prix public généralement constaté en version monochrome.

à partir de  
**2990<sup>F</sup>TTC\***  
COMPLET

**AMSTRAD**

MENDES-FRANCE HAUSMANN

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

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

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_ Tél. : \_\_\_\_\_

Ville : \_\_\_\_\_ Code postal : [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

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



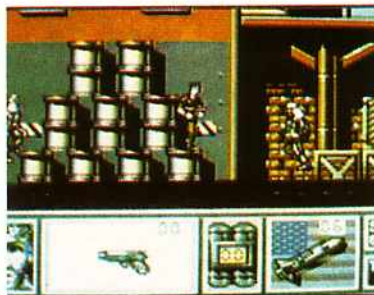
**Epic** n'est autre que le Goldrunner IIID dont on entend parler depuis quelques années (!). Votre peuple doit changer de planète (un jeu d'enfant)



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

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

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



**Navy Seals.**

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

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



*Toki et ses "gentils" monstres.*

**L**à aussi, beaucoup de jeux vont déferler sur nos écrans. Des simulateurs de vol, d'abord, puisque c'est avant tout la spécialité de Microprose. **Knights of the**

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

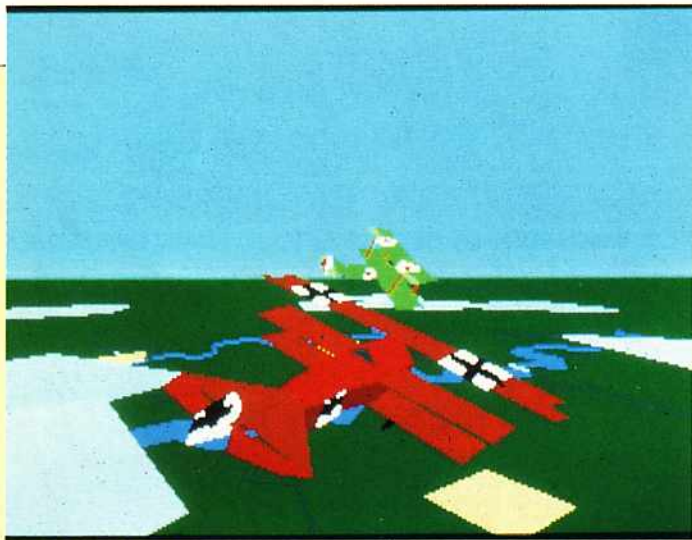
# Mi

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

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

**Starlord** est un jeu de stratégie dans





### *Knights of the Sky.*

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

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

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

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

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

# croprose...

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

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

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

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

*(Suite page 20)*



## Lightspeed



## TOP 15 Tous Ordinateurs

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

## NOUVEAUTES A SURVEILLER

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

**Vente par correspondance**

**92.94.36.00**

Depuis PARIS 16.92.94.36.00

**MINITEL :**

### 3615 MICROMANIA

## MICROMANIA A PARIS

## FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette  
et 4, Pass. de la Réale  
Niveau - 2  
Métro et RER Les Halles  
Tél. 45 08 15 78

**NOUVEAU  
CHAMPS ELYSEES**

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



# Exclusif Micromania publie le 1<sup>er</sup> catalogue des meilleurs jeux disponibles sur Gameboy et Lynx!

Catalogue gratuit dans les magasins MICROMANIA



**La console ATARI LYNX + 4 jeux**  
(Surf, BMX, Skate Board, Footbag)

**1490 F**

La LYNX de Atari, La 1<sup>re</sup> console de jeux portable avec un écran couleur !

## Hit Parade

|                   |      |
|-------------------|------|
| Klax              | 275F |
| Slime World       | 275F |
| Blue Lightening   | 275F |
| Chip Challenge    | 275F |
| Electrocop        | 275F |
| Gates of Zendocon | 275F |
| Gauntlet          | 275F |

## Autres Titres à venir:

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

## La Gameboy de Nintendo

Une Qualité de Jeu incomparable !

**OFFRE EXCLUSIVE MICROMANIA**  
**LA CONSOLE + 3 jeux 990 F**  
(Tétris, Double Dragon, SuperMarioland)

+ Les écouteurs stéréo + Le câble vidéo link permettant de relier 2 Gameboy entre eux

**LA CONSOLE + TETRIS 590 F**

+ Les écouteurs stéréo  
+ Le câble vidéo link permettant de relier 2 Gameboy entre eux



Les toutes prochaines nouveautés:

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

## GAMEBOY

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

## Nouveautés

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

## Hit Parade

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

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





# MICROMANIA

## MICROMANIA

## MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

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

Ouvert 7 jours/7 de 11 h à 22 h\*

# MICROMANIA

**GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse)**

84, avenue des Champs Élysées

Métro Georges V - RER Charles de Gaulle-Etoile

Tél. 42.56.04.13

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

**CONSOLE SEGA  
MEGADRIVE  
1890 F**

## HIT PARADE

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



## Altered Beast

+ 1 Altered Beast  
+ 1 Manette de jeux

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

jeux fournis avec la notice en français



**LA CONSOLE  
AMSTRAD GX 4000  
990 F**

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



**Autres titres à venir :**

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

## Les jeux disponibles

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

**Votre jeu chez vous dans 48 h\* en téléphonant au 92.94.36.00 NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo**

\* Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent. (ATTENTION, depuis Paris composer le 16.92.94.36.00)

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

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

**NOM**

**ADRESSE**

Code postal

Tél

**PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE**

\_\_\_\_\_

Date d'expiration — / — Signature :

☐ T.Shirt PLAY AGAIN

**M. L. XL** (entourez votre taille)

☐ **T-Shirt HIGH SCORE**

**M. L. XL.** (entourez votre taille)

☐ Montre MICROMANIA

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 19 F) pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA . NEC . LYNX . GAMEBOY . MEGADRIVE

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA . NEC . LYNX . GAMEBOY . MEGADRIVE





# LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

## MICROMANIA

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

### PC COMPATIBLES

#### COMPILATIONS

|                       |      |
|-----------------------|------|
| <b>ACTION D'ENFER</b> | 249F |
| +DOUBLE DRAGON        |      |
| + PLATOON             |      |
| + CRAZY CARS          |      |
| + DALEY THOMPSON      |      |
| <b>PC HITS N°2</b>    | 225F |
| +GREEN BERET          |      |
| +GRYSOR               |      |
| +ARKANOID             |      |
| +WIZBALL              |      |

#### NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER \*

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

#### AUTRES NOUVEAUTES \*

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

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

#### HIT PARADE

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

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

### AMIGA

#### WHEELS OF FIRE 299 F

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

**NOUVEAU**

#### LE MONDE DES MERVEILLES 249 F

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

**GENIAL**

#### EDITION N°1 249 F

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

**DEMENT**

#### LES JUSTICIERS N°2 249F

- +GHOSTBUSTERS 2
- +CABAL
- +OPERATION THUNDERBOLT
- LES AVENTURIERS 249F**
- + INDIANA JONES ACTION
- +THE STRIDER
- +FORGOTTEN WORLDS
- +VIGILANTE

#### NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER \*

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

\* à paraître

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

**LA  
MANETTE  
SPEED  
KING  
99 F**

**LA MANETTE  
QUICKJOY 3  
SUPERCHARGER  
99 F**



#### AUTRES NOUVEAUTES \*

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

#### HIT PARADE

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

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

\* à paraître





**ATARI ST  
SEGA**

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

# MICROMANIA

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

## COMPILATIONS

### LES JUSTICIERS 249 F

- + DRAGON NINJA
- + ROBOCOP + RAMBO 3

### LES AVENTURIERS 249 F

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

### LE MONDE DES MERVEILLES 249 F

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

### LES JUSTICIERS N°2 249 F

- + Ghostbuster 2 + Cabal
- + Opération Thunderbolt

### EDITION N°1 249 F

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

### WHEELS OF FIRE 299 F

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

**NOUVEAU**

# SEGA

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

### HIT PARADE

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

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

### PRIX EXCEPTIONNELS

|                  |      |
|------------------|------|
| Enduro Racer     | 99F  |
| Fantasy Zone 1   | 99F  |
| Global Defense   | 99F  |
| Ninja            | 99F  |
| Rescue Mission   | 99F  |
| Secret Command   | 99F  |
| Super Tennis     | 99F  |
| Teddy Boy        | 199F |
| Transbot         | 99F  |
| World Grand Prix | 99F  |

## DES HITS FABULEUX

### NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER \*

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

\* à paraître

### AUTRES NOUVEAUTÉS \*

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

### AUTRES NOUVEAUTÉS \* (suite)

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

### HIT PARADE

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

|                         |      |
|-------------------------|------|
| ANARCHY                 | 199F |
| BACK TO THE FUTURE 2    | 249F |
| BATTLE OF BRITAIN       | 299F |
| BLOCK OUT               | 249F |
| CHASE HQ                | 199F |
| COMBO RACER             | 249F |
| CRACK DOWN              | 199F |
| DRAGON'S BREATH         | 249F |
| DUNGEON MASTER+CHAOS    | 299F |
| DYNASTY WARS            | 199F |
| E-MOTION                | 199F |
| EAST V WEST             | 249F |
| FIRE AND BRIMSTONE      | 249F |
| FLOOD                   | 249F |
| INDIANA JONES(AVENTURE) | 249F |
| IVANHOE                 | 199F |
| LAST NINJA 2            | 249F |
| LEISURE SUIT LARRY 3    | 399F |
| MAUPITI ISLAND          | 289F |
| MIDWINTER               | 279F |
| OCEAN BEACH VOLLEY      | 199F |
| ORIENTAL GAMES          | 249F |
| PLAYER MANAGER          | 269F |
| POPULOUS                | 249F |
| POPULOUS (DATA DISK)    | 99F  |
| PROJECTYLE              | 249F |
| SIM CITY                | 299F |
| STRYX                   | 199F |
| TENNIS CUP              | 249F |
| TIE BREAK               | 249F |

### LES ACCESSOIRES ST

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

**LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD DANS LES MAGASINS MICROMANIA**

### FORUM DES HALLES

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

### CHAMPS ELYSEES

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

### PRINTEMPS HAUSSMANN

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

### CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2

PRINTEMPS VELIZY  
Niveau 1,  
Rayon Musique-Micro  
Tél. 34 65 32 91

### PRINTEMPS NATION

2125, Cours de Vincennes - 4<sup>e</sup> Etage  
75020 PARIS  
Métro RER Nation  
Tél. 43 71 12 41



# AMSTRAD 464-6128

## LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA



# MICROMANIA

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

## DES COMPILATIONS GEANTES

### WHEELS OF FIRE 149/249 F

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

### LES JUSTICIERS N° 2 149/199 F

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

### LES AVENTURIERS 149/199 F

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

### EDITION N° 1 129/249 F

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

### 12 JEUX FANTASTIQUES 149 / 199 F

- + STORMLORD (arcade)
- + SUPER SCRAMBLE (moto)
- + SKATE CRAZY (sim. skate)
- + NIGHT RAIDER (sim. vol)
- + ARTURA (avent./action)
- + DARK FUSION (arcade)
- + GARY LINEKER HOT SHOT (foot)
- + ARCADE FOOT BALL (foot)
- + TECHNOCOP (arcade)
- + MOTOR MASSACRE (arcade)
- + MARAUDER (shoot'em up)
- + H.A.T.E. (shoot'em up)

### LE MONDE DES MERVEILLES 149/199 F

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

**Un coffret  
de 4 HITS  
déments**

### SUPER PROMOTION MANETTES ET CABLES

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

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

### TNT 149/249 F

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

### LES BARBARES 149 / 199 F

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

## LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD DANS LES MAGASINS MICROMANIA

## COMPILATIONS

### LES VAINQUEURS 149/199 F

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

### LES MAÎTRES NINJAS 129/179 F

- +Double Dragon
- +Last Ninja 2

### EPYX 21 CHALLENGE

### OLYMPIQUE 149/199 F

- 110 mètres Haies, lancer du marteau, saut à la perche, barres asymétriques, cyclisme sur piste, plongeon, tir à l'arc, anneaux, plongeon de haut vol...

### LES JUSTICIERS 145/195 F

- LES 3 MEILLEURS JEUX DE COMBAT DE CHEZ OCEAN!
- +Dragon Ninja
- +Robocop
- +Rambo 3

### 12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149 F

- +Cybernoïd
- +Deflektor
- +Mask +Blood Brothers
- +Nebulus +Hercules
- +Northstar +Exolon
- +Les Maîtres de l'Univers
- +Venom Strikes Back
- +Marauder +Ranarama

### OCEAN DYNAMITE 149/199 F

- +Platoon
- +Predator+Karnov
- +Crazy Cars+Combat School
- +Gryzor+Salamander+Driller
- +Rolling Thunder

### GAME SET MATCH 2 149/199 F

- +Match Day 2
- +Basket Master
- +Super Hang On
- +Champion Chip Sprint
- +Track and Field
- +Cricket+Snooker+Golf

### MICROMANIA FORUM DES HALLES

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

### MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

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

### PRINTEMPS HAUSSMANN

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

### CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2

PRINTEMPS VELIZY  
Niveau 1, Rayon Musique-Micro  
Tél. 34 65 32 91

### PRINTEMPS NATION

2125, Cours de Vincennes - 4° Etage  
75020 PARIS — Métro RER Nation  
Tél. 43 71 12 41





# Les nouveautés sont d'abord chez Micromania



## MICROMANIA

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

### DES HITS FABULEUX

#### NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER\*

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

\* à paraître

#### AUTRES NOUVEAUTES

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

#### HIT PARADE

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

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

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



**Manette  
Speedking  
99 F**



#### 2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE POUR 99 F SEULEMENT

Les meilleurs titres jamais développés sur Amstrad CPC  
réédités dans une collection exceptionnelle.

|                                                            |                                                            |
|------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| N°1 Arkanoid 1<br>+ Arkanoid 2<br>(Casse Brique)           | N°11 Bubble Bobble<br>+ Flying Shark<br>(Arcade)           |
| N°2 Gauntlet 1<br>+ Gauntlet 2<br>(Labyrinthe)             | N°12 Ace of Aces<br>+ Infiltrator<br>(Sim. de vol)         |
| N°3 Out Run<br>+ Road Blaster<br>(Course auto)             | N°13 Renegade<br>Target Renegade<br>(Combat de rue)        |
| N°4 Enduro Racer<br>+ Super Hang On<br>(Course moto)       | N°14 Top Gun<br>+ Slap Fight<br>(Arcade)                   |
| N°5 International Karaté +<br>+ Yie Ar Kung Fu<br>(Karaté) | N°15 Rolling Thunder<br>+ Rygar<br>(Arcade)                |
| N°6 Grysor<br>+ Green Beret<br>(Combat)                    | N°16 Daley Thompson<br>+ Super Test<br>(Sport)             |
| N°7 California Games<br>+ Winter Games<br>(Sim. de sport)  | N°17 Matchday 2 (foot)<br>+ Basket Master<br>(Foot-Basket) |
| N°8 Street Fighter<br>+ Tiger Road<br>(Combat de rue)      | N°18 Wonderboy<br>+ Wizzball<br>(Arcade)                   |
| N°9 Platoon<br>+ Predator<br>(Action)                      | N°19 Quartet<br>+ Rampage<br>(Arcade)                      |
| N°10 Crazy Cars<br>+ Supersprint<br>(Course auto)          | N°20 Hypersports<br>+ Track'n Field<br>(Sport)             |

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

**Votre jeu chez vous dans 48 h\* en téléphonant au 92.94.36.00 NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo**

\* Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent. (ATTENTION, depuis Paris composer le 16.92.94.36.00)

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

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

NOM .....  
ADRESSE .....  
Code postal ..... Tél .....

#### PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

\_\_\_\_\_

Date d'expiration — / — Signature :

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

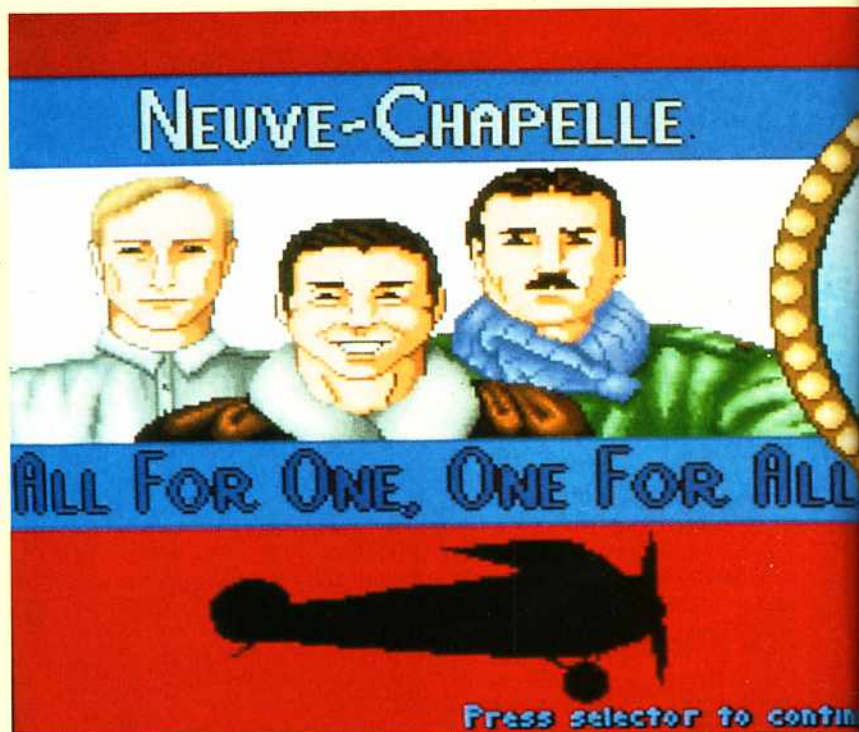
Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 19 F) pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif) \_\_\_\_\_  
ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA . NEC .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



# Microprose...

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

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



Covert Action.



Sorcerer University.

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



Megatraveller,  
un jeu de  
rôle  
'achement  
complexe.

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

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

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

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



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

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





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

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

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

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



*Megatraveller.*

# Spectrum Holobyte...

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



*Crash Course.*

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

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

*Flight of the Intruder*



# FTL

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



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

Back to the future III est la suite

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

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

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

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

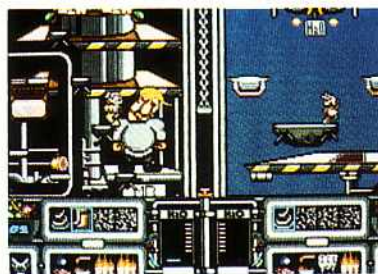
# MIRRORSOFT



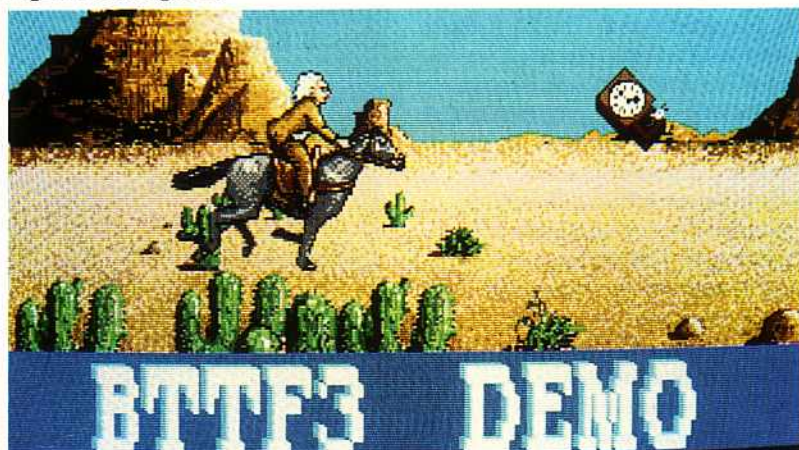
Champion of the Raj.



Speedball II



Flip-It and Magnose.



Back to the Future III.

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

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

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

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

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

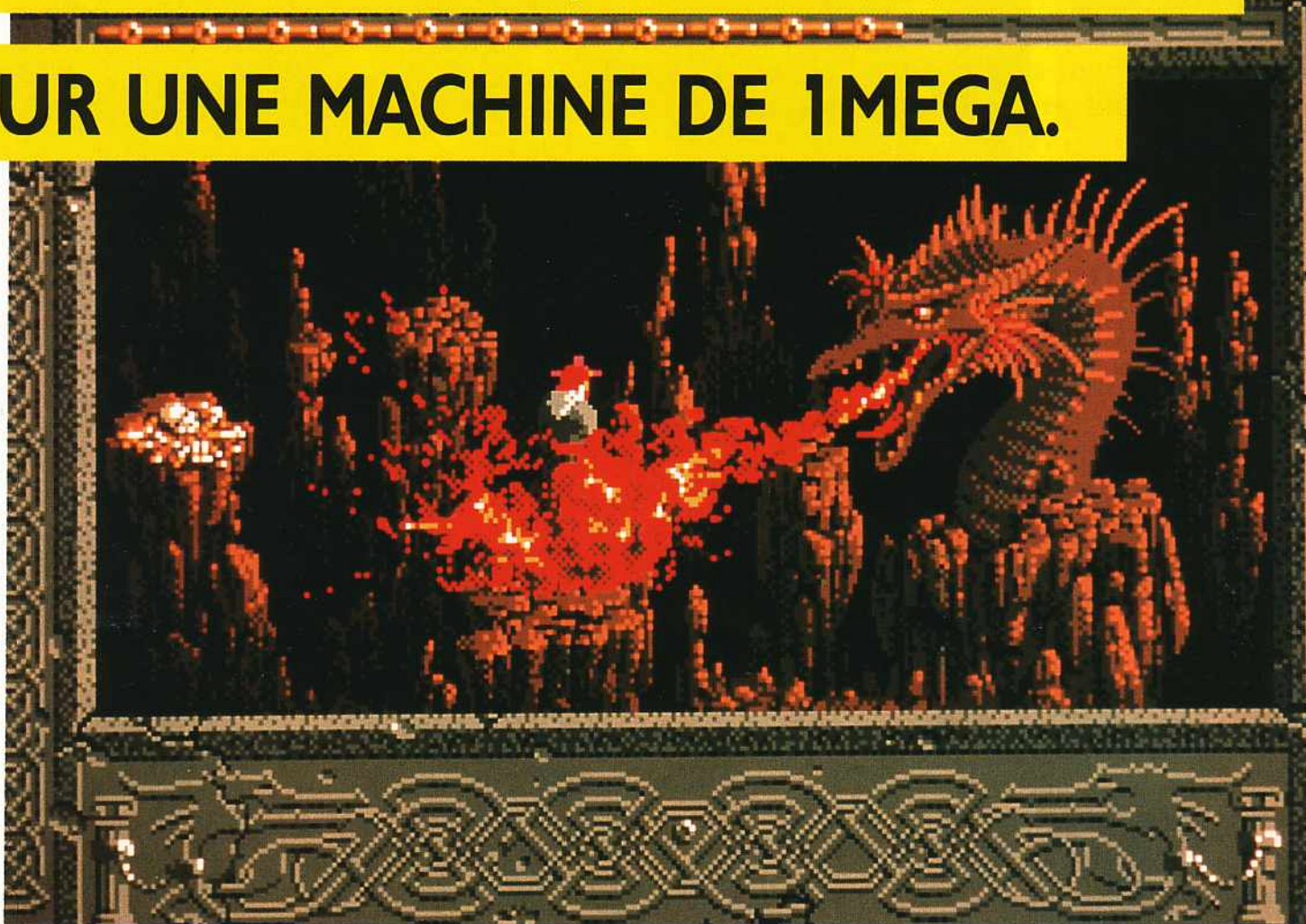
**Turtles**, ces bouffeuses de pizza qui envahissent mon espace vital au point que j'ai l'impression que tout le monde en est fan sauf moi. Ça sortira sur tous les formats dans très peu de temps, en même temps que les porte-clefs, les tee-shirts, les badges, les disques, les dessins animés, les stylos,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

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

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



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



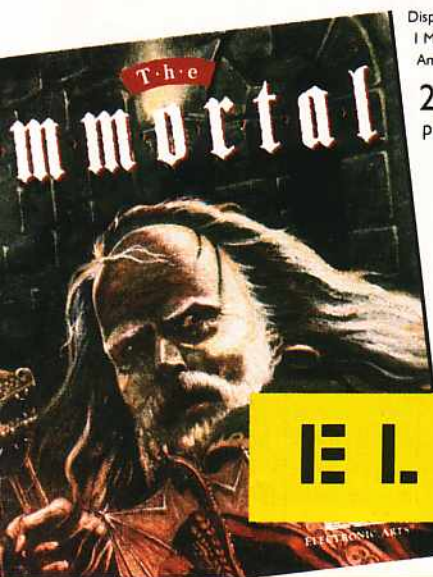
\* 1.000 F est le prix estimé pour augmenter la mémoire de votre Amiga ou St de 512 Ko à 1 Mega.  
Si vous avez déjà une machine de 1 Mega, il ne vous en coûtera que le prix du programme!

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

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

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

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



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

**249FF**  
prix conseillé.

**ELECTRONIC ARTS™**

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



# Psygnosis...



*Awesome, la sortie la plus attendue de Psygnosis.*



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

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

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

c'est authentique).

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

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



## DANS LE LABYRINTHE SE CACHE UN AMIGA 2000...

Jour après jour constituez-vous une cagnotte qui a de la mémoire. Dans les ténèbres du labyrinthe vous combattrez des monstres mais aussi d'autres joueurs pour vous approprier leurs trésors. Enfin au crépuscule, vous délivrerez la princesse et gagnerez un AMIGA 2000\*.

\* même si vous ne délivrez pas la princesse vous pouvez gagner grâce à votre cagnotte.

**GAGNEZ UN  
AMIGA 2000, UNE  
CONSOLE ATARI  
LYNX ET DES  
CENTAINES DE  
LOGICIELS...**

**36-15  
CODE**

**ZELDA**

**JEU DE RÔLES ET D'AVENTURES INTERACTIF EN 3D**

Pour recevoir le plan du labyrinthe et délivrer le premier la princesse Zelda, renvoyez ce bon : 36 15 ZELDA-SUITE 1024, 21 rue de la Fontaine au Roi 75 011 Paris

Nom ..... Prénom .....  
Age ..... Adresse .....

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

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

**Infestation** sort sur PC: bonne nouvelle.

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

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



De gauche à droite : Spellbound, Nitro et Carthage.

## Cinemaware..

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



Wings



# Rainbow Arts...



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

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

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

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

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



*Turrican sur ST et, ci-contre, Rotator.*

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

# STORM



*St Dragon.*

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

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



# DOMARK



*Badlands, un avatar Super Sprintien en cours de développement.*

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



*The Spy Who Loved Me.*

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

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

## Accolade

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



*Star Control.*



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

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



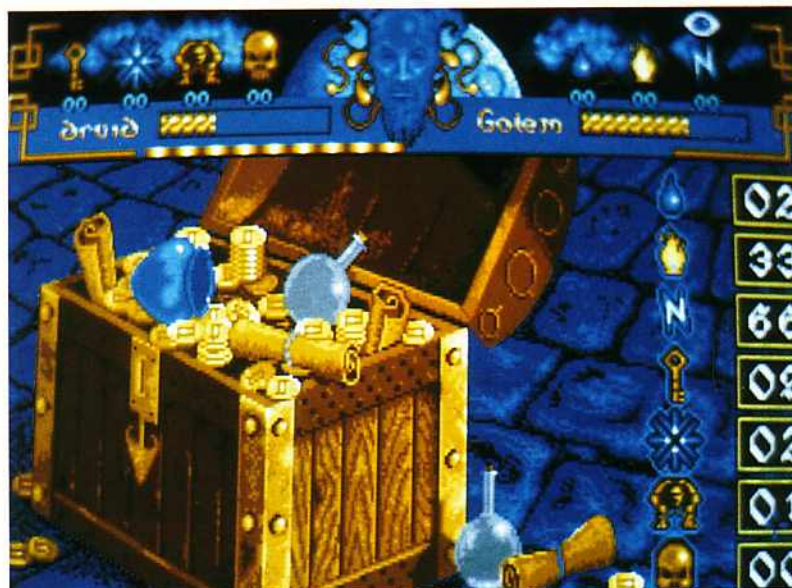
**Manix.**

# MILLENNIUM

*James  
Pond, très  
mignon !*



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



**Warlock.**

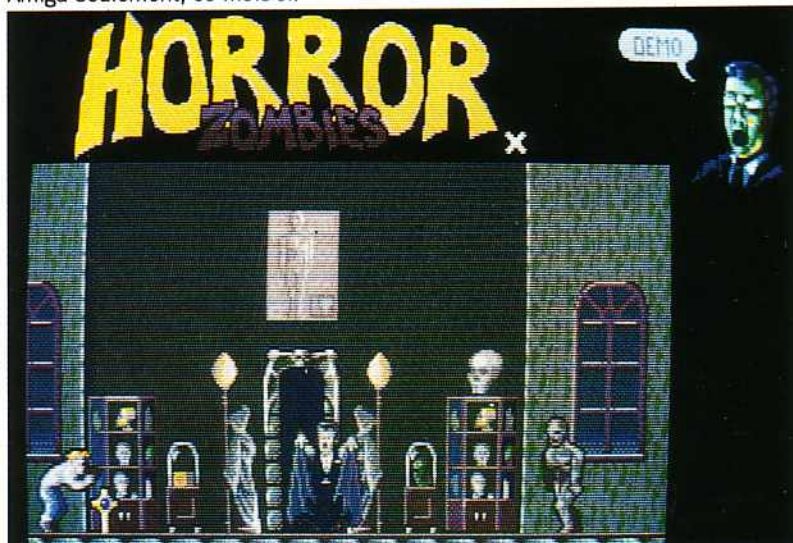
**Warlock** est le troisième volet de la série "Druid", et il est à noter que Druid sera fourni gratuitement en même

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

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

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

**Horror Zombies.**





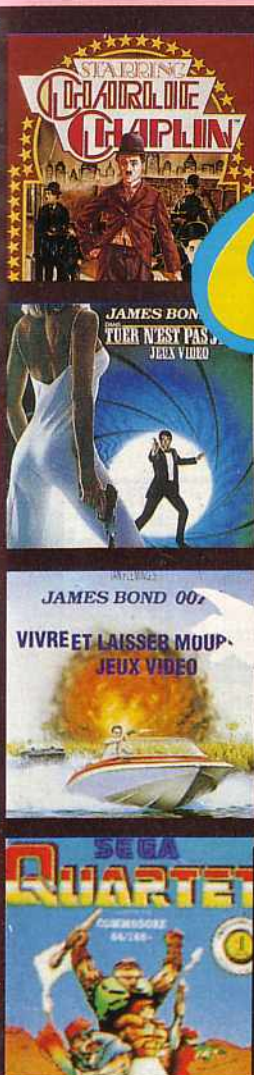
# Elite

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

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

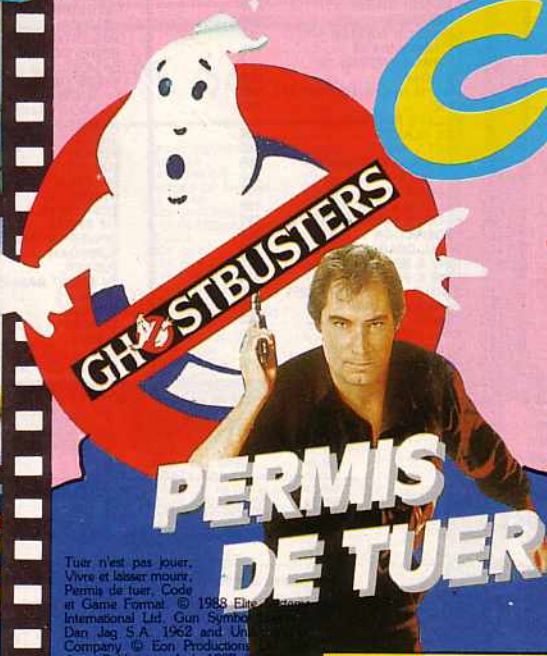


drive, et je laisserai mon pote Destroy en parler dans le prochain numéro, il adore le foot. ■



Avec UBI SOFT  
c'est beau comme  
au cinéma

# CLAP CINE



BACK  
TO THE  
FUTURE

Tuer n'est pas jouer.  
Vivre et laisser mourir.  
Permis de tuer. Code  
et Game Format. © 1988  
International Ltd. Gun Syntex  
Dan Jag S.A. 1962 and U.S.  
Company © Eon Productions  
dresse Publications Ltd. 1987  
Ltd. Ghostbusters, Ghostbusters Logo ©  
1984 Columbia Pictures Industries Inc.  
Ghostbusters Game.

UBI SOFT

Entertainment Software

REVE, ACTION  
AVENTURE  
avec CLAP CINE

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



Dans la version K7  
uniquement

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



DISQUETTES 3,5 DF DD  
PAR 10 : 49 F

PROFITEZ-EN !

## ATARI ST/STE

COMPILATIONS :  
ALL TIME FAVOURITES ..... 295  
AMERICAN DREAMS ..... 245  
EUROPEAN DREAMS ..... 245  
FLIGHT COMMAND ..... 325  
HEROES ..... 295  
LES AVENTURIERS ..... 245  
LES GENS D'OR ..... 245  
LES JUSTICIERS ..... 245  
LES JUSTICIERS II ..... 245  
LES VAINQUEURS ..... 295  
WORLD CUP YEAR 90 ..... 260

A.M.C. .... 225  
ADIDAS CHAMPIONSHIP  
FOOTBALL ..... 249  
AFTER THE WAR ..... 195  
ARMALYTE ..... 195  
ATOMIX ..... 195  
B.A.T. .... 349  
BACK TO THE FUTURE 2 ..... 245  
BATTLE COMMAND ..... 245  
BATTLE OF BRITAIN ..... 245  
BATTLE MASTER ..... 245  
BETRAYAL ..... 245  
BLACK TIGER ..... 195  
BLADE WARRIOR ..... 259  
BLOCK OUT ..... 245  
BOMBER ..... 289  
BOMBER MISSION DISK 1 ..... 195  
B.S.S. JANE SEYMOUR ..... 245  
CABAL ..... 195  
CARTHAGE ..... 245  
CHAMPION OF KRYNN ..... 295  
CHAOS STRIKE BACK ..... 225  
CHASE HQ ..... 195  
CODENAME ICEMAN ..... 345  
COLONEL BEQUEST ..... 395  
COMBO RACER ..... 199  
CONQUEST OF CAMELOT ..... 345  
CRACK DOWN ..... 195  
DOUBLE DRAGON 2 ..... 195  
DRAGON FLIGHT (VF) ..... 325  
DRAGON FLIGHT ..... 295  
DRAGON FLIGHT ..... 299  
DRAGON'S LAIR ..... 445  
DRAXKHEN ..... 260  
DYNASTY WARS ..... 195  
ELVIRA MISTRESS OF  
THE DARK ..... 295  
EMLYN HUGHES SOCCER ..... 245  
EPIC ..... 245  
ESCAPE FROM  
THE PLANET ..... 195  
EXTASE ..... 235  
F19 STEALTH FIGHTER ..... 249  
F29 RETALIATOR ..... 249  
FALCON (VF) ..... 285  
FALCON MISSION ..... 195  
FALCON MISSION DISK 2 ..... 195  
FINAL COMMAND ..... 245  
FIRE BRIGADE ..... 295  
FIRE & BRIMSTONE ..... 249  
FIRE & FORGET 2 ..... 289  
FLIMBO'S QUEST ..... 245  
FLOOD ..... 245  
GHOST'N GOBLINS ..... 195  
GHOUL'S'N GHOSTS ..... 195  
GOLD OF THE AZTECS ..... 245

GREAT COURTS ..... 245  
HEROES QUEST ..... 345  
INDY LAST CRUSADE  
(ADVENTURE) ..... 245  
INFESTATION ..... 245  
INTERNATIONAL SOCCER  
CHALLENGER ..... 249  
INTERNATIONAL 3D  
TENNIS ..... 245  
ITALY 90 ..... 195  
IVANHOE ..... 195  
KHALAAN ..... 299  
KICK OFF 2 ..... 245  
KICK OFF EXTRA TIME ..... 149  
KLAX ..... 195  
LAST NINJA 2 ..... 245  
LEGEND OF FAERGHAIL ..... 295  
LEISURE SUIT LARRY 3 ..... 395  
LES VOYAGEURS DU  
TEMPS ..... 245  
LODE RUNNER ..... 199  
LOOM ..... 295  
LOST PATROL ..... 249  
MANCHESTER UNITED ..... 245  
MAUPITI ISLAND ..... 269  
MIDWINTER ..... 260  
NINJA SPIRIT ..... 245  
NINJA WARRIOR (STF) ..... 199  
OPER. STEALTH  
(SECRET DEFENSE) ..... 295  
OPERATION THUNDERBOLT ..... 195  
PIRATES ..... 245  
PLAYER MANAGER ..... 269  
PLOTING ..... 245  
POPULOUS ..... 225  
POPULOUS DATA DISK ..... 95  
POWERBOAT USA ..... 249  
PROJECTYLE ..... 195  
RAINBOW ISLAND ..... 195  
RINGS OF MEDUSA ..... 295  
RORKE'S DRIFT ..... 265  
SECRET AGENT (SLY SPY) ..... 195  
SHADOW OF THE BEAST ..... 245  
SHADOW WARRIORS ..... 195  
SHERMAN M4 ..... 245  
SIM CITY ..... 245  
SIR FRED ..... 245  
SORCERIAN ..... 345  
SPACE AGE ..... 445  
STARFLIGHT ..... 245  
STORMLORD 2 ..... 195  
SUPER WONDERBOY ..... 195  
TENNIS CUP ..... 245  
TIE BREAK ..... 245  
TURRICAN ..... 295  
TUSKER ..... 245  
TV SPORT BASKETBALL ..... 289  
ULTIMA 5 ..... 275  
VENDETTA ..... 245  
WORLD CUP SOCCER 90 ..... 199

## AMIGA

COMPILATIONS :  
ALL TIME FAVOURITES ..... 295  
FLIGHT COMMAND ..... 325  
HEROES ..... 295  
LES AVENTURIERS ..... 295  
LES GENS D'OR ..... 245  
LES JUSTICIERS ..... 245  
LES JUSTICIERS II ..... 245  
LES VAINQUEURS ..... 295  
MAGNUM 4 ..... 295

888 ATTACK SUB ..... 245  
ARMALYTE ..... 195  
ADIDAS CHAMPIONSHIP  
FOOTBALL ..... 249  
AFTER THE WAR ..... 195  
AMOS THE CREATEUR ..... 495  
BACK TO THE FUTURE 2 ..... 245  
BATTLE MASTER ..... 245  
BATTLE OF BRITAIN ..... 295  
BATTLE SQUADRON ..... 285  
BETRAYAL ..... 245  
BLADE WARRIOR ..... 245  
BLOCK OUT ..... 249  
B.S.S. JANE SEYMOUR ..... 245  
BUDDOKAN ..... 245  
CARTHAGE ..... 245  
CHAMPION OF KRYNN ..... 295  
CHASE HQ ..... 245  
COLORADO ..... 245  
COMBO RACER ..... 245  
COLONEL BEQUEST ..... 395  
CONQUEST OF CAMELOT ..... 395  
CRACK DOWN ..... 249  
DEFENDER OF THE EARTH ..... 199  
DOUBLE DRAGON 2 ..... 195  
DRAGON FLIGHT (VF) ..... 325  
DRAGON'S BREATH ..... 295  
DRAGON FIGHT ..... 289  
DRAGON'S LAIR 2 ..... 445  
DRAGON STRIKE ..... 299  
DRAXKHEN ..... 260  
DUNGEON MASTER (VF) ..... 295  
DYNASTY WARS ..... 245  
ELVIRA MISTRESS OF  
THE DARK ..... 295  
EMLYN HUGHES SOCCER ..... 245  
EPIC ..... 245  
ESCAPE FROM  
THE PLANET ..... 195  
EAST V WEST ..... 245  
F19 STEALTH FIGHTER ..... 285  
F29 RETALIATOR ..... 249  
FALCON (VF) ..... 295  
FALCON MISSION ..... 195  
FALCON MISSION DISK 2 ..... 195  
FEDERATION QUEST ..... 249  
FINAL COMMAND ..... 245  
FIRE & BRIMSTONE ..... 249  
FIRE & FORGET 2 ..... 269  
FLIGHT SIMULATOR 2(VF) ..... 335  
FLIMBO'S QUEST ..... 245  
FLOOD ..... 245  
FULL METAL PLANET ..... 249  
GHOST'N GOBLINS ..... 245  
GHOUL'S'N GHOSTS ..... 245

GOLD OF THE ASTECS ..... 249  
GREAT COURTS ..... 245  
HARDBALL II ..... 195  
HEROES QUEST ..... 345  
INDY LAST CRUSADE  
(ADVENTURE) ..... 245  
INFESTATION ..... 245  
INTERNATIONAL 3D  
TENNIS ..... 245  
INTERNATIONAL SOCCER  
CHALLENGER ..... 249  
ITALY 90 ..... 245  
IVANHOE ..... 245  
JUMPING JACK SON ..... 245  
KHALAAN ..... 299  
KICK OFF 2 ..... 195  
KICK OFF EXTRA TIME ..... 149  
KICK OFF ..... 245  
KING QUEST IV ..... 345  
KNIGHTS OF CRYSTALLION ..... 295  
LAST NINJA 2 ..... 245  
LEGEND OF FAERGHAIL ..... 295  
LES VOYAGEURS DU  
TEMPS ..... 245  
LOST PATROL ..... 245  
MANCHESTER UNITED ..... 245  
MATRIX MARAUDER ..... 249  
MAUPITI ISLAND ..... 269  
MIDNIGHT RESISTANCE ..... 249  
MIDWINTER ..... 279  
NINJA SPIRIT ..... 245  
NINJA WARRIOR STF ..... 195  
OPER. STEALTH  
SECRET DEFENSE ..... 295  
POLICE QUEST II ..... 345  
PIRATES ..... 245  
PLAYER MANAGER ..... 269  
PLOTING ..... 249  
PROJECTYLE ..... 195  
RAINBOW ISLAND ..... 245  
RAMROD ..... 245  
RED STORM RISING ..... 225  
RINGS OF MEDUSA ..... 295  
SATAN ..... 245  
SECRET AGENT (SLY SPY) ..... 245  
SHADOW OF THE BEAST II ..... 345  
SHADOW WARRIORS ..... 249  
SHERMAN M4 ..... 245  
SIM CITY TERRAIN  
EDITOR ..... 245  
SIM CITY ..... 245  
SIR FRED ..... 245  
STARFLIGHT ..... 245  
TEST DRIVE 2 ..... 285  
TIE BREAK ..... 249  
TOWER OF BABEL ..... 245  
TURRICAN ..... 245  
TUSKER ..... 245  
TV SPORT BASKETBALL ..... 249  
ULTIMA 5 ..... 295  
UNREAL ..... 295  
VENDETTA ..... 245  
VENUS ..... 199  
WINGS ..... 295  
WORLD CUP SOCCER 90 ..... 199

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

### VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

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

**COCONUT**  
INFORMATIQUE

NOM \_\_\_\_\_  
ADRESSE \_\_\_\_\_  
VILLE \_\_\_\_\_ CODE POSTAL \_\_\_\_\_  
Tél \_\_\_\_\_  
Date d'expiration — / —  
Signature: \_\_\_\_\_

TITRES \_\_\_\_\_ PRIX \_\_\_\_\_

Participation aux frais de port et d'emballage ..... +15F  
Préciser : ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer : \_\_\_\_\_

Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat -lettre ☐ CB

Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt;  
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX

☐ ATARI ST ☐ AMSTRAD CPC ☐ AMIGA ☐ C64 ☐ SPECTRUM ☐ PC ET COMPATIBLES

AGENCE CM 67 64 90 04 MONTPELLIER



# COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

...ET CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

## COCONUT ETOILE

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

## COCONUT REPUBLIQUE

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

## COCONUT MONTPELLIER

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

## COCONUT GRENOBLE

8, cours Berriat  
38000 GRENOBLE  
Tél : 76.50.99.41

## AMSTRAD CPC

### COMPILATIONS :

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

|                       |         |
|-----------------------|---------|
| A.M.C.                | 125/175 |
| ADIDAS CHAMPIONSHIP   |         |
| FOOTBALL              | 99/149  |
| AFTER THE WAR         | 99/149  |
| ALTERED BEAST         | 99/149  |
| ARMALYTE              | 99/159  |
| BACK TO THE FUTURE 2  | 119/169 |
| BARD'S TALE           | 85/95   |
| BATMAN (LE FILM)      | 99/145  |
| BEACH VOLLEY          | 95/145  |
| BLACK TIGER           | 99/149  |
| BLOODWYCH             | 125/165 |
| BOMBER                | 145/195 |
| CABAL                 | 99/149  |
| CAPTAIN TRUENO        | 129/169 |
| CARRIER COMMAND       | 139/189 |
| CHASE HQ              | 95/145  |
| CRACK DOWN            | 95/145  |
| DEFENDER OF THE EARTH | 95/145  |
| DEFENDER OF           |         |
| THE CROWN             | ND/189  |
| DOUBLE DRAGON 2       | 95/145  |
| DRAGONS OF FLAME      | 109/199 |
| DYNASTY WARS          | 105/145 |

### ESCAPE FROM

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

## IBM ET COMPATIBLES

### COMPILATIONS :

|                 |     |
|-----------------|-----|
| AMERICAN DREAMS | 245 |
| EUROPEAN DREAMS | 245 |
| FUNBOX          | 245 |
| HEROES          | 245 |

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| BACK TO THE FUTURE II   | 259 |
| BAD BLOOD               | 345 |
| BATMAN CAPED CRUSADER   | 195 |
| BATTLE MASTER           | 249 |
| BETRAYAL                | 249 |
| BLADE WARRIOR           | 245 |
| BLOCK OUT               | 345 |
| BOMBER MISSION DISK 1   | 195 |
| BUDOKAN                 | 245 |
| CHAMPION OF KRYNN       | 299 |
| CHESSPLAYER 2150        | 295 |
| CODENAME ICEMAN         | 445 |
| COLONEL BEQUEST         | 445 |
| COLORADO                | 249 |
| CONQUEST OF CAMELOT     | 445 |
| CURSE OF THE            |     |
| AZURE BOND              | 345 |
| DAVID WOLF SECRET AGENT | 399 |
| DOUBLE DRAGON 2         | 245 |
| DRAGON'S LAIR           | 450 |
| DRAGON STRIKE           | 299 |
| DRACKHEN                | 260 |
| DUNGEON MASTER          | 395 |
| DYNASTY WAR             | 245 |
| ELVIRA MISTRESS         |     |
| OF THE DARK             | 299 |
| EPIC                    | 249 |
| F14 TOMCAT              | 295 |
| F19 (MICROPROSE)        | 385 |
| FIRE & FORGET 2         | 269 |
| FLIGHT OF THE INTRUDER  | 345 |
| FLIGHT S. SCENERY       |     |
| DISK (L'UNITE)          | 250 |
| FLIGHT SIMULATOR 4      | 450 |
| FULL METAL PLANET       | 260 |
| GHOST'N GOBLINS         | 279 |
| GREAT COURTS            | 269 |
| HARPOON                 | 295 |
| HERO'S QUEST            | 345 |
| INDIANAPOLIS 500        | 249 |
| INDY LAST CRUSADE       |     |
| (ADVENTURE)             | 269 |
| INTERNATIONAL SOCCER    |     |
| CHALLENGE               | 249 |
| ITALY 90                | 249 |
| KICK OFF 2              | 249 |
| KLAX                    | 245 |
| LA LEGENDE DE SHAM      | 260 |
| LEGEND OF FAERGHAIL     | 295 |
| LEISURE SUIT LARRY 3    | 395 |
| LES VOYAGEURS DU TEMPS  | 295 |
| LHX ATTACK CHOPPER      | 395 |
| LODE RUNNER             | 195 |
| LOOM                    | 295 |
| M1 TANK PLATOON         | 389 |
| MANCHESTER UNITED       | 269 |
| MIDWINTER               | 345 |
| PC GLOBE                | 485 |
| PLAYER MANAGER          | 269 |
| POPULOUS                | 245 |
| POWERBOAT USA           | 245 |
| RAILROAD TYCOON         | 345 |
| RINGS OF MEDUSA         | 295 |
| RORKE'S DRIFT           | 249 |
| SATAN                   | 240 |
| SHERMAN M4              | 245 |
| SHINOBI                 | 245 |
| SILENT SERVICE 2        | 395 |
| SIM CITY TERRAIN        |     |
| EDITOR                  | 195 |
| SIM CITY                | 245 |
| STARBLADE               | 265 |
| STARFLIGHT II           | 245 |
| STRIDER                 | 245 |
| TEST DRIVE 2            | 245 |
| THUNDERSTRIKE           | 249 |
| ULTIMA 5                | 295 |
| ULTIMA 6                | 325 |
| VETTE                   | 295 |
| WOLFPACK                | 325 |
| WORLD CUP SOCCER 90     | 245 |

## 'MATERIEL

|                         |      |
|-------------------------|------|
| ATARI                   |      |
| 520 STE                 | 3490 |
| 520 STE + ECRAN MONO    |      |
| SM124                   | 4490 |
| 520 STE + ECRAN COULEUR | 5490 |
| 1040 STE                | 4490 |
| 1040 STE + ECRAN MONO   |      |
| SM124                   | 5490 |
| PORTFOLIO               | 2290 |
| DISQUE DUR 30 MEGA      |      |
| ATARI                   |      |
| LECTEUR EXTERNE 3"5 DF  | 990  |
| AMIGA                   |      |
| AMIGA 500               | 3490 |
| ECRAN COULEUR 1084 P    | 2500 |
| CABLE PERITEL           | 150  |
| EXTENSION 512 KO        |      |
| + HORLOGE (A501)        | 990  |
| LECTEUR EXTERNE 3"5     | 990  |
| IMPRIMANTES             |      |
| STAR LC10 II            | 1990 |
| STAR LC10 COULEUR       | 2490 |
| STAR LC24/10            | 3290 |
| JOYSTICKS               |      |
| QUICKJOY II +           | 69   |
| QUICKJOY II             | 89   |
| QUICKJOY III            | 129  |
| QUICKGUN TURBO 3        | 195  |
| SPEEDKING KONIX         | 99   |
| MICRO BLASTER           | 130  |
| SPEEDKING KONIX PC      | 245  |
| DISQUETTES VIERGES      |      |
| 3"5 NEUTRES DF/DD       |      |
| LES 10                  | 69   |
| 3"5 MARQUEES DF/DD      |      |
| LES 10                  | 120  |
| 5"14 NEUTRES DF/DD      |      |
| LES 10                  | 39   |
| 3"CF2 LES 10            | 190  |

## COMMODORE 64

### COMPILATIONS :

|                        |         |
|------------------------|---------|
| 100 % DYNAMITE         | 145/190 |
| CD GAMES PACK          |         |
| (30 JEUX SUR 1 CD)     | 225/269 |
| COIN OP HITS           | 125/159 |
| GAME SET & MATCH       | 129/179 |
| GAME SET & MATCH 2     | 139/189 |
| HEROES                 | 145/195 |
| LES BEST D'US GOLD     | 149/179 |
| OCEAN DYNAMITE         |         |
| (INGROWD)              | 139/189 |
| STARWARS TRILOGY       | 160/195 |
| TAITO COIN OP HITS     | 125/165 |
| THE STORY SO FAR vol 2 | 160/195 |
| THE STORY SO FAR vol 4 | 160/195 |
| THRILL TIME GOLD 2     | 145/189 |
| WORLD CUP              |         |
| COMPILATION            | 145/195 |

|                     |         |
|---------------------|---------|
| ADIDAS CHAMPIONSHIP | 109/169 |
| FOOTBALL            | 140/180 |
| AFTER THE WAR       | 140/180 |
| ALTERED BEAST       | 140/195 |
| BARD'S TALE 2       | ND/245  |
| BARD'S TALE 3       | ND/245  |
| BARD'S TALE         | 65/095  |
| BATMAN (LE FILM)    | 95/145  |
| BLOOD MONEY         | 109/169 |
| BLOODWYCH           | 109/169 |
| CABAL               | 95/145  |
| CHAMPION OF KRYNN   | ND/269  |
| CHASE HQ            | 95/149  |
| CURSE OF THE AZUR   |         |
| BOND                | ND/269  |
| DRAGON NINJA        | 95/189  |
| DRAGON STRIKE       | 169/249 |
| DRAGONS SPIRIT      | 125/165 |
| DRAGON'S WAR        | ND/225  |
| DYNASTY WARS        | 109/149 |
| EMILY HUGHES INTL   |         |
| SOCCER              | 95/145  |
| ESCAPE FROM         |         |
| THE PLANET          | 109/169 |
| FLIGHT SIMULATOR 2  |         |
| (VF)                | 490/590 |
| GALAXY FORCE        | 99/149  |
| GHOSTBUSTERS 2      | 109/160 |
| GRAND PRIX CIRCUIT  | 120/189 |

### GREAT COURTS

|                        |         |
|------------------------|---------|
| GUNSHIP                | 139/169 |
| HARD DRIVIN            | 109/169 |
| HEROES OF THE LANCE    | 120/169 |
| HILLSFAIR              | ND/225  |
| INDY (ARCADE)          | 115/169 |
| INTERNATIONAL 3D       |         |
| TENNIS                 | 109/169 |
| KICK OFF               | 140/195 |
| KICK OFF 2             | 140/195 |
| LORD OF CHAOS          | 109/169 |
| MANCHESTER UNITED      | ND/249  |
| MILESTONES             | 109/169 |
| NEW ZEALAND STORY      | 95/145  |
| NINJA SPIRIT           | 99/149  |
| NINJA WARRIOR          | 110/160 |
| OPERATION              |         |
| THUNDERBOLT            | 99/149  |
| PIPE MANIA             | ND/180  |
| POOL OF RADIANCE       | ND/269  |
| POWERBOAT USA          | 120/165 |
| Q 8                    | 129/149 |
| RAINBOW ISLAND         | 120/169 |
| RICK DANGEROUS         | 99/149  |
| SATAN                  | 145/169 |
| SCRAMBLE SPIRIT        | 95/160  |
| SECRET AGENT (SLY SPY) | 109/169 |
| SECRET OF SILVER BLADE | ND/269  |
| SERVE AND VOLLEY       | 95/145  |
| SHADOW WARRIORS        | 109/169 |
| SHOOT EM UP            |         |
| CONSTRUCTION KIT       | 195/245 |
| SKI OR DIE             | ND/169  |
| SNOW STRIKE            | 99/149  |
| SPEEDBALL              | 99/169  |
| STRIDER                | 95/145  |
| TEST DRIVE 2           | 145/195 |
| EUROPEAN CHALLENGE     |         |
| SCENERY                | ND/89   |
| TIE BREAK              | 129/169 |
| TURBO OUT RUN          | 110/160 |
| TURRICAN               | 109/160 |
| TUSKER                 | 129/169 |
| TV SPORT FOOTBALL      | ND/195  |
| VENDETTA               | 109/169 |
| WILD STREET            | 120/160 |

## SPECTRUM

### COMPILATIONS

|                        |     |
|------------------------|-----|
| 100 % DYNAMITE         | 169 |
| CD GAMES PACK          |     |
| (30 JEUX SUR 1 CD)     | 225 |
| COIN OP HITS           | 150 |
| EPYX ACTION            | 160 |
| GAME SET & MATCH       | 129 |
| GAME SET & MATCH 2     | 149 |
| HEROES                 | 149 |
| LES BEST US GOLD       | 149 |
| OCEAN DYNAMITE         |     |
| (INGROWD)              | 169 |
| TAITO COIN OP HITS     | 125 |
| THE STORY SO FAR vol 4 | 160 |

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



# Infogrames

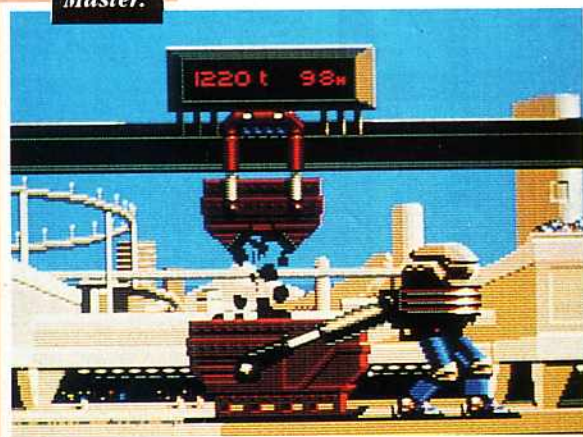
Meurtres  
dans  
l'espace  
sort déjà  
ce mois-ci !



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

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

The  
Metal  
Master.



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

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

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

Dans *Bandit kings of ancient*



*Mystical*

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

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





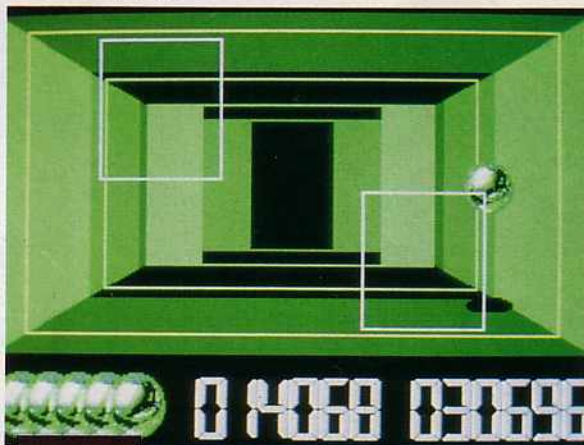
#### Genghis Khan.

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

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



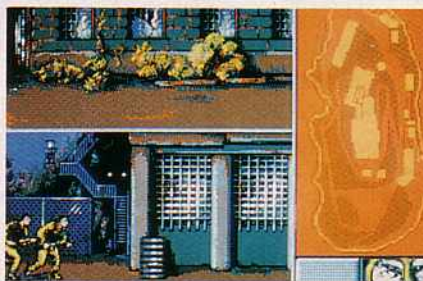
#### Bandit Kings of Ancient China.



#### The Light Corridor.

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

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



#### Alcatraz

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

# RANX

## LES PÉRIPÉTIES DU CÉLÈBRE ANDROÏDE ENFIN SUR MICRO



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

#### GEN 4

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

#### MICRONEWS

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

#### JOYSTICK



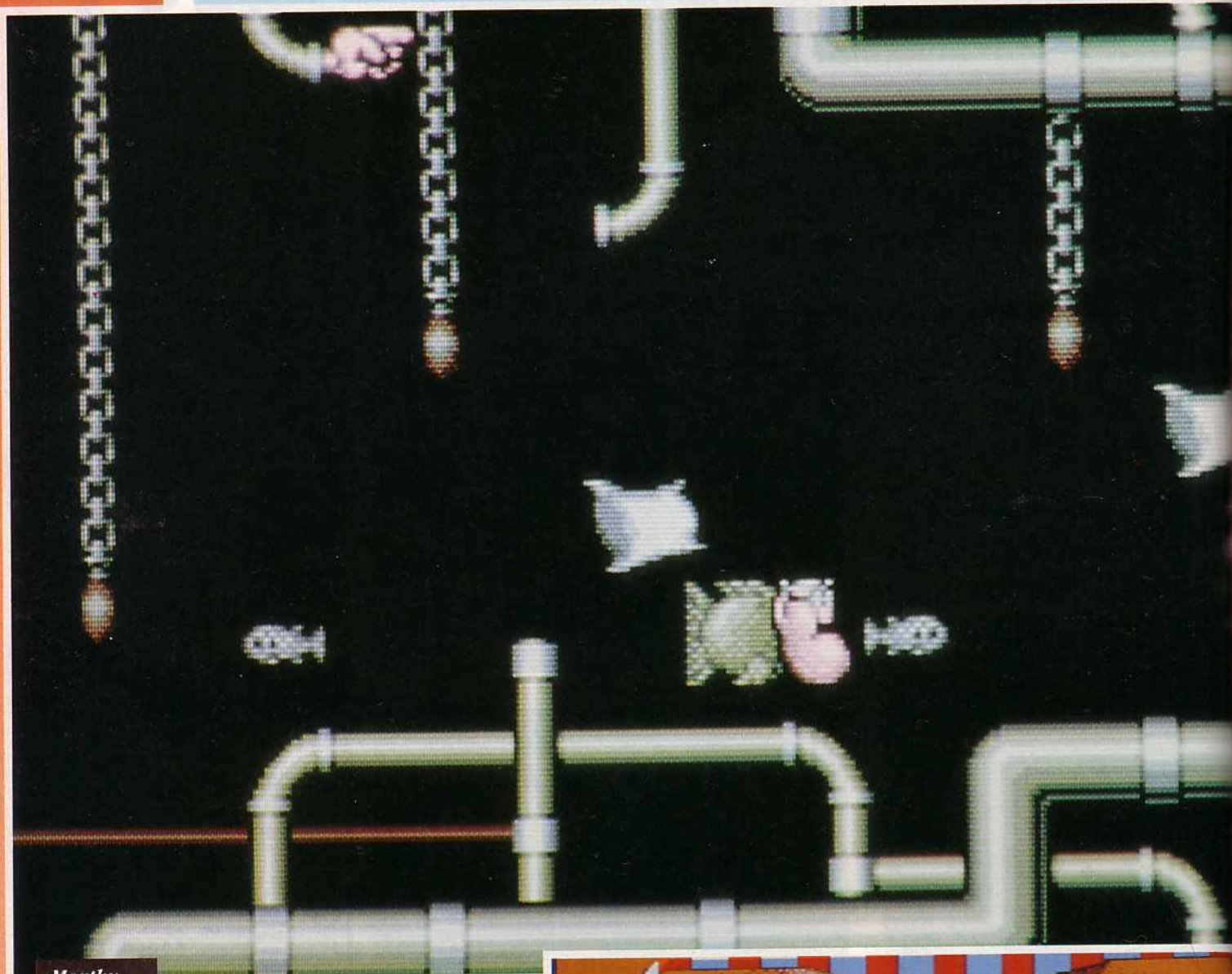
RANX par Liberator et Tamburini  
© ALBIN MICHEL

#### UBI SOFT

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



# VIRGIN



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

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



*Super Off Racer.*



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

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

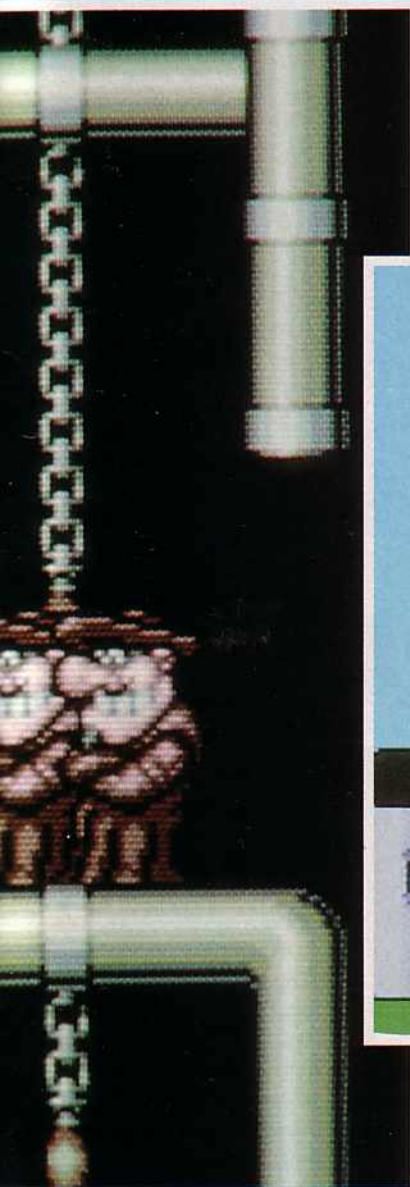
c'est ça). Cette conversion d'arcade sortira sur tous les formats ce mois-ci.

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

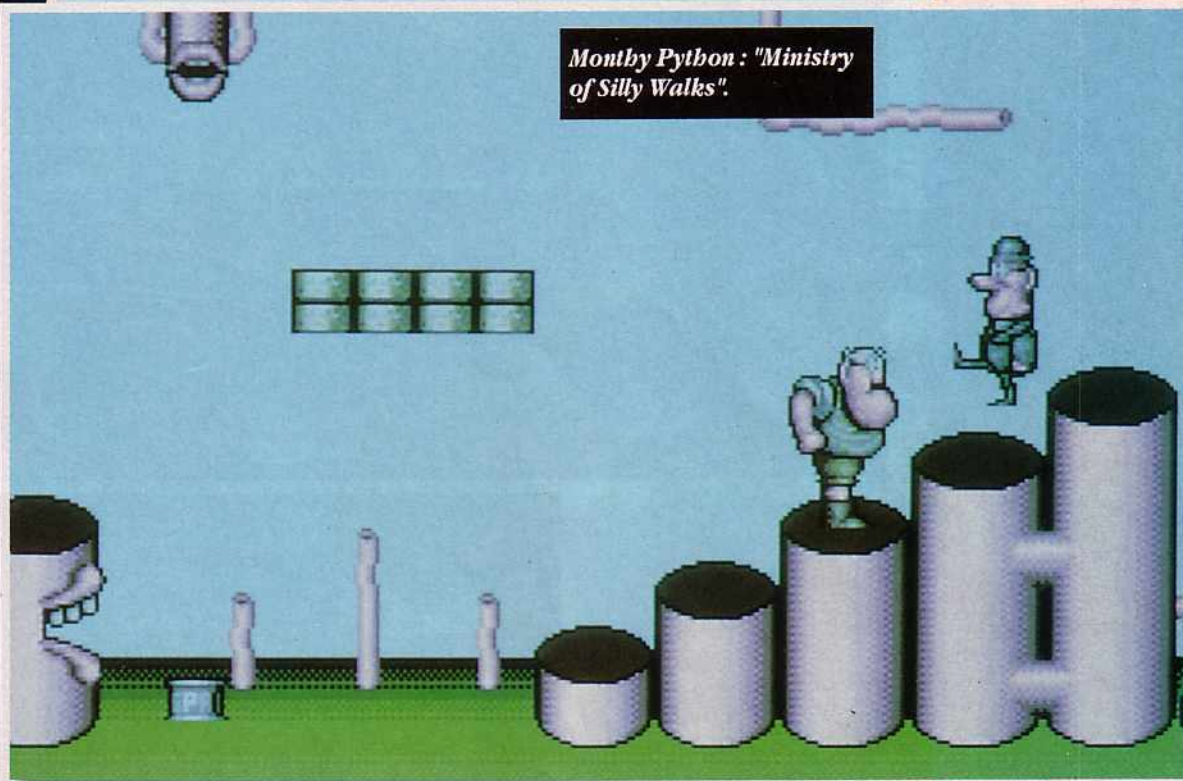
**Wonderland** est le prochain programme de l'équipe qui a réalisé tous les jeux d'aventure de Rainbird; c'est un remake d'Alice au pays des merveilles, et le système de jeu est très, très impressionnant. Malheureusement, il sera réservé aux 16 bits et aux anglophiles. Quand on vous dit qu'il faut apprendre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



**Golden Axe.**



**Monty Python : "Ministry of Silly Walks".**



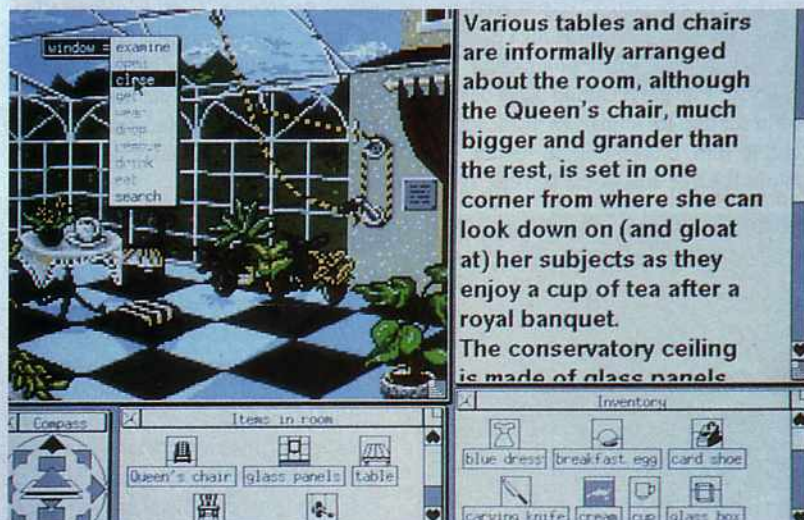
**Judge Dredd** est un jeu d'arcade/aventure basé sur la BD du même nom. Un juge de l'an 2000 qui n'hésite pas à mettre la main à la pâte pour arrêter



**Judge Dred.**

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

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



**Wonderland.**

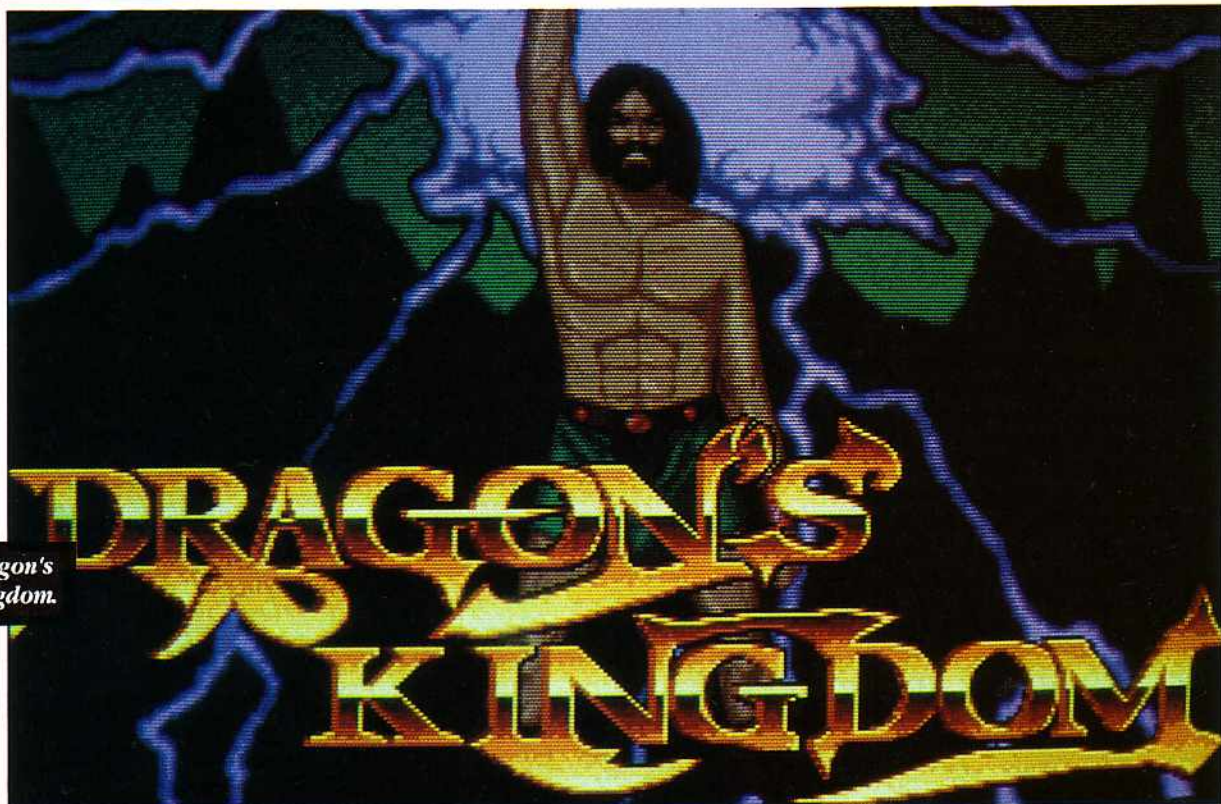


# Linél

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

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

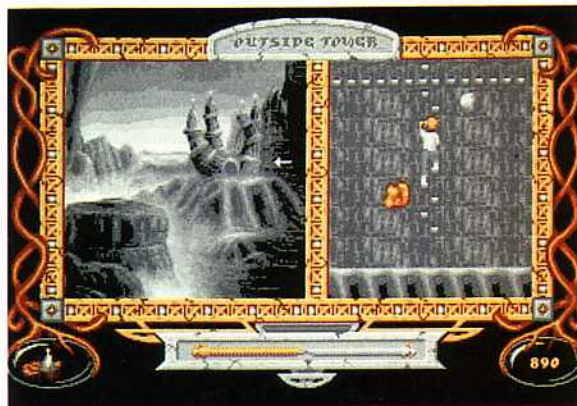
Dragon's  
Kingdom.



Over the Net.

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

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



The Neverending Story.

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

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

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

**Kaiser** est attendu depuis au moins aussi longtemps, mais cette fois-ci, il devrait sortir en français. Vous commencez comme simple paysan, et en vendant vos récoltes, vous allez gagner un peu d'argent, avec lequel vous pouvez soit acheter d'autres terres, soit investir dans l'immobilier. C'est le début de longue ascension vers le titre envié de Kaiser. Le jeu se passe au 18ème siècle en Allemagne, et 8 joueurs peuvent s'affronter simultanément. Sortie prévue sur ST et Amiga en novembre, donc ne l'attendez pas avant six mois.

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

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



Necronom.



# US Gold



SCREAMING PAST A SMALL ASTEROID, YOUR SENSORS ALERT YOU TO A PIRATE CRUISER LURKING IN THE ASTEROID'S SHADOW. BEFORE YOU CAN REACT, THE SHIP FIRES!

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

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

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



*Ci-dessus : Eswat.*

*Ci-contre : Buck Rogers.*

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

★ EXCEPTIONNEL ★  
COMPIL SIMULATION DE VOL

**169F**  
Amstrad K7

**229F**  
Amstrad Disc

**299F**  
IBM PC et compatibles

UBI SOFT  
présente :

LES  
DIEUX  
DU  
CIEL...

... LA COMPIL QUI DÉCOIFFE !!!

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

Chuck Yeager © Electronic Arts.  
Strike Force Harrier © 1987 Microsoft Ltd.

ACE + ACE2 © 1989 Artronic Products Ltd  
ATS, Tomahawk © 1986 Digital Integration.

UBI SOFT

(\*) détail des titres ci-contre

Entertainment Software

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

CONTIENT :



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

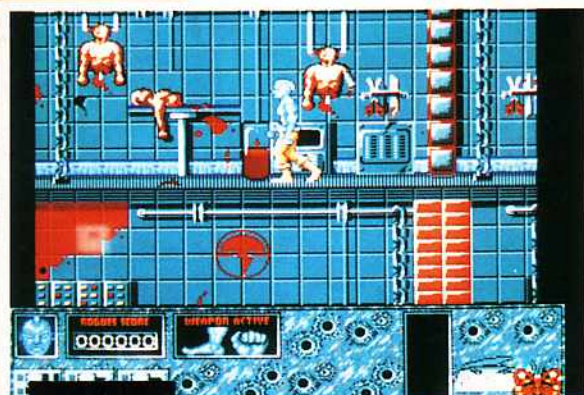
et dans les meilleurs points de vente.





*L'Alphabet de Donald.*

## EN VRAC...



*Rogue Trooper.*

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

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

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



*Voodoo Nightmare.*

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

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

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



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

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

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

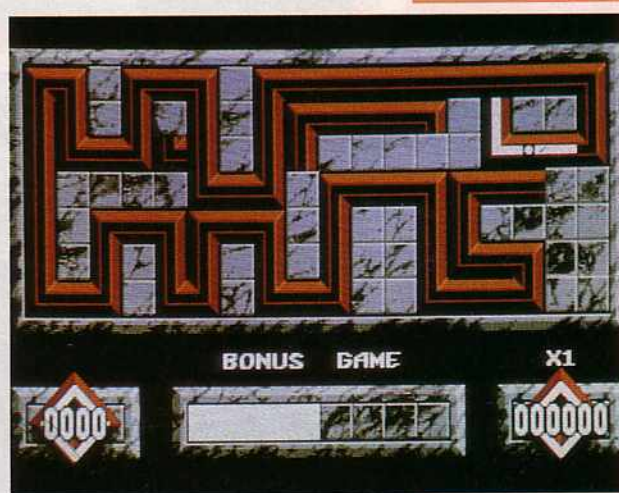
Michel Desangles



Team Suzuki.



Team Yankee.



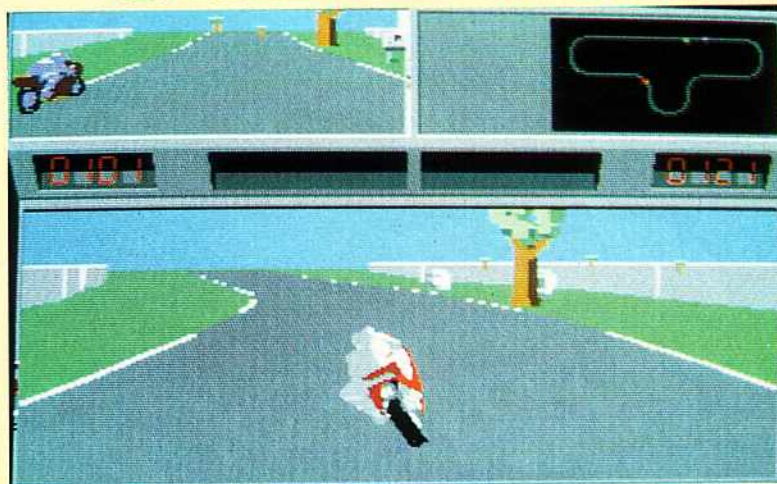
Loopz.



Super League Manager.



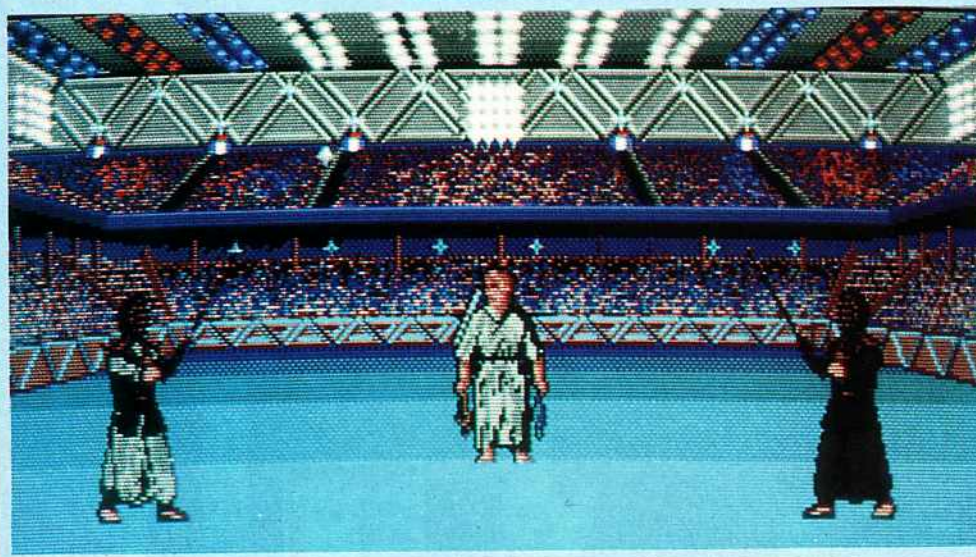
# GRAND PRIX 500 II



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

## ORIENTAL GAMES

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



## JAPON DE FOLIE!

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

## PLAGIAT

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

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



# YORGL, GROUMF GROUMF!

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

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

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

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

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



tionnaires.

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

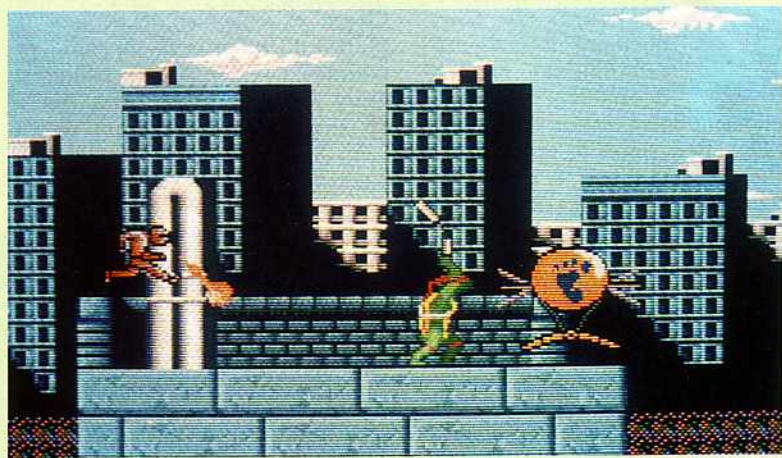
Franck Bruno's Boxing, comme son nom l'indique, c'est de la boxe, dans laquelle vous devrez mettre KO

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

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

## LES TORTUES REVIENNENT!

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



## CLAP CINE

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

## LES GEANTS DU SPORT

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



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

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



# Monty Python

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

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

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

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



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

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

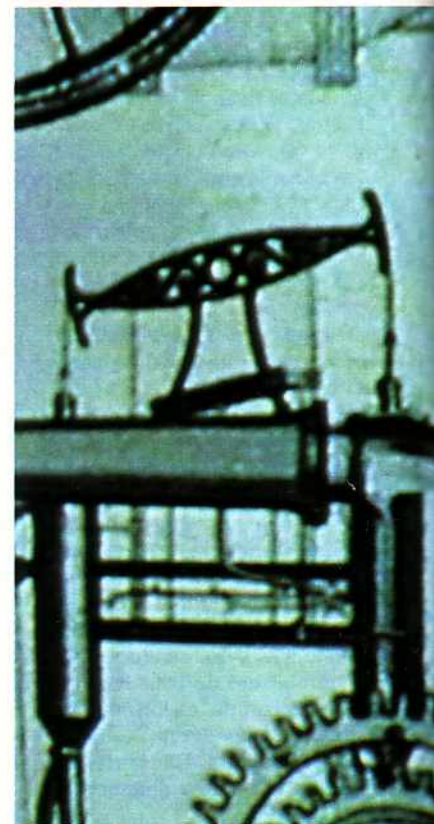
Les Monty Python sont composés de cinq comédiens-auteurs, et d'un animateur. Il y a d'abord John Cleese, le plus reconnaissable parce que le plus grand, né en 1939, éduqué à Cambridge, spécialiste des sketches très intellos. Il écrit la plupart du temps avec Graham Chapman, né en 1941 et issu également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

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

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

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

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



Le générique qui a inspiré le jeu.



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

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

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

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



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

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

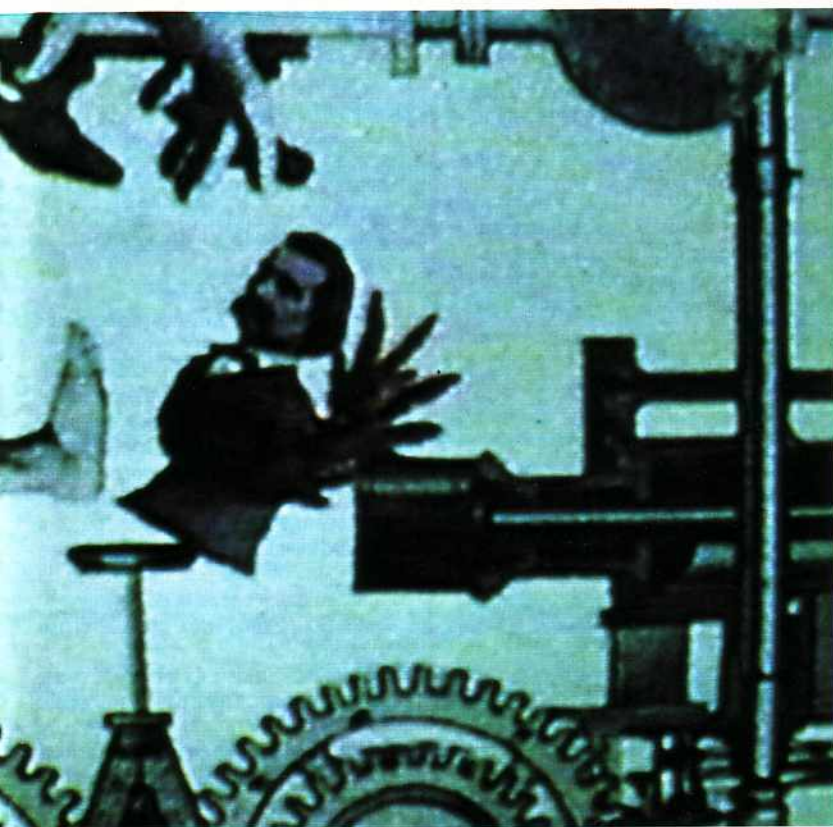
Pendant ce temps, John Cleese rencontre Connie Booth, une actrice américaine, et se marie avec elle. Il commence déjà à ne plus supporter

arrête. Est-ce la fin?

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

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

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





# Monty Python

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

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

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

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

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

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

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



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

## SOURCES:

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

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

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

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

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

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

## QUELQUES SKETCHES POUR COMPRENDRE LE JEU...

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

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

Mr Bun - Bonjour.

Serveuse - Bonjour.

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

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

Mrs Bun - Vous avez quelque chose sans spam?

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

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

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



spam?

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

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

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

Serveuse - Beeerk!

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

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

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

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

Wensleydale (Michael Palin) - Bonjour, monsieur.

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

W - Creux?

M - J'étais affamé.

W - Hein?

M - J'avais faim, cong!

W - Ah, d'accord.

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

W - Pardon?

M - Je veux du fromage, cong!

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



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

W - Hein?

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

W - Certainement, que vous sers-je?

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

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

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

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

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

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

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

W - Désolé.

M - Du Windsor rouge?

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

M - Ah. Stilton?

W - Désolé.

M - Gruyère, Emmenthal?

W - Non.

M - Du Jarlsberger norvégien?

W - Non.

M - Du Liptauer?

W - Non. (etc...)

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

W - Ah! Nous avons en effet du camembert.

M - Ah, excellent.

W - Il est bien fait, coulant.

M - Très bien, je l'aime coulant.

W - En fait, il est très très coulant.

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

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

M - Je m'en fous totalement, brave



It's...

homme. Envoyez, et vite.

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

M - Quoi?

W - Le chat l'a mangé.

M - Vraiment?

W - Oui.

M - Gouda?

W - Non.

M - Edam?

W - Non (etc...)

M - Avez-vous du fromage? Soyez franc.

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

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

W - Non (etc...)

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

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

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

W - Pas ici, monsieur.

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

W - Le Ilchester.

M - Je vois.

W - C'est très, très demandé par ici.

M - Vraiment?

W - Absolument. Un best-seller.

M - De l'Ilchester, hein?

W - Absolument.

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

W - Attendez, je vais voir. Nnnnnnnnon.

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

W - Oh, si, la meilleure du quartier.

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

W - C'est la plus propre.

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

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

M - Est-ce que ça en vaut la peine?

W - Peut-être.

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

W - Non.

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

W - Oui, monsieur.

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

W - Non.

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



## Spécial Salon

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



# TOTAL RECALL

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

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

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

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

qu'elle semble être.

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

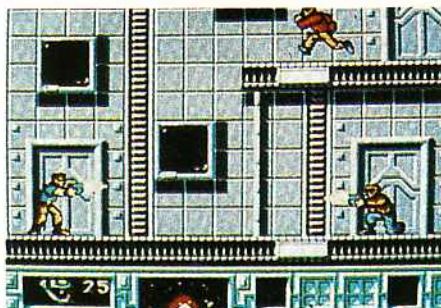
Bref, je pourrais parler du film pendant 600 pages, mais il faut parler du jeu.

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

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

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

Les premières images du soft.





UBI SOFT  
présente :

# LES GÉANTS DU SPORT

AMSTRAD D + K7



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

ATARI ST / AMIGA



- GREAT COURTS
- KICK OFF
- Football Manager 2

IBM PC et compatibles



- GREAT COURTS
- FOOTBALL MANAGER 2
- TV Sport Football

Version K7

169 F  
229 F

Version Disc

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

Enfin, les **HITS** de la **SIMULATION SPORT**  
réunis

en une compilation exceptionnelle !

CONTIENT :

**GREAT COURTS** : primé  89,  
catégorie simulation sportive ; élu

 **KICK OFF** :  89,  
catégorie Simulation Sport

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

(voir liste des jeux par format ci-contre)

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

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

LES GÉANTS DU SPORT  
La compil réservée  
aux champions !



UBI SOFT

Entertainment Software

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

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

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



# COLDITZ

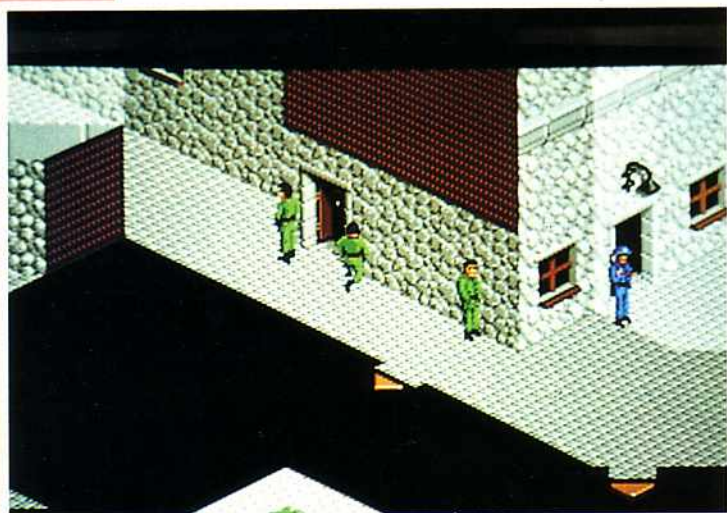


Les chiffres de vente du jeu de plateau *Escape from Colditz*, de Gibson Games, dépassent le million d'exemplaires. L'achat des droits de conversion sur micros est très important pour Digital Magic Software, et la sortie prévue en novembre (sur ST, Amiga et C64) est de toute évidence une tentative pour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

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

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

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



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

La manipulation s'effectue comme dans n'importe quel jeu d'aventure; il y a 750 pièces à explo-

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

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

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

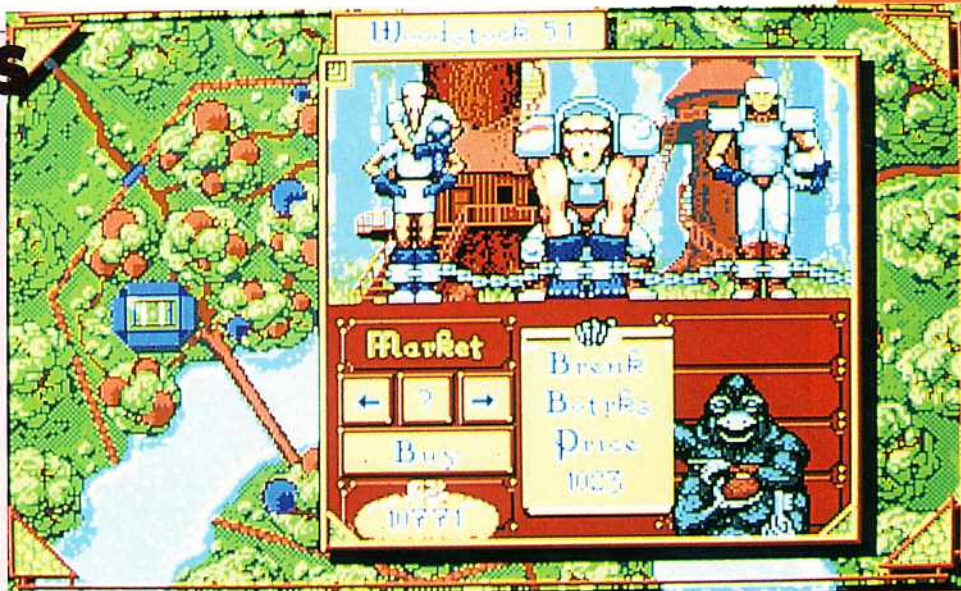
## ÇA FAIT FLIPPER

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



# MUDSPORTS

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



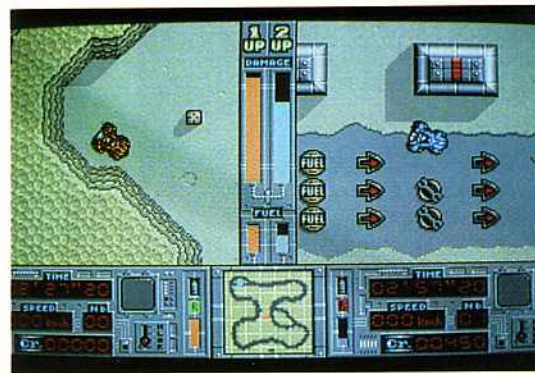
situés au-delà d'un ruisseau infesté de bestioles carnivores. L'action rapide et les graphismes réussis ne font pas oublier la minceur du scénario.

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

# JUPITER'S MASTERDRIVE



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



# HEROES

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

**LICENCE TO KILL**  
James Bond is not on his own... and not for revenge.  
Bond is back to take revenge on Sancher, the evil, double dealing drug baron. Can you beat the odds and deliver the goods?  
...excellent graphics and sound make this by far the best Bond game in its line... a brilliant game in its own right.  
Computer & Video Games

**BARBARIAN II**  
Hack 'n' slay action. Grisly traps and hideous monsters await in the Dungeons of Drax. The most successful hero ever created for home computers.  
"By far the best (and goriest) best 'em up..."  
"True 88"

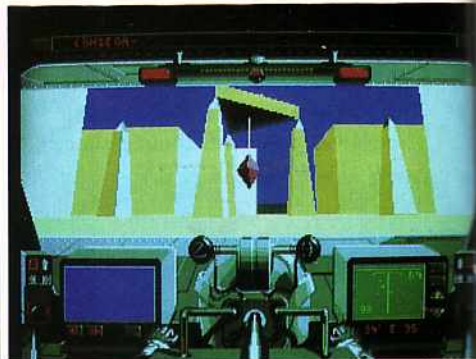
**THE RUNNING MAN**  
It's Showtime! Face death in the most dangerous game show of all time!  
"...a perfect computer game."  
Stirling stuff!  
"True 88"

**STAR WARS**  
Join the ultimate Sci-Fi hero Luke Skywalker in a death-defying last ditch attempt to blow up Darth Vader's stronghold, the Deathstar.  
Classic film, classic coin op, classic game.  
Computers & Video Games

**HEROES**  
A collection of four classic games: Licence to Kill, Barbarian II, The Running Man, and Star Wars.

**DOMARK**  
Published by Domark Ltd.  
Ferry House, 51-57 Lacy Road,  
London SW15 1PR  
Tel: 081-780 2224





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

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

# COKTEL A DES VISIONS

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

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

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



Baba Yaga.

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

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

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

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



Piège.



# Globulus

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

It's  
Flipping  
Fun!



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



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



**INNERPRISE**  
Software, Inc.

AMIGA  
ET BIENTÔT PC

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



## Spécial Salon

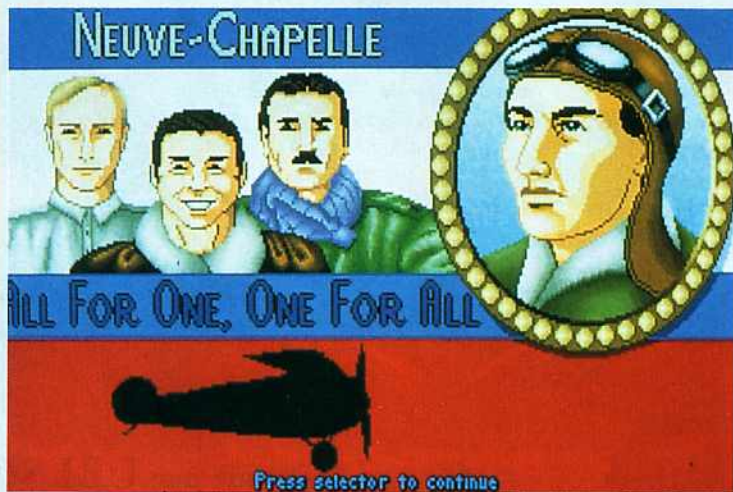
# ÇA CARTOON CHEZ UBI!

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



## LES CHEVALIERS DU CIEL

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



## ROBOCOP II

La ville de Detroit, qui avait été balayée de ses mauvais éléments par Robocop, est maintenant au plus mal. La violence et le meurtre règnent toujours, et une nouvelle drogue détruit la tête de tous les "sans abris" et autres jeunes délinquants: le Nuke. Les autorités ont balancé sur le marché un nouveau Robocop qui déconne complètement, et qui n'est pas capable de remettre de l'ordre dans la ville. C'est le bordel total, la grosse zone des familles, et notre bon vieux Robocop va se démener pour que tout rentre rapidement dans l'ordre, en éliminant purement et simplement tout ce qui n'est pas dans le droit chemin, et en affrontant le nouveau Robocop. Les graphismes de cette suite sont bien réalisés, les sprites sont plus gros que dans la première version et le principe est le même: de plate-formes en plate-forme, détruire tout ce qui bouge.



## TELEX... TELEX... TELEX... TEL

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

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

## FUTUR BIKE

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



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



# LA BANDE A PICSOU

LA RUEE  
VERS L'OR

**AVENTURE!**

**EXOTISME!**

**ACTION!**

**DANGER!**

**EMOTIONS FORTES!**

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

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



Disney  
SOFTWARE

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

Amiga, Commodore, Amstrad et Spectrum  
sont des marques déposées

© The Walt Disney Company



# SEGA OU LES SIMULATIONS

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

Bloxeed.



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

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

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



Le G-Loc Air Battle de Sega.

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



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

## JE VOOOOOOOOOLE !!!

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

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



## ILS TRAVAILLENT TROP!

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



# SCHWARZENEGGER

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

## TOTAL RECALL

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

**LE VOYAGE AU CENTRE DE LA MEMOIRE**

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

**IL N'EST PLUS CELUI QU'IL CROIT**

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

**LE FILM DE L'ANNEE**

...Un voyage  
cauchemardesque  
dans le 21ème  
siècle

AMSTRAD

AMIGA

ATARI ST

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

**ocean**®

©1990 CAROLCO PICTURES, INC.



# Avec joystick c'est Vraiment

# COOL A DOME!



## MUSIQUE

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



## VIDEO MUSICALE

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



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

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



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

80<sup>F</sup>

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

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

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

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

| ARTICLE (préciser K7 ou CD pour musique)               | QUANTITE | PRIX |
|--------------------------------------------------------|----------|------|
|                                                        |          |      |
|                                                        |          |      |
|                                                        |          |      |
|                                                        |          |      |
|                                                        |          |      |
|                                                        |          |      |
|                                                        |          |      |
| Participation aux frais de port et d'emballage = + 25F |          |      |
| TOTAL A PAYER                                          |          |      |

NOM .....

PRENOM .....

ADRESSE .....

.....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

AGE ..... ORDINATEUR .....

Signature des parents obligatoire pour les enfants mineurs

Je règle par chèque bancaire ☐ mandat lettre ☐ joint

Je préfère régler au facteur (+20F pour frais contre remboursement) ☐



# Line 500 **PRESTIGE**

**VOUS REVIEZ D'UNE BORNE  
D'ARCADE CHEZ VOUS.  
SHOOT AGAIN ARCADES L'A FAITE !**

Pour la première fois en France et en Europe, découvrez, CHEZ VOUS, l'extraordinaire plaisir ludique de jouer sur une véritable borne d'arcade ! Comme dans les meilleures salles !!

SHOOT AGAIN ARCADES a créé, pour vous, une véritable borne d'arcade pour satisfaire vos appétits les plus fous.

Line 500  
**PRESTIGE**

Retrouvez vos jeux préférés, comme par miracle, chez vous. Les plus grands hits figurent au catalogue SHOOT AGAIN ARCADES. Location ou vente, reprise et service après-vente, la route de l'impossible est aujourd'hui ouverte.



Profitez vite de notre offre de lancement\* pour recevoir notre documentation gratuite en écrivant à SHOOT AGAIN ARCADES, 145 rue de Flandre 75019 Paris ou en nous téléphonant au (1) 40.34.36.26.

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

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

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

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



DANBOSS

DANBISS



# JEUX CRACK

**GAGNEZ  
JUSQU'A  
1000 F**

**PAR CHÈQUE, EN  
NOUS ENVOYANT VOS  
PLANS, SOLUCES,  
LISTINGS OU TRUCS  
ASTUCES**

**S'ils sont publiés**

Une seule adresse : JOYSTICK  
JEUX CRACK

53 avenue Gambetta  
92400 Courbevoie/La Défense

## EDITO

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

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

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

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





## METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

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

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

## METHODE D'UTILISATION DES PATCHS

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

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

Voici la marche à suivre :

- Lancez DISCOLOGY et choisissez l'éditeur
- Insérez votre disk à modifier et déprotégez-le
- Dans le menu "MODES", choisissez "EDITION DISQUE"
- Faites trois fois ENTER (édition des pistes 00 à 41)
- Dans le menu "FONCTIONS", choisissez "RECHERCHER"
- Appuyez sur H
- Tapez les valeurs en hexadécimal de la recherche
- Appuyez sur ENTER après la dernière
- Si DISCO affiche : "Piste XX non formatée", reprenez "EDITION DISQUE", et entrez XX+1 comme piste de début.
- Si DISCO affiche : "Secteur trop grand réduit à 40000", arrêtez tout ! La modification de votre jeu

l'endommagerait gravement.

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

## METHODE D'UTILISATION DES POKES

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

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

- Chargez le jeu
- Pressez le bouton rouge de la MULTIFACE
- Appuyez sur T
- Appuyez sur H
- Si votre poke est compris entre les adresses &2000 et &4000, appuyez sur \*
- Appuyez sur la barre d'espace
- Tapez l'adresse (sans le &), puis tapez le poke (toujours sans le &)
- Appuyez sur ENTER/RETURN
- S'il y a plusieurs pokes, répétez l'opération (appuyez sur espace...)

Si, après un poke entre &2000 et &4000, vous avez un poke entre &0000 et &2000, appuyez à nouveau sur \*

- Appuyez sur ESC
- Appuyez sur R
- Terminé !

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

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

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

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



# JEUX... CRACK AMSTRAD CPC

## KARATEKA

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

## VENDETTA

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

## STARWARS

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

## KARATEKA

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

## HOSTAGES

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

## MICRO 3000

15 années d'expérience

Distributeur agréé

**AMSTRAD**

L'accueil, le conseil et  
la compétence réunis

Entrée ou sortie CAP 3000

Galerie supérieur

GALAXIE 3000

Av. Léon Béranger

**06700 - St LAURENT DU VAR**

**Tél : 93.07.44.22**



## ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

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

## KLAX

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

## TURRICAN

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

## BOUNTY BOB STRIKES BACK

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

## HOSTAGES

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

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

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

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

Version 64K :

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

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

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

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

## MOBILE MAN

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

## MANCHESTER UNITED

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

## GOODY

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

## SHADOW WARRIORS

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

## ULTRON 1

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

## ANDY CAPP

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

## WHOPPER CHASE

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

## SUPERTRUX

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

## CYBERBALL

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

## DEFCON 1

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

## BILLBOARD

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

## ULTIMA RATIO

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

## FLINTSTONES (DE QUICKSILVA)

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

## KARATEKA

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



# N'ATTENDEZ PAS 1992

## FOURNISSEZ-VOUS EN ANGLETERRE MAINTENANT !

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

### GAMME SINCLAIR

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

### COMMODORE 64

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

### ATARI ST

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

### AMIGA

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

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

### DUCHET Computers

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

Téléphone : International (+44) 291 625 780

**EXPEDITION IMMEDIATE PAR AVION DANS LE MONDE ENTIER**

Nous acceptons les règlements par :

CHEQUES PERSONNELS BANCAIRES FRANÇAIS, CHEQUE LA POSTE, MANDATS INTERNATIONAUX  
et cartes de crédit internationales VISA, EUROCARD, MASTERCARD

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



## DYNASTY WARS

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

## ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

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

## KLAX

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

## TURRICAN

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

## BOUNTY BOB STRIKES BACK

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

## HOSTAGES

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

Version 64K :

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

## FLINSTONES (PAR QUICKSILVA)

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &0AE0,0.

## SUPERTRUX

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

## MANCHESTER UNITED

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

## SHADOW WARRIORS

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

## CYBERBALL

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

## STARWARS

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

## VENDETTA

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

## VENDETTA

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

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

## MAZEMANIA

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

(David F.)

## DEFCON 1

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

## BILLBOARD

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

## ULTIMA RATIO

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

## ANDY CAPP

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

## GOODY

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

## WHOPPER CHASE

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

## DARK CENTURY

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

## ULTRON 1

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

## KARATEKA

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

## STYX

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

## MOBILE MAN

Pour avoir des vies infinies,



## ESCAPE FROM THE PLANET OF ROBOT MONSTERS

```

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

```

## DYNASTY WARS

```

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

```

## TENNIS CUP

```

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

```

## BARBARIAN II

```

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

```

## CYBERBALL

```

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

```

## DARK CENTURY

```

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

```



# JEUX... CRACK AMSTRAD CPC

## LICENCE TO KILL

```

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

```

## MANCHESTER UNITED

```

10 REM Buts de l'adversaire non comptabilises
20 REM Sur MANCHESTER UNITED version Disk
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A021:READ A$:A=VAL("&" + A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>2931 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
110 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A004,&34
120 PRINT"INSEREZ LA FACE A ET DEPROTEGEZ-LA"
130 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:|CPM
140 DATA CD,11,A0,3E,00,32,5D,91,3E,4E,32,1E,A0,CD
150 DATA 11,A0,C9,0E,43,16,05,1E,00,21,00,90,DF,1E
160 DATA A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

## RUNNING MAN

```

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

```

## SUPERTRUX

```

10 REM Temps infini sur SUPERTRUX version K7
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &6FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A034:READ A$:A=VAL("&" + A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4631 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
80 CALL &BC6B,0:CLS:CALL &A000
90 DATA 21,2B,A0,11,00,05,01,40,00,ED,B0,06,00,21
100 DATA 00,00,11,00,80,CD,77,BC,EB,CD,83,BC,CD,7A
110 DATA BC,3E,C3,21,00,05,32,51,06,22,52,06,C3,DC
120 DATA 05,3E,C9,32,CE,99,2A,04,00,E9,00,00,00,00

```

## MOBIL MAN

```

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

```

## MOBIL MAN

```

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

```

## SHADOW WARRIOR

```

10 REM Vies infinies sur SHADOW WARRIORS Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A024:READ A$:A=VAL("&" + A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3466 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A004,&35
110 PRINT"INSEREZ LA FACE A ET DEPROTEGEZ-LA"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000
130 POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0:RUN"DISC"
140 DATA CD,14,A0,3E,B6,32,71,90,32,78,91,3E,4E,32
150 DATA 21,A0,CD,14,A0,C9,0E,42,16,0D,1E,00,21,00
160 DATA 90,DF,21,A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00

```



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

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

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

# Cours de Bidouilles

modèle :

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

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

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

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

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

Patou Momo alias PATRICE Maubert.



# Club Européen

## CHOISISSEZ

## LOGICIELS AVANTAGE

### SELECTION COMPATIBLES PC

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

### SELECTION ATARI ST

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

## Club Européen du Logiciel

### UNE OFFRE EXCEPTIONNELLE

En devenant membre du CLUB EUROPEEN DU LOGICIEL, vous bénéficiez de tous les privilèges que nous vous avons réservés :

- Des prix exceptionnels
- Un choix de softs remis périodiquement à jour
- Une garantie totale de satisfaction : tous nos logiciels sont neufs mais si, toutefois, vous constatez un problème, nous vous les échangeons, sans discussion, par retour.

Pour bénéficier de ces avantages, il vous suffit de commander, aujourd'hui, 3 softs parmi ceux que nous avons sélectionnés et, une fois par édition de catalogue, vous n'aurez qu'à acheter un soft à un prix exceptionnel. A tout moment, vous pourrez, par simple lettre, quitter le CLUB ou continuer à profiter de ses avantages.

**VISITEZ  
LA BOUTIQUE  
LUDIC SOFTWARE  
PLUS DE  
10.000 LOGICIELS  
EN STOCK**

**82-84 bd des Batignolles  
75017 Paris**

**Tél. : (1) 42.93.24.58  
CATALOGUE SUR DEMANDE**



# Club du Logiciel

## LES AU PRIX CLUB ET BENEFICIEZ DES AVANTAGES DU CLUB EUROPEEN DU LOGICIEL

### SELECTION AMSTRAD CPC DISK

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

### SELECTION AMSTRAD CPC K7

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

### SELECTION AMIGA

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

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

### VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à  
**LUDIC SOFTWARE**

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

*Club Européen du Logiciel*

NOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

VILLE \_\_\_\_\_

CODE POSTAL \_\_\_\_\_

Tél. \_\_\_\_\_

Signature des parents  
pour les -18 ans

TITRES

PRIX

Participation aux frais de port  
et d'emballage :  
Préciser : ☐ Cassettes ☐ Disk

+15F

**TOTAL A PAYER**

**PREVOIR DEUX TITRES DE REMPLACEMENT :**

**PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :**

ATARI ST ☐ AMSTRAD CPC ☐ AMIGA ☐ PC/COMPATIBLES ☐



## METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS 'NORMAUX'

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

## LES EDITIONNEURS DE SECTEURS

### - MUTIL -

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

Si vous êtes débutant, son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et ensuite, vous enlèverez la disquette\* pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à rechercher et à remplacer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini).

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

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

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

### - DISCO-SCOPIE -

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

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

Démarrer le soft en cliquant sur "SCOPIE.PRГ". Une fois celui-ci chargé, insérez la disquette à patcher et allez dans le menu de lecture et sélectionner l'option "Recherche disque"... Vous verrez une jolie fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton 'Chaîne hexa'. Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton 'Valider'. L'ordinateur se met alors à rechercher sur la disquette la chaîne. Une fois trouvée, le message chaîne trouvée apparaît avec l'adresse de celle-ci. Cliquez sur le bouton 'Editer', et vous verrez apparaître une page d'édition. Cliquez sur le bouton 'insertion', un nouvel icône apparaît.

Cliquez sur le bouton 'Hexa'.

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

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

Allez dans le menu écriture.

Sélectionnez secteur et validez l'écriture.

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

## - DISK DOCTOR -

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

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

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

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

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

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

Voilà, maintenant éclatez-vous!

La ruse du grand patcheur : Si vous n'arrivez pas à éditer une disquette à cause de sa protection ou plus précisément celle du BOOT SECTEUR, vous pouvez formater une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous 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, réessayer en mettant 10 secteurs au formatage et si ça ne marche toujours pas essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant)

## 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 lignes. Il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe '!'.

Voilà, maintenant il faut taper le listing et ensuite, le sauvegarder sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver pas comme DANBISS), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN'. Après avoir mis la disquette\* bien évidemment.

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

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

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



## SPY SPY SECRET AGENT

Pour avoir des crédits infinis, recherchez dans le fichier 'PROGRAM.PRG', les octets 5339 0001 1B8C 41F9 et remplacez-les par 6004 0001 1B8C 41F9. Ou rendez-vous à l'offset \$1069A

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le même fichier les octets 5339 0000 4E1F 4E75 et remplacez-les par 6004 0000 4E1F 4E75. Ou rendez-vous à l'offset \$3AFA

## BACK TO THE FUTURE II

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 33FC 0003 0001 782E et remplacez-les par 33FC 2710 0001 782E. Ou rendez-vous à la piste 36, secteur 8, offset \$1C.

## TURNIT

Pour avoir des 'biles' infinis, recherchez dans le fichier 'AUTO\ATURNIT.PRG', les octets 5379 0000 69EC 6100 et remplacez-les par 6004 0000 69EC 6100. Ou rendez-vous à l'offset \$6D4A.

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le même fichier les octets 5379 0000 69E4 6A2A et remplacez-les par 6004 0000 69E4 6A2A. Ou rendez-vous à l'offset \$6FFA.

## LAST NINJA II

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

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

## TUSKER

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

Ou rendez-vous à l'offset \$45B72

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

Ou rendez-vous à l'offset \$427CA.

## SATAN PARTIE 1

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'AUTO\P.PRG', les octets 5368 000C 33FC 0000 et remplacez-les par 6002 000C 33FC 0000. Ou rendez-vous à l'offset \$46C6.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez dans le même fichier les octets 5379 0000 97D6 6700 et remplacez-les par 6004 0000 97D6 6700. Ou rendez-vous à l'offset \$1550.

## SATAN PARTIE 2

Pour avoir des brouzoufs infinis, recherchez dans le fichier 'AUTO\P.PRG' du disk 2, les octets 96B9 0000 831C 6A08 et remplacez-les par D6B9 0000 831C 6A08. Ou rendez-vous à l'offset \$22E4.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez dans le même fichier les octets, 5379 0000 82A6 6710 et remplacez-les par 6004 0000 82A6 6710. Ou rendez-vous à l'offset \$2E38.

## STRYX

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## TURBO OUT RUN

Pour avoir des crédits infinis, recherchez dans le fichier 'OUTRUN.PRG' du dossier 'AUTO', les octets : 5339 0000 3076 0C39 et les remplacez-les par 6004 0000 3076 0C39. Ou rendez-vous à l'offset \$2F9C.

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

Ou rendez-vous à l'offset \$296E.

## MR HELI

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

Ou rendez-vous à l'offset \$32D8

## ASTAROTH

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

Ou rendez-vous à l'offset \$5C4.

## BUGGY BOY (compilation Cartoons)

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

Ou rendez-vous à l'offset \$11F4.

## SCRAMBLES SPIRITS

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



# JEUX... CRACK ATARI ST/STE

## Fichier Editeur V1.1

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

## BUTCHER HILL

(Fichier Editeur v1.1)

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

## CASTLE WARRIOR

(Fichier Editeur v1.1)

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

## ASTAROTH

(Fichier Editeur v1.1)

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

## DEFLEKTOR

(Fichier Editeur v1.1)

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

## BEYOND THE ICE PALACE The Story So Far I

(Fichier Editeur v1.1)

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

## DOUBLE DRAGON II

(Fichier Editeur v1.1)

```
' Crédits et Vies infinies pour DOUBLE DRAGON II par A.
SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHER EDITEUR V 1.1
DATA "DOUBLE DRAGON II", "A:\DD2.PRG"
DATA "Vies infinies" pour 1e
j1", &HCBF8, &H53390002, &H60040002
DATA "Vies infinies" pour 1e
j2", &HCC6E, &H53390002, &H60040002
```

## DYNAMYTE DUX compilation Cartoons

(Fichier Editeur v1.1)

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

## DYNAMYTE DUX

(Fichier Editeur v1.1)

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

## BUGGY BOY compilation Cartoons

(Fichier Editeur v1.1)

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

## BUGGY BOY compilation The Story So Far I

(Fichier Editeur v1.1)

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



## POWER DRIFT

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

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

## BUTCHER HILL

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

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

## DYNAMITE DUX

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

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

## DRAGON SPIRIT

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

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

## FORGOTTEN WORLDS

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

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

## FUTUR SPORT

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

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le même

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

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

## DYNAMITE DUX (compilation Cartoons)

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

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

## SUPER WONDER BOY (compilation Cartoons)

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

## DAMOCLES

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

## STARGESE

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

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

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

Pour avoir des sumons infinis, recherchez dans le même fichier les octets 5379 0000 4A28 2648 et remplacez-les par 6004 0000 4A28 2648. Ou rendez-vous à l'offset \$FA8.

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

## SUPER WONDER BOY

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



# JEUX... CRACK ATARI ST/STE

## Piste Editeur V1.1

```
' PISTE EDETEUR V1.1 (C)Joystick Aout 1990
' par Antonio Simoes en GFA 3.XX
READ titre$
PRINT "Trainer pour ";titre$
DIM joystick%(1024/4)+4)
tampon%=V:joystick%(0)
DO
  READ type$
  EXIT IF UPPER$(type$)="FIN"
  READ face%,piste%,secteur%,offset%,chainel%,chainel2%
  REPEAT
r%=XBIOS(8,L:tampon%,L:0,0,secteur%,piste%,face%,1)
UNTIL r%=0
IF LPEEK(tampon%+offset%)=chainel%
  LPOKE tampon%+offset%,chainel2%
  texte$="Option <"+type$+"> installée"
ELSE IF LPEEK(tampon%+offset%)=chainel2%
  LPOKE tampon%+offset%,chainel%
  texte$="Option <"+type$+"> désinstallée"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la disquette de "+titre$
  END
ENDIF
PRINT texte$
REPEAT

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

## AXEL MAGIC HAMMER

(Piste Editeur v1.1)

```
' Energie, Marteaux, Temps et Vies infinies
' et invulnérabilité pour AXEL MAGIC HAMMER
' par Antonio SIMOES
' Pour etre sur de ne pas flinguer votre original,
' essayer ce listing sur une copie. Ensuite charger le jeu
' et dès que le lecteur s'éteint remettez l'original.
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDETEUR V 1.1
DATA "AXEL MAGIC HAMMER"
DATA "Mega Trainer 01",0,0,1,&H90,&H4E75720F,&H600E720F
DATA "Mega Trainer 02",0,0,1,&HD8,&H00000000,&H4E750000
DATA "Mega Trainer 03",0,0,1,&H1FC,&H8AFB1234,&H8AFBF4DF
DATA "Mega Trainer 04",0,0,1,&HA0,&H00000000,&H33FC6004
DATA "Mega Trainer 05",0,0,1,&HA4,&H00000000,&H000137BA
DATA "Mega Trainer 06",0,0,1,&HA8,&H00000000,&H33FC6004
DATA "Mega Trainer 07",0,0,1,&HAC,&H00000000,&H000130DA
DATA "Mega Trainer 08",0,0,1,&HB0,&H00000000,&H33FC6004
DATA "Mega Trainer 09",0,0,1,&HB4,&H00000000,&H00013DA8
DATA "Mega Trainer 10",0,0,1,&HB8,&H00000000,&H33FC6004
DATA "Mega Trainer 11",0,0,1,&HBC,&H00000000,&H00014244
DATA "Mega Trainer 12",0,0,1,&HC0,&H00000000,&H33FC6004
DATA "Mega Trainer 13",0,0,1,&HC4,&H00000000,&H00013D7A
DATA "Mega Trainer 14",0,0,1,&HC8,&H00000000,&H33FC6004
DATA "Mega Trainer 15",0,0,1,&HCC,&H00000000,&H00014330
DATA "Mega Trainer 16",0,0,1,&HD0,&H00000000,&H33FC6004
DATA "Mega Trainer 17",0,0,1,&HD4,&H00000000,&H00014816
DATA "FIN"
```

## BLOOD MONEY compil Triad (Piste Editeur v1.1)

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

## DRAGON SPIRIT

(Piste Editeur v1.1)

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

## FORGOTTEN WORLDS

(Piste Editeur v1.1)

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

## GAUNTLET II compil GIANTS (Piste Editeur v1.1)

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

## HELLRAIDER

(Piste Editeur v1.1)

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

## LAST NINJA II

(Piste Editeur v1.1)

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

## MIDNIGHT RESISTANCE

(Piste Editeur v1.1)

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

## POWER DRIFT

(Piste Editeur v1.1)

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

## SCRAMBLES SPIRITS

(Piste Editeur v1.1)

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



# JEUX... CRACK ATARI ST/STE

## ZYNAPS

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

## ELEMENTAL

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

## BLOOD MONEY (compilation TRIAD)

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

## RED HEAT

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

## CASTLE WARRIOR

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

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

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

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

## SIDEARMS

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

## TRANTOR

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

## DEFLEKTOR

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

## GAUNTLET II (compilation GIANTS)

Pour avoir l'énergie à donf, recherchez les octets 317C 07D0 000E 42A8 et remplacez-les par 317C 7000 000E 42A8.

Ou rendez-vous à la piste 47, secteur 2, offset \$132.

## THUNDER BLADE

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier

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

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

## R-TYPE

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

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

## BUGGY BOY

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

## CLASSIQUES VOLUME 1 (TITUS)

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

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

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

Ou rendez-vous à l'offset \$BE9E.

## CYBERNOID II

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



## OPÉRATION STEALTH de DELPHINE SOFTWARE

### DEUXIEME PARTIE

#### LE LABYRINTHE

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

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

Le plus dur est d'éviter les gardes.

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

Stratégie à appliquer:

enfermer tous les gardes.

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

Ce labyrinthe se déroule sur quatre niveaux.

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

Devant le bureau: actionner porte.

Dans le bureau du général MANIGUA:

Une statue orne le bureau.

Actionner bras statue, Oh, un coffre.

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

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

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

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

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

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

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

#### SUR LE SCOOTER

Cette phase d'arcade se divise en deux parties.

Première partie:

Vous poursuivez OESTROVICH

Des rochers arrivent par vagues et vous devez les éviter.

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

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

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

Deuxième partie:

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

Ils essaient de vous rentrer dedans.

Cette phase dure une vingtaine de secondes.

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

#### DANS LE SOUS-MARIN

Le colonel épiluche les dossiers du Stealth avec vous.

Le Stealth est détenu par l'organisation SPYDER.

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

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

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

le sous-marin vous emmène à cet endroit.

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

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

#### SOUS L'EAU

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

Examiner toutes les algues, vous devez trouver un tendeur.

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

Dès que vous l'avez trouvé, allez à droite jusqu'à être coincé par une entrée.

Pour pouvoir l'ouvrir, examiner palmier à la jonction des feuilles du deuxième palmier.

Dirigez-vous vers la jonction, actionner le bouton, entrer dans le trou.

#### DANS LA BASE

Actionner écouteille.

Dans la cage aux piranbas, utiliser stylo sur serrure, la porte s'ouvre.

Utiliser montre sur mur de gauche.

Utiliser montre sur mur de droite.

Avec la souris se diriger à droite sur le filin.

Une fois au bout, actionner grille.

Là vous attend un labyrinthe avec des rats.

Référez-vous aux notes du premier.

Une fois sorti de cette phase sur 5 niveaux, vous vous retrouverez dans une salle de bains.

Un garde se lave, mettez-le hors d'état de nuire en faisant:

actionner garde, prendre serviette, utiliser serviette sur garde, prendre rangers, prendre lacets, utiliser lacets sur garde, prendre vêtements, prendre verre.

Sortir de la pièce, aller vers le bas, prendre la porte.

Actionner tiroirs, examiner tiroirs.

Prendre objets si il y en a.

Après avoir examiné tous les tiroirs, vous devez posséder des tampons vierges et des lacets.

Sortir de la pièce.

Utiliser lacets sur John.

Aller à droite, entrer dans la porte.

Actionner débarras, prendre canot de sauvetage, examiner vêtements.

Actionner vêtements.

Prendre ordre de mission.

Utiliser verre sur fontaine.

Sortir de la pièce.

Aller vers le haut.

L'officier vous demande un verre d'eau.

Aller vers le haut.

Aller à gauche.

Entrer dans la porte.

Utiliser verre d'eau sur officier.

Pendant qu'il a le dos tourné:

Prendre tampon.

Retourner dans la pièce où il y a la fontaine.

Utiliser tampon sur tampon encrê.

Utiliser tampon encré sur ordre de mission.

Sortir de la pièce.

Aller en haut.

Se mettre très près du dactyloscope.

Actionner paquet de cigarettes.

Actionner cigarette (pas la 4ème, c'est la cigarette explosive)

Utiliser papier sur verre.

Utiliser empreinte sur dactyloscope.

Passer le couloir.

Utiliser ordre tamponné sur boîte aux lettres.

Passer la porte laser.

Dans le couloir:

Utiliser câble électrique sur prise de courant.

Actionner rasoir électrique.

Utiliser rasoir électrique sur poubelle.

Passer la porte.

Quand le compte à rebours est déclenché, attendez.

C'est vers 130 au compteur que la ruse du rasoir va s'engager.

Profitant de la situation de diversion:

Utiliser cigarette explosive sur ordinateur.

Dès que celle-ci l'a atteint, actionner OTTO, Julia va être enlevée.

Utiliser disque sur lecteur laser.

Le compte à rebours va stopper, passer par la porte du fond.

Une fois accroché à l'hélico, utiliser tendeur sur bombe.

Dans les airs: actionner canot pneumatique.

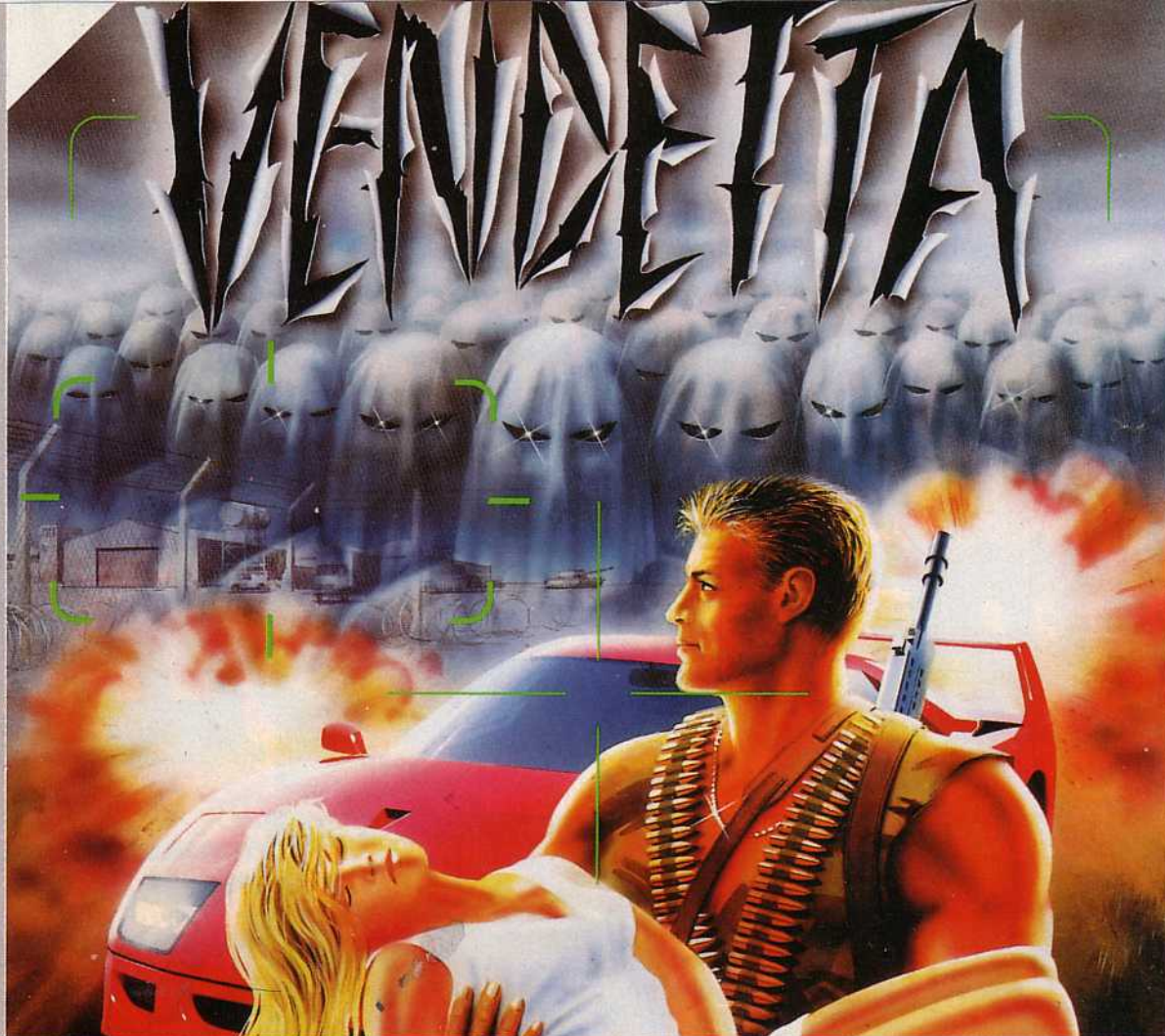
Le Dr Why envoie la bombe que les tendeurs lui renvoient en pleine poire.

Vous avez réussi OPERATION STEALTH.

Vous n'avez plus qu'à admirer le génie de Delphine Software, dans la séquence finale.

(Giol Jean-Michel)





## GAGNEZ UNE PLATINE LASER PORTABLE

et plein d'autres superbes cadeaux (softs, badges,...)

### LES QUESTIONS

1 • Qu'appelle-t-on une vendetta ?

2 • Quelle est la marque et la série de la voiture que conduit le héros de "Vendetta" ?

3 • Sur le boîtier, quelle est la couleur de la robe portée par la fille ?

### RÈGLEMENT DU CONCOURS

Ce concours est ouvert à tous les lecteurs de Joystick. Pour participer, il suffit de renvoyer le bulletin ci-dessous dûment rempli. Vous pouvez jouer autant de fois qu'il vous plaira, mais seuls les bulletins originaux seront pris en compte. Le concours sera clos le 30 octobre 1990, à minuit, le cachet de la poste faisant foi. Les bulletins non découpés dans JOYSTICK, tachés, raturés, surchargés, baveux, bourrés d'insanités, dopés au ketchup ou trempés dans l'huile de foie de morue seront avalés par Elbaz. S'il y a plusieurs gagnants, il seront tirés au sort.

### BULLETIN REPONSE

A découper et à renvoyer, après l'avoir rempli, à : JOYSTICK CONCOURS  
"VENDETTA" 53 avenue Gambetta, 92400 COURBEVOIE

Réponse n° 1 \_\_\_\_\_  
Réponse n°2 \_\_\_\_\_  
Réponse n°3 \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code Postal \_\_\_\_\_

Ville \_\_\_\_\_ Age \_\_\_\_\_ Ordinateur \_\_\_\_\_

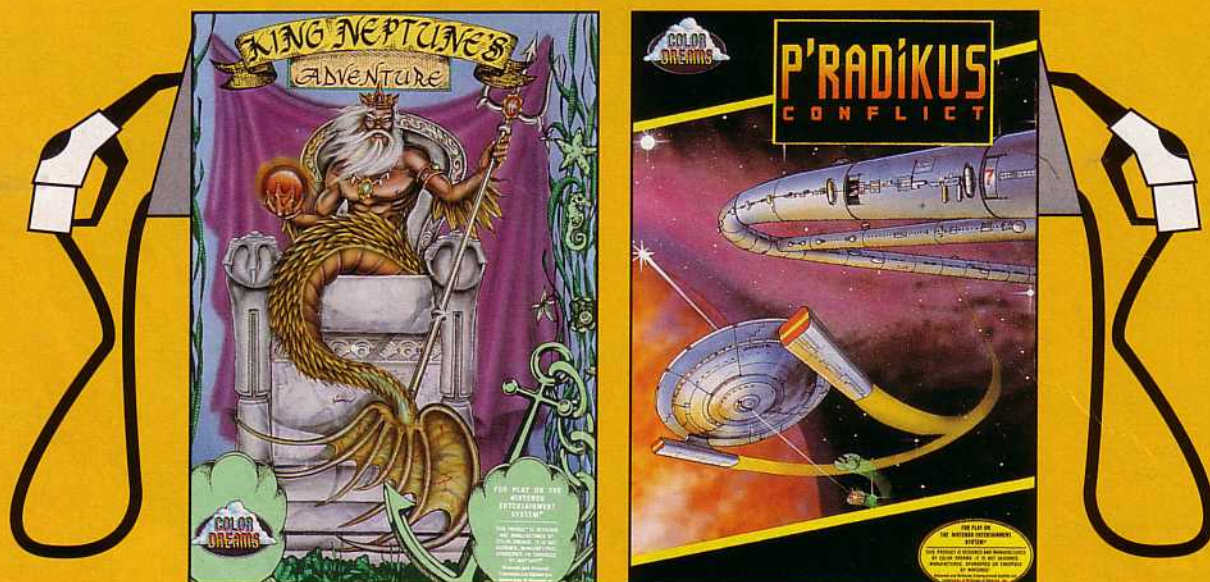
JOYSTICK CONCOURS



**POUR  
CONSOLE  
NINTENDO®**

# DE L'ENERGIE POUR VOTRE CONSOLE !

DISPONIBLE DANS LES GRANDES SURFACES ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE



## KING NEPTUNE'S ADVENTURE\*

Plongez dans cette aventure sous-marine au Royaume de Neptune ! Le chaos s'est emparé de son empire. Partez à la recherche des huit trésors engloutis et l'océan retrouvera son calme...

## P'RADIKUS CONFLICT\*

Des hordes dévastatrices sont en vue de la planète Lextorians. Défendez ce dernier havre de paix dans la galaxie. A vous de détruire la base ennemie avant d'être expédié dans le vide spatial !

# Faites le plein...



\*DISPONIBLE SUR CONSOLE NINTENDO®  
©NINTENDO et NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM  
sont des marques déposées de NINTENDO Co. Ltd.

DISTRIBUTION EXCLUSIVE : **DPMF**  
Tél. : 33 (1) 49.78.08.08  
3, RUE EDISON 94550 CHEVILLY-LARUE

POUR UTILISER  
AVEC NINTENDO  
ENTERTAINMENT SYSTEM®  
Ce produit a été créé,  
développé et fabriqué  
par COLOR DREAMS.  
Il n'a pas été créé,  
développé, fabriqué, créé,  
subventionné ou soutenu  
par NINTENDO®.  
COLOR DREAMS n'a aucun  
lien avec NINTENDO®.  
NINTENDO et NINTENDO  
ENTERTAINMENT SYSTEM  
sont des marques  
déposées de NINTENDO  
Co. Ltd. INSTRUCTIONS EN  
FRANCAIS INCLUSES



COLLECTION  
**joystick**  
LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

# Consoles

## NEWS

N°  
**4**

MEGADRIVE

SEGA

SUPER GRAFX

LYNX

GX 4000

LES  
PREMIERES  
CARTOUCHES  
SUR LA  
**GX 4000**



NINTENDO

GAME BOY

PC ENGINE

NEO GEO

**27  
TESTS**

ALEX KIDD IN ENCHANTED CASTLE . ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD . BATMAN .  
BATTLE OF FOUR MEN . COLUMNS . DOUBLE DRAGON .  
FIRE & FORGET II . GHOSTBUSTERS . HELL EXPLORER . KLAX .  
MOONWALKER . PRO TENNIS TOUR . RAMBO III . RASTAN SAGA II .  
SPACE HARRIER II . SUPER MONACO GRAND PRIX . TETRIS .  
TINTIN SUR LA LUNE . TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES .  
TRUXTON . VALKIRY'S ADVENTURE .  
WORLD SPORTS . X. D. R. . ZOOM

SUPPLEMENT DETACHABLE  
NE PEUT ETRE  
VENDU SEPAREMENT



# INFOS Consoles

## MICROMANIA AIME LA GAMEBOY

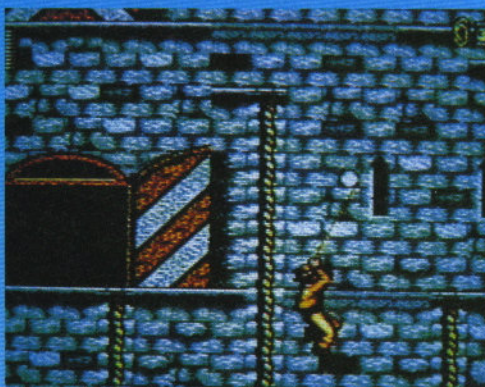
➤ Micromania le plus connu des VPCistes de France se lance à donf dans la Gameboy. Outre le fait que cette boutique propose des softs pour moins de 200 francs, Micromania offre également tous les gadgets possibles et imaginables sur la Gameboy. Ainsi pour 275 francs vous aurez l'honneur la joie et l'avantage de ne plus vous tuer les yeux sur l'écran, allez allons-y gaiement, sur l'écran merdique de cette console, grâce au Light Boy, un gadget donc on vous avait déjà causé dans le dernier numéro de Consoles news. Egalement disponible, pour 199 francs, le Portable Carry-all vous permet de ranger et de transporter, grâce à une bandoulière, la console en elle-même, quatre softs ainsi que les deux câbles fournis avec la machine. Dernière nouveauté en matière de gadget, le Compact Carrying Case permet également une certaine facilité de transport. Réalisée en plastic souple cette sacoche peut s'accrocher à la ceinture. Combien ça vaut, ça hein? Ben, 175 francs. Ah bon très bien. Merci à bientôt.



## SEGA AIME LA PUB

➤ C'est à grand renforts publicitaires que Sega compte développer le marché des consoles seize bits, avec la Megadrive, et confirmer sa place parmi celui des huit bits. Diffusés chaque mercredi à treize reprises à partir du 3 octobre prochain, des spots publicitaires permettront aux plus rapides d'entre vous d'obtenir le prêt d'une console Master System et d'un jeu pendant le week-end. Tous les frais engagés et notamment les frais de port seront à la charge de Sega. Sega offrira également aux gagnants (tirés au sort parmi tous les appels reçus au standard) dix consoles de jeu Master System, et mille bons de réduction! Malgré la centaine de consoles engagée dans cette opération, les demandes risquent de dépasser le millier, alors dépêchez-vous, il n'y en aura pas pour tout le monde! De plus, ces actions seront couplées d'une opération de parrainage télé où Sega sponsorisera «Le chevalier du labyrinthe», diffusée sur Antenne 2, cette émission-jeu sera diffusée à partir du 19 septembre le mercredi de 16 heures 30 à 17 heures. Saluons ces brillantes initiatives qui satisferont les passionnés de la marque.

## NEWS: LE VER



Indiana Jones III



Final Blaster.

**Pendant le CES de Londres, une véritable avalanche de softs est tombée sur nos têtes, comme les baffes sur celle d'Albez! Si vous en voulez, vous allez en avoir. Alors, accrochez-vous, c'est parti mon kiki...**

O n commence avec la console NES et avec *Indiana Jones III*. Ce jeu de plateforme typique vous mettra dans la peau d'Indy le terrible. Armé d'un lasso, l'aventurier fétiche de Steven Spielberg repart dans de nouvelles aventures, dans lesquelles il devra non seulement retrouver son père enlevé par la Gestapo mais également récupérer le Graal sacré avant les Allemands. Une super-production en perspective. Egalement prévu pour l'automne, *World Wrestling* vous projettera sur le ring. Des dizaines d'adversaires à combattre, des centaines de spectateurs à impressionner par votre jeu de jambes exemplaire, ou par vos acrobaties aériennes, un soft qui tient ses promesses, au vu de ses superbes graphismes. Enfin un jeu de catch intéressant. *Duck Tales* est un jeu de plateforme-aventure mettant en scène un bien mignon petit canard. Ressemblant comme deux gouttes d'eau à l'oncle Picsou, espérons qu'il sera moins pingre. Graphisme impeccable, un des meilleurs de la console NES à l'heure actuelle. La sortie de ce jeu, très largement inspiré des dessins animés de Walt Disney est prévue pour la fin de l'année. Toujours sur la NES, *Spy Vs Spy* devrait encore une fois arriver avant l'hiver. Si les graphismes de ce jeu ne sont pas excellents, la jouabilité surtout à deux le rend parfaitement distrayant, les deux petits corbeaux espions qui se déplacent à l'écran étant vraiment trognons. Enfin une histoire d'espionnage plutôt marrant! *Faxanadu*, prévu pour le mois de novembre, est un jeu de rôle, qui si vous avez aimé *Legend Of Zelda II*, ne peut vous décevoir. Peut-être un peu plus facile que Link,

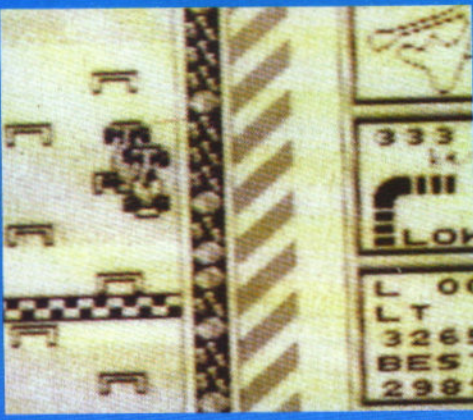
Faxanadu ravira cependant les amateurs de ce type de jeu sur console NES.

Redécouvrez les aventures de Megaman, l'homme bombe, dans *Megaman II*. Ce jeu de plateau extrêmement divertissant comblera le léger vide laissé derrière lui par son illustre grand frère. Rien dans ce titre n'a été traité à la légère, aussi bien l'animation que le graphisme que la musique, alors soyez patient et sachez attendre au moins jusqu'à la fin de l'année. *Robocop*, la superbe conversion du film du même nom ne devrait également plus trop tarder. Beat'em Up à scrolling multi-directionnel, Robocop semble cependant avoir mal subi sa conversion sur la console NES. Toujours plus fort avec *Bionic Commando*, ce jeu de plateforme qui en son temps a fait la gloire des ordinateurs ludiques, et celle des machines d'arcade, connaît une nouvelle vie grâce à son adaptation sur console. Merci Capcom.

Moins bonne que la conversion qui en a été faite sur Gameboy, *Double Dragon* devrait quand même satisfaire les plus mordus des Beat'em Upmen d'entre vous. *Silent Service* de Konami est un simulateur de sous-marin pendant la guerre mondiale. Rares sont les simulateurs sur console, alors quand on en tient un on le garde et on y joue. Et lorsqu'en plus les graphismes sont superbes, que l'intérêt est présent et que la facilité d'utilisation est exemplaire, on y rejoue deux fois plus. Voilà, c'est fini pour la NES. Heureux, satisfaits, contents? Tant mieux, moi aussi, parce qu'on s'est décarcassé la tronche pour vous trouver tout ça.

Au tour de la **GAMEBOY**. *Makamur Golden* est un jeu du style Ghouls'n'Ghosts. Tirez sur tout ce qui bouge, sautez par-dessus les pièges qui entravent votre route vers la gloire et bourrez la gueule à tous ces barbares qui vous menacent. C'est rapide, c'est super maniable et en plus c'est hyper intéressant. Un futur vrai hit. *NFL Football* de Konami vous met dans la peau d'un de ces footballeurs américains qui font peur lorsqu'on les croise seul dans une ruelle déserte du Bronx. Pas énormément d'action dans cette simulation sportive puisque vous passez votre temps à sélectionner la tactique de jeu à utiliser plutôt que de jouer au





# TABLE DELUGE

Ci-dessus et de gauche à droite : Duck Tales, Spy vs Spy et F1 Spirit.

Football proprement dit.

Taito perpétue l'image de la Gameboy comme celle d'une machine possédant une excellente jouabilité, grâce à **Flippul**, découvrez les joies des puzzles, des casse-têtes chinois (bien que ce jeu soit programmé par des Japonais), et sentez la nervosité monter en vous. Flippul est parfaitement bien réalisé, les musiques accompagnant chaque niveau at- trayantes et la difficulté croissante à chaque niveau permet à cette nouvelle production de Taito de bien se comporter devant l'inimitable Tetris.

Jouez les Alain Prost en herbe (ou les Ayrtou Senna, ou qui vous voulez, je m'en fous, finalement!), grâce à **F1 Spirit**. Cette course de voiture vue du dessus vous fera passer de longues heures devant le petit écran monochrome de la Gameboy, à ce propos achetez le Light Boy, c'est vraiment super bien. **Dr Mario** n'a pas grand chose à voir avec le Mario que nous connaissons. Recyclé dans la médecine pas vraiment douce, Mario devra éliminer les microbes dans un jeu du style de Tetris. Plus de renseignements sur ce jeu lors de sa sortie définitive qui devrait survenir à l'heure où vous lirez ces lignes. **Gremlins II, The New Batch** devrait être la prochaine réalisation sur Gameboy tirée d'un film de cinéma. Ce jeu de plateforme à scrolling multi-directionnel vous fera revivre les aventures de Gizmo, la petite boule de poils partie sauver les hommes. C'est mignon tout plein, et en plus Gremlins II est hyper attractif. Je vous le dis, ce jeu-là, il faudra le surveiller de près, de très très près. Deux autres jeux sur Gameboy tirés de films

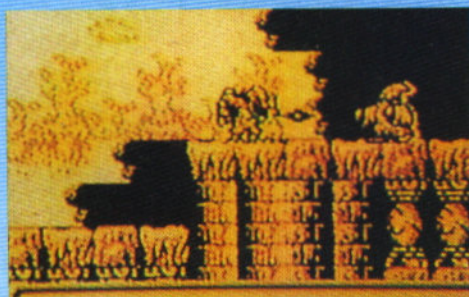
devraient également arriver dans le courant du mois d'octobre: **Robocop**, et **Ghostbusters II**. L'un est un Beat'em Up traditionnel comportant cependant de super monstres de fin de niveau, l'autre est un jeu d'aventure/action comme seuls les Japonais savent le faire. Le graphisme et l'animation de ces deux jeux sont pour la Gameboy absolument fantastiques, reste à voir l'intérêt. **Solomon's Key** est un jeu de plateau et d'escalade, dans lequel vous devrez sauter sur des cubes et éviter les gredins lancés à votre poursuite. Parfaite reproduction en monochrome du jeu du même nom sur ordinateurs ludiques, Solomon's Key amusera et passionnera, je vous le parie. Enfin, **Boulder Dash**, programmé par Beam Software est un jeu de puzzle, où l'action ne reste cependant pas de côté. Collectez les bonus, évitez les monstres lancés à votre poursuite et surtout ne vous laissez pas impressionner par les pierres placées sur votre chemin, elles sont là pour vous aider. Passez en dessous, et laissez-les tomber sur vos ennemis, facile, pas cher, ce jeu vous apportera de longues heures de plaisir. Un titre qui a fait la gloire du Commodore 64 et qui risque fort de cartonner lors de sa sortie prévue pour le début du mois d'octobre.

Un peu de repos? Vous en avez trop? Reposez-vous car ce n'est pas fini! Au tour de **SEGA MASTER SYSTEM**. On recommence avec **Paperboy**. Le célèbre distributeur de journaux est de retour et c'est tant mieux. Sur votre vélo, vous avez été engagé pour

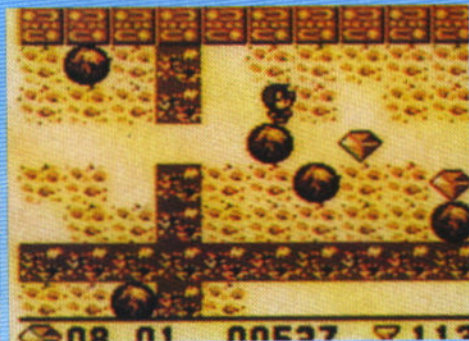
balancer les journaux du matin dans la boîte aux lettres des propriétés de la ville. Faites gaffe aux vieilles personnes, aux chiens et à toutes les autres embûches du style. L'adaptation sur Sega est bonne, malgré une trop grande répétitivité dans l'action.

On avait déjà vu ce que valait **Eswat** sur la Megadrive (test dans Joystick numéro 7). Amis de la SMS, votre heure est venue, la conversion de ce superbe jeu de plateforme est enfin terminée. A vous d'éliminer gangsters et truands et de rendre à la ville sa tranquillité d'autrefois. Si les graphismes d'Eswat ne sont pas toujours au niveau, sa jouabilité compense très largement ce léger manque. Le soft qui devrait faire le plus de bruit lors de sa sortie prévue pour la fin du mois d'octobre, c'est **Super Monaco GP**. D'un concept différent de celui de la Megadrive, puisque cette version peut se jouer à deux simultanément, SMGP ne décevra pas.

Si vous êtes d'accord, on va maintenant causer de la **PC ENGINE**. Beaucoup de titres sont également annoncés pour le mois d'octobre. **Thunder Blade** est la conversion d'un jeu d'arcade qui sévissait dans les salles de jeu, il y a bien maintenant trois ou quatre ans. Pilotez un hélicoptère dans un univers en trois dimensions, évitez les missiles ennemis, les buildings qui se dresseront devant vous et détruisez ces enfoirés



Makaimura Gaiden. ▲ ▼Thunderblade.



Boulder Dash. ▲ ▼Targhan.



TV Sport Football.

d'envahisseurs. **Flying Shark** est également une conversion d'arcade. Scrolling vertical, bonus amplifiant l'efficacité intrinsèque de votre avion. Pas très original, ce jeu possède cependant une excellente maniabilité. **Aero Blaster** est le prochain Shoot'Em Up d'exception sur PC Engine. Pouvant se jouer à deux simultanément, ce jeu de tir au scrolling horizontal différentiel sur trois plans est stupéfiant de maniabilité et de vitesse. Prowrestling, de Taito, vous emmène dans le monde infernal du catch. Certainement la meilleure simulation de ce sport sur PC Engine. Mais il est vrai que jusqu'à présent, cette console n'a pas été gâtée par les différents jeux de catch déjà existants.

**TV Sport Football** sera la première réalisation de



# INFOS Consoles

## NEWS: LE VERITABLE DELUGE



*Eswat.*

Cinemaware, une société bien connue des possesseurs d'Amiga pour ses brillantes réalisations, qui se lance à l'assaut de la NEC. Dotée d'un excellent graphisme, cette simulation du sport number one aux USA ne devrait pas passer inaperçue lors de sa sortie vers le milieu du mois de novembre. **Final Blaster** devrait être, avec **Aero Blaster**, l'un des deux meilleurs Shoot'Em Up à venir. Scrolling vertical, sprites et monstres de fin de niveau stupéfiants. **Final Blaster** risque très fortement d'être un des tous meilleurs jeux de tir sur PC Engine, et lorsqu'on connaît les capacités de cette machine dans ce genre de jeu, on sait à quoi s'attendre!

Pour conclure cette liste impressionnante, parlons un peu de la **MEGADRIVE**. **Dynamite Duke** de Seibu Kaihatsu est le parfait jeu de baston. Très largement inspiré de **Cabal** ou de **Nam-1975** sur Neo Geo, **Dynamite Duke** se déroule de la même manière. Un scrolling horizontal permet de découvrir de nouveaux ennemis et de nouveaux paysages. Superbement bien animé, ce jeu risque cependant de lasser très rapidement les amateurs d'action. **Gaijars** est un Shoot'Em Up traditionnel sans grande originalité pour une machine 16 bits. Prévu pour la fin de l'année, ce jeu ne devrait pas rester dans les mémoires. Dans **Junction** de Konami vous devrez réfléchir, réfléchir, vous décarcasser la tête pour venir à bout de la centaine de tableaux qui vous sont proposés. Entièrement réalisé en trois dimensions, ce jeu change par rapport aux réalisations traditionnelles de cette console. Difficile et même rébarbatif, **Junction** se révèle être super intéressant lorsqu'on s'y penche d'un peu plus près. **Klax**, de Tengen, devrait être disponible à l'heure où vous lirez ces lignes. Principal concurrent de **Tetris**, **Klax** est également une merveille de jouabilité. **Star Cruiser** de NCS est le premier titre sur console à utiliser la 3-D forme pleine. Ce jeu mi-arcade mi-aventure vous emmènera sur d'autres planètes, à la poursuite de truands intergalactiques. Parfaitement réalisé, ce jeu devrait cependant rebuter beaucoup d'entre vous, puisque tous les dialogues se déroulent en Japonais. Dur, dur, car vraiment **Star Cruiser** est une réussite. Attendons donc une version officielle de cette aventure. L'un des premiers développeurs français à se consacrer à la Megadrive, c'est Silmarils, avec **Targhan**. Ce jeu, issu de l'Amiga, est un Beat'Em Up dans lequel vous dirigez un guerrier sanguinaire



*Super Monaco Grand Prix.*



*Paperboy.*

selon un scrolling multi-directionnel. Le graphisme et les animations sont superbes, mais reste à voir la version définitive qui promet.

Attention! Electronic Arts débarque en force sur Megadrive. En présentant lors du CES, six nouveaux titres, dont trois devraient être disponibles dès le début du mois d'octobre. Dans **Populous** vous incarnez dieu. Construisez montagnes, volcans, habitations etc... Et faites prospérer vos serviteurs. Original comme pas deux, **Populous** est un jeu qu'il ne faut pas manquer. **Zany Golf** est comme son nom l'indique un jeu de mini-golf. Quatre ou cinq parcours de dix-huit trous sont proposés, à vous de bien savoir viser pour espérer finir premier. Troisième production d'Electronic Arts: **Budokan**. Ce jeu d'art martial vous entraînera dans les régions les plus reculées du Japon antique. Affrontez de nombreux adversaires et devenez le maître incontesté du full-contact toutes catégories. Les trois autres titres sont: **Sword Of Sodor**, **Battle Squadron**, et **John Madden Football**. Benvoilà, c'est fini pour aujourd'hui. Heureux d'avoir eu votre dose de news mensuelle? ■



*Budokan.*

## COMMODORE FRANCE, MERCI !

Une brillante initiative de Commodore France, que cette initiative-là. Alors que la console Commodore basée autour d'un vieux et poussiéreux Commodore 64, la C64GS (GS pour Game System) devrait voir le jour outre-Manche dès le mois d'octobre, Commodore France ne compte pas importer cette pseudo-console. Malheureusement pour nos compatriotes Européens et spécialement Anglais, cette console devrait faire l'objet des attentions particulières de certains éditeurs en mal d'argent. Simple, on reprend un vieux hit sorti des fonds de tiroirs, on le transfère sur cartouche, on crée un nouveau package et hop, emballez, c'est pesé. Les titres proposés à la vente dès la sortie de la C64GS seront **Dropzone**, **Jack Attack**, **Spy Vs Spy**, **Paradroid**, **Ancipital**, **Delta**, **Hunter's Moon**, **Boulderdash**, **Pastfinder**, **Pitstop II**, **Kickstart**, **Wizball**, **Thrust**, **Encounter**, **Mercenary**, **Rescue On Fractalus**, **Bounty Bob Strikes Back**, **The Sentinel**, et **International Karate Plus**. Le prix de toutes

## NE VOUS TROMPEZ PAS DE MEGADRIVE

Si vous désirez acheter une Megadrive française et pas une japonaise, ne vous trompez pas et regardez bien ce que vous choisissez. D'abord, si le prix est de 1890 francs, si l'emballage est noir, s'ouvre vers le haut, si à l'intérieur vous trouvez un jeu,

## POWER BASE

Commercialisé par Virgin en même temps que l'Arcade Power Stick, le Power Base Converter permet de rendre la Megadrive compatible avec les cartes et les cartouches de la Sega Master System. Pour la modique somme de 330 francs, cette extension se plaçant sur le dôme de la Megadrive, permettra aux nostalgiques de la huit bits de redécouvrir certains jeux, qu'ils auraient peut-être perdu de vue. Dernière petite chose, qui satisfera les amateurs de la Megadrive japonaise, le Power Base Converter fonctionne parfaitement sur cette machine bien qu'il soit prévu pour le Megadrive française. Une bonne nouvelle pour ceux qui n'ont pas pu attendre septembre pour acheter leur Megadrive.



# Un joystick d'enfer



ces cartouches devrait tourner aux alentours des £24,95 (environ 250 francs). La console livrée avec cinq jeux devrait être vendue à £99,99 (environ 1000 francs), ce qui n'est pas franchement donné pour une machine qui a maintenant bientôt 10 ans d'âge. Vraiment, merci Commodore France de nous avoir évité cette catastrophe.

en l'occurrence *Altered Beast*, si le bouton Reset est blanc ainsi que le filet autour du «dôme» de la Megadrive, c'est impeccable, vous êtes bien en présence d'une version française. Par contre si l'on vous propose une Megadrive un peu moins chère avec un voire deux ou trois jeux, si en plus l'emballage est blanc, le filet est rouge, et le bouton Reset bleu, alors là pas de problèmes, c'est une version japonaise. Ne vous faites pas avoir dans l'un ou dans l'autre cas, ça serait vraiment trop con!

## CONVERTER



Disons-le carrément et n'ayons pas peur des mots, l'Arcade Power Stick de la console Megadrive est le plus fantastique joystick qu'il m'ait été permis d'utiliser de toute ma vie d'invétéré joueur. D'un poids total de 800 grammes, l'Arcade Power Stick se révèle être l'arme du parfait consoleux que vous êtes. Si son poids lui confère un sérieux avantage de solidité, ses dimensions (28 cm de long sur 14 de large) apportent à l'utilisateur un confort de jeu encore inégalé. Si le Power Stick a été spécialement conçu pour la Sega Megadrive, il est également compatible avec tous les ordinateurs pourvus d'une



prise joystick du type «Atari». Prévu pour la deuxième quinzaine d'octobre au prix de 369 francs, l'Arcade Power Stick est le joystick qu'il vous faut.

## LA GAMEGEAR : ENFIN !

Ça y est, la Gamegear, la nouvelle console portable de Sega devrait bientôt voir le jour au Japon: sa sortie est prévue pour le 6 octobre 1990. Son prix de 20000 yens, environ 800 francs, soit à peu près 1600 francs lors de son importation en France, devrait en faire la concurrente directe de la Lynx. Plus de vingt jeux seront disponibles avant la fin de l'année: Columns, Super Monaco GP, Pengo, Wonder Boy, G-Loc, Baseball, Maye Syndrome, Psycho World, Shinobi, Tennis, Fantasy Zone, Space Harrier III, Out Run, Alien Storm, Golden Axe, j'en passe et des meilleurs. Attention, Noël prochain risque d'être rude rude, financièrement parlant, j'entends...

## GUILLEMOT DISTRIBUE LA NEO-GEO

Il n'aura pas fallu attendre longtemps pour voir la Neo-Geo distribuée en France. Comparez aux quelques deux ans d'attente pour voir la Megadrive enfin mise en vente officiellement par Virgin, Guillemot fait figure de cheval de course. Cependant et malgré cette rapidité, le prix de la Neo-Geo variera très peu. La console coûtera 3450 francs et les cartouches entre 1790 francs et 1990 francs.

**CHAMPION !!!**

**AVEC les SUPER TRUCS ET STRATÉGIES POUR JEUX**

**NINTENDO®**



Enfin disponible en France, le livre des secrets divulgués. Les 60 jeux NINTENDO® les plus répandus sont ici présentés, analysés et les stratégies gagnantes dévoilées, avec les trucs, codes et mots de passe qui vous éviteront des heures de frustration !...

**Super Mario Bros.2, Legend of Zelda, Wizards and Warriors, Megaman 2, The Adventure of Link, etc.**

**286 pages  
Prix : 125 F  
(port compris)**



BON DE COMMANDE à adresser à : EDITIONS RADIO, 189, rue St-Jacques, 75005 PARIS.

Je désire recevoir au prix indiqué ci-dessus, le livre : SUPERTRUCS ET STRATÉGIES NINTENDO

NOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

☐ Ch joint ☐ Chèque postal ☐ Chèque bancaire



# INFOS

# Consoles

## LA SUPER FAMICON, LA SUPER CONSOLE

Il est indéniable que depuis l'annonce de sa sortie au Japon pour le 21 novembre 1990, tous les regards du monde ludique se tournent vers Nintendo. Géant parmi les géants du jeu sur console avec 26 millions de NES vendues aux Etats-Unis, Nintendo devait réagir face à l'invasion des consoles 16 bits (Megadrive et PC Engine). C'est maintenant chose faite, et de belle manière! Superbement installé outre-Atlantique avec la NES et la Gameboy, près de 5 millions d'unités vendues pour cette dernière, Nintendo compte bien sur la Super Famicon pour perpétuer son image de perfection ludique. Si le nom de cette console n'a rien de bien surprenant, Famicon étant le patronyme japonais de la console NES que nous connaissons ici, ses caractéristiques se rapprochent fortement de celle de la Neo Geo de SNK. Les bruits les plus étranges courent, cependant, autour du processeur central 16 bits de la Super Famicon. Spécialement réalisé par Nintendo pour cette nouvelle console, ce processeur semblerait pouvoir assurer une compatibilité ascendante avec le 65C02



rope entre ces deux machines risque d'être fortement compromise. Ceci sera, d'ailleurs, le seul et unique point négatif pour nous, utilisateurs français. Pour mieux comprendre ce qui vous attend, lisez plutôt la suite de cet exposé et admirez ce qui vous est offert par Nintendo. L'écran bénéficie de plusieurs résolutions, la plus basse affiche 256x224, résolution inférieure à celle de la Megadrive qui rapellons-le affiche une résolution de 320x244 points, mais la plus élevée laisse perplexe et surprend quelque peu puisqu'elle est de 512x448, très nettement supérieure à tout ce qui existe actuellement sur le marché, supérieure même à celle de la Neo Geo! La Super Famicom possède également cinq co-processeurs spécialisés. Ainsi, le co-processeur graphique permet d'afficher 256 couleurs simultanément choisies dans une palette de 32768 couleurs. Un autre co-processeur se charge des effets spéciaux graphiques. La Super Famicom peut, entre autres, étirer, zoomer, tordre, détordre, effectuer des rotations sans aucun problème, puisque



de la Famicon (la NES en Europe et aux Etats-Unis). Mais, futurs possesseurs de Super Famicom, ne vous réjouissez pas trop vite, les cartouches disponibles actuellement en France pour la Famicon (donc pour la NES, vous l'aviez compris), sont des cartouches du marché européen. Leurs dimensions sont donc différentes de celles des cartouches Famicon du Japon, ce qui implique qu'elles ne sont pas compatibles avec le port cartouche de la Super Famicom. A moins de faire venir des jeux Famicon du Japon ou d'utiliser un adaptateur spécifique, la compatibilité en France et en Eu-

*Super Marioland.*

tout est prévu en hard, plus besoin d'astuces de programmation, tout est dans la machine. Aucune difficulté non plus au niveau des scrollings, la Super Famicom possède, toujours en hard, quatre écrans logiques. Imaginez un Super Mario sur quatre plans avec des tonnes de scrollings différentiels, quel pied! Un troisième co-processeur s'occupe de la gestion des sprites, 128 d'une taille maximale de 64x64 pixels sont ainsi envisageables simultanément à l'écran. Au niveau sonore, la Super Famicom est également tout à fait surprenante. La machine propose huit voies stéréo dont certaines, les voies PCM, rendent un son digitalisé en 32 KHz sur 16 bits d'un réa-



# POUCE, ON NE JOUE PLUS!



Seuls les Américains pouvaient produire un gadget tel que le Thumb Master. Ce «superbe» outil, utile à tous ceux qui ont des problèmes de pouce, et Dieu sait combien ils sont nombreux, évitera à tous les adeptes du tir à répétition de multiples troubles cutanés, du style durillons, rougeurs locales, cals, cors, etc... Le Thumb Master (en français, le maître pouce) existe en plusieurs couleurs, noir, bleu, vert fluorescent, rose et en trois tailles différentes, petite, moyenne, et grande. Pour l'instant aucune importation massive n'est encore prévue, mais cela ne devrait pas durer!

Arts et FTL devraient réaliser respectivement *Populous*, et *Dungeon Master*, dont les réputations ne sont plus à faire. Trois softs devraient être disponibles en même temps lors de sa commercialisation: *Super Marioland* (où Mario devrait diriger un dinosaure!), *Flight Club* (un super simulateur de vol), et *F-Zero* (un jeu de course intense). Mais bien d'autres titres seront disponibles d'ici à la fin de l'année. Parmi ceux-ci, nous aurons *Dragon Fly*, absolu-



**Final Fight.**

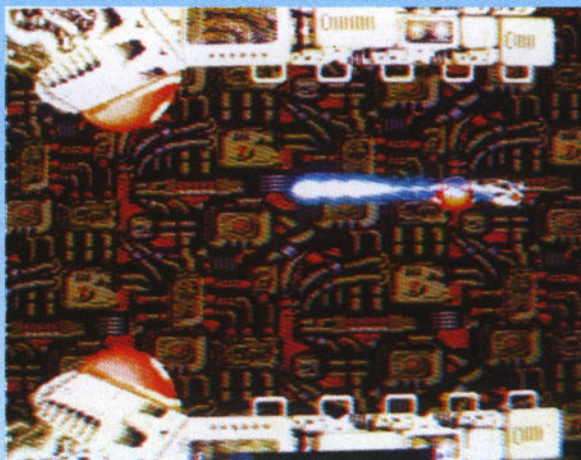
ment fantastique et original. Vous dirigez une mouche métallique dans un univers tridimensionnel avec rotation et étirement de sprites, vraiment impressionnant. Dans *Ghosts'n'Ghouls III*, vous vous retrouverez une fois de plus dans la peau du roi Arthur parti à la recherche de sa dulcinée, c'est hyper beau et encore mieux animé que sur Megadrive, woaawwww! La conversion de *Big Run*, la célèbre course de voiture de Jaleco, ne devrait également

pas décevoir. *R-Type II*, le vrai, celui des arcades, pas la seconde partie de R-Type comme sur PC Engine, devrait si les dates sont respectées voir le jour vers la fin de l'année entre le 25 et le 31 décembre. *Final Fight*, encore une conversion d'arcade, ne décevra en aucune façon tous les amateurs de Beat'Em Ups violents. Les couleurs sont superbes et l'animation est quasi identique aux bornes d'arcade, remarquable. Un jeu de golf aux superbes graphismes, en trois dimensions devrait également être disponible. *Bombuzal* et *Drakkhen*, deux jeux déjà connus par la plupart d'entre vous, puisqu'il s'agit d'adaptations de jeux micros 16 bits (ST et Amiga) sont également prévus. *Zelda III*, la suite des aventures de Link, hit parmi les hits sur console NES, sortira juste après la Super Famicon. En tout plus de trente titres sont ainsi prévus jusqu'au mois de janvier. Livrée avec un joystick à quatre boutons feu ainsi qu'avec un jeu dont le titre ne nous a malheureusement pas encore été communiqué, la Super Famicon sera commercialisée au Japon pour 25000 Yens soit environ 1000 de nos francs. Grâce aux importations parallèles, la Super Famicon devrait arriver en France juste un peu avant Noël. Malheureusement son prix devrait plus que doubler et dépasser allégrement les 2000 francs. Pour espérer l'avoir moins chère, il faudra attendre, attendre et attendre encore, car aucune commercialisation officielle, en Europe, n'est actuellement prévue. Et c'est un tort.

J'M DESTROY

**Dragon Fly.**

lisme saisissant, du moins aussi bon que celui de la Neo Geo. Les dimensions de la Super Famicon (242x200x72mm), entre celle de la PC Engine et celles de la Megadrive, lui assurent une parfaite intégration entre les livres de classe, la télévision, et l'ordinateur. Mais c'est surtout au niveau des logiciels que la Super Famicon se place d'entrée de jeu (si l'on peut dire) au top niveau des consoles. Pas moins de 32 compagnies japonaises sont déjà en train de développer sur le nouveau bijou de Nintendo. Parmi celles-ci, et pour n'en citer que quelques-unes, notons: Imagineer, Tookin House, Chun soft, Capcom, Square, Hudson Soft (les créateurs de la PC Engine), Hal laboratory, Mediagenic, T&E Soft, hot-B, Ascii, Asmik, SNK (tiens! Tiens! Comme c'est étrange), Kemco, Konami, Irem, Enix, Sunsoft (déjà auteurs des superbes conversions de Batman sur la NES et la Gameboy), Seta, BPS, Tecmo, Koei, Epoch, CBSSony group, Sofel, Taito, Deco et pour finir Nintendo bien évidemment. Outre ces sociétés, de nombreuses compagnies européennes et américaines sont intéressées par la Super Famicon, Infogrames en France par exemple devrait adapter *Drakkhen*, Electronic



**R-Type II**

**BASE 4**  
La micro facile  
PAU

11, rue Samonzet 64000  
Tél. 59.83.78.78

ANGLET  
43, av. J.L. Laporte 64600  
Tél. 59.52.47.51

Centre commercial BAB 2  
Tél. 59.52.14.08

TARBES  
57, bd Lacassade 65000  
Tél. 62.51.36.13

N E C  
NINTENDO  
AMSTRAD  
S E G A  
A T A R I



ATTENTION, MAINTEN





# ANT FINI DE JOUER.



## MEGA DRIVE®

Graphismes extraordinaires, rapidité et fluidité des animations, son FM stéréo, 35 jeux à venir dont l'étonnant ALTERED BEAST, offert avec la console. Compatibilité avec tous les jeux du catalogue SEGA grâce au Master System Converter.



Conçue pour recevoir un lecteur CD-ROM, un clavier et une tablette graphique.

Console SEGA Mégadrive 16 bit, on ne joue pas avec ces choses-là.

**SEGA**  
FROM *Virgin*

Liste des points de vente sur le 3615 code SEGA



# MOONWALKER



ner chaque jour je n'y arrive pas! A propos de musique, vous n'allez pas être déçus, puisque toutes les bandes sonores digitalisées sont issues des meilleurs hits du chanteur. A chaque nouveau niveau, une musique différente, donc si je compte bien cinq niveaux donnent cinq musiques, parfait, c'est ça! Au programme vous avez donc: Smooth Criminal, Beat It, Another Part Of Me, Billie Jean, et enfin Bad (ma préférée). Outre des bandes sonores re-



marquables Moonwalker présente aussi une des meilleures animations sur Megadrive. Comme pour la plupart de ces jeux, ici il est égale-

ment question de baston, mais attention on ne frappe pas impunément le «roi» Michael comme ça. Son truc à lui c'est la danse, donc pour se défendre il pourra bien évidemment utiliser ses pieds et poings, mais également ses qualités athlétiques hors du commun dans ce domaine. Une simple pression prolongée sur le bouton A du joystick et c'est parti pour une danse étourdissante, ponctuée par un «yeahhh» digitalisé, entraînant tout sur son passage. C'est vraiment du grand spectacle. Si la présentation de Moonwalker semble pour l'instant idyllique, un point noir subsiste: le jeu est vraiment trop simple, trois heures de suite et c'est fini. Un peu juste, non? Mis à part ce détail qui a son importance, vous ne pourrez pas être déçus, c'est du très bon.

J'M DESTROY

Tout comme Joe Montana Football, Pat Riley Basketball ou encore James «Buster» Douglas Boxing, Moonwalker fait partie et inaugure la série de jeux sur Megadrive entièrement dédiés à une vedette du sport ou du showbiz, ici vous l'avez compris la vedette c'est le seul, l'unique, le magnifique, le superbe Michael Jackson. Tiré du film du même nom, Moonwalker vous emmène dans un univers cynique, où la drogue et les enlèvements d'enfants règnent en maître. Mais heureusement pour nous, Michael est là avec son cœur et sa générosité grosse comme un cheveu de la tête de Kaaa. Si le personnage n'est pas toujours apprécié, le jeu, lui, ne peut que satisfaire les adeptes des jeux de plateforme. Au cours des cinq niveaux proposés ici, Michael (vous) devez aller délivrer les enfants capturés par Mr Big. Reprenant à peu près les scènes du film, vous partez ainsi à la recherche des enfants disparus, ouvrez toutes les portes et les

fenêtres du Club des années trente, les coffres des voitures garées dans les rue de la ville, profanez les tombes du cimetière du clip Thriller, évitez les araignées géantes des cavernes et enfin dans une dernière partie du jeu, assurez à donf pour anéantir Mr Big dans son complexe hyper sophistiqué. Si le scénario de Moonwalker, pourtant conçu par Jackson lui-même, n'est pas très original, la réalisation de ce jeu est assez exceptionnelle. Il est vrai que si parfois j'essaye d'attraper avec la bouche ma cigarette au vol, Michael lui fait encore plus fort. Une pièce de monnaie à la main, un juke-box de l'autre côté de la pièce, un geste auguste du bras, et la pièce dans la fente et la que inonde de sa somptueuse mélodie le haut-parleur de votre télé, ou les baffles de votre chaîne. Du grand art, vraiment très fort, j'ai beau m'entraî-

EDITEUR : SEGA  
GRAPHISME: 16  
ANIMATION: 19  
MANIABILITE: 18  
SON: 19  
PRIX: 400 FRANCS  
ENVIRON

★  
MEGADRIVE  
87%





On ne touche pas  
à ma console de jeux  
AMSTRAD!

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

**AMSTRAD**  
EXPO 90

# Nouvelle console de jeux Amstrad

## GX 4000

Branche ta nouvelle console Amstrad GX 4000 sur ta télé. Te voilà propulsé dans le monde merveilleux des jeux sur Amstrad. Des jeux au graphisme exceptionnel, avec un son à te couper le souffle !

La GX 4000, c'est une nouvelle génération de consoles. En plus de son look d'enfer, ses performances sont éclatantes : 64 Ko de mémoire, un son dément, 32 couleurs parmi 4096... une technique qui assure un max. Des tas de jeux sont déjà disponibles sur cartouche



**990<sup>F</sup>TTC\***

Pour tout savoir sur la GX 4000 Amstrad, tapez 3615 code Amstrad, et lisez Amstrad Cent Pour Cent dans tous les kiosques.

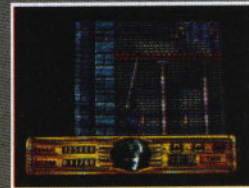
\* Prix public généralement constaté.

## Elle est d'enfer

Amstrad et plein de nouveautés vont encore arriver.

Et en plus, le jour où tu voudras évoluer vers un micro-ordinateur Amstrad 464 Plus ou 6128 Plus, tu pourras garder tes cartouches puisqu'elles sont compatibles avec ces micro-ordinateurs.

La nouvelle console de jeux Amstrad GX 4000 est livrée complète, avec ses 2 manettes de jeux, le cordon de raccordement à la prise Péritel, et un jeu de simulation de course automobile - Burnin Rubber - sur cartouche.





★  
GAMEBOY  
95%

# BATMAN

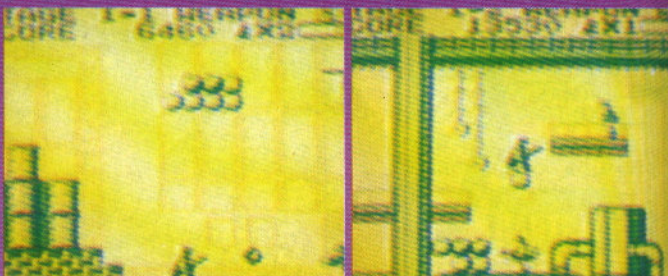


**U**n an après la sortie de Batman dans les salles obscures, l'aventure continue et apparemment passionne toujours autant les foules. Il faut bien dire qu'il y avait de quoi, car les adaptations de Batman sur console, que ce soit sur la NES ou sur la Megadrive étaient de taille. Autant vous mettre tout de suite au parfum, l'adaptation sur Gameboy est elle aussi absolument fantastique. Super Mario Bros, cela vous dit quelque chose, hein? Batman sur Gameboy suit à peu près le même schéma dans son déroulement que ce superbe hit de Nintendo. Presque tout dans Batman est réussi. Le graphisme par exemple, que cela soit dans les rues de Gotham City ou dans l'entreprise chimique Axis, est sans aucun reproche. On est même étonné par la qualité des détails et la finesse des tracés. L'animation et le scrolling horizontal, là encore sans reproche aucun, laissent le joueur bouche bée. Outre le traditionnel jeu de plateaux, avec plateforme mouvantes, trappes, et autres pièges du style, Batman comporte également un véritable Shoot'Em Up à scrolling horizontal. Détruisez tout ce qui arrive devant vous, c'est vraiment hyper jouissif, très impressionnant pour une console du type de la Gameboy. Les programmeurs de Sunsoft ont parfaite-

ment compris et ce dans toutes leurs adaptations de Batman, l'équation magique: souplesse plus rapidité plus intérêt égalent un méga-super-hit. Comme dans toutes les autres versions de ce jeu, sur Gameboy, Batman pourra également récupérer armes et munitions au cours de son périple. En détruisant des cubes de luminosité différente vous « customisez » votre bat-boomerang, afin qu'il devienne la bat-arme la plus efficace du monde, et devant la puissance du Joker, ce n'est vraiment pas de trop. Bon voilà, j'ai fini, j'suis désolé mais j'en reste là, je ne peux plus tenir, j'en ai trop envie. Ahhhh, ça y est, je craque, j'y retourne. Vive Batman.

J'M DESTROY

**EDITEUR : SUNSOFT**  
**GRAPHISME: 18**  
**ANIMATION: 19**  
**MANIABILITÉ: 19**  
**SON: 17**  
**PRIX: 195 FRANCS**  
**VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA**



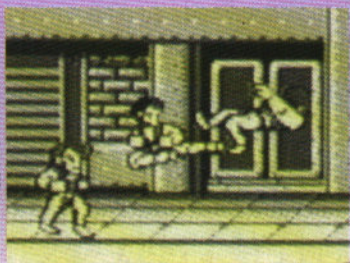
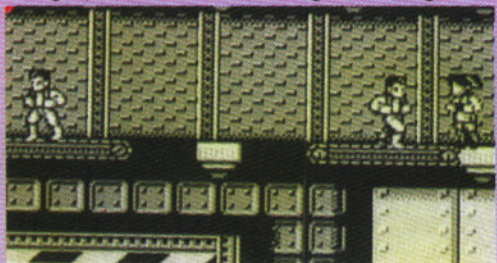
**I**l faut bien reconnaître que Double Dragon n'est pas un jeu qui fatigue l'intellect, mais qui s'en plaindrait puisqu'il offre une excellente alternative à tous ceux qui possèdent une Gameboy et à qui les jeux d'action manquent. Double Dragon est un jeu de baston, pur et dur, comme on n'en fait plus. Issu des bornes d'arcade, Double Dragon vous permettra de combattre contre la bande des guerriers noirs, punks ou rockers de leur état, les membres de cette joyeuse confrérie se sont emparés de Marian, votre douce et charmante amie. Pour partir à sa recherche vous pourrez au choix, soit foncer tout seul comme un grand, soit décider d'embarquer votre frère jumeau, qui devra cependant également posséder une Gameboy pour jouer. Vous êtes prévenu, ça va cartonner dur. Petit ou gros, aucune importance, servez-vous de tout ce qui se trouve à disposition, tonneaux, barils de bière, matraques, battes de baseball, pour venir à bout de vos adversaires. Sur le petit écran de la Gameboy, Double Dragon surprend par la qualité de ses graphismes. Tous les dégradés de gris

# DOUBLE DRAGON

**EDITEUR : TECHNOS**  
**JAPAN**  
**GRAPHISME: 18**  
**ANIMATION: 17**  
**MANIABILITE: 18**  
**SON: 17**  
**PRIX: 195 FRANCS**  
**VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA**

possibles et imaginables sont en effet présents ici, pour plonger le téméraire aventurier au cœur de l'action. Ainsi, les décors du fond sont merveilleusement rendus sur l'écran noir et blanc de la console portable de Nintendo. Outre les superbes musiques lorsqu'elles sont écoutées au casque, le très bon scrolling multi-directionnel qui pour une fois ne fait pas mal aux yeux, une bonne animation, Double Dragon possède également une jouabilité exemplaire. Un must sur Gameboy.

J'M DESTROY



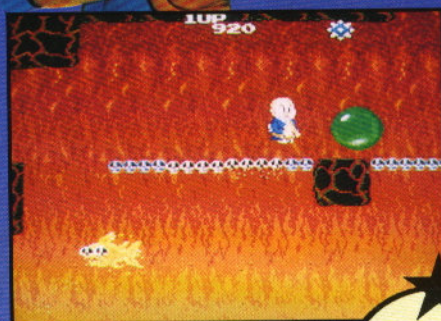


# Hell Explorer

**H**ell explorer est, comme rien ne l'indique dans son nom, un jeu de plate-forme à scrolling multi-directionnel, pur produit de l'imagination nippone, débordante dans ce style de jeux. Vous incarnez Kakurenbo, prélat de votre état, et vous devez lutter contre le diable Enma devenu fou, certainement par overdose pixellienne. Certainement très déséquilibrée au départ, votre mission commence plutôt bien puisque Cakya-Mouni, le gardien du paradis vous confie l'arme la plus sophistiquée du moment, la balle Mahaju. Hell Explorer se divise en sept niveaux, chacun se terminant non pas par un monstre de fin comme on en avait désormais pris l'habitude, mais par une divinité, qu'il faudra atteindre pour passer au niveau supérieur. Tout en tuant les différents monstres, entravant la bonne marche de votre mission, vous pourrez prendre plusieurs types de bonus. Ainsi, récoltez tous les objets apparaissant au gré de l'excellent scrolling multi-directionnel d'Hell Fire, ils vous permettront, par exemple, d'augmenter le nombre de rebonds de la balle, de récupérer des balles de

couleurs dotées de pouvoir spéciaux (flammes, explosions dans seize directions, foudre éliminant toute vie à l'écran, etc...). Graphiquement parlant Hell Fire est le parfait exemple d'un jeu japonais type. Les sprites sont tout petits, les décors de fond très enfantins, et la musique – changeante à chaque niveau – pimpante à souhait. Le jeu en lui-même est agréable à jouer, mais pourtant je doute fort qu'il passionne les foules.

J.M DESTROY



EDITEUR: TAITO  
GRAPHISME: 14  
ANIMATION: 15  
MANIABILITE: 19  
SON: 15

PC ENGINE

67%



**T**ruxton est la conversion d'un jeu d'arcade qui sévissait jadis dans les salles de jeu vers les années 1988. Tout à fait classique dans sa réalisation, Truxton reste un agréable jeu de tir. Plusieurs options sont accessibles à partir du menu principal, parmi celles-ci, vous pourrez par exemple écouter toutes les musiques du jeu, les effets sonores digitalisés, ou bien choisir un des trois niveaux de difficulté, facile (l'ennemi tire un minimum de coups), normal (c'est normal!), ou bien difficile (l'ennemi attaque de tous les côtés sans répit). Comme dans maintenant tous les jeux de tir – on est bien loin du premier Space Invaders! – des pastilles de couleur larguées par les ennemis tués pourront agrémenter l'efficacité, ou la vitesse de votre Super Fighter, au programme trois types d'armes trois fois modulables en puissance: les faisceaux Truxton verts,

qui découpent l'ennemi dans une gerbe incandescente, les lasers du tonnerre, à mon sens la plus efficace, et enfin les «power shots» de couleur rouge tirent des balles en éventails, balayant ainsi à peu près tout l'écran. Du côté de la réalisation, Truxton est presque à la hauteur du jeu original de la borne d'arcade, les scrollings verticaux, malheureusement sur un plan, sont bons, l'animation du Super Fighter et de ses ennemis est également excellente, seul la taille de l'écran n'apporte pas entière satisfaction. En effet, un tiers de celui-ci est réservé aux diverses instructions pendant le jeu: nombre de vaisseaux, de Mega Bombes, de crédits. Dommage... Doté d'une assez bonne jouabilité, Truxton convaincra les profanes des jeux sur Megadrive, mais pas les autres qui attendent certainement beaucoup plus...

J.M DESTROY

EDITEUR: SEGA ENTREPRISES  
GRAPHISME: 15  
ANIMATION: 17  
MANIABILITE: 14  
SON: 17  
PRIX: 369 FRANCS  
ENVIRON

MEGADRIVE

77%





# ALEX IN SHINOBI WORLD KIDD

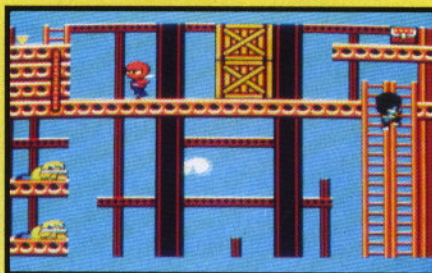


**A**lex Kidd, l'aventurier au grand cœur, est de retour. Ce coup-ci, ce n'est plus qu'un simple petit garçon aux poings rava-geurs, ce n'est plus le sympathique adolescent en quête d'aventure, cette fois-ci c'est un véritable... Ninja.

Le principal problème d'Alex, outre le fait qu'il ait des durillons aux pieds, qu'il ait rendez-vous chez le dentiste le lendemain, que sa belle-sœur se soit barrée avec son meilleur ami, c'est que sa petite amie vient de se faire enlever sous ses yeux par le terrible ninja noir. Le ninja blanc qui passait par là et qui dix mille ans auparavant avait banni le sus-nommé ninja noir de la planète Shinobi, se réveille et investit notre bon vieux Alex Kidd de tous les pouvoirs et de toute la science détenus par les Ninjas. Sur les traces de sa bien-aimée, épée à la main, l'aventure commence. Au départ, Alex possède quatre points d'énergie, un seul contact avec un des méchants, et hop, un point d'énergie en moins, faites donc gaffe car l'énergie est rare et précieuse sur la planète Shinobi.

Heureusement.

au gré des rencontres, Alex sera amené à découvrir des coffres. Ouvrez-les et découvrez soit des super-méga-gigadément-cœurs permettant à notre petit héros de récupérer un peu d'énergie perdue, soit des "Power-ups" tels qu'une nouvelle épée bourrée d'ions positifs, archi-utile pour détruire les ennemis à courte distance ou qu'un lot de shurikens tout neufs pour les distances plus importantes. La planète Shinobi sur laquelle se situe cette aventure se compose de quatre niveaux, chacun partagé en trois stages gardés par des monstres de fin. Éliminez le dernier combattant et le chemin du



**EDITEUR:** SEGA  
**GRAPHISME:** 17  
**ANIMATION:** 17  
**MANIABILITE:** 16  
**SON:** 17  
**PRIX:** NC

niveau supérieur vous est grand ouvert. Alex Kidd in Shinobi World est comme son nom l'indique, une parfaite synthèse entre Alex Kidd in Miracle World (les premières aventures d'Alex) et Shinobi. C'est la première fois qu'un héros de jeux vidéo va faire un tour dans l'univers d'un autre jeu. Un concept qu'il serait peut-être intéressant d'utiliser plus souvent (NDLR: Chase HQ in Rainbow Islands, Teenage Mutant Ninja Turtles in search for Passionate Patti, Drivin'Ghoul's, n'Tank'Platoon, Shadow of the Forget II, Tetraklax...). Reprenant un par un les principaux avantages de ces deux jeux, cette nouvelle version est très agréable à jouer. Les tout petits sprites présents tout au long du jeu sont vraiment tout mignons (à prononcer à la Rosanna Arquette dans le Grand Bleu, lorsqu'elle parle du bébé de la copine d'Enzo. Note de Seb: je comprends mieux, maintenant, les problèmes de JMD: on ne peut pas être normal quand on est fan du Grand Bleu. Note de JM: moi je préfère le Grand Bleu au gland bleu ce qui n'est pas ton cas!) Bref, trêve de bavardages et de considérations distinguées, et revenons à nos moutons. Les graphismes variés doublés de bon effets sonores apportent à Alex Kidd une excellente jouabilité, propre aux aventures de notre petit héros. Un bien joli soft, mais on aimerait voir plus souvent. Si vous aimez Alex, vous allez adorer cette nouvelle aventure.

J' M DESTROY



SEGA

91%





# **VENEZ DECOUVRIR LA CORE GRAFX, LA SUPER GRAFX, LE CD ROM ET TOUTES LES DERNIERES NOUVEAUTES DANS LES BOUTIQUES PC ENGINE**

**LES CONSOLES ET LES JEUX  
 PC ENGINE SONT EN VENTE  
 PRES DE CHEZ VOUS:**

06 -ESPACE SORBONNE 22,rue Masséna 06000 Nice 93.88.31.32  
 06 -GAME'S 67, Bd du Marechal Juin 06800 Cagnes s/ Mer 93.22.55.21  
 13 -C.I.M 59, Bd Jean Mermoz Immeuble Le Versailles 13007 Marignane 42.77.73.70  
 13 -DIGITAL DREAM 1, rue Dragon 13006 Marseille 91.81.26.44  
 13 -MEGASTORE 75, rue ST Férreol 13006 Marseille 91.55.55.00  
 20 -BLANC MUSIQUE 6, rue Stephanopoli 20000 Ajaccio 95.21.07.62  
 26 -ETS JOLIVET 113,rue P.Julien 26200 Montélimar 75.51.05.74  
 27 -LABYRINTH 13, rue du quai 27400 Louviers 32.40.28.61  
 27 -CHIC CHIC VIDEO C.C La Rocade 27500 Pont Audemer 32.41.36.08  
 33 -MEGASTORE BORDEAUX Place Gambetta 33000 Bordeaux  
 34 -COCONUT C.C Le Triangle Niveau Bas 34000 Montpellier 67.58.58.88  
 34 -SORO 8/9 rue Fourier 34500 Beziers 67.28.40.56  
 35 -RALLY RENNES route de ST Malo 35760 Saint Grégoire 99.59.21.51  
 38 -COCONUT 8, Cours Berriat 38000 Grenoble 76.50.99.41  
 42 -MICROSPOT 56, rue du 11 Novembre 42100 ST Etienne 77.33.12.52  
 56 -LA BOUQUINERIE 7, rue du Port 56100 Lorient 97.21.26.12  
 59 -DIGIT CENTER C.C V2 59650 Villeneuve D'Ascq 20.47.44.23  
 60 -MAJUSCULE BEAUVAIS 20, rue ST Pierre 60000 Beauvais 44.45.50.50  
 60 -QUENEULTE 22, rue de la République 60105 Creil 44.25.04.26  
 62 -MAJUSCULE DUMINY 48, rue Faidherbe 62200 Boulogne/Mer 21.87.43.44  
 63 -NEYRIAL 1, Cours Sablon 63800 Clermont Ferrand 73.93.94.38

64 -BASE 4 11, rue Samonzet 64000 Pau 59.83.78.78  
 67 -RADIO TELE PHILIPS 100, Grande Rue 67100 Saverne 88.91.14.39  
 68 -HYPERMEDIA Mulhouse 17, rue Jean Monet 68100 Wittenheim 89.50.35.30  
 68 -CORA HYPER DORNACH 258, rue de Belfort 68200 Mulhouse 89.59.55.00  
 69 -GENERAL VIDEO 39/41, rue Paul Chenavard 69001 Lyon 72.00.96.96  
 69 -MAJUSCULE LYON 7, Cours Gambetta 69003 Lyon 78.60.33.60  
 74 -NEURONES BOUTIQUE 11, rue de la Préfecture 74000 Annecy 50.51.58.70  
 74 -TEMPS X Galerie Royal Center 74000 Annecy 50.45.46.19  
 75 -MEGASTORE 52/60 Avenue des Champs Elysées 75008 Paris  
 75 -GENERAL VIDEO 10, Bd de Strasbourg 75010 Paris (1)42.06.50.50  
 75 -COCONUT 13,Bd Voltaire 75011 Paris (1)43.55.63.00  
 75 -COCONUT 41, Avenue de La Grande Armée 75016 Paris (1)45.00.69.68  
 75 -SHOOT AGAIN 145, rue de Flandres 75019 Paris (1)40.38.02.38  
 77 -HYPERMEDIA C.C Les Villiers 77195 Dammarie Les Lys 64.87.64.87  
 84 -BOULANGER AVIGNON C.C Auchan 84130 Le Pontet 90.31.46.38  
 86 -MAJUSCULE 3, bis rue de L'Eperon 86000 Poitiers 49.41.05.53  
 91 -MAJUSCULE C.C Art de Vivre rue J. Cocteau 91100 Corbeil 64.96.94.62  
 92 -HAZARDOUS AREA 6, rue d'Aguesseau 92100 Boulogne Billancourt (1)48.25.39.83  
 95 -MAJUSCULE C.C Art de Vivre rue du Bas Noyer 95160 Eragny (ouverture nov.  
 95 -CONTINENT ST BRICE avenue Robert Shuman 95350 St Brice La Forêt 39.92.66.83

CHAQUE JOUR DE NOUVELLES BOUTIQUES PC ENGINE  
 CONTACTEZ LA HOT LINE POUR CONNAITRE LA BOUTIQUE PC ENGINE DE VOTRE VILLE

HOT LINE PC ENGINE: (16)99.08.95.72

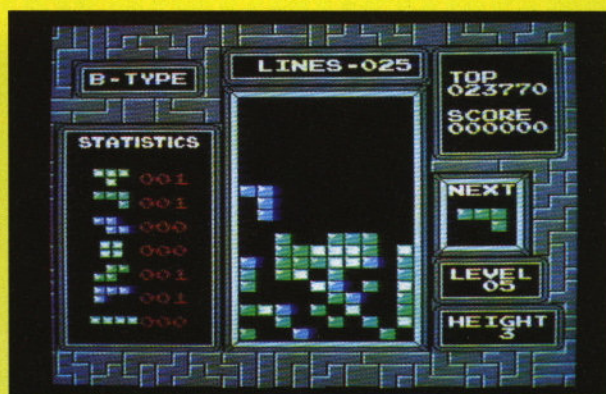
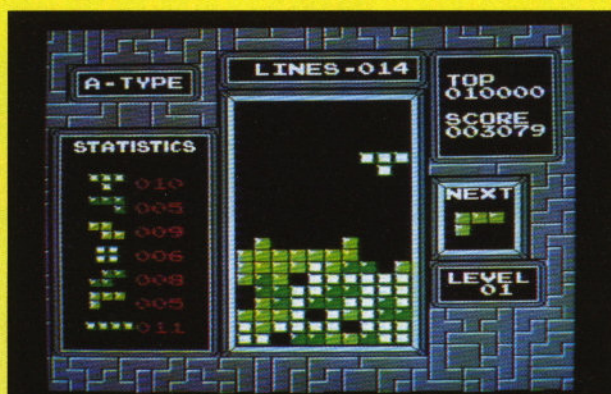
DISTRIBUTEUR: GIS (16)99.08.90.88

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR: SODIPENG (16)99.08.89.41



**T**etris rend fou, et je ne suis pas sûr que cela se soigne, car les rechutes sont fréquentes et reviennent parfois de loin. On croit que c'est fini, on rejoue avec un peu comme on reverrait une ancienne maîtresse qui vous aurait laissé un bon souvenir, et crac! On replonge encore plus accro que la fois précédente... C'est en cela que la version Nintendo est terrifiante. Pas meilleure mais pas pire que celles des micros, il suffit d'enficher la cartouche pour ne plus pouvoir décrocher de l'écran. Joystick ne cédant pas à une facilité que d'aucuns pourraient trouver coupable à juste titre, ne vous fera pas l'affront de vous décrire un jeu que même les plus ignares d'entre vous connaissent forcément. Ou alors c'est vraiment à désespérer de tout, car tout le monde sait que le but du jeu est de compléter des lignes afin qu'elles s'effacent, grâce à des pièces tombant du haut de l'écran de façon aléatoire, ce qui fait que jamais, au grand jamais, une partie ne peut ressembler à une autre. Incroyable, non? Plus les niveaux passent, plus la vitesse de chute augmente et plus votre poulx s'accélère. Impossible d'y jouer en faisant quoi que ce soit d'autre, surtout pas de roucouler des mots doux à quelqu'un du sexe opposé ou réfléchir au postulat d'Euclide. Cela a parfois du bon mais demande des nerfs d'acier, surtout si passant aux choses sérieuses, vous cherchez à réaliser des "Tetris" comme si il en pleuvait! Afin de vous aider à mieux jouer, voici certaines manières de procéder dans les deux types de jeu proposés. Qu'est-ce qu'on dit?

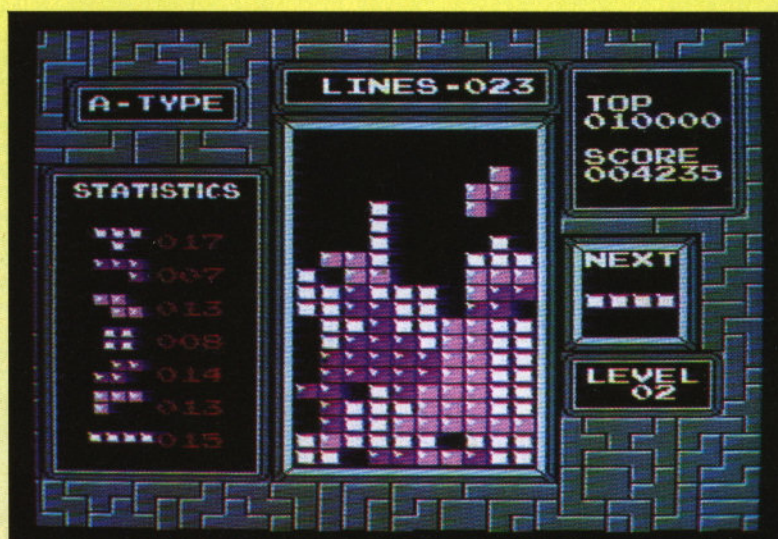
MISOJU



## JEU DE TYPE A

Dans le jeu de type A, il s'agit d'aller tout simplement le plus loin possible, jusqu'au dernier niveau, tellement rapide que les pièces tombent à la vitesse d'une brique lancée d'un TGV! Même s'il est possible de choisir son niveau de départ, autant commencer au niveau 0, en cherchant à réaliser le plus possible de "Tetris", acte encore possible relativement facilement jusqu'au niveau 4. Après, il vaut mieux assurer afin d'arriver au niveau 7 en étant placé le plus bas possible sur l'écran. Du niveau 10 au 15, seuls les bons joueurs réussiront à passer, c'est-à-dire ceux capables de jouer la pièce qui tombe en préparant déjà le coup suivant grâce à la fenêtre "next". Il y a belle lurette que les statistiques, placées à gauche de l'écran, ne servent plus à rien, sauf si vous avez un troisième œil sur le front. Du niveau 16 au 18, le mur est réservé aux champions, à ceux qui sont nés avec Tetris dans le ventre de leur mère. Seuls ceux-là peuvent espérer, parfois, atteindre l'ultime niveau, l'antre des dieux, le

nirvana des joueurs, le fameux 19ème, celui du TGV. Plus le niveau augmente, plus vous groupez les lignes que vous effacez et plus vous marquez de points. Mais, dans le jeu de type A, le plus grand plaisir n'est pas dans le score: il est bien dans l'espoir de faire le plus grand nombre de lignes possible. Car tout être humain cherchera toujours à repousser ses propres limites. En cela, le jeu de type A fera le bonheur des joueurs cherchant toujours à améliorer leur ego, c'est-à-dire depuis Kant l'unité transcendente du moi.



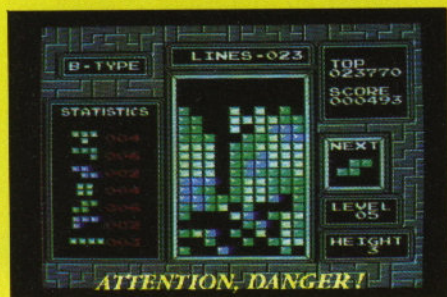


EDITEUR: NINTENDO  
GRAPHISME: 12  
SON: 17  
MANIABILITE: 20  
INTERET: 20

## JEU DE TYPE B

Dans cette version, le but du jeu est de compléter 25 lignes pour terminer un niveau. Il y a dix niveaux subdivisés en six hauteurs. Chaque fois qu'une série est terminée, en plus de votre score initial, vous marquez un bonus en fonction du niveau/hauteur. A la fin du dernier niveau, attendez-vous à une surprise...

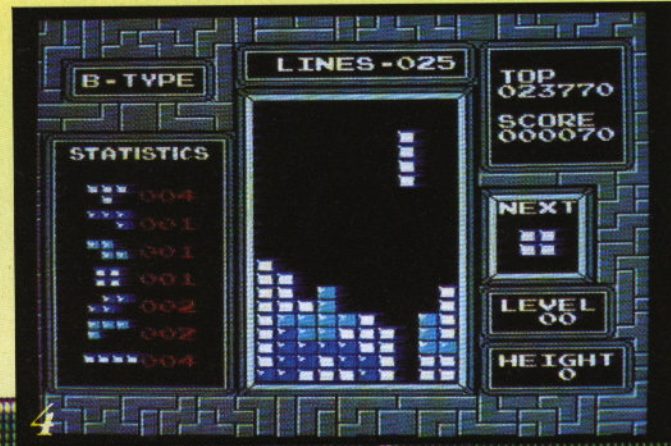
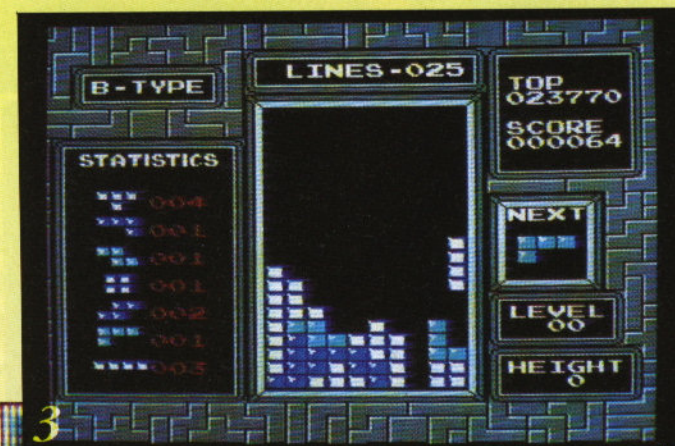
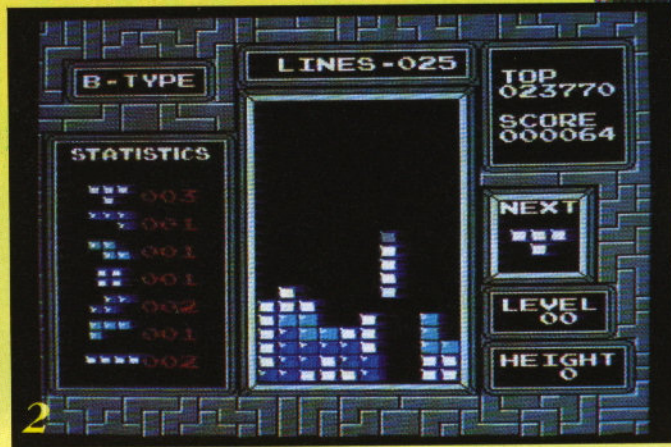
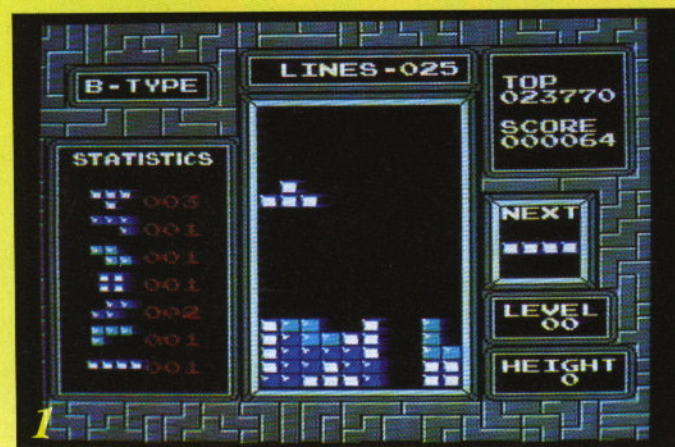
Suivant la hauteur choisie, des pièces



disséminées de façon aléatoire occupent une partie de l'écran. A la hauteur 5, la plus élevée, les 2/3 de l'écran sont



occupés! Autant dire qu'il reste peu de temps pour réfléchir au meilleur emplacement, surtout à partir du niveau 5...



## COMMENT REALISER UN "TETRIS" ?

Faire un "Tetris" est assurément ce qu'il y a de plus plaisant dans ce jeu. Mais la chute aléatoire des pièces rend la manœuvre délicate. Voici, en photo, un exemple concret, en se souvenant que la seule pièce qui permette de le faire est la barre. Et pour cause...



**V**alkiry's Adventure est la toute dernière production de la compagnie Namcot. Inconnue pour un très grand nombre d'entre vous, puisqu'on ne peut trouver ce jeu que dans les trois ou quatre boutiques spécialisées dans l'importation parallèle, l'héroïne de ce jeu, d'un type encore trop rare à l'heure actuelle sur PC Engine, la princesse Valkiry, gagne à être connue. Se déroulant dans un décor tri-dimensionnel Valkiry's Adventure est un subtil mélange entre le jeu de rôle et le jeu de plateau où l'arcade règne en maître. En ce qui concerne le jeu de rôle: on retrouve ici toutes les principales caractéristiques de ce type d'aventure. Détruisez les monstres se dressant sur votre route. Amassez les pièces d'or tombées de leurs poches. Rendez-vous à l'une des trente boutiques qui jonchent la carte de Valkiry's Adventure. Troquez ces pièces contre de nouvelles armes. Et surtout, n'oubliez pas d'engager le plus grand nombre de combats possibles, afin de gagner le maximum de points d'expérience. Mais comme je vous l'ai dit un peu plus en avant, Valkiry's Adventure est également un véritable jeu de plateau en trois dimensions. En tout, sept niveaux dont les derniers sont infiniment longs, vous permettront de traverser forêts, marécages, temples, montagnes enneigées, chacun étant sanctionné par un monstre de fin de niveau. Un système de mot de passe permet également de reprendre une partie là où vous l'aviez laissée. Une ruse de plus en plus utilisée sur console PC Engine et Megadrive, et qui permet d'accroître grandement l'ergonomie du jeu. De temps en temps, au gré des rencontres que vous pourrez effectuer, vous serez amené à discuter avec certains personna-

ges. Une sorcière notamment, omni-présente tout au long de l'aventure, vous posera des questions, malheureusement encore en Japonais, si comme moi vous n'y comprenez rien, ce n'est pas grave, vous aurez une chance sur trois de vous planter, et de toutes façons, ce n'est pas primordial pour finir l'aventure. Disons que c'est juste bien utile pour la terminer en moins de temps. Du côté esthétique, Valkiry's Adventure est parfaitement réalisé. Les vingt-cinq monstres petits et gros sont parfaitement bien animés. Les décors, bien que quelquefois un peu vides, sont graphiquement très fins. Treize musiques pimpantes et musicalement très sympas à entendre, doublées de cinquante-huit sons différents digitalisés ou non égayeront vos luttes acharnées. Mais là où ce nouveau jeu de

Namcot remporte la palme d'or, c'est au niveau de la jouabilité. On a enfin vraiment envie de découvrir tous les tableaux, voir d'autres paysages, affronter de nouveaux monstres. Le seul petit reproche résiderait dans la maniabilité qui parfois notamment



lorsqu'on veut sauter ou tirer en diagonale laisse à désirer. Mais faisons fi de ce léger défaut et laissons-nous transporter dans ce monde féerique et ludique. Le parfait compromis entre aventure et action, un excellent jeu. Regrettons quand même les quelques phrases en japonais, qui frustreront, qui frustreront, qui frustreront...

J'M DESTROY

# VALKIRY'S ADVENTURE

**EDITEUR :**  
NAMCOT  
**GRAPHISME:** 18  
**ANIMATION:** 18  
**MANIABILITE:** 14  
**SON:** 17  
**PRIX:** 400  
FRANCS ENVIRON

★  
PC-ENGINE  
**92%**





# Shoot Again™

Le spécialiste du jeu vidéo : 145 rue de Flandre 75019 Paris • Tél. (1) 40.38.02.38 • VPC : (1) 40.34.36.26

## CONSOLE NEO GEO DE SNK

|                                                 | VENTE      | ECHANGE |
|-------------------------------------------------|------------|---------|
| CONSOLE NEO GEO                                 | 3.950 F    |         |
| MAGICIAN LORD                                   | 2.000 F    | 500 F   |
| BASEBALL STAR                                   |            |         |
| PROFESSIONAL                                    | 2.000 F    | 500 F   |
| NAM 75                                          | 2.000 F    | 500 F   |
| TOP PLAYER GOLF                                 | 2.000 F    | 500 F   |
| NINJA COMBAT                                    | 2.000 F    | 500 F   |
| RIDING HEROS                                    | 2.000 F    | 500 F   |
| SUPER SPY                                       | 2.000 F    | 500 F   |
| MEORY CARD                                      | TELEPHONER |         |
| SNK CONTROLER                                   | TELEPHONER |         |
| VERSION PROPOSANT LES JEUX EN ANGLAIS A L'ECRAN |            |         |

## SEGA MASTER SYSTEM 749 F

|                       |     |                           |     |
|-----------------------|-----|---------------------------|-----|
| NEWS :                |     |                           |     |
| ALEX KIDD IV          | 329 | BANK PANIC                | 199 |
| GOLFMANIA             | 329 | BOMBER RAID               | 299 |
| SLAP SHOT             | 329 | SCRAMBLE SPIRIT           | 299 |
| DOUBLE HAWK           | 329 | JEUX DE ROLES :           |     |
| OPERATION WOLF        | 329 | GOLVILLUS                 | 329 |
| CHASE HQ              | 329 | LORD OF THE LORD          | 329 |
| ASSAULT CITY          | 329 | SPELL CASTER              | 329 |
| "WORLD GAMES"         | 329 | MIRACLE WARRIOR           | 329 |
| R.C. GRAND PRIX       | 329 | Y'S                       | 329 |
| BATTLE OUT RUN        | 329 | ULTIMA IV                 | 329 |
| RUNNING BATTLE        | TEL | JEUX DE SOCIETES :        |     |
| FREEDOM FIGHTER       | TEL | SHANGAI                   | 269 |
| GAIN GROUND           | TEL | MONOPOLY                  | 299 |
| LUNETTES 3D           | 309 | PENGUIN LAND              | 299 |
| LIGHT PHASER          | 269 | CASINO GAMES              | 299 |
| CONTROL STICK         | 199 | SERIES HEROS :            |     |
| SPEED KING            | 199 | FANTASY ZONE              | 99  |
| ACTION :              |     | FANTASY ZONE II           | 299 |
| TEDDY BOY             | 99  | FANTASY ZONE III          | 329 |
| GHOST HOUSE           | 199 | PSYCHO FOX                | 269 |
| SPY VS SPY            | 199 | WONDER BOY                | 285 |
| AZTEC ADVENTURE       | 299 | WONDER BOY II             | 299 |
| QUARTET               | 299 | WONDER BOY III            | 329 |
| SECRET COMMAND        | 99  | ALEX KIDD                 | 285 |
| CYBORG HUNTER         | 285 | ALEX KIDD II              | 299 |
| GHOST BUSTER          | 299 | ALEX KIDD III             | 285 |
| RASTAN                | 299 | DYNAMITE DUX              | 329 |
| ALIEN SYNDROME        | 299 | SPORTS :                  |     |
| CAPTAIN SILVER        | 299 | SUPER TENNIS              | 99  |
| RAMPAGE               | 299 | PRO WRESTLING             | 299 |
| COULD MASTER          | 299 | GREAT GOLF                | 299 |
| THREE SOLDIER         | 299 | GREAT FOOTBALL            | 299 |
| ALTERES BEAST         | 329 | WORLD SOCCER              | 285 |
| GOLDEN AXE            | 329 | GREAT BASEBALL            | 285 |
| ARTS MARTIAUX :       |     | GREAT BASKETBALL          | 285 |
| MY HERO               | 199 | ENDURO RACER              | 99  |
| THE NINJA             | 99  | WORLD GRAND PRIX          | 99  |
| KUNG FU KID           | 269 | ROCKY                     | 299 |
| BLACK BELT            | 285 | CALIFORNIA GAMES          | 299 |
| SHINOBI               | 329 | AMERICAN BASEBALL         | 299 |
| KENSEIDEN             | 299 | AMERICAN PRO-FOOTBALL     | 299 |
| DOUBLE DRAGON         | 329 | BASKETBALL NIGHTMARE      | 299 |
| VIGILANTE             | 329 | TENNIS ACE                | 329 |
| COMBAT :              |     | PHASER ET 3D GANSTER TOWN | 285 |
| FIE FIGHTER           | 199 | RESCUE MISSION            | 99  |
| TRANSBOT              | 99  | WANTED                    | 285 |
| CHOPFLIFTER           | 285 | RAMBO III                 | 329 |
| ACTION FIGHTER        | 99  | SHOOTING GAMES            | 285 |
| POWER STRIKE          | 269 | ZAXXON 3D                 | 319 |
| GLOBAL DEFENSE        | 99  | MAZE HUNTER 3D            | 319 |
| ASTRO WARRIOR/PIT POT | 285 | OUT RUN 3D                | 319 |
| THUNDER BLADE         | 299 | POSEIDON WAR 3D           | 319 |
| R-TYPE                | 329 | A SORTIR :                |     |
| SPACE HARRIER         | 299 | SUPER MONACO GP           | OCT |
| AFTER BURNER          | 329 | SHINOBI II                | NOV |
| GALAXY FORCE          | 329 | THE STRIDER               | NOV |
|                       |     | E-SWAT                    | OCT |

## CONSOLE AMSTRAD GX 4000

|                         |     |                |     |
|-------------------------|-----|----------------|-----|
| CONSOLE GX 4000         | 990 | A VENIR :      |     |
| MONITEUR COULEUR STEREO |     | BARBARIAN II   | 269 |
| GX 4000                 | NC  | NIGHT BREED    | 269 |
| FIRE AND FORGET II      | 269 | NAVY SEALS     | 269 |
| TENNIS CUP              | 269 | CHASE HQ (SG)  | 269 |
| ROBOCOP II              | 269 | TOOKI          | 269 |
| DOUBLE DRAGON           | 269 | PANG           | 269 |
| BATMAN                  | 269 | FLOOTING       | 269 |
| OPERATION THUNDERBOLT   | 269 | WORLD OF GAMES | 269 |
| MIDNIGHT RESISTANCE     | 269 | THE STRIDER II | 269 |

## JEUX POUR GAMEBOY

|                   |     |                  |     |                    |     |
|-------------------|-----|------------------|-----|--------------------|-----|
| HASEBALL          | 270 | SHANGAI          | 270 | WORLD BOWLING      | 270 |
| PENGUIN WAR       | 270 | KAKUMUN SNACK    | 270 | NEWS :             | 270 |
| BATMAN            | 270 | SHOGI            | 270 | PICK MAN           | 270 |
| POPEYE            | 270 | KEN LE SURVIVANT | 270 | ZOID               | 270 |
| BLOODIA           | 270 | SNOOPY           | 270 | "ROIDS ARMS        | 270 |
| PUZZLE ROAD       | 270 | MAIO LAND        | 270 | VOLY FIRE          | 270 |
| BOXING            | 270 | SOCCER BOY       | 270 | MASTER KARATEK     | 270 |
| PUZZLE BOY        | 270 | MICKEY MOUSE     | 270 | FART GAMES         | 270 |
| DEAD HEAT...      | 270 | SOLAR STRIKER    | 270 | GUN DAMS           | 270 |
| QIX               | 270 | MOTOCROSS MANAC  | 270 | FOLY FUN           | 270 |
| DRACULA           | 270 | SPACE INVADERS   | 270 | LOOPING            | 270 |
| QUARTH            | 270 | NEMESIS          | 270 | COSMO TANK         | 270 |
| GOLF              | 270 | SUPER CHINESE    | 270 | DOUBLE DRAGON      | 270 |
| ROCK CHASE        | 270 | TRUMP BOY        | 270 | TEENAGE M. TURTLES | 270 |
| HYPER LOBE RUNNER | 270 | WARRIORS         | 270 | ETC ... TELEPHONER |     |

## CORE GRAFX ET SUPER GRAFX

|                                     |      |                                         |     |
|-------------------------------------|------|-----------------------------------------|-----|
| PC ENGINE CORE GRAFX 60 HZ          | 1290 | BREAK IN                                | 450 |
| PC ENGINE CORE GRAFX 60 HZ + 2 JEUX | 1490 | BULLFIGHT                               | 399 |
| PC ENGINE CORE GRAFX 50 HZ + 2 JEUX | 1990 | CHAN & CHAN                             | 350 |
| CARTE CLUB PC ENGINE FAN            | 100  | CHASE HQ                                | 350 |
| DOUBLEUR                            | 190  | CITY HUNTER                             | 440 |
| ONDYNE                              | 390  | CYBER CORE                              | 450 |
| TRIPLEUR                            | 240  | CYBER CROSS                             | 450 |
| QUADRUPLEUR                         | 290  | DEATH BRINGER CD                        | 350 |
| JOYSPAD                             | 290  | DEEP BLUE                               | 390 |
| JOYSPAD DOUBLEUR                    | 340  | DON DO KO DON                           | 390 |
| XE 1 PC                             | 400  | DORAEON                                 | 390 |
| XE 1 PRO                            | 700  | DRAGON SPIRIT                           | 290 |
| ADAPTATEUR AMSTRAD                  | 140  | DROP ROCK                               | 340 |
| JOYSTICK BX                         | 240  | DRUNKEN MASTER                          | 340 |
| JOYSTICK HORI                       | 190  | DUNGEON EXPLORER                        | 390 |
| JOYSTICK WONTACK                    | 190  | ENERGY                                  | 390 |
| PARANOID                            | 290  | FI PILOT                                | 340 |
| PC KIDD                             | 390  | FANTASY ZONE                            | 390 |
| POWER GOLF                          | 390  | FIGHTING STREET                         | 450 |
| POWER LEAGUE BASEBALL               | 390  | FINAL LAP                               | 450 |
| RED ALERT                           | 450  | FINAL ZONE II CD                        | 450 |
| P 47                                | 490  | FIRE POWER WESTLING                     | 390 |
| ROCK ON                             | 390  | FORMATION ARMED                         | 390 |
| PSYCHO CHASER                       | 390  | FORMATION SOCCER                        | 390 |
| R-TYPE I                            | 350  | GALAGA 88                               | 450 |
| R-TYPE II                           | 350  | GHOSTN'GHOSTS (SG)                      | 450 |
| SHANGAI                             | 390  | GOLDEN AXE CD                           | 450 |
| SHINOBI                             | 450  | GRAND ZORK (SG)                         | 390 |
| SHURIBIN MAN                        | 390  | GUINED                                  | 390 |
| SIDE ARMS                           | 390  | HEAVY UNIT                              | 390 |
| SIDE ARMS SPECIAL CD                | 450  | HONEY IN THE SKY                        | 390 |
| SON SON II                          | 390  | KING OF CASINO                          | 340 |
| SPACE HARRIER                       | 290  | KNIGHT RIDER                            | 450 |
| SPACE INVADERS '90                  | 390  | LEGENDARY AXE                           | 390 |
| SPATTERHOUSE                        | 390  | MANIAC PRO WRESTLING                    | 390 |
| STRANGE ZONE                        | 390  | MR HELI                                 | 450 |
| SUPER DARIUS                        | 450  | MOTO BIKE                               | 450 |
| SUPER SPINX CD                      | 450  | MOTO ROADER                             | 390 |
| SUPER VOLLEY BALL                   | 390  | NAXAT OPEN                              | 390 |
| TALES OF MONSTERPATH                | 290  | NECTARIS                                | 390 |
| TATSUKO FIGHTER                     | 390  | NEUTOPA                                 | 390 |
| TIGER HELL                          | 390  | NEWS :                                  |     |
| TIGER ROAD                          | 390  | NINJA SPIRIT                            | 360 |
| TRIPLE BATTLE FI                    | 450  | RASAN SAGA II (NASTAR)                  | 360 |
| USA PRO BASKET                      | 390  | OPERATION WOLF                          | 349 |
| VALIS II                            | 450  | SUPER STAR SOLDIER                      | 370 |
| VICTORY RUN                         | 290  | PUZNIC                                  | 299 |
| VIGILANTE                           | 290  | XEVIOUS                                 | 299 |
| WATERU                              | 340  | VEIGUES                                 | 299 |
| WONDER BOY II                       | 340  | DOWN LOAD                               | 349 |
| WONDER BOY III CD                   | 450  | IMAGE GUY                               | 349 |
| WONDER MOMO                         | 290  | DEVIL CRUSH                             | 349 |
| WORLD COURT TENNIS                  | 340  | SUPER POOLISH MN                        | 349 |
| WORLD STADIUM BASEBALL              | 390  | WORLD BEACH VOLLEY                      | 299 |
| ATOMIC ROBO KID                     | 450  | LOAD RUNNER                             | 299 |
| YAKSA                               | 390  | GHOUL'S N GHOSTS (SG)                   | 499 |
| ALIEN CRUSH                         | 390  | KLAX                                    | 349 |
| ALTERED BEAST                       | 450  | ETC ... TELEPHONER                      |     |
| ALTERED BEAST CD                    | 450  | NEWS A VENIR : RAMBO LEPUS SPECIAL,     |     |
| BARUMBA                             | 390  | HONEY IN THE SKY II, GOMOLA SPEED,      |     |
| BASEBALL '89                        | 450  | BATMAN, FI ccccc, W-RING, SHOW MOMO,    |     |
| BATTLE ACE (SG)                     | 390  | TARO, DIE HARD, VALIS III, LAST ARMA-   |     |
| BE BALL                             | 340  | CON, 1941, AFTER BURNER, AFTER BURNER   |     |
| BLOODIA                             | 390  | II (SG), FORGOTTEN WORLD (SG), OUT RUN, |     |
| BLOODY WOLF                         | 340  | GALAXY FORCE VERSION II, X OUT,         |     |
| BLUE BLINK                          | 340  | SUPER GRAFX 60 HZ                       |     |
|                                     |      | SUPER GRAFX 50 HZ                       |     |

## MEGADRIVE 50 HZ FRANCAISE

|                    |      |                  |     |
|--------------------|------|------------------|-----|
| MEGADRIVE          | 1890 | TRUXTON          | TEL |
| MYSTIC DEFENDER    | TEL  | GHOUL'S N GHOSTS | TEL |
| THUNDER FORCE II   | TEL  | ALEX KIDD        | TEL |
| SUPER HANG ON      | TEL  | RAMBO III        | TEL |
| LAST BATTLE        | TEL  | ZOOM             | TEL |
| REVENGE OF SHINOBI | TEL  | WORLD CUP SOCCER | TEL |
| SPACE HARRIER II   | TEL  | MASTER GOLF      | TEL |
| GOLDEN AXE         | TEL  | FORGOTTEN WORLD  | TEL |
| BASE BALL          | TEL  | A VENIR :        |     |
|                    |      | MONSTER LAIR     |     |

## MEGADRIVE 16 BITS 1790 F

|                         |      |                            |     |
|-------------------------|------|----------------------------|-----|
| MEGADRIVE 60 HZ + 1 JEU | 1790 | SUPER SHINOBI              | 375 |
| + 2ME MANETTE           | 290  | SUPER THUNDER BLADE        | 375 |
| JOYPAD AUTOFIRE         | 290  | TASTUIN                    | 375 |
| XE 1 SG                 | 390  | TETRIS                     | 375 |
| AFTER BURNER II         | 375  | THUNDER FORCE II           | 375 |
| AIR DRIVER              | 375  | THUNDER FORCE III          | 375 |
| ALEX KIDD               | 290  | WORLD CUP SOCCER           | 375 |
| ALTERED BEAST           | 375  | WIP RUSH                   | 375 |
| ASSAULT SUIT LEYNOS     | 375  | ZOOM                       | 375 |
| CURSE                   | 375  | THE REAL GHOSTBUSTER       | 375 |
| DARWIN 4081             | 375  | TURRICAN                   | 375 |
| DJ BOY                  | 375  | COOLUMS                    | 375 |
| FINAL BLOWN             | 375  | GHOSTBUSTER                | 375 |
| FORGOTTEN WORLD         | 375  | THE STRIDER                | TEL |
| GHOUL'S N GHOST         | 375  | NEWS                       |     |
| GOLDEN AXE              | 375  | PHELLIOS                   | 380 |
| HERZOG SWEI             | 375  | E-SWAT                     | 380 |
| MAHJONG COP             | 290  | PHANTASY STAR II ANGLAIS   | 380 |
| NEW ZELAND STORY        | 375  | SUPER MONACO GP            | 380 |
| NORTH KEN               | 350  | BATMAN                     | 380 |
| OSMATUIN                | 290  | CYBER BALL                 | 380 |
| QUEEN OF THE PEACKO     | 375  | DEEMAHAMAR                 | 380 |
| "RAMBO III              | 375  | SHITEN MYOOH               | 380 |
| SOKOBAN                 | 375  | MOONWALKER                 | 380 |
| SPACE HARRIER II        | 375  | NEWS A PARAITRE :          |     |
| SUPER HANG ON           | 375  | HARD DRIVING, THE STRIDER, |     |
| SUPER MASTER GOLF       | 375  | POWER DRIFT, TURBO OUT     |     |
| SUPER REAL BASKET       | 375  | RUN, X INSECTOR            |     |

## CONSOLE LYNX : 1490 F

|                  |      |                  |     |
|------------------|------|------------------|-----|
| LYNX + CABLE +   |      | ELECTROCOOP      | 290 |
| ALIMENTATION +   |      | GATE OF ZONDOCON | 290 |
| CALIFORNIA GAMES | 1490 | GAUNTLET         | 390 |
| BLUE LIGHTING    | 290  | RAMPAGE          | 390 |
| CALIFORNIA GAMES | 290  | A VENIR :        |     |
| CHIP CHALLENGE   | 290  | HARD DRIVING     |     |

## POUR NINTENDO

|                        |     |                              |     |
|------------------------|-----|------------------------------|-----|
| NEWS FRANCAISE         |     | ZELDA II                     | 365 |
| AIR WOLF               | 365 | NEWS IMPORT                  |     |
| CASTELVANIA II         | 365 | BOULDER DASH                 | 395 |
| DOUBLE DRIBBLE         | 365 | DEAD FOX                     | 395 |
| BATMAN                 | 365 | DOUBLE DRAGON II             | 395 |
| DRAGON BALL            | 365 | CONTRAT II                   | 395 |
| FIGHTING GOLF          | 365 | GOAL                         | 395 |
| LIFE FORCE             | 365 | NINJA COP SAIZO              | 395 |
| CASTELVANIA            | 365 | NINJA RUYKENDER II           | 395 |
| METAL GEAR             | 365 | THE LORD OF KING             | 395 |
| ROBOCOP                | 365 | SUPER NEWS VERSION FRANCAISE |     |
| ROBO WARRIOR           | 365 | GALACTIC CRUSAD              | 360 |
| RYGAR                  | 365 | METAL FIGHTER                | 360 |
| SALOMON'S KEY          | 365 | SILENT ASSAULT               | 360 |
| TEENAGE MUTANT TURTLES | 365 | ROBO DEMONS                  | 360 |
| HERO NINJA             | 365 | KRISTAL MINE                 | 360 |
| TRAKE & FIELD          | 365 | MASTER SHU                   | 360 |
| ZELDA                  | 365 | CAPTAIN COMIC                | 360 |

ATTENTION, LES CONSOLES SNK, NEC ET MEGADRIVE SONT DES VERSIONS 60 HZ COMPATIBLES SUR TOUS LES MONITEURS ET TOUTES LES TELES MUNIS D'UN CANAL AUXILIAIRE (AU., AV).

LA PC ENGINE 50 HZ EST COMPATIBLE SUR 100 % DES TELES.

RENSEIGNEMENTS Tél : (1) 40.38.02.38 VENTE PAR CORRESPONDANCE : (1) 40.34.36.26

NOM.....

PRENOM.....

ADRESSE.....

TELEPHONE.....

MATERIEL : .....

Montant.....

Frais de port.....

Montant total.....

Bon à retourner rempli à  
SHOOT AGAIN 145 rue de  
flandre 75 019 Paris  
Règlement par chèque à l'ordre  
de SHOOT AGAIN (pour les  
frais de port téléphoner) ☐  
Règlement par contre  
remboursement (pour les frais de  
port téléphoner) ☐



**I**nspiré très largement par le film du même nom, Rambo III n'en reprend que le scénario principal, et heureusement! Le colonel Trautman s'est fait kidnapper par ces satanés Ruskoffs, qui se sont rendus plus ou moins maîtres de l'Afghanistan, et on sait ce qui s'est passé dans cette région... Pur produit des réalisations américaines «bas de gamme», Rambo III vous proposera six missions différentes. Tout d'abord vous devrez infiltrer les lignes ennemies, faites sauter les camions, les miradors, évitez les tirs de grenades à main ainsi que les balles de mitraillettes qui fusent de partout et faites sauter la porte de sortie qui vous ouvrira la voie vers la seconde mission. Plus qu'une simple prison souterraine, ce niveau est un véritable labyrinthe dans lequel vous devrez trouver et délivrer un agent secret emprisonné ainsi que six ou sept de vos compatriotes. Une fois cette mission effectuée, courez sans vous tromper de direction vers la sortie, votre temps est limité, et l'explosion de tout le complexe est proche. Pour ralentir la progression ennemie, vous devrez détruire son arsenal. Pour ce faire et suivant toujours le même principe de jeu, vu du dessus, scrolling multi-directionnel, utilisez les mêmes techniques que précédemment, on ne change pas une méthode qui marche. Au cœur de l'arsenal, détruisez tout ce qui s'y trouve, votre droit de passage pour le cinquième niveau en dépend. Dans ce cinquième et avant-dernier niveau, l'hélicoptère, plus de pitié. Anéantissez tout ce qui bouge, votre vie et celle du colonel Trautman en dépend. La clef pour le dernier niveau se trouve là, dans la destruction totale de toute existence. Ce n'est enfin qu'ici, à l'intérieur de la forteresse ennemie que votre tâche s'achève dans un bain de sang qui n'a jamais été aussi rouge. Après certaines missions, vous accéderez à des «stages bonus», basés autour de graphismes digitalisés, ces scènes sont les plus impressionnantes de toutes. Comme vous l'avez sans doute deviné, le jeu se déroule à la façon d'un Commando classique, il y a certes des variantes, le fait de pouvoir choisir entre différentes armes - couteaux,

flèches explosives, bombes à retardement en sont l'illustration - Rambo III n'a rien à envier aux jeux sanglants (Bloody Wolf, Red Alert pour ne citer qu'eux) de la console PC Engine par exemple. A part lors des stages de bonus, les graphismes des divers niveaux du jeu ne sont pas toujours à la hauteur de ce que l'on est en droit d'espérer sur la Megadrive. Sans être franchement mauvais, et même pas du tout, les graphismes souffrent quelquefois d'un manque de couleurs, notamment au second niveau. Même si en général, ce sont eux qui attirent l'œil dans un jeu, ce n'est pas le seul critère dans la décision d'achat. Il faut également prendre en compte la musique,

le son, l'animation, la maniabilité, et surtout la jouabilité qui ici sont tout bonnement exemplaires. En récapitulant, si vous aimez le sang, la défense des grandes causes et surtout si vous aimez l'action, n'hésitez pas: Rambo III est le jeu qu'il vous faut.

J'M DESTROY

**EDITEUR : SEGA ENTERPRISES**  
**DISTRIBUTION : VIRGIN**  
**GRAPHISME: 13**  
**ANIMATION: 16**  
**MANIABILITE: 18**  
**SON: 18**  
**PRIX: 299 FRANCS**

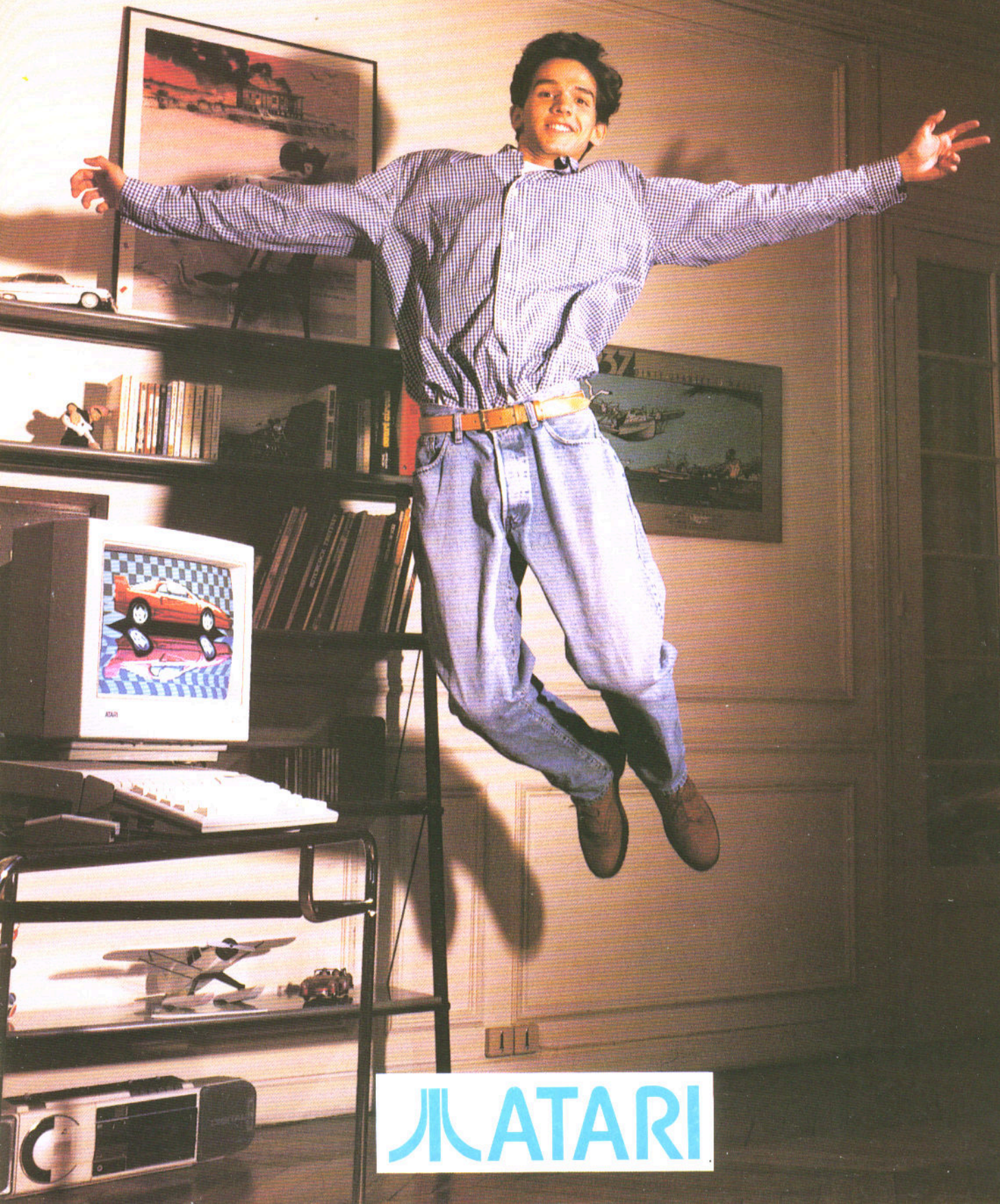


# RAMBO III





ON VA TOUS DÉCOLLER.



ATARI



# AVEC L'ATARI STE, ON EST TOUS

**U**N vrai miracle! Normal, il faut savoir que l'Atari STE est le micro le plus vendu en Europe<sup>(1)</sup>. L'Atari STE se situe

au sommet grâce aux performances optimisées de la technologie 16/32 bits et à une fantastique simplicité d'emploi. En choisissant le



micro le plus doué du marché chez le leader européen de la micro de loisirs, avec sa vaste bibliothèque de logiciels et votre propre talent, vous allez pouvoir en faire des miracles!

Dessin, vidéo, musique... à vous d'élire les domaines dans lesquels vous allez devenir un dieu de la création.

**Devenez un dieu de la création graphique et vidéo.**

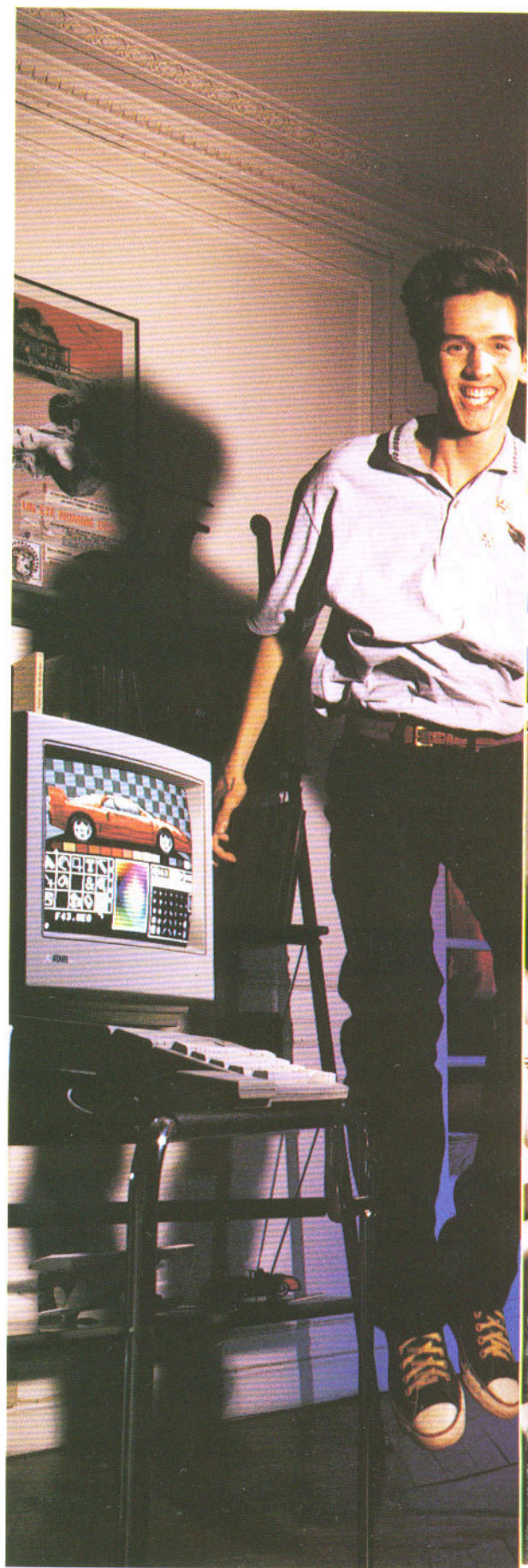
La richesse de la palette 4096 couleurs de l'Atari STE, associée à des logiciels de création graphique, puissants et simples d'utilisation, va vous



donner la possibilité d'exprimer pleinement votre talent. Pour que vous puissiez voir vos créations sur le champ, le blitter du STE accélère l'affi-

chage des images à une vitesse époustouflante.

Pour créer vos propres images de synthèse à partir de photographies, BD, objets en volume, etc.,





# DES DIEUX DE LA CRÉATION...



il vous suffit de relier votre Atari STE à une caméra, un magnétoscope ou un scanner.

Plus fascinant encore, avec une interface Genlock et un logiciel d'animation, mettez-vous dans la peau d'un réalisateur de films vidéo : cadrez, mixez, sonorisez, incrustez textes et images...

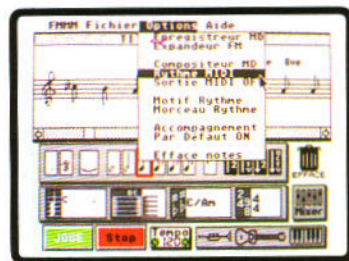
## Devenez un dieu de la création musicale.



Dans le monde des stars du rock et de la variété, dans les studios d'enregistrement et les conservatoires, Atari est synonyme de standard de la musique assistée par ordinateur.

Grâce à son interface MIDI intégrée, l'Atari STE pilote des synthétiseurs, des boîtes à rythmes, des échantillonneurs, etc. D'origine, l'Atari STE est doté de deux remarquables coprocesseurs musicaux qui vous apportent l'extraordinaire pureté du son numérique. Et en stéréo bien sûr !

De l'apprentissage du solfège au home studio personnel, avec l'abondante collection de logiciels musicaux, l'Atari STE vous offre des possibilités de création musicale qui vous feront crier au miracle.





# ...ET ON A TOUS DE

C E qu'il y a de miraculeux avec l'Atari STE, c'est la fabuleuse richesse de sa bibliothèque de logiciels qui vous donne le pouvoir de vous éclater dans tous les autres domaines de la micro de loisirs. Leadership oblige!



Titan de chez Titus.

## Devenez un dieu de la programmation.

Pour l'apprentissage de l'informatique, l'Atari STE vous permet d'aller bien plus loin que la simple initiation à un langage.

Avec le STE, vous allez pouvoir développer dans la plupart des langages existants aujourd'hui en informatique : Basic, Pascal, C, Assembleur, Fortran, Lisp, etc.

De l'avis des programmeurs expérimentés, développer sur Atari est plus efficace, plus simple et plus agréable. Presque divin...

## Devenez un dieu du savoir.



Microgeo de chez Micro Futur.

De la maternelle à la terminale, dans toutes les disciplines (mathématiques, grammaire, langues, histoire, géographie...), l'Atari STE est riche de programmes d'apprentissage et de révision. La logithèque éducative du STE comprend





# SACRÉS POUVOIRS.



aussi des didacticiels conformes aux directives de l'Education Nationale et des programmes de formation générale.

L'Atari STE met au service de l'enseignement sa formidable puissance, sa grande convivialité et l'ensemble de ses performances graphiques et sonores. Déjà de nouveaux logiciels utilisent la synthèse vocale pour communiquer avec les tout-petits !

Apprendre avec l'Atari STE, c'est passionnant. Un vrai miracle.

## Devenez un dieu du jeu.



F 29 de chez Ocean.

Dans l'enfer du jeu, les dieux sont toujours gagnants ! Les meilleurs jeux d'action, de réflexion, d'aventure, de simulation, sans

oublier les jeux éducatifs, prennent un réalisme diabolique sur votre Atari STE : du jamais vu en animation, graphisme, couleur et son.

Encore un miracle : avec son scrolling hardware<sup>(1)</sup> et son blitter<sup>(2)</sup>, associés à la palette de 4096 couleurs et au son stéréo, le STE débride la créativité des concepteurs de logiciels.



Majuri Island de chez Lankhor.

(1) Déplacement vertical et horizontal de l'image à l'intérieur de l'écran sans programmation.

(2) Circuit permettant d'accélérer le transfert des informations sans programmation.



# ATARI STE: UNE TECH

**D**ANS l'Atari STE, la célèbre technologie 16/32 bits d'Atari qui a révolutionné le marché de la micro-informatique est à son zénith.

Avec une palette de 4096 couleurs et le son numérique en stéréo, l'Atari STE vous offre également la simplicité de l'interface graphique GEM et l'ingéniosité du système d'exploitation TOS 1.6 qui vous donne accès à l'énorme bibliothèque ST et apporte la compatibilité avec les fichiers MS-DOS des PC. Atari STE, une technologie d'enfer pour le dieu de la création qui sommeille en vous.

## Caractéristiques techniques.

### CONFIGURATION DE BASE.

512 Ko de RAM, extensible à 4 Mo.

256 Ko de ROM.

Lecteur de disquette 3 pouces 1/2, 720 Ko, double face ■ Souris ■ Câble péritélévision ■ Environnement graphique GEM ■ Blitter.

### ARCHITECTURE INTERNE.

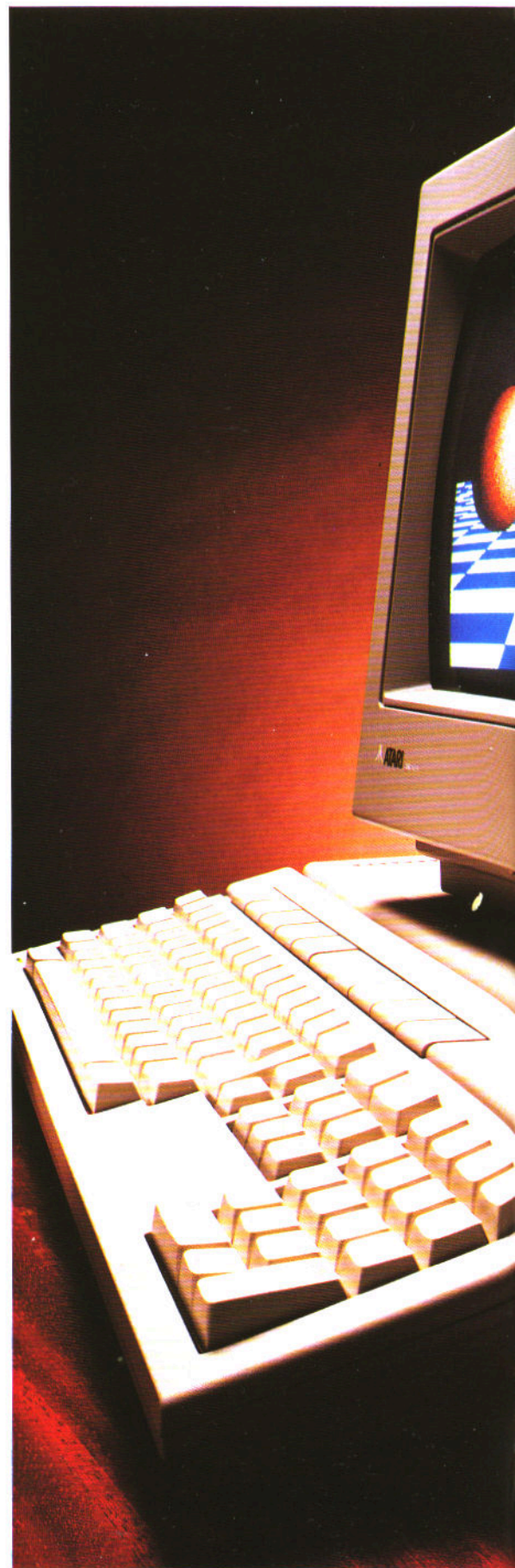
Microprocesseur 16/32 bits MCS 68000 à 8 MHz.

8 coprocesseurs pour le graphisme, le son, etc.

### COULEUR.

Palette de 4096 couleurs.

Sortie couleur RVB/PERITEL avec synchronisation vidéo externe.





# NOLOGIE D'ENFER.



16 niveaux de rouge, vert et bleu.

640 x 200 pixels en 4 couleurs par ligne.

320 x 200 pixels en 16 couleurs par ligne.

## SON ET MUSIQUE.

2 coprocesseurs musicaux.

Sortie en stéréophonie de 6.25, 12.5, 25 et 50 KHz.

Son numérique au format PCM sur 8 bits signés.

Générateur de bruits.

Contrôle dynamique de l'enveloppe.

## INTERFACES INTÉGRÉES.

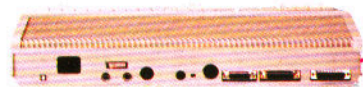
Interface MIDI.

Interface vidéo monochrome haute résolution  
(640 x 400).

Interface pour second lecteur de disquette.

Interface série RS 232 C, interface parallèle  
Centronics.

2 interfaces joysticks.



2 interfaces pour connecter 4 joysticks supplémen-  
taires ou 2 paddles ou 2 pistolets optiques.

Port cartouche.

Interface disque dur haute vitesse.

2 prises haut-parleur format RCA.

## CLAVIER.

Clavier AZERTY, 94 touches dont 10 de fonction.

Pavé numérique de 18 touches.

Pavé commande de curseur.



Vous savez maintenant d'où vient le miracle : si Atari est le leader européen de la micro de loisirs, c'est qu'il y a de bonnes raisons. Au moins 8 bonnes raisons :

- puissance formidable avec une mémoire vive de 512 Ko à 4 Mo,
- facilité d'utilisation avec la souris et l'interface graphique GEM,
- confort d'utilisation avec le multifenêtrage,
- performances graphiques exceptionnelles,
- richesse fabuleuse de sa palette de 4096 couleurs,
- son numérique en stéréo et interface MIDI,
- bibliothèque de logiciels la plus vaste du marché.

FORUM ATARI  
18 au 21 octobre 1990  
CNT PARIS LA DÉFENSE.

La huitième raison, c'est le prix du STE. La divine douceur du prix du STE - à partir de 3290 F TTC\* - met toute cette puissance, toute cette convivialité à la portée de tous ceux qui veulent vraiment devenir un dieu de la création.



\*Prix public conseillé au 1/10/90 sans moniteur.  
5490 F TTC avec moniteur couleur stéréo.

\*\*Prix public conseillé au 1/10/90 sans moniteur.  
6190 F TTC avec moniteur couleur stéréo.



AVEC ATARI, ON EST TOUS DES DIEUX.



# GH**OST**BUSTERS



**C**hasseur de fantômes, ça vous botte? Oui? Parfait, alors n'hésitez pas, Ghostbusters est le jeu qu'il vous faut. Car, croyez-moi, des fantômes vous allez en avoir, en avoir, en avoir jusqu'à overdose! Cette prévention étant faite, c'est parti... Si Ghostbusters est une nouveauté sur Megadrive, ce jeu n'a en réalité rien de bien nouveau, puisqu'il existe sur micro-ordinateurs depuis 1985, et sur la console Sega Master System depuis peu. Mais attention, si vous aviez connu Ghostbusters avant, inutile de rechercher dans vos souvenirs: cette version n'a absolument rien à voir avec les précédentes. Dans ce jeu de plateformes au scrolling multi-directionnel, vous devez venir à bout du terrible Gorza. Avant le début du jeu proprement dit, vous avez la possibilité de sélectionner un des trois équipiers de l'équipe des Ghostbusters, Peter, Raymond ou Egon, chacun d'eux possédant deux caractéristiques propres, la vitesse de déplacement, plus ou moins rapide, et la puissance de l'armement. Puis, choisissez l'une des quatre premières étapes proposées: visitez les appar-

tements de la ville, désinfectez une maison en bois, rendez-vous dans l'un des buildings les plus élevés de New-York, ou bien retournez dans votre home sweet home. Dans chacun de ces endroits vous ferez de s rencontres étranges, vous devrez éviter des cou-teaux, des fourchettes, des assiettes rendues folles par simple attouche-ment avec un fantôme parasite, mais attention, le gros monstre de guimauve rôde. Du côté de la réalisation, Ghostbusters est assez sympathique. L'animation est bonne et même assez rigolote, notamment lorsque l'un des coéquipiers se fait toucher par un corps étranger. Doté d'un graphisme très japonais, les sprites des divers personnages possédant tous une grosse tête très expressive et de toutes petites jambes, ce qui donne une note bien sympathique et rigolote à ce jeu. La musique: on la connaît puisque c'est la bande originale de Ghostbusters, chantée par Ray Parker Junior, et lorsqu'on sait ce que la Megadrive est capable de faire dans ce domaine... Bref, Ghostbusters n'est pas le jeu de l'année sur cette con-

sole et est loin de l'être, mais il reste cependant un très bon jeu, bien réalisé et attrayant.

J'M DESTROY



**EDITEUR: ACTIVISION/SEGA**  
**GRAPHISME: 16**  
**ANIMATION: 17**  
**MANIABILITE: 19**  
**SON: 18**  
**PRIX: 400 FRANCS ENVIRON**

## Battle of Fourmen

**B**attle Of Fourmen est également connu sous le titre japonais de Shiten-Myooh, qui pour nous ne signifie pas grand chose mais qui pour ces satanés nippons veut dire beaucoup, c'est-à-dire la même chose que pour nous quand c'est en anglais. Bref... Comme rien ne peut encore l'indiquer Battle of Fourmen est un jeu de plateau doublé d'un Beat'Em Up. Une fois de plus l'heure est grave puisque vous êtes le seul avec vos trois asso-ciés à pouvoir dé-bar-

asser la terre de l'horrible tyrannie d'un espèce de monstre hideux, tout droit sorti des meilleurs films du cinéma gore. L'histoire se déroule sur neuf niveaux au total, chacun se terminant par un monstre de fin. Si vous le souhaitez, grâce à une sélection préalable, vous pouvez vous rendre à volonté dans l'un des six premiers niveaux de Battle of Fourmen, choix intéressant puisque le joueur n'est plus obligé de suivre le chemin linéaire de ce type de jeu mais peut organiser sa partie comme il le désire. Ainsi, lutez contre les neuf monstres de fin de niveau et devenez le héros de tout un peuple. L'une des principales originalités de Battle Of Fourmen est la possibilité de choisir au départ l'un des quatre (d'où le titre) personnages proposés, Kotarou, Ayame, Kidenbou ou Senshirou, chacun d'eux possédant des armes spécifiques. Tout l'art de ce jeu consiste donc à savoir utiliser les bons guerriers au bon moment. Outre un graphisme ma foi assez bon, mais qui aurait pu être nettement supérieur, une animation correcte, Battle Of Fourmen est un jeu qui gagne à être connu,

la possibilité de jouer à deux simultanément à l'écran le rendant encore plus jouable. Malgré un style trop courant, les jeux de plateformes on les connaît, Battle Of Fourmen a l'avantage d'apporter quelques «plus» par rapport à ses concurrents, ce qui lui permet de voir l'avenir sous de meilleurs auspices. Un bon produit.

J'M DESTROY



**EDITEUR: SIGMA ENTERPRISES**  
**GRAPHISME: 14**  
**ANIMATION: 15**  
**MANIABILITE: 17**  
**SON: 19**  
**PRIX: 400 FRANCS ENVIRON**





# ALEX KIDD

## *in the Enchanted Castle*



**A**lex Kidd, vous connaissez: c'est le personnage fétiche des consoles Sega. Ayant fait les beaux jours de la Sega Master System (la console huit bits), Sega espère bien qu'Alex Kidd deviendra également la mascotte de la Megadrive. Alors que jusqu'à présent, tout se déroulait dans le meilleur des mondes, chez les Kidd, une brutale tragédie survint, comme un cheveu dans la soupe! Depuis que le père d'Alex, le roi Thor, s'est fait enlevé par Ashra le tyran sanguinaire de la planète Paperock (Papiéroche en Français), la maison familiale est sens dessus-dessous. En tant qu'aîné de la famille c'est à vous de partir à sa recherche et d'aller lui porter secours. De la chance, je vous en souhaite. Vous en aurez besoin car plus d'un piège se dressera sur votre route. Alex Kidd est, comme vous le savez déjà, le parfait jeu de plateforme issu de l'imagination, fertile en ce domaine, des programmeurs nippons. Composé de onze niveaux, Alex Kidd vous entraînera dans un monde complètement fou, fou, fou, où des monstres hyper rigolos vous mèneront la vie dure. La planète Paperock n'est en fait qu'un refuge pour tous les animaux de la galaxie, ainsi avec vos pieds et poings, vos seules et uniques armes, lutez contre tout ce qui bouge. Au fur et à mesure de votre progression, vous amassez des baums d'or (la monnaie locale), cet argent vous permettra d'acheter des armes et de nouveaux moyens de locomotion (mobylette, hélicoptère à pédales), la marche à pied fatigant rapidement son homme, achetez-les dès que vous pourrez. Chemin faisant vous pourrez également entrer dans certaines maisons et jouer au jeu favori des boy-scouts du dimanche, le «pierre-papier-ciseaux». Vous avez de la chance, aujourd'hui dans mon infinie bonté, je vous donne une petite aide pour mieux réussir dans ce jeu de hasard. Chaque adversaire opère toujours de la même façon, notez

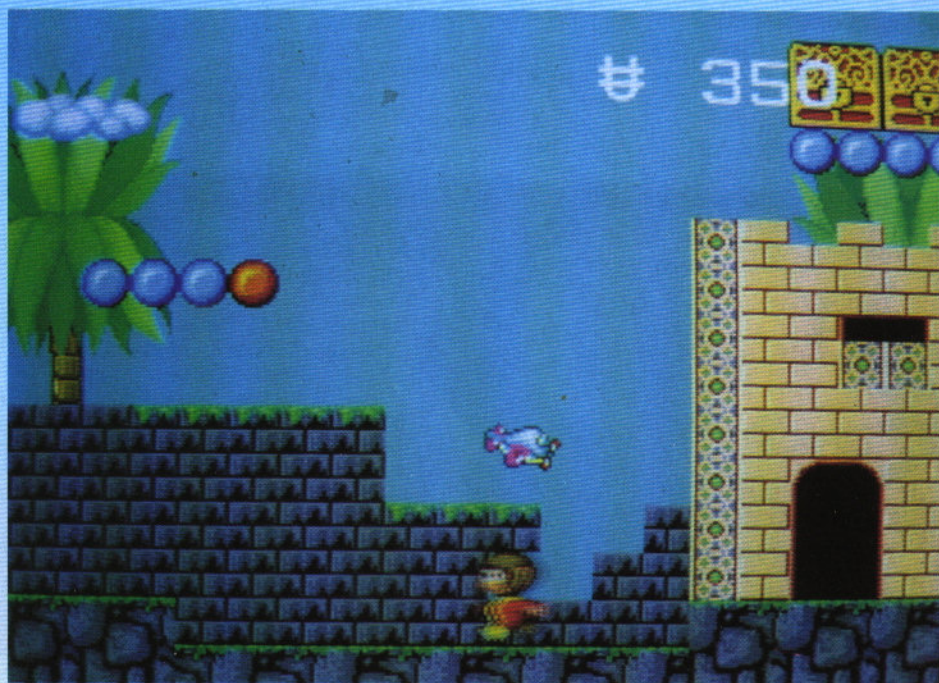
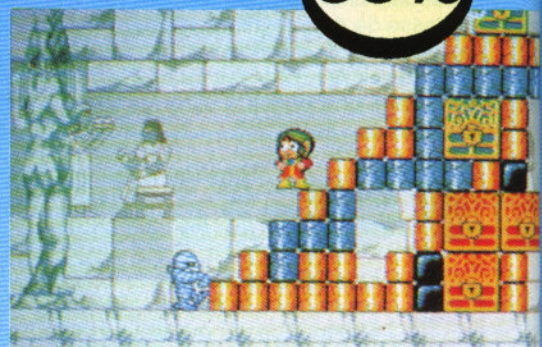
donc précisément ce qu'ils jouent, et au tour suivant la victoire est à vous! Ce qui marque le plus dans Alex Kidd, c'est le type de graphisme choisi. Très enfantins dans leur réalisation, ils restent cependant fort agréables à regarder. Les onze musiques pimpantes et distrayantes à souhait vous transportent tout au long des niveaux. Une certaine inertie dans les mouvements d'Alex empêche malheureusement un bon contrôle du personnage. Mais, grâce à Dieu et au génie du jeu, la richesse des graphismes et l'intérêt prend le pas sur ce léger défaut. Ahhh oui, j'allais oublier une dernière chose, n'oubliez jamais de sauter et de taper sur tout, y compris sur le sol, vous découvrirez de nombreux passages secrets bourrés de thunes, mettez-vous-en plein les poches,

et ressortez après avoir regardé coins et recoins. Dans la lignée des jeux de plateforme, Alex Kidd est un très bon jeu sur Megadrive et aurait pu devenir un des musts, comme il est sur la Sega huit bits, si cette console visait le même public. Un peu trop «gamin» donc, ce jeu ravira quand même tous les amateurs du genre.

J'M DESTROY

**EDITEUR : SEGA ENTERPRISES**  
**DISTRIBUTION : VIRGIN**  
**GRAPHISME: 17**  
**ANIMATION: 17**  
**MANIABILITE: 15**  
**SON: 17**  
**PRIX: 299 FRANCS**

**★**  
**MEGADRIVE**  
**83%**





# BATMAN

**L**es fans de Batman sont nombreux. Charisme surpuissant du héros, ou matraquage habile des médias, je ne saurais dire, mais toujours est-il que nous avons eu droit aux B.D., aux feuilletons, au film, aux T-shirts, aux badges, aux disques, et enfin, aux jeux vidéos. La présence de Batman sur GX 4000 n'est pas une surprise, car il a suffi de le passer sur cartouche, vu que le jeu existait déjà sur CPC. Ocean n'a pas tenu compte des nouvelles capacités de la gamme "+" d'Amstrad, le jeu est identique à l'ancienne version.

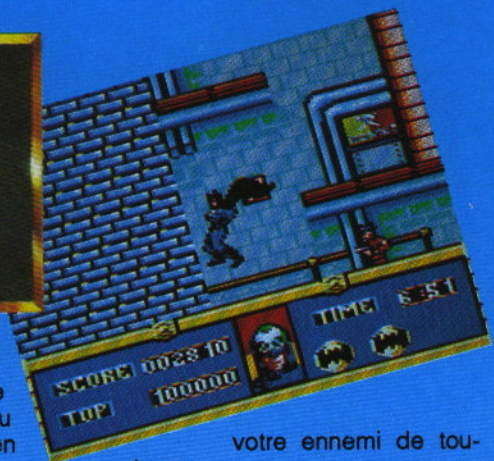
Justement, tout de même, quelques mots sur le jeu, car vous n'êtes pas censés avoir une culture ludico-électronique infaillible (contrairement à Kaaa qui apprend par coeur tous les articles

de tous les numéros de Joystick, hebdomas y compris). L'action du jeu retrace pas à pas celle du film qui a temps plu aux critiques de cinémas spécialistes en dessous de tables divers. La tenue noire sur le corps, la Bat-cape sur les épaules, et le Bat-boomerang à la main, vous voilà dans l'usine chimique Axis. Le Joker rôde avec

ses hommes, et vous êtes bien décidé à lui en mettre plein la tête. Escalader des échelles, éviter des fuits d'acide, et descendre des zigzags, tel est le lot quotidien de Batmaaaaaaan!

Le jeu vous fera aussi diriger la Bat-mobile et la Bat-wing

pour enfin arriver dans la superbe cathédrale de Gotham city pour le combat ultime contre le Joker,



votre ennemi de toujours.

La page de présentation est superbe, la musique qui accompagne le jeu est attrayante, ça, c'était pour les points très positifs. Autre point intéressant, le jeu est assez difficile, et les tableaux sont grands et complets: il sera difficile de le terminer en quelques parties. Par contre, l'action est plutôt lente, et les graphismes peu fins. C'est dommage. Dites monsieur Ocean, vous pouvez pas nous faire une version spécifique GX 4000? Ce serait super!

Seb

**EDITEUR: OCEAN**  
**GRAPHISME: 14**  
**ANIMATION: 13**  
**MANIABILITE: 14**  
**SON: 15**  
**PRIX 269 F**



# K L A X

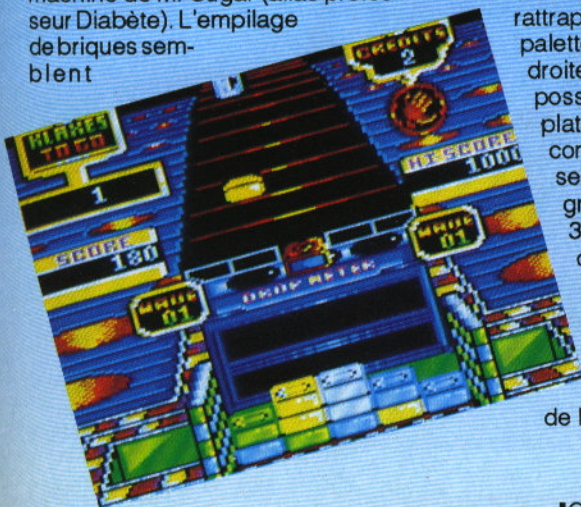
**K**lax arrive sur GX 4000. Après avoir été réalisé en arcade, sur les différents ordinateurs 8 et 16 bits, et sur les consoles nippones, le voici sur la nouvelle machine de Mr Sugar (alias professeur Diabète). L'empilage de briques sem- blent

inspirer les programmeurs, car, là aussi, le jeu consiste en ce seul but. A croire que tous les développeurs sont des enfants du casse briques. Le principe est simple, cinq tapis roulants vous amènent des "tiles" de différentes couleurs que vous rattrapez en bout de course avec une palette (mouvement de gauche à droite), sachant que vous avez la possibilité de les faire chuter sur un plateau, et que votre but sera de constituer des figures différentes selon les tableaux: des Klaxs (alignement vertical ou horizontal de 3 briques), des diagonales, ou quatre briques alignées, ce qui compte comme trois Klaxs. Suivant le tableau, vous devrez réaliser un certain nombre de ces figures, ou attraper et manipuler un certain nombre de briques.

Klax ne bénéficie guère des nouvelles techniques de programmation des "plus d'Amstrad", je soupçonne même Domark de s'être contenté de transférer leur source sur cartouche. Bref, ne les blâmons pas, ce jeu était nécessaire à l'éducation ludique des petits jeunes qui débarqueront dans l'univers fabuleux des jeux électroniques. Hélas une certaine monotonie, et une difficulté trop faible donnent à ce jeu une durée de vie très limitée. Si seulement on pouvait jouer à deux en même temps.

Seb

**EDITEUR DOMARK**  
**GRAPHISMES: 14**  
**ANIMATION: 13**  
**SON: 15**  
**COMPLEXITE: 12**  
**PRIX 269 F**







MEGADRIVE  
**98%**

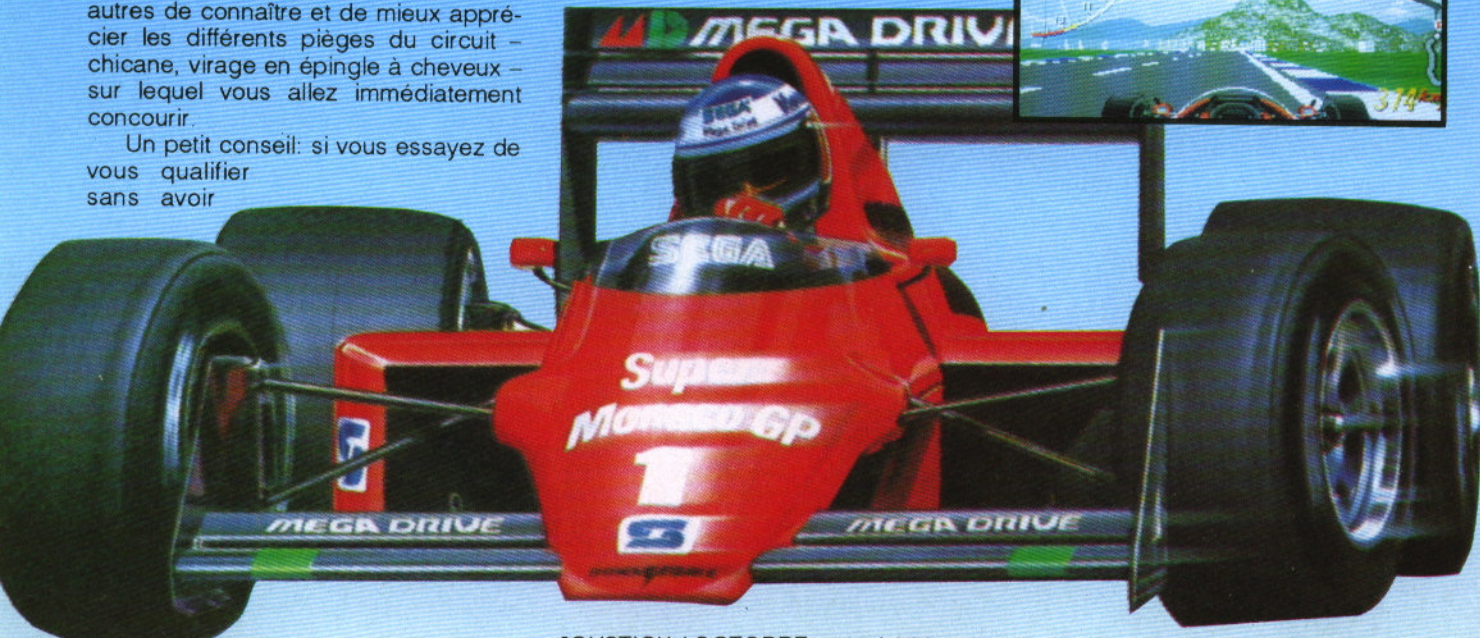
**GRAPHISME: 18**  
**ANIMATION: 19**  
**SON: 17**  
**REALISME: 19**  
**PRIX: 400 F ENVIRON**

Un petit conseil: si vous essayez de vous qualifier sans avoir

Au niveau de la réalisation, cette

Alors si vous ne savez pas quoi acheter, n'hésitez surtout pas, Super Monaco Grand Prix est véritablement LA simulation de sports mécaniques sur console. Magnifique, extraordinaire, sensationnel, impeccable, bref c'est du tout bon. Mais ça, vous l'aviez déjà compris!

I'M DESTROY

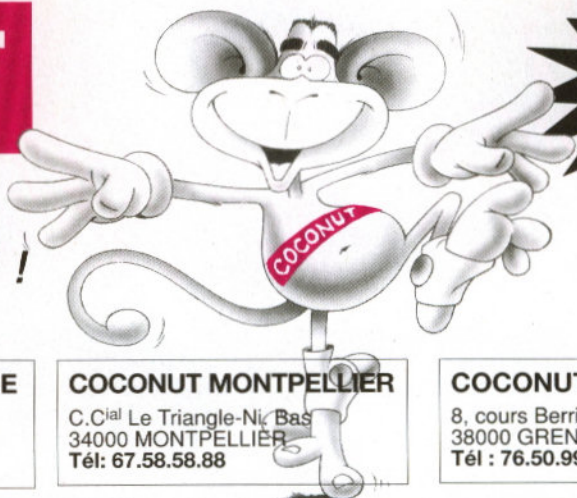




# COCONUT

**BIENTOT DISPO :  
la TURBO  
EXPRESS**

**1<sup>er</sup> REVENDEUR DE  
CONSOLES EN FRANCE !  
Pour mieux te servir...**



**SPECIAL  
CONSOLES  
DE JEUX**

## COCONUT ETOILE

41, avenue de la grande armée  
75016 PARIS  
Tél : (1) 45.00.69.68 - M<sup>o</sup> Argentine

## COCONUT REPUBLIQUE

13, bd Voltaire 75011 PARIS  
Tél : (1) 43.55.63.00  
M<sup>o</sup> Oberkampf

## COCONUT MONTPELLIER

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

## COCONUT GRENOBLE

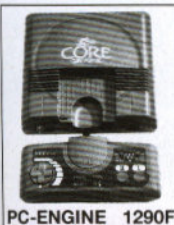
8, cours Berriat  
38000 GRENOBLE  
Tél : 76.50.99.41



MEGADRIVE 1690F

|                                           |      |                                        |            |
|-------------------------------------------|------|----------------------------------------|------------|
| MEGADRIVE PERITEL<br>+ 1 JEU              | 1690 | MEGADRIVE + MONITEUR<br>COULEUR STEREO | 2990       |
| MEGADRIVE PERITEL<br>+ 2 JEUX             | 1790 |                                        |            |
|                                           |      | JOYPAD 1                               | 290        |
| SUPER PACK MEGADRIVE<br>+ 3 JEUX AU CHOIX | 2090 | XE 1 SG JOYSTICK<br>WONTEC JOYSTICK    | 390<br>399 |
| (TELEPHONEZ POUR CHOISIR)                 |      |                                        |            |

|                          |                   |     |                   |     |                    |     |
|--------------------------|-------------------|-----|-------------------|-----|--------------------|-----|
| NOUVEAU :                | AFTER BURNER 2    | 375 | GHOSTBUSTERS      | 375 | SPACE HARRIER II   | 375 |
| BATMAN                   | ALTERED BEAST     | 375 | GHOULS AND GHOSTS | 375 | SUPER HANG ON MOTO | 375 |
| COLUMNS                  | ALEX KID          | 290 | GOLDEN AXE        | 375 | SUPER SHINOBI      | 375 |
| ES-WAT                   | AIR DIVER         | 375 | HERZOG 2          | 375 | SUPER MASTER GOLF  | 375 |
| MOONWALKER               | BASKETBALL        | 375 | HURRICANE 1943    | 390 | TATSUJIN           | 375 |
| PHELIOS                  | CURSE             | 375 | KEN LAST BATTLE   | 350 | THUNDERFORCE II    | 375 |
| TURBO OUT RUN            | DARWIN 4081       | 375 | LEYNOS            | 375 | WHIP RUSH          | 375 |
| SUPER MONACO GP          | DJ BOY            | 375 | NEW ZEALAND STORY | 375 | WORLD CUP SOCCER   | 375 |
| ARRIVAGE CHAQUE SEMAINE. | FINAL BLOW BOXING | 375 | RAMBO III         | 375 | ZOOM               | 375 |
| TELEPHONEZ-NOUS.         | FORGOTTEN WORLD   | 375 | SOKOBAN           | 375 |                    |     |



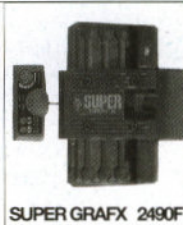
PC-ENGINE 1290F

|                      |      |
|----------------------|------|
| PC ENGINE + 1 JEU    | 1290 |
| SUPER GRAFX          | 2490 |
| CD ROM UNIT          | 3990 |
| TURBO EXPRESS        | NC   |
| PC SHUTTLE           | 1490 |
| JOYSTICK HORI        | 199  |
| JOYSTICK BX          | 149  |
| JOYSTICK WONTAC      | 399  |
| XE 1 PRO JOYSTICK    | 699  |
| ADAPTATEUR 2 JOUEURS | 190  |
| ADAPTATEUR 5 JOUEURS | 290  |

|                       |                     |     |                    |     |
|-----------------------|---------------------|-----|--------------------|-----|
| NOUVEAU :             | RADIO LEPUS SPECIAL | 349 | F1 TRIPLE BATTLE   | 390 |
| BATMAN                | ROAD RUNNER         | 299 | FORMATION FOOTBALL | 349 |
| DIE HARD              | SHOW MOMOTARO       | 349 | GALAGA 88          | 390 |
| F1 CIRCUS             | SUPER VOLLEYBALL    | 349 | GUNHED             | 390 |
| GONOLA SPEED          | WORLD BEACH VOLLEY  | 299 | HEAVY UNIT         | 390 |
| HELL EXPLORER         | W-RING              | 349 | LEGENDARY AXE      | 390 |
| HONEY IN THE SKY II   |                     |     | MR HELI            | 450 |
| IMAGE FIGHT           | BLUE BLINK          | 340 | NAXAT OPEN GOLF    | 390 |
| KING OF SWORD II      | CHASE HQ            | 390 | NEW ZEALAND STORY  | 390 |
| KLAX                  | DEVIL CRUSH         | 390 | NINJA SPIRIT       | 349 |
| OPERATION WOLF        | DOWNLOAD            | 390 | NINJA WARRIOR      | 390 |
| POWER LEAGUE BASEBALL | DRAGON SPIRIT       | 390 | P 47               | 390 |

|                   |     |                    |     |
|-------------------|-----|--------------------|-----|
| PC KID            | 390 | WORLD COURT TENNIS | 340 |
| PUZNIC            | 390 | XEVIOUS            | 299 |
| POWER DRIFT       | 390 |                    |     |
| RASTAN SAGA 2     | 349 |                    |     |
| SHINOBI           | 390 |                    |     |
| SIDE ARMS         | 390 |                    |     |
| SPACE INVADER     | 290 |                    |     |
| SPACE HARRIER     | 349 |                    |     |
| SPLATTER HOUSE    | 390 |                    |     |
| SUPERSTAR SOLDIER | 349 |                    |     |
| TIGER ROAD        | 390 |                    |     |
| VIGILANTE         | 390 |                    |     |

|           |                   |     |
|-----------|-------------------|-----|
| JEUX SG : | BATTLE ACE        | 390 |
|           | GHOULS AND GHOSTS | 449 |
|           | GRAND ZORK        | 390 |



SUPER GRAFX 2490F

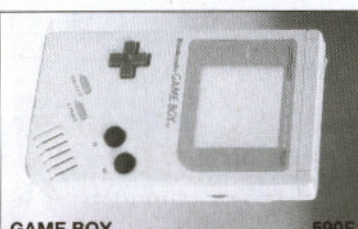
|                       |      |                      |     |                  |     |                  |     |                   |     |                  |     |                  |     |
|-----------------------|------|----------------------|-----|------------------|-----|------------------|-----|-------------------|-----|------------------|-----|------------------|-----|
| CONSOLE SEGA          | 749  | ALTERED BEAST        | 295 | CHASE HQ         | 325 | FANTASY ZONE     | 99  | LORD OF THE SWORD | 325 | RESCUE & MISSION | 99  | VIGILANTE        | 325 |
| MASTER SYSTEM PLUS    | 1049 | AFTER BURNER         | 325 | CLOUD MASTER     | 295 | GOLDEN AXE       | 325 | MIRACLE WARRIOR   | 395 | ROCKY            | 295 | WORLD GAMES      | 285 |
| SUPER SYSTEM          | 1399 | ALEX KIDD            | 265 | CALIFORNIA GAMES | 295 | GHOSTBUSTERS     | 295 | NINJA             | 99  | SLAP SHOT        | 325 | WORLD SOCCER     | 285 |
|                       |      | ALEX KIDD 2          | 295 | CHOPLIFTER       | 285 | GALAXY FORCE     | 325 | OPERATION WOLF    | 325 | SCRAMBLE SPIRIT  | 295 | WORLD GRAND PRIX | 99  |
| JEUX :                |      | ALEX KIDD 3          | 285 | DYNAMITE DUX     | 325 | GOLVELLIUS       | 325 | PSYCHO FOX        | 325 | SHINOBI          | 325 | WONDERBOY        | 285 |
| ASSAULT CITY          | 295  | ACTION FIGHTER       | 99  | DEAD EAGLE       | 295 | GREAT GOLF       | 265 | PHANTASY STAR     | 395 | SECRET COMMAND   | 99  | WONDERBOY 2      | 285 |
| AMERICAN BASEBALL     | 295  | BATTLE OUT RUN       | 325 | DOUBLE DRAGON    | 325 | GREAT BASKETBALL | 285 | RC GRAND PRIX     | 325 | SUPER TENNIS     | 99  | WONDERBOY 3      | 325 |
| AMERICAN PRO FOOTBALL | 295  | BASKETBALL NIGHTMARE | 295 | ENDURO RACER     | 99  | GREAT VOLLEYBALL | 285 | RASTAN            | 295 | TENNIS ACE       | 325 | Y'S              | 395 |
|                       |      | BLACK BELT           | 285 | FANTASY ZONE 3   | 265 | GLOBAL DEFENSE   | 99  | RAMPAGE           | 295 | THUNDERBLADE     | 295 | ZILLION 2        | 285 |
|                       |      |                      |     | FANTASY ZONE 2   | 295 | KUNG FU KID      | 265 | R TYPE            | 325 | TEDDY BOY        | 99  |                  |     |

|                                                                                    |      |
|------------------------------------------------------------------------------------|------|
| LA PLUS BELLE CONSOLE...                                                           |      |
| CONSOLE NEO GEO SNK                                                                | 3850 |
| PERITEL                                                                            | 5840 |
| NEO GEO + ECRAN COULEUR STEREO                                                     | 5840 |
| GOLF                                                                               | 1990 |
| MAHJONG                                                                            | 1990 |
| BASEBALL                                                                           | 1990 |
| MAGICIAN LORD                                                                      | 1990 |
| NAM 1975                                                                           | 1990 |
| REPRISE DES JEUX POUR L'ACHAT D'UN NEUF CE MATERIEL EST IMPORTE. NOTICE ETRANGERE. |      |



LYNX 1490F

|                           |      |
|---------------------------|------|
| CONSOLE LYNX + CALIFORNIA |      |
| GAMES + CABLE LIAISON 2   |      |
| LYNX + ALIMENTATION       | 1490 |
| GAUNTLET                  | 290  |
| CALIFORNIA GAMES          | 290  |
| GATES OF ZENDOCON         | 290  |
| BLUE LIGHTNING            | 290  |
| ELECTRO COP               | 290  |
| CHIPS CHALLENGE           | 290  |



GAME BOY 590F

|                   |     |                 |     |
|-------------------|-----|-----------------|-----|
| CONSOLE GAMEBOY   | 590 | SOLAR STRIKER   | 175 |
| DOUBLE DRAGON     | 240 | NAVY BLUE       | 240 |
| BOXING            | 240 | WORLD BOWLING   | 240 |
| HYPER LOAD RUNNER | 240 | PINBALL         | 240 |
| MOTOR CROSS       | 240 | SUPER MARIOLAND | 175 |
| SOCCER BOY        | 240 | VOLLEYBALL      | 240 |
| POPEYE            | 240 | MICKEY MOUSE    | 240 |
| TENNIS            | 240 | ALLEYWAY        | 175 |
| CHESS             | 240 | TETRIS          | 175 |
| SPACE INVADERS    | 240 | BATMAN          | 175 |
|                   |     | KEN             | 240 |

|                     |     |                 |     |                    |     |
|---------------------|-----|-----------------|-----|--------------------|-----|
| CONSOLE NINTENDO    | 690 | GALAGA          | 330 | ROBOT WARRIOR      | 360 |
| JEUX :              |     | GHOST'N GOBLINS | 330 | RUSH'N ATTACK      | 360 |
| ALPHA MISSION       | 330 | GRADIUS         | 330 | SIMON'S QUEST      | 390 |
| AIRWOLF             | 360 | IKARI WARRIOR   | 360 | SOLOMON'S KEY      | 330 |
| COBRA TRIANGLE      | 360 | ICE HOCKEY      | 290 | SECTION Z          | 360 |
| CASTLE VANIA        | 360 | LINK (ZELDA 2)  | 390 | SOCCER             | 290 |
| DRAGONBALL          | 360 | LIFE FORCE      | 360 | SUPER MARIO 2      | 390 |
| DONKEY KONG CLASSIC | 290 | LEGEND OF ZELDA | 390 | TRACK & FIELD 2    | 390 |
| FIGHTING GOLF       | 390 | MAGAMAN         | 360 | TIGER HELI         | 330 |
|                     |     | RYGAR           | 360 | WIZARDS & WARRIORS | 360 |

|                  |     |                |     |                  |     |
|------------------|-----|----------------|-----|------------------|-----|
| BATTLE ZONE      | 120 | GALAXIAN       | 120 | POLE POSITION    | 120 |
| BOXING           | 149 | GRAND PRIX     | 125 | ROAD RUNNER      | 160 |
| CALIFORNIA GAMES | 190 | ICE HOCKEY     | 125 | REALSPORT SOCCER | 120 |
| DARK CHAMBER     | 149 | KUNG FU MASTER | 180 | REALSPORT TENNIS | 120 |
| DECATHLON        | 190 | MARIO BROS     | 149 | RIVER RAID 2     | 179 |
| DIG DUG          | 130 | MEGAMANIA      | 110 | SECRET QUEST     | 169 |
| DOUBLE DRAGON    | 190 | MIDNIGHT MAGIC | 120 | SOLARIS          | 130 |
| DRAGSTER         | 110 | MOON PATROL    | 120 | SUMMER GAMES     | 180 |
| F14 TOMCAT       | 190 | PINBALL        | 110 | VOLLEYBALL       | 120 |
| GHOSTBUSTER      | 140 | PHOENIX        | 140 | WINTER GAMES     | 180 |

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

**COCONUT**  
INFORMATIQUE

NOM \_\_\_\_\_  
ADRESSE \_\_\_\_\_  
VILLE \_\_\_\_\_ CODE POSTAL \_\_\_\_\_  
Tél \_\_\_\_\_  
N° Carte Bleue \_\_\_\_\_ Date d'expiration \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_  
Signature: \_\_\_\_\_

| TITRES | CONSOLE | PRIX |
|--------|---------|------|
|        |         |      |
|        |         |      |
|        |         |      |
|        |         |      |
|        |         |      |
|        |         |      |
|        |         |      |
|        |         |      |
|        |         |      |
|        |         |      |

Participation aux frais de port et d'emballage +15F  
\* TOTAL à payer : \_\_\_\_\_  
Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat -lettre ☐ CI  
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de remb)



# Pro Tennis Tour

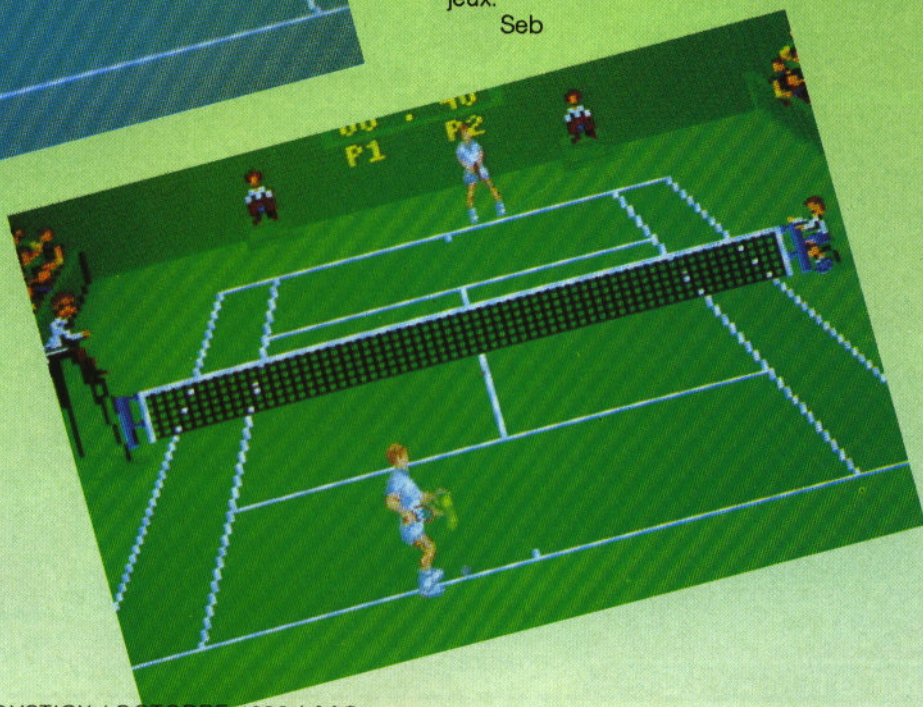
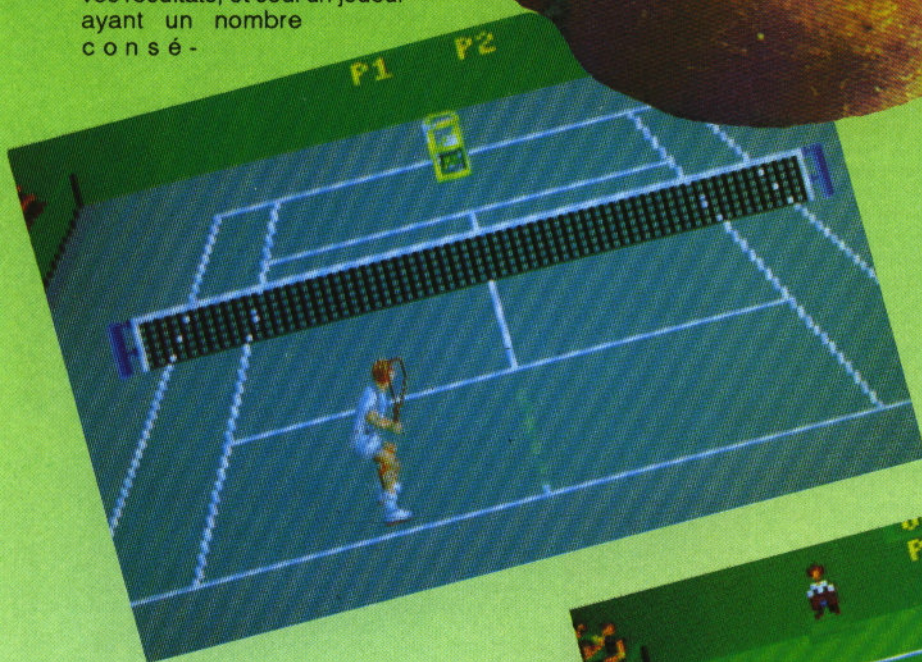
**A**ce, montée au filet, deuxième service, le camerounais Yannick Noah s'est blessé, faute: si ces termes vous sont familiers, c'est que vous êtes un fan de Tennis, et vu votre tête, vous m'avez l'air d'un connaisseur. Si, si, j'insiste. Great courts rebaptisé Pro Tennis Tour est donc fait pour vous (dans la série phrase bateau...). Ce jeu de balles jaunes-raquettes-terrain-filet (pour ne pas dire Tennis) est remplie d'un nombre important d'options. En mode tournoi vous débutez à la 17ème place (le classement est visible au début du jeu), et vous allez rencontrer les plus grands joueurs du monde, sur les terrains les plus prestigieux de la planète. Tous les tournois y passent, de Wimbledon à Roland Garros. Cette option donne un grand réalisme au jeu, car votre progression dépend évidemment de vos résultats, et seul un joueur ayant un nombre

quent de parties derrière lui pourra aspirer à la première place. Vous pouvez aussi jouer à deux (de loin l'option la plus intéressante), et affronter votre voisin de palier en déclarant: "Tiens, je viens juste d'avoir

ce jeu, je le connais pas du tout, si on jouait l'un contre l'autre", alors que vous venez de passer une semaine, nuits et jours, devant votre écran, et que vous êtes capable de faire ace sur ace. Juste pour montrer qui de vous ou de votre crétin de voisin est supérieur. Vous avez aussi la possibilité de vous entraîner avec un robot lanceur de balles. Dans cette option, la machine est d'un côté du terrain, et vous envoie des balles à effets variés sur votre partie de terrain: idéal pour s'entraîner à faire des coups difficiles, ou à monter au filet. Que ce soit dans le mode tournoi ou à deux joueurs, tout le monde est présent sur le terrain: les joueurs, bien sûr, mais aussi les arbitres et juges de lignes (détail amusant, le juge de filet suit la balle en faisant bouger sa tête de gauche à droite), et le public. Lors du service vous indiquez à l'aide d'une croix l'endroit que vous voulez viser, mais cette croix se déplaçant rapidement et avec un mouvement d'inertie, fait que vous devrez pratiquer relativement longtemps avant de service comme un pro. En cours de jeu, vous dirigez votre joueur sur la surface du terrain, en indiquant la force et la direction de vos tirs. Le jeu répond très bien aux commandes, et l'action est rapide et réaliste (hormis les animations qui peuvent paraître un peu rapide, mais c'est un détail). Pro Tennis Tour est donc un bon jeu de Tennis, complet et amusant qui vient augmenter la liste déjà longue de cette catégorie de jeux.

Seb

THE  
ULTIMATE  
TENNIS  
SIMULATION



EDITEUR UBI SOFT  
GRAPHISMES: 14  
ANIMATION: 15  
SON: 13  
MANIABILITE: 16  
REALISME: 17  
PRIX 269F





# COLUMNS

MEGA DRIVE  
**70%**

O n ne peut pas

parler de Columns sans parler de Tetris dont ce jeu est très largement inspiré. Se déroulant exactement de la même manière, Columns n'est pas moins une bonne "re-pompe". A l'écran des colonnes formées de trois formes géométriques de couleurs différentes tombent du haut de l'écran. Armé de votre joystick, vous devrez aligner au minimum trois formes identiques, verticalement, horizontalement ou diagonalement. Jusqu'à présent pas de problème. Mais là où les choses

se corsent légèrement, c'est lorsque l'on essaye de faire un méga-super coup

pour marquer plus de points. Il faudra alors ruser à donf pour négocier les pièces qui tombent avec le plus d'à propos possible, sachant que les réactions en chaîne sont nettement plus spectaculaires et nettement plus rentables que les réactions simples. Par rapport à la version illégale de Tetris, ce jeu n'étant même pas reconnu par Sega Japon, puisque pur produit "des fabriques pirates" d'Hong Kong, Columns possède une bien meilleure maniabilité. Enfin, il est possible de placer les pièces où l'on veut et quand on veut, à condition toutefois que vos réflexes suivent, à vitesse élevée

le jeu devenant complètement dingue! Par le biais des options du menu principal, il est possible de déterminer son niveau de jeu (très facile, moyen ou difficile), d'écouter toutes les superbes bandes sonores qui accompagnent en permanence chaque partie de Columns.

Un des gros points forts de ce jeu de réflexion-réflexe, réside dans le fait que l'on puisse y jouer à deux en même temps. Les pièces qui tomberont alors seront identiques pour les deux adversaires. Un bonus gratis pour Columns qui gagne ainsi de l'intérêt puisque des tournois entre amis sont alors envisageables. Malheureusement lorsque l'on y joue seul Columns se révèle être trop simple et vite lassant. Le nombre de combinaisons possibles est tellement important, qu'en faisant pratiquement n'importe quoi, on arrive toujours à éliminer le plus gros des pièces. Regrettons donc ce manque jouabilité qui frustre un maximum.



EDITEUR: SEGA ENTREPRISES  
GRAPHISME: 15  
ANIMATION: 16  
SON: 17  
INTERET A DEUX: 16  
INTERET SEUL: 10  
PRIX: 395 FRANCS  
VU ET DISPO CHEZ  
MICROMANIA

## "DU NOUVEAU A PARIS"

**UN MAGASIN OU L'ON TROUVE :  
TOUTES LES MARQUES DE CONSOLES  
LES DERNIERES NOUVEAUTES DE JEUX  
ET AUSSI TOUTE LA MUSIQUE EN CD**

**A BIENTOT CHEZ  
LOGIDISK**

\* Carte de fidélité

Ouvert de 10h à 19h, tous les jours sauf dimanche et lundi matin  
35 rue Notre Dame de Lorette 75009 PARIS Tél. : 40.23.97.47 • Métro St Georges



# Zoom!

**Z**oom est l'un des premiers jeux européens adaptés sur la console Megadrive. Programmé à l'origine sur Amiga par Frank Neuhaus, un Allemand, Zoom n'est donc pas un jeu inédit. On connaît les qualités techniques de cet ordinateur ainsi que celles de la Megadrive, on ne s'étonnera donc pas la similitude entre ces deux versions. Zoom est une espèce de Pac-Man, mode 90. A damier re-en trois di-



de cases vides, le but est de colorier les cases en parcourant tous les côtés des divers carrés présents. Mais attention! Mr Smart (vous) n'est pas tout seul, pour entraver la bonne marche de votre mission vous aurez à faire avec plusieurs séries de fantômes. Au départ peu nombreux, leur nombre ne cesse de croître très rapidement. Pour vous en débarrasser trois solutions sont envisageables: la fuite, le saut ou l'attaque. Des balles en caoutchouc permettront alors de faire reculer les poursuivants pendant quelques secondes. Zoom est composé de six niveaux chacun composé de six tableaux, soit en tout trente-six labyrinthes. Si les graphismes de Zoom sont simples et réduits à leur plus simple expression, l'action est rapide, l'étirement des sprites, lorsqu'ils vont et viennent de l'avant au fond de l'écran, est net et sans bavure. Malheureusement pour le joueur, Zoom souffre d'un très gros défaut: la maniabilité. Alors que ce jeu demande une très grande précision dans les manœuvres, notamment au niveau des incessants croisements entre les cases, la rapidité de l'action doublée par un manque de maniabilité, au niveau du joystick, le rend assez vite agaçant et même stres-

sant. Le fait de pouvoir jouer seul ou à deux simultanément à l'écran, redonne de l'intérêt au jeu, chacun étant à égalité. Rigolo, amusant mais souvent énervant, Zoom demeure cependant un bon jeu.

J'M DESTROY



EDITEUR: SEGA  
DISTRIBUTION: VIRGIN  
GRAPHISME: 14  
ANIMATION: 17  
MANIABILITÉ: 10  
SON: 16  
PRIX: 299 FRANCS

MEGADRIVE  
**70%**

**C**onnu de tous les fous d'arcade, d'ordinateurs ludiques, et de consoles, donc de vous, Space Harrier est un des jeux les plus célèbres. Voilà, maintenant c'est fait, vous aussi, heureux possesseurs de console Megadrive, vous pouvez participer aux aventures extra-planétaires d'Harrier (eh oui, c'est votre nom, enfin d'après la super doc livrée avec le jeu). Space Harrier est un jeu qui se déroule entièrement en trois dimensions, avec grossissement et rétrécissement de sprites en fonction de leur proximité par rapport à vous. Hyper rapide dans sa réalisation et dans sa maniabilité, Space Harrier reste le parfait jeu d'arcade. Un bien? Certainement, mais malheureusement pas toujours. Une seconde, je m'explique... Un jeu d'arcade est un jeu où habituellement on paye pour jouer quelques parties. En général, dix balles vous permettent de jouer trois parties, lorsque le jeu est plaisant on peut même rajouter encore vingt voire trente ou quarante francs par jour à condition toutefois d'avoir les moyens financiers et le temps de le faire. Mais ce qui se passe dans la plupart des cas, c'est que le jeu lasse rapidement et l'envie de jouer disparaît aussi vite qu'elle était venue. Voilà, donc si vous me suivez toujours, Space Harrier II est le parfait jeu d'arcade. Vous jouez cinq, dix, quinze, vingt parties (pour

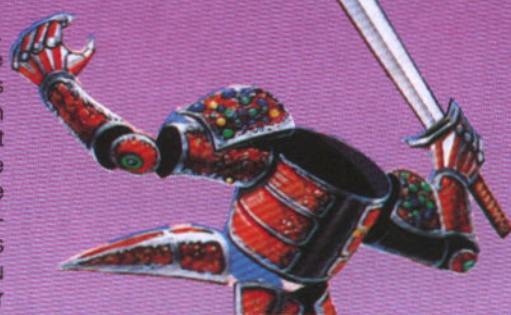
les plus accrocs d'entre vous) et basta. On en a marre, et le jeu est bon pour le placard. On le ressort une fois de temps en temps pour le montrer aux copains. Eh oh, t'as vu mon Space Harrier II comment il est dément. Et hop c'est fini, jusqu'à une prochaine réunion amicale. Donc en me résumant, Space Harrier II est beau, l'animation est super rapide, les commandes répondent parfaitement. Mais l'intérêt du jeu est quasi-inexistant. A ne conseiller qu'aux inconditionnels des salles de jeux et de Space Harrier qui eux ne seront pas déçus.

J'M DESTROY



EDITEUR: SEGA  
DISTRIBUTION: VIRGIN  
GRAPHISME: 15  
ANIMATION: 18  
MANIABILITÉ: 19  
SON: 17  
PRIX: 369 FRANCS

MEGADRIVE  
**55%**



## SPACE HARRIER II





# HAZARDOUS AREA



6, rue d'Aguesseau  
92100 Boulogne  
Métro: Jean Jaures  
Tel: 48 25 39 83

HORAIRES: Lundi: 14h30/19h00 Mardi au Samedi: 10h30/13h00-14h30/19h00

**MEGADRIVE** japonaise 60 Hz Overscan + 1 jeu au choix: **1870 Frs**  
Compatible cartouches françaises et U.S.A.

**NOUVEAUTES MEGADRIVE: 395 Frs**

- |               |                   |           |                  |            |
|---------------|-------------------|-----------|------------------|------------|
| * STRIDER     | * RASTAN SAGA II  | * AXIS    | * RINGSIDE ANGEL | * FATMAN   |
| * ESWAT       | * SUPER MONACO GP | * ESWAT   | * PHELIOS        | * POPULOUS |
| * INSPECTOR X | * BATMAN          | * PHELIOS | * MOONWALKER     | * BUDOKAN  |

Nombreux autres titres en stock. Liste complète sur simple demande.

**NEC COREGRAFX** + 1 jeu: **1290 Frs**  
**SUPERGRAFX** + 1 jeu: **2490 Frs**  
**CD ROM:** **3500 Frs**

Adaptateur Supergrafx/CD Rom : **390 Frs**

doubleur : **199 Frs**

joypad: **295 Frs**

**NOUVEAUTES NEC: 280 à 390 Frs**

- |                |                   |                   |                         |
|----------------|-------------------|-------------------|-------------------------|
| * DIE HARD     | * BATMAN          | * GOMULA SPEED    | * POWER BASEBALL III    |
| * FORM. SOCCER | * RABIO LEPUS     | * OP. WOLF        | * SUPER VOLLEY BALL     |
| * F1 CIRCUS    | * AFTER BURNER II | * S. DARIUS (SGX) | * GHOULS'N GHOSTS (SGX) |
| * HONEY SKY II | * VALIS III (CD)  | * LEGION (CD)     | * DEATH BRINGER (CD)    |

Nombreux autres titres en stock. Liste complète sur demande.

## CHANGEZ DE JEU POUR 100 FRs!

+ de **40** cartouches en échange sur Megadrive

+ de **80** cartouches sur Nec

Echanges par correspondance possible. Téléphoner.

## SNK NEO GEO: 3500 Frs

NINJA COMBAT, RIDING HERO, MAGICIAN LORD, NAM 75, BASEBALL STAR, GOLF: 1790 Frs

## ATARI LYNX + California Games: 1490 Frs

BLUE LIGHTNING, GAUNTLET, CHIP'S CHALLENGE, GATES OF ZENDOCON, ELECTRO COP: 280 Frs

HAZARDOUS, c'est également: ➤ la solution à tout **PROBLÈME DE BRANCHEMENT**  
(cable Megadrive/Amstrad, péritel simple, péritel 12 V, correcteur de couleur...)  
➤ l'**OCCASION** (Nec, Megadrive, jeux Sega 8 bits)

**RENSEIGNEMENT/VENTE PAR CORRESPONDANCE: (1) 48 25 39 83**

FRAIS DE PORT: JEU 20 Frs CONTRE REMB. 60 Frs CONSOLE 100 Frs

NOM:.....PRENOM: .....TEL:.....

ADRESSE:.....

.....CHEQUE A L'ORDRE D'HAZARDOUS AREA



Inspiré de Tetris, Klax vous propose d'empiler des briques, des briques et toujours des briques. Plus qu'un simple jeu de construction pour maçon en herbe, Klax est une véritable révolution, tout comme Tetris l'était à son époque.

Devant vous: un tapis roulant, des briques, des couleurs, une palette et c'est parti pour un excellent jeu. Mais attention, avant de comprendre toutes les astuces de ce jeu vous allez recevoir plus d'une Klax dans la gueule! Je reprends donc mon discours. Des briques de couleurs différentes dévalent vers le joueur. Le but suprême étant d'aligner plusieurs briques de la même couleur, horizontalement, verticalement ou diagonalement, selon ce que vous demandera l'ordinateur. Au départ, vous devrez aligner trois briques, rien de plus facile me direz-vous. Je vous l'accorde. Mais au fur et à mesure que le jeu avance, vous devrez en aligner quatre ou cinq, et les affaires se corsent.

Pour vous aider, et c'est là que réside toute la stratégie de Klax, une palette vous permettra de garder jusqu'à cinq briques à la fois, à vous de les répartir convenablement.

Contrairement à la plupart des machines sur lesquelles ce jeu a été adapté, sur PC Engine il est possible par simple pression sur le bouton Select, au niveau de la page de présentation d'accéder à un menu d'option. Ce menu vous permettra entre autres de tripler le nombre de crédits disponibles, ils passeront ainsi de trois à neuf, de contrôler la vitesse de descente des briques, de sélectionner le niveau de difficulté des parties (quatre niveaux sont disponibles), de choisir la langue, anglais ou japonais, de changer la suite des briques, etc... En tout quatorze options vous permettront de moduler à votre guise les caractéristiques prin-

cipales de Klax. Choix agréables s'il en est, puisque l'option "langue" est par exemple inédite à l'heure actuelle sur PC Engine.

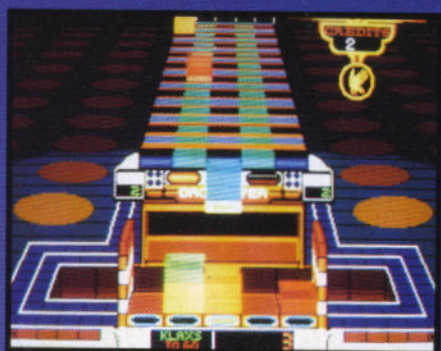
Mis à part tous ces détails, aussi important soient-ils, la plus grande force de Klax réside dans son intérêt intrinsèque. Possédant une excellente jouabilité, ce jeu ne laisse cependant pas les graphismes de côté. Fins à souhait, ceux-ci sont également un régal pour l'œil. L'ambiance sonore est rendue par des digitalisations somme toute assez bonnes pour les faibles capacités de la PC Engine au niveau sonore.

Le seul point négatif que pourrait soulever Klax réside dans le fait que l'on ne puisse pas jouer à deux, ce qui était le cas de la version arcade. Dommage car à deux ce jeu aurait certainement été le must des musts des jeux stratégie/réflexe. Pour nous, il ne sera donc qu'un excellent jeu à conseiller à tous ceux qui en ont assez des Shoot'Em Up, rois sur cette console.

Ah, oui au fait, j'allais oublier, si comme

certain (suivez mon regard!) vous avez des problèmes au niveau de la perception des couleurs, inutile de courir chez votre revendeur, Klax sera pratiquement injouable pour vous!

J'M DESTROY



GRAPHISME: 17  
ANIMATION: 18  
SON: 15  
INTERET: 19  
PRIX: 350 F ENVIRON



PC ENGINE  
88%



K

L

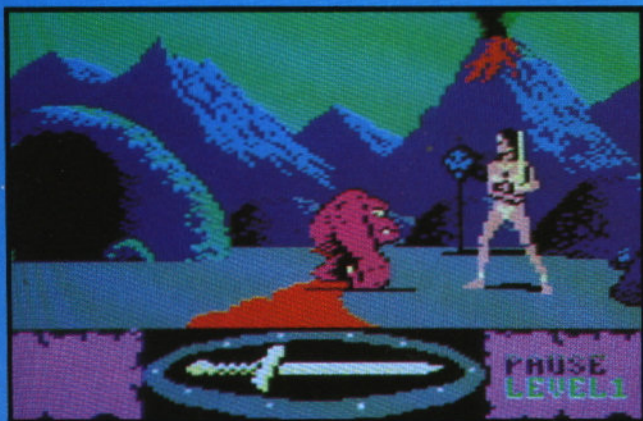
A

X



# BARBARIAN II

## LE DONJON DE DRAX



**L'**ignoble Drax vous avait déjà gonflé un maximum quand il avait enlevé la princesse de votre contrée, souvenez-vous, vous aviez dû massacrer un nombre assez conséquent de guerrier pour la délivrer. Maintenant il a lâché ses hordes de monstres sur la région, et il vous a lancé le défi de le rejoindre et de le tuer. Ah, Ah, quel crétin, vous, le plus grand guerrier que les âges farouches aient jamais porté, le roi de la hache à deux mains et à double tranchant, le Mr Muscle de l'année passée, vous, vous allez avoir peur de ce nabot? Arf, non, ça risque pas.

C'est pourquoi vous êtes parti au combat il y a peu de temps, et déjà, un monstre style boule rouge hideuse vous fonce dessus et vous donne des coups de pattes. Tchic tchac, quelques coups bien placés et on en parle plus, au suivant.

Barbarian II entre dans la catégorie des jeux de duel de la deuxième génération, ceux qui ne se contentent pas de vous faire affronter des ennemis, mais vous font rencontrer des monstres différents, et ont, en plus, un support au niveau de l'histoire. Quoi que là, l'histoire est plutôt simpliste, puisqu'il suffit de faire couler le maximum de sang vert (les monstres ont le sang vert, je vous l'apprends). Le héros se dirige au joystick, et suivant la direction que vous pointez, et si vous enfoncez le bouton de feu, il exécute un coup spécifique. Les graphismes sont assez gros, les couleurs pastel-naïves plutôt mal choisies, et l'extrême monotonie de l'action font que ce jeu risque de lasser le joueur assez rapidement. Enfin, le jeu a été très près de me lasser très rapidement... Tellement près que je viens d'éteindre ma console.

Seb

GX 4000

**52%**

EDITEUR : PALACE  
SOFTWARE  
GRAPHISMES: 13  
SON: 12  
ANIMATION: 13  
MANIABILITE: 12  
GLOBAL: 12  
PRIX 269F



1 rue de Metz, 31000 TOULOUSE. Tél. 61.23.48.02

AMIGA-AMSTRAD-ATARI ST-NEC-NINTENDO-PC-SEGA

## CLUB D'ECHANGE PIXISOFT

### SEGA, NEC et NINTENDO

CHANGEZ DE JEU!!! POUR 100F (port compris)

Pour 100 F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous voulez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence. Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte d'origine.

| 16 BITS                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 8 BITS                                                                                                                                                                                                                                                                                 | CLOUD MASTER                                                                                                                                                                                                                                                                       | DYNAMITE DUX                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>S</b> ALEX KIDD<br>BASEBALL<br>BASKETBALL<br>FORGOTTEN WORLD<br>GHOSTBUSTERS<br>GHOULS&GHOSTS<br>GOLDEN AXE<br>GOLF<br>LAST BATTLE<br>MISTIC DEFENDER<br>MOONWALKER<br>RAMBO 3<br>SPACE HARRIER 2<br>SUPER HANO ON<br>SUPER SHINOBI<br>SUPER THUNDERBLAZE<br>THUNDER FORCE 2<br>TRUKTON<br>WORLD CUP SOCCER<br>ZOOM | 285 F<br>ALEX KIDD 1<br>CYBORG HUNTER<br>GREAT VOLLEY<br>WANTED<br>WONDERBOY 1<br>WONDERBOY 2<br>WORLD SOCCER<br>ZILLION 2<br><br>299 F<br>ALEX KIDD 2<br>ALTERED BEAST<br>AMERICAN FOOTBALL<br>AMERICAN BASEBALL<br>BOMBER RAID<br>CALIFORNIA GAMES<br>CAPTAIN SILVER<br>CASINO GAMES | DEAD ANGLE<br>GOLF MANIA<br>KENSEIDEN<br>PENGUIN LAND<br>RAMPAGE<br>RASTAN<br>ROCKY<br>SCRAMBLE SPIRITS<br>TIME SOLDIERS<br>WANTED<br>WORLD GAMES<br><br>329 F<br>ALEX KIDD 4<br>ASSAULT CITY<br>BASKETBALL NIGHT<br>BATTLE OUT RUN<br>BLADE EAGLE 3D<br>CHASE HQ<br>DOUBLE DRAGON | FREEDOM FIGHTER<br>GALAXIE FORCE<br>GOLDEN AXE<br>GOLVELLIUS<br>LORD OF SWORD<br>OPERATION WOLF<br>PSYCHOFEX<br>R-TYPE<br>RAMBO 3<br>RC GRAND PRIX<br>RUNNING BATTLE<br>SHINOBI<br>SLAPSHOT<br>SPELLCASTER<br>SUBMARINE ATTACK<br>SUPER MONADO GP<br>TENNIS ACE<br>VIGILANTE<br>WONDERBOY 3<br>WORLD CUP SOCCER |

## NINTENDO

| 300 F                                                                                                             | 360 F                                                                                                                          | METAL FIGHTER                                                                                                               | TOP GUN                                                                                                                            |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ALPHA MISSION<br>EXCITE BIKE<br>GHOST&GHOSTLINGS<br>GUNSMOKE<br>GRADIUS<br>MATCH RIDER<br>RC PRO AM<br>TIGER HELL | CAPTAIN COMIX<br>CASTLEVANIA<br>COBRA TRIANGLE<br>DRAGONBALL<br>GALACTIC CRUSADER<br>GOOMIES 2<br>IKARI WARRIORS<br>LIFE FORCE | METAL GEAR<br>METROID<br>PUNCH OUT<br>RAD RACER<br>ROBOT WARRIOR<br>ROBO DEMONS<br>RYGAR<br>SILENT ASSAULT<br>SOLOMON'S KEY | WIZARD WARRIOR<br>WRESTLEMANIA<br>XEVIOUS<br><br>390 F<br>LEGEND OF ZELDA<br>SIMON'S QUEST<br>SUPER MARIO BROS 2<br>TRACKN FIELD 2 |

| 299 F                                                                                                               | BLOODIA                                                                                                                                                                                                    | PG KID                                                                                                                                                                              | 449 F                                                                                                                                                                         |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| BEACH VOLLEY<br>BIG MAN WORLD<br>HONEY IN THE SKY<br>LODE RUNNER<br>VEIGS<br>WONDERBOY 2<br>XEVIOUS<br>YAKATTOCHUNK | CYBERCORE<br>DEVIL CRUSH<br>DORAMON<br>DOWN LOAD<br>DROP ROCK<br>FORMATION SOCCER<br>F1 TRIPLE BATTLE<br>HELL EXPLORER<br>IMAGE FIGHT<br>KING OF CASINO<br>NAKAT OPEN<br>NEW ZEALAND STORY<br>NINJA SPIRIT | PRO BASKET<br>P 47<br>RASTAN SAGA 2<br>SHANGAI<br>SPATTER HOUSE<br>STRANGE ZONE<br>SUPER FOOLISHMAN<br>SUPER STAR SOLDIER<br>VIGILANTE<br>VOLVIEV<br>WORLD COURT T<br>WORLD STADIUM | ATOMIC ROBOT KID<br>CHASE HQ<br>FINAL LAP<br>GUNHEAD<br>KNIGHT RIDER<br>MR HELL<br>NEW ZEALAND STORY<br>NINJA WARRIOR<br>R-TYPE<br>SIDE ARMS<br>TAITO MOTORBIKE<br>TIGER ROAD |

NEO-GEO, LYNX et GAMEBOY... NOUS CONSULTER

VENTE / ACHAT / ECHANGE

BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT

NOM: \_\_\_\_\_  
ADRESSE: \_\_\_\_\_

| Ci-joint mon règlement                    | COMMANDE                                               | PRIX | RETOUR (éventuel)                            | ECART |
|-------------------------------------------|--------------------------------------------------------|------|----------------------------------------------|-------|
| <input type="checkbox"/> Chèque           |                                                        |      |                                              |       |
| <input type="checkbox"/> Mandat           |                                                        |      |                                              |       |
| <input type="checkbox"/> Contre-rembours. |                                                        |      |                                              |       |
|                                           | TOTAL                                                  |      | FORFAIT ECHANGE<br>(100F x nombre de titres) |       |
|                                           | frais de port + 15 F (pour les achats seulement) TOTAL |      |                                              |       |
|                                           | (+ 30f)                                                |      | TELEPHONER POUR LES DISPONIBILITES           |       |





**L**e volant serré entre deux poignets en acier, le regard rivé sur le bitume qui défile, le pied droit écrasant l'accélérateur, vous voilà prêt à détruire sans pitié n'importe quel engin se trouvant sur la même route que vous. Où elle va, cette route? Elle mène à la ville, dans laquelle se tient actuellement un congrès extrêmement important, regroupant les scientifiques les plus illustres de notre fin de siècle. Et sur cette route, à part vous, ce trouve tout un convoi de malfaiteurs, transportant dans le camion en tête, une bombe nucléaire. Et elle est destinée à qui, cette jolie bombe? Vous l'avez compris, elle va envoyer les scientifiques dans l'au-delà, si vous n'arrivez pas stopper les bandits avant qu'il ne commettent leur méfait.

Pour arriver à remonter tout le convoi, vous croiserez des bidons de fuel et de kérozène qui vous permettront de recharger vos réservoirs. La barre des deux cents kilomètres à l'heure franchie, vous pourrez alors voler, mais attention, cette manipulation vous bouffe un paquet de kérozène, et la

position en l'air vous sera extrêmement utile pour dégommer certains engins. Cinq niveaux sont à

franchir, avec le même schéma à répéter à chaque fois: départ de la queue du convoi, dégommage de tous les engins, plus le camion final. Six scrollings différentiels animent le ciel, c'est exceptionnel pour une Sega 8 bits, suffisamment fluide pour donner un effet de déplacement impressionnant. Fire &

Forget II à une pêche que l'on trouve rarement sur Sega, et ça fera planer tous ceux qui rêvent de sensations fortes. A part un intérêt moindre (faut toujours faire la même chose), le jeu atteint des sommets que ça fait plaisir à voir.  
KAAA

**EDITEUR: TITUS**  
**GRAPHISME: 16**  
**SON: 14**  
**ANIMATION: 18**  
**MANIABILITE: 15**  
**PRIX: NC**





# Résultats des concours Shoot Again et Ultima

Vous fûtes des milliers à participer aux 2 mégas concours des deux derniers mois. Vous fûtes AUCUN à répondre correctement aux questions subsidiaires. Ouaria, de sa main innocente et fébrile, les yeux bandés, un boulet attaché à son pied gauche fut mise à contribution pour tirer le gagnant de ces deux concours. Fini le suspense...

• **Thomas SALTIEL** a gagné un bâton de matos gratos offert par Shoot Again.

• **Frédéric CORLAY** a gagné la plus belle console du monde : une NEO GEO avec un jeu, offert par Ultima. Nous publierons leur photo le mois prochain, c'est promis ! Que les autres ne soient pas trop tristes. Ils gagneront la prochaine fois et pourquoi pas cette fois-ci ? Une véritable borne d'arcade offerte par Shoot Again (merci M. Breuil) à l'occasion du Salon de la Micro.

Goto page 136, et que la chance soit avec Toi !

## joystick fait Salon

Joystick sera présent à :

### • FORUM ATARI

du 18 au 21 octobre,  
au CNIT Paris-La Défense

### • SALON DE LA MICRO

du 26 au 29 octobre,  
Espace Nord, La Villette  
**100 entrées gratuites à gagner sur  
3615 JOYSTICK**

### • AMSTRAD EXPO

du 16 au 19 novembre,  
parc des Expositions de Versailles

ENEZ NOMBREUX faire connaissance avec le JOY'S TEAM. Danboss & Danbiss seront là ! Alors, autant vous dire que les stands seront grands... !

Et si vous voulez en profiter pour flanquer des baffes à Albez, n'hésitez pas ! Il est là pour ça !

#### GAME BOY

##### PRIX 175 F

TURTLES NINJA  
PENGUIN BOY  
PUZZNIC  
RANMA 1/2  
FAMILY STADIUM  
PRO WRESTLING  
DOCK TAILS  
SIDE POCKET  
LUNAR LANDER  
BOULDER DASH  
FI BOY  
DOUBLE DRAGON  
BASE BALL  
TETRIS  
HYPER LODE RUNNER  
ALLEY WAY  
MASTER KARATEKA  
PENGUIN WARS  
SUPER MARIO LAND  
BATMAN  
SOCCER BOY  
SOKOBAN 2  
TENNIS  
BOXING  
ZOID  
COSMO TANK  
SPACE INVADERS  
SOLAR STRIKER  
WARRIOR  
WAMPIRE KILLER  
FIGHTER  
GOLF  
MOTOCROSS  
VOLLEY FIRE  
NEMESIS  
NORTH STAR  
CARD GAME  
LOCKING CHASE  
OTOKU JUKU  
ISHIDO  
FISH  
JAJAMARU  
ETC.

##### PRIX 260 F

SIDE ARMS SPECIAL  
SHINOBI  
P 47  
NINJA WARRIOR  
TIGER ROAD  
CITY HUNTER  
MISTER HELI  
SPACE INVADERS  
ATOMIC ROBOT KID  
BARI BARI MOTOCYCLE  
DROP ROCK  
MOMOTARO  
SUPER JOYSTICK  
BLODIA  
DRAGON SPIRIT  
FI TRIPPLE BATTLE  
GOLF BOY  
KUNG FU  
KNIGHT RIDER  
MOTO ROADER  
PC KID  
ETC.  
CONSOLE NEC  
NOUS CONSULTER



#### LYNX

##### PRIX 239 F

CALIFORNIA GAMES  
BLUE LIGHTENING  
CHIP CHALLENGE  
ELECTRO COOP  
GATE OF ZENDACON  
GAUNTLET

#### MEGA DRIVE

##### PRIX 370 F

ALTERED BEAST  
THUNDER FORCE III  
SUPER MONACO GP  
MOON WALKER  
GOLDEN AXE

**3 JEUX GAME BOY  
SPACE INVADERS  
SOLAR STRIKER  
PENGUIN WARS  
330 F**

#### NEO GEO

##### PRIX 1850 F

MAGICIAN LORD  
NINJA COMBAT  
RIDING HERO  
BASE BALL  
GOLF  
NAM 1975  
SUPER SPY  
MAHONG  
CYBER SLIT  
CONSOLE NEO GEO  
RGB 3400 F

TETRIS  
COLUMS  
PHELIOS  
CYBER BALL  
KLAX  
RASTAN SAGA II  
XDR  
INSECTOR X  
FANTASY STAR III  
HELL FIRE  
ETC.

CONSOLE MEGA DRIVE  
(60 H3) RGB  
+ GOLDEN AXE 1390 F

##### ET BIENTÔT

SLIME WORLD  
SUPER SOCCER  
RAMPAGE  
NINJA GAIDEN  
RYGAR  
FOOTBALL  
PAPER BOY  
CYBERBALL  
ETC.

CONSOLE ATARI  
LYNX 1199 F

#### PC ENGINE

##### PRIX 390 F

FORMATION SOCCER  
NINJA SPIRIT  
SUPER STAR SOLDIER  
POWER LEAGUE III  
OPERATION WOLF  
IMAGE FIGHT  
BEACH VOLLEY  
RASTAN SAGA II  
LODE RUNNER  
HONEY ON THE ROAD  
FI CIRCUS  
DALIUS PLUS  
AFTER BURNER II  
RABIOLEPUS SPECIAL  
LEGION  
DIE HARD  
FINAL BLASTER  
DOUBLE RINGS  
GENPEI TOUMADEN  
ANKOKUDENSETU  
ROM ROM STADIUM  
ULTRA BOX

## SUPER PROMO

UNIQUEMENT PAR CORRESPONDANCE

JEUX AMIGA ET ATARI A 39 F  
JEUX PC A 59 F  
AMSTRAD CASSETTES A 19 F  
AMSTRAD DISQUETTE A 39 F  
CBM 64 A 39 F  
THOMSON A 29 F  
ATARI 2600 A 49 F

Produits visibles chez Euroloisirs Vidéo,  
20 rue Littré 75006 Paris  
ouvert du lundi au samedi de 11 h à 21 h  
dimanche de 15 h à 20 h

Métro Montparnasse Bienvenue

Ventes et locations de films vidéo, consoles de jeux et produits audio-visuels.  
A notre magasin, pour tout achat d'une console ou de deux jeux, il vous sera offert une cassette vidéo musicale d'une heure.

**BON DE COMMANDE à retourner à : IDE 31, rue de Moscou - 75008 PARIS**

Tél. : (1) 49.39.05.72

Règlement avec ordre encaissé 48 h après expédition des produits

Je souhaite recevoir votre catalogue : ☐ GAME BOY ☐ NEC ☐ LYNX ☐ MEGA DRIVE

| TITRES                                         | PRIX   | NOM         |
|------------------------------------------------|--------|-------------|
|                                                |        | ADRESSE     |
|                                                |        | VILLE       |
| Participation aux frais de port et d'emballage | + 18 F | CODE POSTAL |
| TOTAL                                          |        | Tél         |

ATTENTION : ces jeux sont des produits d'importation, les notices incluses peuvent être écrites dans la langue d'origine. Toutefois sur simple demande nous vous expédierons l'explication du jeu. Les jeux figurant à notre catalogue correspondent aux formats des matériels des pays d'origine.



# WORLD OF SPORTS



**W**orld of Sports, est, comme son nom l'indique, un jeu à épreuves sportives. Ces épreuves étaient déjà présentes sur les versions ordinateurs de World Games, mais si le jeu a été renommé World of Sports sur GX 4000, c'est que tout simplement, on ne trouve ici que 4 des nombreuses épreuves présentes sur la version originale. Passons donc en revue les 4 parties du jeu.

Tout d'abord l'épreuve de vélo cross, intitulé BMX. La casquette bien enfoncée sur le crâne, les mains gantées agrippées au guidon, vous êtes prêt au départ. Vous avez une minute pour accomplir le parcours de bosses, de descentes, de meules de foin. Des points vous seront attribués si vous parcourez tout ça avec style (mais si, des tubes de métal et des roues ça peut avoir du style). Y a de la gamelle dans l'air.

Dans l'épreuve du slalom, on reste sur une piste, mais celle-ci est blanche et froide car c'est de la neige. Votre skieur se dirige au joystick, dérapage, accélération, le tout répondant parfaitement aux ordres du joueur. Vous avez 45 secondes pour dévaler la

piste, et des points vous marquerez deux points par porte passée. Amusant et difficile de faire un parcours sans faute en un temps record.

La troisième épreuve est le surf intitulée fort intelligemment Surfing. La peau bronzée, les cheveux blonds au vent, et la planche sous les pieds, vous devrez chevaucher une vague énorme et faire des tours dans les airs afin de marquer un maximum de points. Comme dans les autres épreuves, le tout se passe en temps limité. Le personnage est bien animé, et la vague est composée d'un dégradé de bleu fort joli.

Accapulco, ses plages, son soleil, ses rochers, et en haut des rochers, ses félés qui plongent de hauteurs vertigineuses en criant "Yaaaaawaaaayaaaaa" et en se fracassant dans quelques mè-

tres d'eau qui va et qui vient. Vous ne le savez peut-être pas, mais vous faites partie de cette race d'inconscients. Avous de faire le plus beau plongeon possible en évitant de vous fracasser sur la paroi rocheuse, ou de vous défoncer le crâne au fond de l'eau.

Après chaque saut, un oiseau passe avec au bec, une banderole indiquant la note que vous avez obtenu pour votre modeste prestation. Si vous vous explosez la gueule, un pélican se couvre les yeux avec ses ailes. Marrant. L'animation et les graphismes soignés, font de cette épreuve aussi, une réussite.

En conclusion, World of Sports est bien réalisé et bénéficie de graphismes soignés et colorés (nous sommes loin du mode 1 des anciens CPC), qui fait qu'il est très agréable à jouer, surtout si vous invitez des copains pour faire des concours.

Seb



EDITEUR EPYX  
GRAPHISME: 16  
ANIMATION: 16  
SON: 15  
MANIABILITE: 16  
PRIX 269F

GX 4000  
**85%**



# TINTIN SUR LA LUNE



**R**haaaaa... Que de souvenirs viennent à mon esprit quand on prononce le nom du plus connu des reporters de la planète: Tintin! Oui, de tendres et beaux souvenirs. L'apprentissage de la lecture, je l'ai fait avec les albums de Tintin; la découverte du monde et de ses injustices, c'est avec Tintin; et je sais maintenant, que dans nos sociétés civilisées, les méchants tentent de devenir maîtres du monde, je sais aussi que les gentils gagnent toujours à la fin, et que le plus dur est d'être suffisamment patient pour l'attendre, la fin, je sais que des voix s'élèvent, que des hommes se battent, oui, je sais tout ça, grâce à lui, l'homme aux pantalons de golf et à la houpette blonde et superbe. Je m'égare, pardonnez ces quelques lignes de nostalgie, mais comment se contrôler quand, enfin, un jeu vidéo va me permettre de diriger le plus grand des héros que la terre est jamais porté.

Car dans Tintin sur la Lune, vous n'incarnez pas le professeur Tournesol, ou le capitaine Haddock, mais, bien que ces personnages soient présents dans l'histoire, c'est Tintin lui-même qui agira selon les dires de votre joystick si habilement manié. Après une page écran représentant la mascotte d'Infogrames, et après une graphique et musicale voit la fameuse fusée blanche décoller au démarrage au stade que soit peut être le déplacement de la fusée dans la fusée. Votre but et d'y atterrir. Là où cela se l'espace, où vous dirigerez rien qu'à cer dessus. Ces catégories, les bleus, vous devez attraper pour progresser sur le petit diagramme situé en bas de l'écran, et indiquant votre position entre la terre et la lune. Si vous réussissez à vous saisir du nombre de météorites rouges et jaunes nécessaires dans le laps de temps qui vous était donné, vous passez à l'étape suivante, où vous dirigez Tintin, et devez désamorcer des bombes, délivrer vos amis, trouver l'extincteur, et éteindre les feux que l'ignoble Wolf (le passager clandestin) allume partout, répondant ainsi à ses instincts de pyromanes ("Quel effet ça lui fait d'avoir un ange à tuteur"). Ensuite rebelle, un petit tour dans l'espace, puis un grand tour dans la fusée, dans d'autres pièces, où vous devrez désamorcer un nombre supérieur de bombes. Les graphismes de Tintin sur la Lune sont assez sympas, recréant ainsi assez bien l'ambiance que l'on trouvait dans la B.D., mais sont tout de même plus beaux pour les décors que pour les personnages. Personnage qui sont d'ailleurs relativement mal animés. Les sprites intelligents, et Haddock ressemble plus à un débile très collant qu'à un mille sabords de marin d'eau douce assoiffé, tonnerre de Brest. Action assez répétitive, et absence d'un intérêt majeur, font de ce jeu, une cartouche loin d'être indispensable.

Seb

**EDITEUR: INFOGRAMES**  
**GRAPHISMES: 14**  
**SON: 13**  
**MANIABILITE: 12**  
**ANIMATION: 12**  
**PRIX 269F**



En direct du  
pays du soleil  
levant



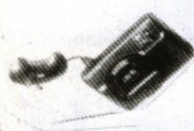
# ULTIMA Games

21 rue de Turin 75008 Paris

Métro Rome-Liège-Europe  
Ouvert du mardi au samedi de 10h à 13h et de 14h à 19h  
le lundi de 14h à 19h le dimanche de 10h à 13h  
Tél. (1) 42 94 97 14 Fax. (1) 43 38 11 86

Vous trouverez également nos prix, nos promos, notre service aux adresses suivantes  
LILLE : 72/74 Rue de Paris 59800 LILLE Tél. 20 42 09 09  
PARIS : 5 Bd Voltaire 75011 Paris Tél. (1) 43 38 96 31  
TOULOUSE : 35 rue du Taur 31000 Toulouse Tél. 62 27 04 38

**La Gameboy Disponible!**  
**Jeux à partir de 185F**



## SEGA MEGADRIVE

**Jeux Nouveautés**

Insector X / Strider / Moon Walker /  
Monaco GP / Klax / Hell Fire / Rainbow  
Island / Battle of Axis / Space Invader /  
Burning Force / Fire Shark / Crack Down /  
Attack / Etc...  
Arrivée toutes les semaines en direct du  
Japon

**Jeux à 380F:** World Cup Soccer /  
Batman / Afterburner / Air diver / Curse /  
Darwin / Final blow / Forgotten worlds /  
Ghouls and Ghost / Golden Axe / Herzogs /  
New Zealand Story / Rambo 3 / Sokoban /  
Sorcerer / Space Harrier 2 / Super  
Basketball / Super Hang on / Super Shinobi  
/ Tatsujin / Thunderforce 2 / Zoom etc...

**Mégadrive + 2 jeux +  
2ème manette 1790F**

Possibilité d'acquisition de la Mégadrive seule

2ème manette 190F  
Joystick XI-Pro 390F  
Adaptateur 8 bits 490F  
Reprise de votre Sega 8bits (à 30%  
de sa valeur) pour l'achat d'une  
Mégadrive (hors promo)



## CONSOLE NEC

**Pc Engine/Coreographx + 2 jeux 1290F**  
**Pc Engine/Coreographx + CD ROM 3890F**  
**Supergraphx + 3 jeux 2490F**

**CD Rom 2890F**  
Adap CD Rom Supergraphx 490F  
Joy Pro 1 390F  
XE 1 pro joystick 750F  
Explorer 1 joystick 590F  
Doubleur joystick 199F  
Quadrupleur joystick 249F  
Correcteur de couleur 350F

**Chaque mois des titres en promos, ce mois ci:**  
**Beball, Tiger Hell et Barumba à 190F pièce**  
Nouveautés: Okinawa / Terrible Village  
(Supergraphx) / Waracure Legend / W Ring /  
Dark Legend / Batman / Operation Wolf /  
Show of Monotailo / Xevius / Super Foola Man /  
Waralliere Legend / The adventure boy (CD Rom)  
/ Ninja Spirit / Sobiaanca (CD Rom) / Bomb /  
Super Darius (CD Rom) / YS 1 et 2 (CD Rom) etc...



## NEO GEO SNK

**La console 3490**

**Console + 2ème**

**manette 3880**

**Console + Nam75 ou Magician**

**Lord 4490**

**2ème manette Controller Pack 790F**

**Sac de transport SNK 390F**

**Jeux à 1800F: Nam75 / Baseball /**

**Mahjong / Magician Lord**

**Jeux à 2000F: Top player Golf / Ninja**

**Combat / Riding Hero**

## BON DE COMMANDE

à envoyer à ULTIMA/SARO VPC 5 Boulevard VOLTAIRE 75011 PARIS

| Nom:             | Désignation | Prix | Qté | Montant |
|------------------|-------------|------|-----|---------|
| Prénom:          |             |      |     |         |
| Adresse:         |             |      |     |         |
| Code Postal:     |             |      |     |         |
| Ville:           |             |      |     |         |
| Tél:             |             |      |     |         |
| N°CB:            |             |      |     |         |
| Limite validité: |             |      |     |         |
| Signature:       |             |      |     |         |

Paiement par chèque ou CB

Ultima se réserve le droit de modifier les prix et les promos sans

avis. Offres validables du 01/02/90 au 30/09/90

transport logiciel 25F, matériel 140F

Les prix sont fixés, les promos ne sont pas cumulables

Articles dans la limite des stocks disponibles

UJ T110



# XDR

## X-DAZEDLY-RAY

**X**.D.R: sous ces initiales se cache un nom barbare, X-Dazedly-Ray, et sous ce nom bizarre se cache un jeu des plus classiques, puisqu'il ne s'agit en fait que d'un simple jeu de tir, vraiment très classique. La société Unipacc, inconnue comme développeur de jeux sur Megadrive sort en effet, avec ce Shoot'Em Up, son premier jeu

sur cette console, alors... Soyons indulgent. Eh bien non, pas question! Lorsqu'un jeu est mauvais ou disons plutôt pas très bon, il faut le dire, voilà c'est fait: X.D.R est une daube, dans le vrai sens du terme. Le scrolling horizontal sur deux plans (tout de même) est lent et saccadé, les couleurs sont criardes et conviennent mal au jeu en rendant les pixels plus voyants donc les détails moins visibles. Malgré une assez bonne animation, malgré des monstres de fin de niveau impressionnants, chacun faisant facilement un peu moins d'un écran de long et de large, mal-

gré des musiques honnêtes pour ce type de jeu, des bonus «customisant» votre vaisseau galactique, malgré, malgré tout plein de choses, X.D.R, n'est pas bon, la jouabilité n'étant en aucune façon présente. Alors que la Megadrive nous avait étonné par la qualité des récentes réalisations qu'elle nous avait montré, X.D.R sombre dans un abîme plus que profond. A n'acheter que si vous faites collection, ou que si il vous reste une place de libre sur votre étagère, et même dans ce cas attendez encore un peu, y en aura d'autres des programmes sur Megadrive, ne vous en faites pas!

J'M. DESTROY



EDITEUR: UNIPACC  
GRAPHISME: 06  
ANIMATION: 14  
MANIABILITE: 08  
SON: 15  
PRIX: 400 FRANCS  
ENVIRON

MEGADRIVE

48%

# RASTAN SAGA II

**S**i vous êtes comme moi un passionné de jeux sur console, Rastan Saga II ne doit pas vous être complètement inconnu, ce jeu existant déjà sur la PC Engine, la grande concurrente actuelle de la Megadrive. Dans ce Beat'Em Up sanguinaire, vous dirigez Rastan prince de Rastania. Tout se passait merveilleusement dans cette jolie petite contrée, les affaires prospéraient, les hommes vivaient libres et égaux (cf: la déclaration des droits de l'homme et du citoyen de 1789), jusqu'au jour où une bande de barbares vint

s'emparer du Skyscraper. Ce monument parmi les monuments est le point névralgique de toute la civilisation Rastannienne. Celui qui s'en empare devient le maître absolu des lieux et de ses habitants. Voilà donc la terrible situation dans laquelle vous vous trouvez. Armé de votre seule épée modulable en puissance grâce aux bonus récupérés au gré de votre périple, vous devrez affronter seize types d'adversaires différents, traverser des paysages aussi peu accueillants que les rues du Bronx un samedi soir vers minuit, lutter contre cinq gigantesques monstres de fin de niveaux, bref: la totale. Malheureusement pour Rastan, la réalisation de ce jeu n'est pas à la hauteur

de la Megadrive. De plus aucune option ne permet, comme c'est actuellement le cas sur tous les jeux de cette console, de choisir son niveau de difficulté ou d'entendre les musiques du jeu. En définitive, si Rastan rime avec Conan, pour ma part je choisis Conan. Un soft bien décevant.

J' M. DESTROY



EDITEUR: TAITO  
GRAPHISME: 15  
ANIMATION: 10  
MANIABILITE: 12  
SON: 12  
PRIX: 375 F ENV

MEGADRIVE

55%



# TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

**T**iens mais les revoilà, nos fameuses tortues ninjas amateurs de Pizzas. Après le film, qui a fait un carton outre-Atlantique, après l'adaptation sur ordinateurs ludiques et sur la console NES, les voilà prêtes à frapper l'écran à cristaux liquides de notre chère petite Gameboy. Dès l'introduction de la cartouche, vous aurez la possibilité de sélectionner le tableau parmi les cinq proposés. Une innovation qui permet certes d'avoir une meilleure approche du jeu, mais qui nuit également légèrement à une bonne jouabilité, l'envie de

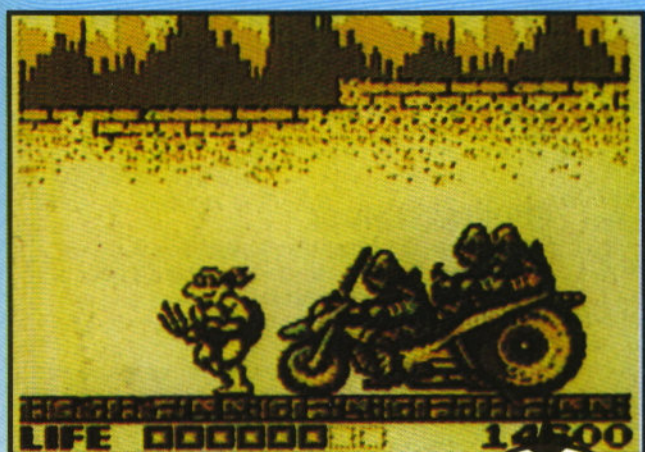
voir les niveaux supérieurs sans passer par toutes les étapes étant la plus forte. Parties pour sauver le monde, nos tre

ver qua-  
tortues  
ninjas,  
j'ainom-  
nardo,  
Mi-  
na-



lot. A  
les six ni-  
de ce jeu de plateforme ty-  
que au scrolling multi-direction-  
nel, vous serez amené à rencontrer une vingtaine de monstres différents, à traverser égouts, routes embouteillées, souterrains, cavernes et autres lieux pour le moins pas très rassurants. Graphiquement parlant TMNT est beau, mais on a déjà connu mieux sur Gameboy (voir Double Dragon II), l'animation des quatre personnages et le scrolling ne sont pas particulièrement réussis, mais au diable! Le jeu est vachement plaisant, et bouffer des pizzas à longueur de journée, moi ça me botte (NDLR: surtout avec une double ration de double fromage)!

J'M DESTROY



EDITEUR: KONAMI  
GRAPHISME: 15  
ANIMATION: 14  
MANIABILITE: 19  
SON: 16  
PRIX: 195 FRANCS  
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA



## LE GENIE DES PRIX

PAR CORRESPONDANCE

**67 65 05 89**

si vous appelez de Paris, composez le 16 67 65 05 89

GNI prend les appels tous les jours même le dimanche de 8H30 à 20H30

## MEGADRIE

|                                                     |                             |                     |                      |
|-----------------------------------------------------|-----------------------------|---------------------|----------------------|
| MEGADRIE JAPONAISE +<br>1 JEU AU CHOIX 1690         | HELLFIRE 375                | FINAL BLOW 375      | SOKOBAN 375          |
| MEGADRIE FRANÇAISE +<br>ALTERED BEAST 1890          | RASTAN SAGA 2 375           | FORGOTTEN WORLD 375 | SPACE HARRIER 350    |
| CARTOUCHES FRANÇAISES<br>DISPONIBLES 365            | REVENGE OF SHINOBI 365      | GHOSTBUSTERS 375    | SUPER HANG ON 365    |
| APPELEZ LE 67 65 05 89                              | TRUXTON 395                 | GOLDS N GHOSTS 375  | SUPER SHINOBI 375    |
| ADAPTEUR CONSOLE & BITS<br>NOUS CONSULTER MERCI 395 | MYSTIC DEFENDER 395         | GOLDEN AXE 365      | SUPER MONACO GP 375  |
| XDR 375                                             | PHANTASY STAR 2 ANGLAIS 435 | HERZOG 2 375        | MASTER GOLF 375      |
| BATTLE OF THE 4 MEN 375                             | STRIDER 395                 | HURRICANE 1943 290  | TURBO OUT RUN 375    |
| CYBERBALL 375                                       | ALTERED BEAST 375           | KEN LAST BATTLE 350 | TATSUJIN 375         |
| INSECTOR X 375                                      | BATMAN 375                  | LEYNOS 375          | THUNDERFORCE 2 375   |
|                                                     | BASKET-BALL 290             | MOONWALKER 365      | THUNDERFORCE 3 375   |
|                                                     | COLUMNS 375                 | NEW ZEALAND 375     | WHIP RUSH 290        |
|                                                     | DI BOY 375                  | PHEDOS 290          | WORLD CUP SOCCER 290 |
|                                                     | ESWAT CYBERPOLICE 375       | RAMBO 3 375         | ZOOM 345             |

## NEC PC ENGINE

|                     |                        |                        |                        |
|---------------------|------------------------|------------------------|------------------------|
| PC ENGINE FRANÇAISE | DUNGEONEXPLORER 390    | NINJA WARRIOR 390      | VOLLEY-BALL 340        |
| 50 HZ + 1 JEU 1290  | DRAGON SPIRIT 290      | OPERATION WOLF 340     | VEIGUES 190            |
| SUPER GRAFX 2490    | F1 TRIPLE BATTLE 390   | PC KID 390             | WAREHOUSE GUY 290      |
| CD ROM UNIT 2990    | FORMATION SOCCER 340   | POWER DRIFT 190        | WORLD COURT TENNIS 340 |
| ARMED FORCE 190     | GALAGA SS 290          | PSYCHO CHASER 390      | CD YES 390             |
| BATMAN 350          | GUNHED 390             | RADIO LEPUS 340        | CD FINAL ZONE 2 390    |
| BEACH VOLLEY 299    | HEAVY UNIT 390         | RASTAN SAGA 2 340      | CD GOLDEN AXE 390      |
| BLUE BLINK 330      | HELL EXPLORER 340      | LODE RUNNER 290        | CD SUPER DARIUS 390    |
| BASE-BALL 290       | HONEY IN THE SKY 2 340 | SHINOBI 390            | CD RED ALERT 390       |
| BONZE ADVENTURE 340 | IMAGE FIGHT 340        | SIDE ARMS 390          | CD ALTERED BEAST 390   |
| CHASE HQ 250        | KING OF SWORD 2 340    | SPACE HARRIER 390      | CD SIDE ARMS 390       |
| CITY HUNTER 250     | KLAXX 340              | SPLATTER HOUSE 390     | CD DEATH BRINGER 390   |
| DEVIL CRUSH 330     | LEGENDARY AXE 390      | SUPER FOOLISH MAN 340  | CD GANPURA 390         |
| DIE HARD 340        | GOLF 390               | SUPER STAR SOLDIER 340 | BATTLE ACE SG 390      |
| DEEP BLUE 190       | NEW ZEALAND 390        | TIGER ROAD 390         | GRAND ZORK SG 399      |
| DOWNLOAD 340        | NINJA SPIRIT 360       | VIGILANTE 290          | GOLDS N GHOSTS 449     |

## G A M E B O Y

|                                 |                   |                    |                     |
|---------------------------------|-------------------|--------------------|---------------------|
| CONSOLE GAMEBOY +<br>2 JEUX 790 | PENGUIN WARS 195  | FLAPPY 190         | BOWLING 190         |
| SOKOBAN 2 190                   | WARRIORS 195      | ASNAIK WORLD 195   | PINBALL 195         |
| BASE-BALL 190                   | MOTOR CROSS 195   | SNAKE 195          | SUPER MARIOLAND 190 |
| DOUBLE DRAGON 195               | QUARTH 190        | RED ALIEN 195      | MUTANT TURTLES 195  |
| FLIPULL 190                     | SOCCER BOY 195    | CHESSE 195         | VOLLEY-BALL 195     |
| BOXING 195                      | SOLAR STRIKER 175 | SPACE INVADERS 195 | MIKEY MOUSE 195     |
| HYPER LODE RUNNER 195           | POPEYE 195        | SOLAR STRIKER 175  | ALLEYWAY 175        |
| QUIX 195                        | TENNIS 195        | NAVY BLUE 195      | TETRIS 175          |
|                                 | BILLION 195       | NEMESIS 195        | BATMAN 175          |
|                                 |                   |                    | KEN 195             |

**B O N D E C O M M A N D É**  
à retourner à GNI, BP 9617 la Pompi gnane 34 054 MONTPELLIER Cédex

| NOM                                                                                                                                | TITRES | CONSOLE | PRIX |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|---------|------|
| ADRESSE                                                                                                                            |        |         |      |
| VILLE                                                                                                                              |        |         |      |
| CODE POSTAL                                                                                                                        |        |         |      |
| Tél                                                                                                                                |        |         |      |
| N° Carte Bleue                                                                                                                     |        |         |      |
| Date d'expiration                                                                                                                  |        |         |      |
| Signature                                                                                                                          |        |         |      |
| Frais de port et d'emballage: +15F                                                                                                 |        |         |      |
| * TOTAL à payer :                                                                                                                  |        |         |      |
| Réglement : <input type="checkbox"/> CB <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Mandat -lettre                       |        |         |      |
| <input type="checkbox"/> chèque bancaire <input type="checkbox"/> paiement au facteur à réception (+ 25F pour frais de rembourst.) |        |         |      |



# LE CRACK



## MAZE HUNTER

Au début du jeu, avant de prendre le bâton rouge, mettez-vous devant et attendez qu'il y ait des ennemis, et alors, seulement, saisissez-le. Vous aurez ainsi une vie supplémentaire.

(Youssef SANGARE)

## MAZE HUNTER 2

Il y a un select round: à la page de présentation, appuyez en haut à gauche et sur les deux boutons en même temps.

(Youssef SANGARE)

## PENGOUIN LAND

En cours de jeu, mettez la pause. Descendez, vous voyez le monde que vous devez traverser

défiler devant vos yeux. Pour reprendre le jeu, descendez jusqu'en bas du monde. Si vous restez à regarder le monde, et que votre temps tombe à zéro, vous aurez du temps illimité.

(Antoine MAITREAU)

## RC GRAND PRIX

Voici ce qu'il faut acheter pour avoir une chance d'arriver en finale. Pendant les deux premières courses essayez de terminer premier.

Troisième course: Acheter les suspensions jaunes à 180.

Quatrième course: Acheter les roues bleues.

Cinquième course: Acheter le moteur vert.

Sixième course: Acheter la batterie bleue.

Septième course: Rien.

Huitième course: Acheter la batterie jaune.

Neuvième course: Rien.

Dixième course: Acheter le moteur jaune.

(Cédric CORDIER)

## POWER STRIKE

Pour commencer à 9 vies au lieu de 2, faites, à la page de présentation, bas, droite, bas, bas, gauche, droite, haut, droite et 1.

(Guillaume SERVANT)

# MEGADRIVE

## SUPER SHINOBI

Pour avoir 30 000 points de bonus à la fin de chaque niveau, il faut avoir 11 fois plus de shurikens que de vies.

(Daniel CHARBIT)

## TETRIS

Pendant la page de présentation, pressez down et start. Un cœur apparaît au niveau de jeu désiré pour confirmer. Vous accédez alors à un jeu super rapide.

(Jean-François IZAC)

## THUNDER FORCE III

Pendant le jeu, pressez A, B, C et Start en même temps.

(Jean-François IZAC)

## HERZOG ZWEI

Entrez le code: JLJOIGJCOKN

Grâce à ce code, il ne vous restera plus qu'à détruire la base D de Vulacana.

(Tongven WU)

## POLICE E-SWAT

Pour accéder au select round, il faut avoir réussi le jeu entièrement au moins une fois. Ensuite, appuyez simultanément sur les boutons A-B-C et Start, tout en maintenant la direction vers le bas.

(Tongven WU)

## OSMATUTJIN

Pour choisir le niveau de difficulté, à la page de présentation, laissez le bouton A enfoncé. La première fenêtre tournante apparaît dans un chiffre (1); il suffit de le sélectionner (1-3) avec la commande de direction haut.

(Khampol VICLINDVONGSA)

## GHOSTBUSTERS

Si vous tirez sur le fantôme vert qui passe au dessus de vous de temps en temps, il vous

donne soit une capsule bleue (plus d'énergie), soit une capsule rose (plus d'énergie pour votre arme).

(Daniel CHARBIT)

## THUNDERFORCE III

Pendant la présentation, appuyez simultanément sur les boutons A, B, C et Start. Vous passerez ainsi au tableau des options.

(Simon MOIZARD)

## FINAL BLOW

Appuyez sur Start à l'écran de sélection, branchez votre Joypad dans l'autre port, et appuyez sur Start une seconde fois. Vous accéderez au music Test.

(Stéphane GASSMANN)

## GOLDEN AXE

Pour choisir le niveau de départ, allez à l'écran de sélection de personnage, appuyez sur B, gardez appuyée la diagonale bas-gauche et appuyez sur Start (tout ça en même temps). Le numéro de niveau devrait apparaître en haut à gauche, changer le en appuyant sur haut et bas.

(Stéphane GASSMANN)

## GHOULS'N'GHOST

Sur la page de présentation, appuyez sur Haut, Bas, Droite, Gauche. Et appuyez sur: A pour la deuxième moitié du premier niveau.

Haut et start pour le niveau 2.

Bas et start pour le niveau 3.

Gauche et start pour le niveau 4.

Droite et start pour le niveau 5.

Bas, Droite et start pour aller directement voir Loki le boss.

(Stéphane GASSMANN)

## FINAL BLOW

Pour avoir des Continue, il faut diriger la manette vers le haut, puis appuyer sur Start pendant que l'écran affiche Game Over.

(Hassan IZME)

# GAGNEZ

JUSQU'A

# 1000F

EN ENVOYANT  
VOS TRUCS



# PC ENGINE

## F1 DREAM

Voici quelques codes à entrer dans les «Password»:  
(l'étoile correspond au carré)  
D\$COB A!!!!  
BBB?E BE??A  
A?P? P?A\$  
EBDCH FDB??

D\$COB A!!!!  
\*BAE CC??B  
D?P? T?A\$  
CBEDC JJJJ?

BAEQD C\$\$\$  
DDCCB CG\*\*\*  
F\*B\*\* T\*ACB  
EDGFJ JHFF\*

BAEQD C\$\$\$  
CDD\*E EG\*\*E  
F\*B\*\* T\*CBA  
GDFEJ KJH\*\*  
(Frédéric DUFRESNE)

## DEVIL CRUSH

Pour avoir les vies infinies, entrez: ABCDEFGHIN  
Pour accéder directement à la fin du jeu, entrez: BDQTGUVIIP et tirez la balle.

(Florian THOMAS)  
Password:  
DDDDDDDDCCC

FFFFFFFEE  
HHHHHHHGGG  
(Ryo NAKAYA)

A la page de présentation, appuyez sur les boutons haut, bas, gauche, droite et I.  
(Ryo NAKAYA)

## ROBO KID

Quand il y a l'option Continue, appuyez sur le bouton I, puis le II et enfin sur Run. Maintenez tout ces boutons. Vous obtiendrez l'option des sélections des armes.

(Roland LACOUTURE)

## DOWN LOAD

Voici quelques codes qui vous rendront certainement service:  
Niveau 2: OGUS74FRO2  
Niveau 3 et 4: OGFAH4F67D  
Niveau 5: OG74Q4FEKS  
Niveau 6: 7G9J74FRHD  
(J.M. DESTROY)

## FIGHTING STREET

Entrez dans les noms qui suivent dans la table des high-scores, attendez que le comte à rebours finisse, puis faites gauche, I, II et select.  
Si vous faites:

LK en passant la manette dans la direction de votre adversaire et en faisant select, vous lancerez une boule de feu. Mettez dans le sens opposé pour un super coup de pied. Faites la diagonale bas, droite ou gauche pour un uppercut.  
AS, vous pourrez choisir votre adversaire dans le pays choisi.  
HU pour avoir 7 crédits de plus.  
SD pour avoir tout ce qu'il y a dessus.

## SOKOBAN

En mettant NOISE comme password, vous pourrez sélectionner votre tableau (de 1 à 249) lorsque l'on vous montre la carte, en appuyant sur les directions droite et gauche, ainsi que sur les boutons 1 et 2.

(Dorian DARSONVAL)

## FAIRY DUST STORY

A la page de présentation, en restant appuyé sur les boutons Select, bas, I, II; appuyez sur Run.

(Ryo NAKAYA)

## NINJA SPIRIT

A la page de présentation, appuyez rapidement sur les boutons II,I,II,I,II, Select et Run. Choisissez le niveau en restant appuyé sur le bouton

Select et en appuyant le bouton I.

(Ryo NAKAYA)

## SUPER STAR SOLDIER

Appuyez sur les boutons gauche, II, haut, II, droite, II, bas, II, gauche, I, haut, I, droite, I, bas, I. Puis appuyez sur les boutons I et II en même temps, 8 fois. Ensuite appuyez sur les boutons I et Select en même temps, huit fois.

(Ryo NAKAYA)

## PUZNIC

Password:  
NXB T4 PGB  
UKA A8 M36

(Ryo NAKAYA)

## IMAGE FIGHT

Pendant le sigle IREM, laissez le bouton I appuyé, ainsi, l'écran diminuera de largeur.

(Ryo NAKAYA)

Appuyer sur le bouton Select, positionnez le curseur sur «song C», tout en bas, appuyez sur bas, select, I et II, le tout en même temps, jusqu'à ce que Mr Heli s'affiché. Ensuite, appuyez sur Run pour jouer avec le petit hélicoptère de Mr Heli.

(Ryo NAKAYA)

# NINTENDO

## SUPER C

Pour accéder au menu des musiques, maintenez les boutons A et B enfoncés, et allumez la console.

## TETRIS

Pour arriver à la fin, quand vous êtes au niveau 19, hauteur 5, appuyez 8 fois sur la touche Select.

## CASTLE VANIA 2

Voici la solution complète de ce jeu:

Dans la ville, la première chose à faire est d'acheter le cristal blanc qui se trouve sur la droite; ensuite dirigez-vous toujours sur la droite, à un moment, vous serez confronté au premier palais qui contient le premier morceau à découvrir: l'os de Dracula.

Dans une des autres villes, près de ce palais, se trouve un guerrier qui va vous échanger le cristal blanc contre le cristal bleu. A ce moment, prenez la direction du lac, à droite, puis sélectionnez avec la flèche le cristal bleu, agenouillez-vous

au bord du lac pendant quelques secondes: un passage sous le lac apparaît. Le second palais se trouve juste à droite. Il renferme le cœur de Dracula. Une fois ces opérations effectuées, revenez au point de départ, et dirigez-vous sur la gauche. Quand vous arriverez près du port, sélectionnez le cœur et montrez-le au nautonier: il vous conduira vers le troisième palais qui contient le globe oculaire de Dracula. Revenez sur la droite du port et parlez au nautonier sans lui montrer le cœur, continuez sur la gauche, et trouvez un autre guerrier dans une des deux villes. Il vous échangera le cristal bleu contre le cristal rouge. Continuez sur la gauche jusqu'à ce que vous arriviez devant la montagne. Prenez le cristal rouge et agenouillez-vous en face de la montagne pendant quelques secondes: un tourbillon apparaît et vous emporte de l'autre côté de la montagne. Il va vous déposer pile devant le quatrième palais qui contient l'ongle de Dracula. Après être sorti du palais, dirigez-vous à gauche et vous

trouverez un villageois qui vous donnera le fouet le plus puissant: le fouet de flamme. Mais il faut posséder l'étoile du matin, qu'il est possible d'acheter dans une ville précédente au prix de 200 coeurs. Continuez sur la gauche pour trouver le cinquième palais qui contient l'anneau de Dracula. Il faudra tuer le masque Vampira pour obtenir la croix et pour sceller le règne du comte Dracula. Retournez ensuite devant le palais de l'ongle de Dracula et prenez la direction de droite, descendez les grands escaliers et vous vous retrouverez finalement dans le cimetière. Continuez sur la droite, vous parviendrez à Castlevania, descendez les escaliers. Pour tuer le comte, il faut posséder le poignard en or que détient la Mort dans le palais de l'oeil. La séquence montre la tombe de Dracula.

(SHAH Assim)

## DUCK HUNT AND WILD GUNMAN

Quand vous jouerez à ce jeu, réglez la luminosité de votre moniteur jusqu'à ce que vous puissiez toucher votre cible sans la viser. Après ce réglage, aucune cible ne vous échappera.

pera.

(Franck KOULI)

## DOUBLE DRAGON

Au début du dernier niveau, allez en face de la porte, sautez 40 fois et vous gagnerez des crédits.

(Laurent RAUFASTE)

## SOCCER

Pour faire des corners directs, il faut obligatoirement posséder le player one. On ne peut les faire que du haut. Pour cela, il faut tout d'abord mettre la petite flèche totalement vers le bas. Après, il faut appuyer sur Left en le laissant enfoncé, et pour finir, il faut appuyer sur A. Cette technique marche mieux avec le skill level N°5.

(Cédric CORDIER)

## KID ICARUS

Voici le vrai code pour arriver au dernier level pour vaincre Medusa. Avec ce code vous aurez 9 999 999 points et les 3 trésors.

Code:  
AuW2e5 XcdF00  
Mt000G K50Wuu

(Franck KOULI)



**PC Engine**  
LA DIFFERENCE!

2990 Frs\*



1290 Frs\* AVEC 1 JEU

# PC Engine

IMAGE PLEIN ECRAN, QUALITE  
D'IMAGE ET RAPIDITE DE JEU  
DES MACHINES D'ARCADES A  
DOMICILE!!

PLUS DE 100 JEUX DEJA  
DISPONIBLES DE 299 Frs  
399Frs COMPATIBLES AVEC L  
CORE GRAFX, LA SUPER  
GRAFX ET LA FUTURE NE  
PORTABLE.

2490 Frs\*



LES CONSOLES VENDUES PAR SODIPENG SONT  
DES PRODUITS COMMERCIALISES PAR NEC  
DANS LE MONDE ENTIER ( SAUF AUX USA ) ET  
SONT DONC COMPATIBLES AVEC TOUTS LES  
NOUVEAUX DEVELOPPEMENTS DE LA GAMME  
NEC.

GARANTIE 1 AN SUR TOUTES NOS CONSOLES.  
SAV: (16) 99.08.90.77.

\*Prix publics conseillés.

CORE GRAFX, SUPER GRAFX ET CD-ROM2 sont des marques déposées par NEC.

**SODIPENG**

(16)99.08.89.41

HOT LINE: (16)99.08.95.77



*Emlyn Hughes*



INTERNATIONAL



1<sup>ER</sup> PRIX

*Audiogenic*

## UN BABY FOOT

DU 2<sup>EME</sup> AU 11<sup>EME</sup> PRIX :  
UN BALLON DE FOOT DEDICACE PAR EMLYN HUGHES

### LES QUESTIONS

1 • En quelle couleur joue l'équipe de Liverpool ?

- A - ROUGE
- B - BLEU ET BLANC
- C - VERT

2 • Quelle est la marque d'articles de sports que sponsorise Emlyn Hughes ?

- A - ADIDAS
- B - HI-TEC
- C - DANBOSS

3 • Quelle est la nationalité d'Audiogenic ?

- A - ANGLAISE
- B - SUEDOISE
- C - AMERICAINE

### RÈGLEMENT DU CONCOURS

Ce concours est ouvert à tous les lecteurs de Joystick. Pour participer, il suffit de renvoyer le bulletin ci-dessous dûment rempli. Vous pouvez jouer autant de fois qu'il vous plaira, mais seuls les bulletins originaux seront pris en compte. Le concours sera clos le 30 octobre 1990, à minuit, le cachet de la poste faisant foi. Les bulletins incomplets, raturés, biffés, tachés de gras ou photocopiés seront impitoyablement piétinés par DANBISS et DANBOSS. S'il y a plusieurs gagnants, il seront tirés au sort.

### BULLETIN REPONSE

A découper et à renvoyer, après l'avoir rempli, à : JOYSTICK CONCOURS  
"EMLYN HUGHES" 53 avenue Gambetta, 92400 COURBEVOIE

Réponse n° 1  
Réponse n°2  
Réponse n°3

☐ A  
☐ A  
☐ A

☐ B  
☐ B  
☐ B

☐ C  
☐ C  
☐ C

Nom

Prénom

Adresse

Code Postal

Ville

Age

Ordinateur



# JEUX... CRACK AMIGA

## MÉTHODE D'UTILISATION DU BLOCK EDITOR V 1.0.

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

### LES EDEITEURS DE MEMOIRE

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

### LES EDEITEURS 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 beureux possesseurs d'éditeurs de secteurs, n'ont qu'à se référer à la documentation car nous, au bureau, on n'en a pas ! C'est pas vrai, on vous baratine car on en a un, et même que la version qu'on a n'est pas définitive et nous attendons des nouvelles de ESAT SOFTWARE, pour pouvoir vous en parler. Alors tous ceux qui ont

des Editeurs de secteurs seraient super sympas de nous écrire en nous donnant le nom de leur utilitaire, son éditeur...etc, de façon à ce qu'on se le procure au plus vite et si vous avez des Editeurs de secteurs mais faisant partie du domaine public, envoyez les sur une disquette, on vous la renverra aussitôt ...cool les mecs ...cool !!!

## METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

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

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

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

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

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

## BLOCK EDITOR V1.0

©JOYSTICK 1990

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

```
PRINT " ...ERREUR DE DISK !!!..."
init_fin
END
ENDIF
ok:
FOR joy=0 TO nbr_oct-1
POKE (bu%+decal+joy),s_octet(joy+1)
NEXT joy
gotblock(3,1024,block)
gotblock(4,0,0)
NEXT disk
IF test=1
PRINT " ..... désactive !"
ELSE
PRINT " active !"
ENDIF
NEXT operation
init_fin
PROCEDURE init_fin
ror=CloseDevice(io%)
error=RemPort(io%+80)
error=MFREE(io%,1120)
error=MFREE(bu%,1024)
RETURN
PROCEDURE gotblock(opera,long,offset)
DPOKE io%+28,opera
LPOKE io%+40,bu%
LPOKE io%+36,long
LPOKE io%+44,offset
error=DoIO(io%)
RETURN
PROCEDURE checksum
WHILE to$<>"*"
READ to$
to=VAL("&h"+to$)
total=total+to
WEND
IF total<>check
PRINT "erreur dans les datas du trainer"
PRINT total
END
ENDIF
RESTORE sum
RETURN
' Insérez les datas après cette ligne
```



# JEUX... CRACK AMIGA

## PANG (BLOCK EDITOR V1.0)

' PANG Trainer (c) 1990 JOYSTICK  
DATA 174854,"PANG",1,"les vies illimitées"  
sum:  
DATA 0002,0,0015400,00000ea,0001,4a,53,0  
DATA 0015400,0000016,0001,b7,ae,\*

## SKIDZ (BLOCK EDITOR V1.0)

' SKIDZ Trainer ; JOYSTICK (C) 1990' plus besion  
d'avoir 75 % dans les poubelles juste 00 %  
DATA 7369,"SKIDZ",1,"CHEAT"  
sum:  
DATA 2,0,400,56,01,60,4e,0,1200,100,12,42,39,00  
DATA 01,a4,25,42,39,00,01,c2,e1,4e,f9,00,01,04,00,\*  
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,\*

## SORCERORS APPRENTICE (BLOCK EDITOR V1.0)

' SORCERORS APPRENTICE (c) Joystick 1990  
DATA 5942,"SORCERORS",1,"les vies illimitées"  
sum:  
DATA 0001,0,001600,00000133,0001,00,01,\*

## GALAXY'89 (BLOCK EDITOR V1.0)

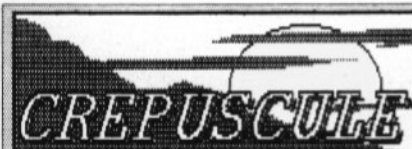
' GALAXY'89 Trainer (c) Joystick 1990  
DATA 1389,"GALAXY'89",1,"les vies illimitées"  
sum:  
DATA 0001,0,00300,000001AC,0001,4E,71,\*

## THE REAL GHOSTBUSTERS (BLOCK EDITOR V1.0)

' The Real Ghostbuster Trainer (c) 1990 JOYSTICK  
DATA 3319,"The Real Ghostbuster",1,"les vies illimitées"  
sum:  
DATA 0002,0,000000,00000004,0004,01,c4,87,63,ba,48  
DATA bc,61,0,000000,000000ac,000a,31,fc,4e,71,57,e0

## MATRIX MARAUDER (BLOCK EDITOR V1.0)

' MATRIX MARAUDERS Trainer JOYSTICK (C) 1990  
DATA 6722,"MATRIX MARAUDERS",1,"un max de fuel"  
sum:  
DATA 0006,0,0000,00004,0004,8b,3a,e5,19,17,75,cc,d0  
DATA 0,0000,00036,0002,02,00,00,b2  
DATA 0,0000,00088,0004,60,00,02,92,4e,f8,40,f2  
DATA 0,0000,0023a,0002,04,10,03,10  
DATA 0,0000,00286,0002,04,10,03,10  
DATA 0,0000,0031c,0010,31,fc,00,01,49,06,31,fc  
DATA 27,0f,49,3e,4e,f8,40,f2  
DATA 00,08,61,00,01,a8,20,4d  
DATA 43,ea,00,18,30,3c,18,00,\*



COMMANDER PAR  
TELEPHONE AU :  
(16.1)64.30.34.83

SUISSE / DOM-TOM  
NOUS CONTACTER

| AMIGA                   | PC compatible            | ATARI ST/STE           |
|-------------------------|--------------------------|------------------------|
| * A PARAITRE            | * A PARAITRE             | * A PARAITRE           |
| ADDIDAS C.FOOT * 239    | 4D BOXING * N.C          | ADDIDAS CH.FOOT *239   |
| ANARCHY 189             | A10 TANK KILLER 399      | ANARCHY 189            |
| BACK TO FUTUR 2 239     | BACK TO FUTUR 2 239      | BACK TO FUTUR 2 239    |
| BARDSTALE 3 239         | BATTLE COMMAND 289       | BATTLE COMMAND 239     |
| BATTLE COMMAND 239      | BATTLE OF BRITAIN 289    | BATTLE MASTER 239      |
| BATTLE MASTER 235       | BLADE WARRIOR 239        | BATTLE OF BRITAIN 239  |
| BATTLE OF BRITAIN 289   | BLOOD MONEY 249          | BATTLE SQUADRON*189    |
| BUDOKAN 239             | BLOODWYCH * 299          | BOMBER M-DISC 149      |
| CADAVE * 239            | BOMBER 289               | CADAVE * 239           |
| CAPTIVE * 239           | BOMBER M-DISC 149        | CAPTIVE * 239          |
| CODE NAME ICEMAN 439    | BUDOKAN 239              | CHAOS ST. BACK 219     |
| COLONEL BEQUEST 339     | CASTEL MASTER 299        | C-NAME: ICEMAN 439     |
| CONQUEST CAMELOT 339    | CENTURION 239            | COLONEL BEQUEST 339    |
| COOPERATION 289         | CHAMPIONS OF KRYNN 289   | COLORADO 175           |
| DAMOCLES 239            | CIRCUIT EDGE * 289       | COOPERATION * 289      |
| DAY OF THUNDER * 239    | CODE NAME ICEMAN 439     | CONQUEST CAMELOT 339   |
| DOUBLE DRAGON 2 189     | COLONEL BEQUEST 435      | DAMOCLES 239           |
| DRAGON FLIGHT * 279     | CONQUEST CAMELOT 439     | DAY OF THUNDER * 239   |
| DRAGON'S STRIKE 289     | DAY OF THE VIPER 239     | DOUBLE DRAGON 2 189    |
| DRAGON WARS * 239       | DAY OF THUNDER * 239     | DOMINATION * 189       |
| ELVIRA 285              | DAVID WOLF 389           | DRAGON'S FLIGHT 239    |
| EPIC * 235              | DOUBLE DRAGON 2 239      | DRAGON'S STRIKE 289    |
| F19 STEALTH FIGHT 259   | DRAGON'S FLIGHT * 335    | ELVIRA 285             |
| FALCON M.DISK 2 189     | DRAGON'S LAIR 439        | E-MOTION 189           |
| FEDERATION QUEST 239    | DUNGEON MASTER 389       | EPIC * 235             |
| FINAL BATTLE * 239      | ELVIRA 389               | EXTASE 239             |
| FIRE & BRIMSTONE 239    | E-MOTION 239             | F19 STEALTH FIGHT 259  |
| FIRE & FORGET 2 259     | EXTASE * 259             | FALCON M.DISK 2 189    |
| FLIMBO'S QUEST 239      | FIRE AND FORGET II 259   | FINAL BATTLE * 239     |
| FLOOD 239               | FLIGHT INTRUDER 339      | FIRE AND BRIMSTONE 239 |
| GOLD OF AZTECS 239      | FOUNTAIN DREAMS *379     | FIRE & FORGET 2 259    |
| HERO'S QUEST 339        | GOLD OF AZTEC 289        | FLIMBO'S QUEST 239     |
| ITALY 90 239            | GUNBOAT 239              | FLOOD 239              |
| IVANOHE 239             | HARD DRIVIN 239          | GOLD OF AZTECS 189     |
| KICK OFF 2 179          | INDIANAPOLIS 500 239     | HEROES 239             |
| KILLING G.SHOW * 239    | INTERPHASE 3D * 239      | IMPERIUM 239           |
| KLAX 189                | JACK NICKLAUS 3 119      | ITALY 90 195           |
| LEG.OF FAERGHAIL 289    | KICK OFF 2 * 239         | IVANOHE 189            |
| LOOM 289                | KLAX * 239               | KICK OFF 2 179         |
| LOST PATROL 239         | LAST NINJA 2 239         | KILLING G. SHOW * 239  |
| M1 TANK PLATOON 239     | LEISURE SUIT LARRY 3 369 | KLAX 189               |
| MAUPITI ISLAND 279      | LHX ATTACK CHOPPER 389   | LAST NINJA 2 239       |
| MIDNIGHT RESISTANCE 239 | LOOM 289                 | LEISURE S.LARRY 3 365  |
| MIDWINTER 269           | LOW BLOW 239             | LES JUSTICIERS 2 239   |
| NEUROMON * N.C          | MANCHESTER UNITED 259    | LEG.OF FAERGHAIL 289   |
| NEUROMON 219            | M1 TANK PLATOON 379      | LOOM 289               |
| NO-EXIT 239             | NO-EXIT 239              | LOST PATROL 239        |
| OPERATION STEALTH 279   | ORIENTAL GAMES 239       | MANCH.UNITED 239       |
| ORIENTAL GAMES 239      | P 47 239                 | MAUPITI ISLAND 259     |
| PIPEMANIA 259           | PIPEMANIA 259            | MID. RESISTANCE 239    |
| PIRATES 239             | PLAYER MANAGER 259       | MINDWINTER 239         |
| PLAYER MANAGER 259      | POPULOUS 239             | NO-EXIT 239            |
| POLICE QUEST 2 339      | POPULOUS DATA DISC 89    | OPERATION STEALTH 279  |
| POWERMONGER * N.C       | POWERMONGER * N.C        | ORIENTAL GAMES 239     |
| PROJECTYLE 239          | RAILROAD TYCOON 329      | PIPEMANIA 259          |
| RA 189                  | RESOLUTION 101 279       | PLAYER MANAGER 259     |
| RED STORM RISING 239    | RICK DANGEROUS 2 * 239   | POWERMONGER * N.C      |
| RESOLUTION 101 239      | RING OF MEDUSA 289       | PROJECTYLE 189         |
| RICK DANGEROUS 2 239    | RISE OF THE DRAGON 439   | RA 189                 |
| SATAN 239               | SATAN 249                | RESOLUTION 101 239     |
| SECRET AGENT 235        | S.OF MONKEY ISLAND 289   | RICK DANGEROUS 2 239   |
| SHAD OF BEAST 2 339     | SECRET WILLYWAPPE 289    | SATAN 239              |
| SHADOW WARRIORS 239     | SILENT SERVICE 2 389     | SECRET AGENT 189       |
| THUNDERSTRIKE 239       | SORCERIAN 439            | SHADOW OF BEAST 239    |
| TIE BREAK 239           | SNOWSTRIKE 239           | SHADOW WARRIOR 189     |
| TIME MACHINE 239        | THIRD COURRIER 239       | TIE BREAK 239          |
| ULTIMA V * 289          | THUNDERSTRIKE 289        | TIME MACHINE * 239     |
| UMS 2 239               | TURTLES 289              | THUNDERSTRIKE 239      |
| UNREAL 269              | TV SPORT FOOT 289        | TURRICAN 199           |
| VENUS 189               | ULTIMA VI 289            | TWINWOLD 249           |
| WAR JEEP * 339          | UMS 2 339                | UMS 2 239              |
| WELLTRIS 245            | XENOMORPH 289            | VENUS 189              |
| WINGS 289               | WINGLEADER * N.C         | WELLTRIS 245           |
| WOLFPACK 239            | WOLFPACK 319             |                        |

| N                | E                      | C                     |
|------------------|------------------------|-----------------------|
| CORE GRAFX 1390  | PC ENGINE / CORE GRAFX |                       |
| SUPER GRAFX 2390 | BATMAN 329             | LOAD RUNNER 279       |
| CD ROM 2 2890    | BLUJ BLINK 329         | M. PRO WRESTLING 379  |
|                  | DEVIL CRUSH 329        | MOTO ROADER 229       |
|                  | DIE HARD 329           | NINJA SPIRIT 329      |
|                  | DON DOKO DON 379       | PC KID 329            |
|                  | DOWN LOAD 329          | RABIO LEPUS 329       |
|                  | DROP ROCK 379          | RASTAN SAGA II 329    |
|                  | F1 TRIPPLE BATTLE 379  | SHOW MOMOTARO 329     |
|                  | F1 CIRCUS 329          | SPLATTER HOUSE 379    |
|                  | FORMATION SOCCER 329   | SUPER FOOLISH 329     |
|                  | GOMOLA SPEED 329       | SUP. STAR SOLDIER 329 |
|                  | HELL EXPLORER 329      | SUPER VOLLEY BALL 329 |
|                  | HONEY SKY II 329       | W. BEACH VOLLEY 279   |
|                  | IMAGE FIGHT 329        | W. COURT TENNIS 329   |
|                  | KLAX 349               | W. RING 329           |
|                  | KNIGHT RIDER 473       | XEVIOUS 279           |

RETOURNER A: CREPUSCULE B.D.113 77400 LACNY

NOM/PRENOM. ....

ADRESSE .....

VILLE. .... CODE POSTAL. ....

TITRES/CONSOLE ..... PRIX .....

TEL. ....

MODE DE PAIEMENT

☐ CCP

☐ CHEQUE BANQ

☐ C.REMBOURS

FRAIS DE PORT ..... +15f

TOTAL .....

JE PREFERE PAYER AU FACTEUR  
A RECEPTION EN AJOUTANT  
(25f POUR FRAIS DE REMBT)

☐ AMICA ☐ PC. ☐ ATARI ☐ NEC



## SHADOW OF THE BEAST II

Pour avoir l'énergie illimitée lorsque vous commencez le jeu, allez à gauche et arrêtez-vous devant les bras et appuyer sur 'A' puis tapez 'TEN PINS'. (Christophe Paris)

## VENUS

Voici les codes pour les armes (à taper dès les 'codes Levels') :

MARS  
PLUTO  
SATURN  
JUPITER  
MERCURY

et voici les codes des levels :

MANTIDS  
CICADAS  
PSYLLIDS  
PIERIDS  
SATYRID  
LYCAEND  
PYRALID  
NOCTUID

(Christophe Paris)

## FIRE AND BRIMSTONE

Pour l'énergie illimitée, prendre un éditeur de secteur et éditer le block 170. Remplacer les octets 67 04 6a 00 00 ac par 4e 71 60 00 00 ac.

Puis recalculer le checksum et sauvegarder le tout. (Christophe Paris)

## STARBLADE

Pour avoir plus d'argent voici une astuce, allez sur la première

planète au deuxième magasin et achetez les circuits suivants et revendez-les, il les reprendra plus cher :

CI-04 :  
25 frs -> 41 frs  
CI-01 :  
10 frs -> 23 frs  
CI-02 :  
15 frs -> 39 frs  
(Christophe Paris)

## MAUPITI ISLAND

Voici quelques codes :

Code écran = 4 5 3 3 5  
2 en partant de la gauche.

Code médaillon de Juste = 1 5 4 2 3 6 en partant de la première pierre en haut et en descendant.

Voici les réponses aux questions de la fin :

- 1 Révolutionnaire
  - 2 Sue
  - 3 Anita
  - 4 Personne
  - 5 Marie
  - 6 Trafiquants d'armes
  - 7 Asmera
  - 8 Roy
  - 9 Perruque
  - 10 Lucie
  - 11 Morte
  - 12 Autre
  - 13 Chris
  - 14 Arbre
  - 15 Roy
  - 16 Livres
  - 17 Décodeur Message
  - 18 Diano
  - 19 vent
- (Christophe Paris)

## FIGHTER BOMBER

Pour shooter facilement un 'Ennemi Aircraft' il faut le laisser

venir par derrière (sacré Christophe) et dès qu'il est derrière vous, ralentissez avec les 'Airbrk' (Touche B). Mettez vous sur la vue 'Aircraft View' (Touche F10) et grâce au clavier alphanumérique, Mettez de façon à voir l'arrière de l'appareil. Il faut se mettre sur l'armement CANON et dès que l'avion ennemi passe au dessus de vous, tirez. Vous l'aurez à chaque fois. (Christophe Paris)

## DYNASTY WARS

Pour choisir son niveau, faire avec C-MONITOR :

L CDYNASTY.PRG  
40000  
mettre 08 à l'adresse \$400cd et à l'adresse \$40209  
puis faites :  
S CDYNASTY.PRG  
40000 5836C  
(Christophe Paris)

## FIGHTER BOMBER

Pour pouvoir accéder à toutes les missions faire sur le disk II avec AMIGA-MONITOR :  
< 40000 0 2 2  
(Charger 2 blocks en \$40000 à partir du 2ème block sur le disk)

Puis mettre \$ff au 39ème octet en partant du 1er caractère du nom du pilote choisi.

Puis faire :  
> 40000 0 2 2  
(Sauver les 2 blocks).  
(Christophe Paris)

## FRONTLINE

Pour avoir les munitions illimitées, prendre un éditeur de secteur et éditer le block 64, octet d'offset \$46 et remplacer la valeur 53 par la valeur 4a. (Christophe Paris)

## SORCERORS APPRENTICE

Pour avoir les vies illimitées, prendre AMIGA-MONITOR et faire :  
< 40000 0 b 2  
: 40133 00  
> 40000 0 b 2  
(Christophe Paris)

## PANG

Pour les vies illimitées, prendre C-MONITOR et faire :  
L 1 40000  
mettre la valeur 4a à l'adresse \$4438a à la place de la valeur 53  
S 1 40000 4cc90  
(Christophe Paris)

## CLOUD KINGDOMS

Pour avoir l'énergie illimitée, prendre un éditeur de secteur et éditer le block 28. Au 394ème octet mettre 60 86 à la place de 66 86. (Christophe Paris)

## GALAXY'89

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et éditer le block 178. Au 172ème octet, mettre la valeur 4e à la place de la valeur 71. (Christophe Paris)



# JEUX... CRACK AMIGA

## FIGHTER BOMBER

(BLOCK EDITOR V1.0)

' FIGHTER BOMBER (disk II) Trainer ; JOYSTICK (C) 1990  
' permet d'accéder à toutes les missions pour un joueur  
' (xx= numero du pilote sur la liste de 1 à 8)  
' pour avoir 'decal' TAPÉZ en GFABASIC la touche 'ESC' puis tapez '?hex\$(39+(xx-1)\*64)  
' mm= nombre de mission réussite avant la modif ;  
' apres avoir changer xx et mm changer le checksum  
DATA CHECKSUM,"FIGHTER BOMBER",1,"CHEAT"  
sum:  
DATA 0001,0,000400,decal,01,ff,mm,\*

## CLOUD KINGDOMS

(BLOCK EDITOR V1.0)

' CLOUD KINGDOMS Trainer (c) 1990 JOYSTICK  
DATA 15199,"CLOUD KINGDOMS",1,"un max de bonus"  
sum:  
DATA 0001,0,003800,000018a,0002,60,86,66,86,\*

## DYNASTY WARS

(BLOCK EDITOR V1.0)

' DYNASTY WARS Trainer (c) 1990 JOYSTICK  
' remplacer xx par le numero du level de 0 à 7 puis mettre le nouveau checksum  
DATA 00,"DYNASTY WARS",1,"choix du level"  
sum:  
DATA 0001,0,07aa00,0000015,0001,a8,af,0,07aa00,00000e5,0001,xx,00,\*

## FIRE & BRIMSTONE (BLOCK EDITOR V1.0)

' FIRE & BRIMSTONE Trainer (c) 1990 JOYSTICK  
DATA 877523,"F&B",1,"les vies illimitées"  
sum:  
DATA 02,0,6ae00,14,04,8a,e0,84,61,72,4d,7a,61  
DATA 0,6ae00,1d8,4,4e,71,60,00,67,04,6a,00,\*

## CUSTODIAN (BLOCK EDITOR V1.0)

' CUSTODIAN Trainer par Christophe PARIS ; JOYSTICK  
(C) 1990  
DATA 66956,"CUSTODIAN",2,"l'argent illimité"  
DATA "l'énergie illimitée"  
sum:  
DATA 0001,0,00009800,00000114,0004,4E,71,4e,71  
DATA 21,c1,3a,38, 0001,0,00006800,0000004C  
DATA 0004,60 ,00,00,10,4A,68,00,2e,\*

## FRONTLINE (BLOCK EDITOR V1.0)

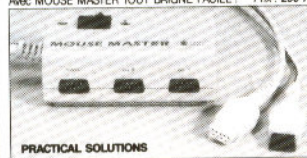
' FRONTLINE Trainer (c) 1990 JOYSTICK  
DATA 33715,"FRONTLINE",1,"les munitions illimitées"  
sum:  
DATA 0001,0,008000,00000046,0006,4E,71  
DATA 4e,71,4e,71,53,39,00,00,5e,3E,\*

## VOUS RECHERCHEZ ... BUS+ VOUS PROPOSE

### AMIGA / ST / STE

#### LE MEILLEUR AMI DE VOTRE MICRO

Ne vous cassez plus la tête, ne cassez pas non plus votre micro.  
Avec MOUSE MASTER l'ingénieuse petite boîte aux TROIS PORTS.  
sélectionnez SOURIS ou JOYSTICK en basculant l'interrupteur.  
Avec MOUSE MASTER TOUT BAIGNE FACILE! Prix : 290 F



PRACTICAL SOLUTIONS

### AMIGA / STE / ARCHIMEDES

**MINI AMP 4** Ensemble NOUVEAU MINI AMP 3  
(conçu autour de la technique «two chips  
bridge») et équipé de deux nouvelles enceintes coniques pour don-  
ner un meilleur effet stéréo.  
Livré avec câble et alimentation. Prix : 530 F



### VOTRE A500 COMPATIBLE PC

#### AVEC L'EMULATEUR K.C.S. POWER BOARD

Cette carte s'installe à la place de la mémoire 512k.  
• Pas de «bidouille», votre garantie ne saute pas.  
• En mode Amiga le K.C.S. PC POWER BOARD vous offre 512k  
de RAM et 512k de RAM DISK.

Disponible chez votre revendeur habituel.

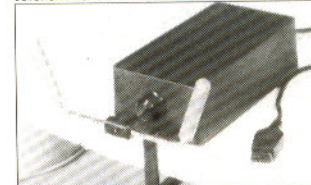
### AMIGA

- Le SAMPLER STEREO Amiga le PLUS RAPIDE (1 million d'échan-  
tillons par seconde).
- Des SUPER résultats avec CD AUDIO.
- Réglage du niveau d'entrée par BOUTON.
- Seul SAMPLER Amiga équipé d'une sortie parallèle (passthrough).
- Reste connecté même hors utilisation.
- Livré avec câble, disquette.
- En option adaptateur automatique d'impression. Prix : 560 F



### AMIGA

PILOTES DE FS II !! Enfin un MANCHE digne de vous.  
Retrouvez les sensations VRAIES du pilotage. TIREZ, POUSSÉZ,  
VIREZ, GRIMPEZ, PLONGEZ avec le MANCHE A BALAI  
JOYSTICK PROPORTIONNEL. Prix : 250 F



## LISTE DES REVENDEURS SUR DEMANDE

CONDITIONS D'ACHAT DE VENTE : Non pris l'ensemble TTC, départ Paris, paiement comptant • Base cour US & E selon le 10/11/90 • PORT national • Carte et Chèques des 20 F. Autres produits : 30 F.

## BON DE COMMANDE BUS PLUS

A ENVOYER AVEC VOTRE REGLEMENT AMIGA

Je vous passe commande de :

à BUS PLUS NOM ..... CHN ..... ARTICLE ..... PRIX unit.

41, rue Barrault ADRESSE ..... 75013 PARIS

Tél. (1) 45 80 05 66 CODE POSTAL ..... Fax (1) 45 88 63 82

Date ..... VILLE ..... TOTAL

Signature ..... CHEQUE ..... CCP ..... Carte Bancaire ..... expiré à .....



## AMIGA

### ACHAT

21 N°2003305  
Amisierra ach. pour Amiga (orig.)  
uniqu. King Quest 1-3, Leisure Suit  
Larry 1 et Space Quest 1. Faire  
offre à Gras René. Montheil.  
21190 Meursault. Tel.:  
(16).80.21.25.14.

### ECHANGE

56 N°2003306  
Ech. sur Amiga, env. liste à  
Lesquer Rodolphe. 11bis Rue de  
Raime. 56270 Ploemeur.

### CONTACT

13 N°2003309  
Ch. contact sur A500. Poss. Hot-  
News. (déb. acceptés), rép. ass. à  
100%. Alors n'hésitez pas.  
Contacter Aubin Jean-Michel. Cite  
les Raumes Bt H1. 13700 MARI-  
GNANE. Tel.: (16).42.77.73.00.

13 N°2003307  
Si les ultra hot news et les news  
utiles, vous passionnent, n'hésitez  
pas. Contacter-moi. Mr. Pelletier  
Gérard. 1 Bld. Talabot. 13140  
Miramas. Tel.: (16).90.50.27.98.

18 N°2003308  
Salut à tous! Vous cherchez un  
contact sûr, valable. Je possède les  
dernières nouveautés. (ex: BAT,  
Opération Stealtb, Afterburner II.).  
Contacter Oly. Tel.:  
(16).48.65.01.99. (ap. 18b.).

59 N°2003308BIS  
Association met à votre disposition  
un grand nombre de DK du  
domaine public pour Amiga.  
Catalogue gratuit avec de nbx.  
DK. Free Distribution. BP 134.  
59390 Toufflers.

75 N°20033010  
Si vous cherchez un contact sur  
Amiga, pour les jeux ou autres,  
contacter Guy. Tel.: 43.63.24.33.

### VENTE

75 N°2003309  
Vds. orig. Midwinter: 150 frs.,  
Shadow of the Beast: 100 frs.  
Maupiti: 140 frs., Dragon's  
Breath: 140 frs., Starblade: 120  
frs. Contacter Philippe. Tel.:  
42.03.73.61.

75 N°2003309BIS  
Vds. ord. Amiga ou Atari un mon.  
coul. avec son et prise péritel.  
Contacter David. Tel.:  
45.49.14.50. (HB).

75 N°2003310  
Vds. lot de DK (jx. et utils.), (à  
bon prix). Vds. A500 + ext. A501  
+ Drive ext. + mon. coul. C64 + 2  
Joys. + nbx. DK. Prix: 6500 frs.  
(le tout). Contacter Sylvain. Tel.:  
47.97.28.27.

## AMSTRAD

### ACHAT

49 N°2003353  
Rech. CPC 6128 coul. (Prix à  
déb.). Demander Luc. Tel.:  
(16).41.92.49.31.

90 N°2003310  
Ch. Impri. 2160 DMP en bon état.  
(1000 frs.). Vds. DK 3" + jx. dessus  
étiquettes neuves. (pas cher + port  
compris). Contacter Olivier. Tel.:  
(16).60.80.46.16. Ou écrire au 14  
Ch. du Moulin. 9. Souzy. 91580  
Etrechy.

### VENTE

02 N°2003321  
Vds. CPC 464 coul. + nbx. jx.  
(orig.). + man. Speed King + cor-  
don pour branchement de man.  
Prix: 1800 F. Contacter Hiernard  
Thierry. Tel.: (16).23.70.92.06.

17 N°2003315  
Vds. CPC 464 coul. + très nbx. jx.  
+ man. Prix: 2500 frs. Tel.:  
(16).46.67.91.06.

26 N°2003310  
Vds. CPC 464 coul. + nbx. jx. + 2  
man. + rev. (val.: 10000 frs.).  
Prix: 6500 F. (t.b.e.). Demander  
David. Tel.: (16).75.04.24.59.  
26700 Pierre Latte.

34 N°2003319  
Vds. CPC 464 K7 + nbx. jx. avec  
mon. coul. Prix: 2000 F. (le tout).  
Contacter Olivier. Tel.:  
(16).67.76.39.97. Urgent!

59 N°2003320  
Vds. nbx. DK (orig.), à prix inter-  
essant. Contacter Bobain  
Gauthier. 118 Res. ZI le France.  
59600 Maubeuge.

59 N°2003397  
Clavier CPC 6128 + lect. K7 + très  
nbx. jx. dont certains encore  
s/garant. + K7&DK + 3 Joys. +  
cable ml. Contacter Yann. Tel.:  
(16).27.57.80.79.

61 N°2003312  
Vds. CPC 6128 + écran coul.  
(t.b.e.) + 2 Joys. + housse de protec-  
tion + nbx. DK (vierge) + nbx.  
jx. + 4 DK éducatives. Prix: 3000  
F. (le tout). Contacter Julien. Tel.:  
(16).33.26.60.82. (ap. 17b.).

69 N°2003401  
CPC 6128 + Vortex 5"1/4 + très  
nbx. jx. + rev. + crayon opt. Prix:  
4500 frs. (à déb.). Contacter  
Bimsenstein Denis. Tel.:  
(16).78.49.79.47.

75 N°2003313  
Vds. CPC 6128 coul. + Joys. + très  
nbx. jx.: 1990 frs. + 2ND lect FD2.  
Prix: 890 F. + impri. DMP2000:  
690 F. Ou le tout: 2490 Frs.  
Contacter Guillaume. Tel.:  
45.43.27.63.

75 N°2003314  
Vds. CPC 6128 + mon. coul. CTM  
644 + 2 Joys. (1 Cobra) + nbx. jx.  
+ logs. (éduc., utils.) + rev. (état

neuf). Prix: 3700 F. Tel.:  
40.44.70.96.

75 N°2003316  
Vds. CPC 6128 coul. + nbx. jx. +  
2 Joys. + dbleur. + Magnum Light  
Phaser (avec DK). Prix: 4000 F. (à  
déb.). Contacter Alexandre. Tel.:  
43.44.41.91. (ap. 21b.).

75 N°2003394  
Pas cher l'Amstrad CPC 6128  
mon. coul. (t.b.e.) + 2 Joys. +  
nbx. jx. récents, un doubleur  
Tunmer TV + antenne. Prix: 2700  
frs. Contacter Guilme Cyril. Tel.:  
45.89.49.45. (ap. 18b.).

78 N°2003317  
Vds. CPC 464 coul. + jx. + rev. +  
assembleur. Prix: 1000 frs. Tel.:  
30.58.35.13. Urgent!

78 N°2003395  
CPC 464 coul. + Joys. + de très  
nbx. jx. Prix: 1700 frs. Pour tout  
renseig. Tel.: 39.68.39.75.

78 N°2003398  
6128 mon. coul. (tbe.) + nbx. jx.  
(orig.). + jx.: Amcharge + man. +  
disq. (vierge) + nbx. rev. + boîte  
de rangt. Prix: 2800 frs. Tel.:  
39.52.17.00. (a partir de 18b.).

83 N°2003396  
CPC 6128 coul. (tbe.) + man. +  
nbx. jx. et utils. Liste complète  
s/dem. + Joys. Prix: 3000 frs. (à  
déb.). S'adresser à Lopez Thierry.  
Tel.: (16).94.48.21.68. (ap. 17b.).

91 N°2003399  
CPC 6128 coul. + 2 Joys. + nbx.  
jx. + rev. + man. + cordon K7 +  
impri. DMP 2160 + adapt. TV.  
Val.: 8000 frs. Vendu: 6000 frs. (le  
tout). Tel.: 69.09.40.92.

92 N°2003392  
Vds. 6128 mono. + nbx. DK.  
Prix: 2000 frs. + Multiface II: 500  
frs. Contacter Mme. BELDI. Tel.:  
46.68.17.33.

92 N°2003393  
Vds. 6128 coul. + nbx. orig. +  
rev. + man. Prix: 3000 frs. Lect.  
5"1/4 pour CPC 6128 + nbx. jx.  
DK (vierges). Prix: 2000 frs.  
Multiface II: 500 frs. Contacter  
Mme. BELDI. Tel.: 46.68.17.33.

93 N°2003311  
Vds. lect. DD11: 600 frs., mon.  
coul.: 600 frs., clavier CPC 464:  
300 F. ou le tout + nbx. DK et K7  
de jx. + rev. + liures + Joys.: 1500  
frs. Contacter David. Tel.:  
48.40.91.90.

93 N°2003318  
Urgent! Vds. 6128 coul. (parfait  
état), + nbx. jx. dont orig. Double  
Dragon, Opération Wolf,  
Dragonninja + Discologie 5.0 +  
DK (vierge) + bte. de rangt. +  
housse. Prix: 2500 frs. Contacter  
Tex. Tel.: 45.92.26.38.

93 N°2003404  
CPC 6128 coul. + impri. DMP  
2160 + TTX. + jx. Prix: 3900 frs.  
Tel.: 48.47.71.98.

94 N°2003403  
CPC 6128 coul. + nbx. jx. (dont:  
Tennis Cup). + Joys. + rev. Prix:  
3000 frs. Contacter Olivier. Tel.:  
48.80.25.55.

95 N°2003322  
Vds. CPC 464 coul. + lect. DK  
DD11 + nbx. jx. (K7&DK) + 2  
Joys. + mag. Prix: 2700 F. (le  
tout). Contacter Arnaud. Tel.:  
(16).34.72.58.22. (ap. 18b.).

95 N°2003400  
CPC 6128 (année 88), état neuf, +  
mon. coul. + man. et ses disq.  
utils. + nbx. jx. + bte. de rangt.  
Prix: 2900 frs. Tel.: 39.97.91.79.

95 N°2003402  
CPC 6128 coul. état neuf + Tuner  
TV + Synthe Vocal + impri. DMP  
2000 + nbx. DK + Joys. + très  
nbx. jx. + utils., Ocp, TTX., doc.,  
rev. et carton (orig.). Prix: 4990  
frs. Tel.: 34.71.27.63.

N°46309463  
Vds. CPC 6128 couleur + nom-  
breuses nouveautés (Double  
Dragon, Shinobi, Robocop, R-  
Type) + Utils. + copieurs, le tout en  
bonne état? Prix: 2300frs. à déb-  
natre. Demander Michael au  
46.30.94.63.

## ATARI

### ACHAT

03 N°2003324  
Ach. Balance Of Power, Colonial,  
Conquest, Elite et Sentinel.  
Contacter Franck. Tel.:  
(16).70.67.00.34.

### CONTACT

75 N°2003331  
Débutant en ass. 68000 sur ST.  
Cher. groupe pour m'aider à pro-  
gresser en ass. (de préf.  
Paris/proche banlieue. Pour  
prop. Ecrire à Ferrendier Marc.  
51 R. des Mathurins. 75008 Paris.

94 N°2003329  
Ech. Atari 1040 ST + impri. + lect.  
5"1/4 + orig. etc... Contre Amiga  
2000. Contacter Mr. Guerchon.  
Tel.: 46.87.23.15. (laisser message  
si absent).

94 N°2003330  
Ech. ou vds. news sur ST. (déb.  
acceptés, rép. ass.). Ecrire à Mr.  
Guerchon Patrick. BP 78. 94320  
Thiais.

### VENTE

26 N°2003351  
520 STF/DF + mon. coul. + souris  
+ man. et langage Français DK  
+ Joys. + nbx. jx. (orig.) dont: 3  
compils. Prix: 5500 frs. Demander  
Jean-Marc. Tel.: (16).75.41.48.49.

55 N°2003330  
Vds. jx. sur ST. Prix maxi.: 50 frs.  
Ecrire à Mr. Schoumacher Daniel.  
Quartier Bayerd. 55108 Verdun.  
Ou Tel.: (16).29.84.66.21.





# J.B.G. **ÉLECTRONICS**

Tél.: (1) 45 41 41 63 163, avenue du Maine - 75014 PARIS  
(1) 45 41 44 54 Métro: Mouton Duvernet ou Alésia  
Ouvert du lundi au samedi de 10 h 00 à 19 h 00 sans interruption

ATARI 520 STE  
+  
30 disks

**N. C.**

ATARI 520 STE  
gonflé 1 Méga  
+ 30 disks

**N. C.**

ATARI 520 STE  
gonflé 2 Mégas  
+ 30 disks

**N. C.**

ATARI 520 STE  
+ moniteur couleur  
+ 30 disks

**N. C.**

Disques Durs ATARI  
30, 60, 44 Mo  
**N. C.**

**SuperCharger**  
Émulateur PC Hard  
1 Méga: 2.990 Frs  
512 Ko: 2.690 Frs

Lecteur externe  
DF DD - ST/Amiga  
990 Frs

Lecteur interne  
DF DD - Atari ST  
990 Frs

**Console LYNX**  
Atari  
1490 Frs

Souris pour ST  
280 Frs

Track ball  
ST/Amiga  
460 Frs

## Rayon Occasion

Vente / Achat / Dépôt-vente  
Tous matériels  
Micros, Moniteurs, Périphériques,  
Accessoires, Logiciels.

**Matériel garanti**

**Tél.: (1) 45 41 26 04**

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

**NORDIC POWER**  
AMIGA  
875 F

Imprimante  
**STAR LC 10**  
+ câble parallèle  
1.890 Frs

Imprimante  
**STAR LC 24-10**  
+ câble parallèle  
2.990 Frs

## Service Minitel

Gagnez du temps en passant  
vos commandes par Minitel  
Règlement par carte bleue

Nouveau service:

**Bourse de l'occasion**

**36 15**

**Tapez: AC3\*JBG**

## Bon de Commande

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

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

Nom: .....  
Prénom: .....  
Adresse: .....  
C P: ..... Ville: .....  
Tél.: .....  
CB n°   
Date d'expiration:.....  
Signature: .....







# ELECTRON

12 Place de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92 Tél: 42 27 16 00  
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 19h30, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

## ATARI ST

520 STE + Mon Coul  
+ Joy +Tennis Cup +  
Maupiti + 50 Disquettes  
**5490 Frs**

1040 STE+Mon Coul  
+ 50 Disquettes  
**5990 Frs**

MEGA ST1 +  
Moniteur SM 124 Mono +  
100 Disquettes vierges  
**5990 Frs**

Lecteur ST/AMIGA  
externe 720K DF  
**700 Frs**

## ATARI XE

|                     |     |
|---------------------|-----|
| 130 XE Peritel      | 490 |
| Lect K7 XL/XE       | 190 |
| Console XE game     | 490 |
| Kit Clavier + K7 XE | 390 |
| Imprimante A1027    | 490 |

## ATARI LYNX

cable de liaison + (4Jeux)  
CALIFORNIA GAMES  
Adaptateur Secteur  
**1490 F**

|                  |    |
|------------------|----|
| ELECTROCOP       | NC |
| BLUE LIGHTNING   | NC |
| GATE OF ZENDECON | NC |
| CHIP'S CHALLENGE | NC |
| GAUNTLET         | NC |

**NOUVEAUTES**  
**47 66 11 77**

## SOFT ST

15% News  
30%  
sur 200 titres  
Nouveautés  
Tous les jours

GAMEBOY  
+1 jeu  
**NC**

40 titres  
disponibles  
1 Jeu: 200F  
380F les 2

ATARI  
PORTFOLIO  
**1700 Frs**

## MUSIQUE ST

|                             |      |
|-----------------------------|------|
| PRO 24 3,0                  | 2630 |
| PRO 12                      | 680  |
| CREATOR                     | 2350 |
| NOTATOR                     | 3900 |
| FM MELODY                   | 790  |
| CUBASE                      | 4150 |
| STUDIO 24                   | 1120 |
| TRACK 24                    | 580  |
| PRO SCORE                   | 1530 |
| ST REPLAY PRO               | 1290 |
| MIDIMIX                     | 89   |
| <b>DEMONSTRATION SUR RV</b> |      |

## Imprimantes

**STAR LC 10**  
**1890 F**  
**STAR LC 24/10**  
**2990 F**

## ---SEGA--- MEGADRIVE

CONSOLE  
MEGADRIVE  
à partir de  
**1490 F**

ADAPTATEUR SEGA  
8 BIT DISPONIBLE

## NOUVEAUTES

DJ BOY, WIP RUSH  
DAIMA KAMURA  
THUNDER FORCE III  
BASE BALL  
SUPER SHINOBI, GOLF  
MONACO GRAND PRIX  
FINAL BLOW, E SWAT  
PHILIOS, BATMAN  
WORLD CUP SOCCER  
GOLDEN AXE,  
INSECTOR X, KLAX ETC  
**390 F pièce**

## SOFT AMIGA

**INCROYABLE!!!**  
**2 Softs achetés**  
**1 Gratuit**

## SNK NEO GEO

|               |    |
|---------------|----|
| CONSOLE       | NC |
| BASE BALL     | NC |
| NAM 75        | NC |
| MAGICIAN LORD | NC |
| GOLF          | NC |
| NINJA COMBAT  | NC |
| RIDING HERO   | NC |

**LOCATION**  
**VENTE REPRISE**

## NEC PC ENGINE

### CONSOLE NEC

+ 2 jeux  
**1490 F**

### CD NEC à 450 F pièce

DEATH BRINGER  
MILITARY COMMANDO  
SHANGAI II  
SUPER DARIUS

### Jeux NEC à 390 F pièce

Barumba, Formation Soccer, Splatter  
House, Blue Blink, Image Fight,  
Batman, Be Ball

**INCROYABLE !!!**  
**3 JEUX NEC ACHETES**  
**1 Gratuit**

**SUPERGRAFX+ BATTLE ACE**  
**2490 Frs**

**GRAND ZORT 390 F**  
Ghouls & Ghost, The Strider NC

## COMMODORE AMIGA

Cadeau ELECTRON  
50 Disquettes pour l'achat d'un  
AMIGA, 100 Disquettes pour l'achat  
d'un AMIGA Couleur

**AMIGA 500 AMIGA 500**  
**Monit HR S +**  
**+ Cadeau Cadeau**  
**5490 F 3490 F**

|                                             |                                               |
|---------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| 50 Disquettes<br>KONICA<br><b>200 F</b>     | 100 Disquettes<br>KONICA<br><b>380 F</b>      |
| 10 Disquettes<br>KONICA<br>La boîte<br>70 F | 500 Disquettes<br>KONICA<br><b>360 F/ 100</b> |

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

NOM.....PRENOM.....

ADRESSE.....

C.P. ....VILLE.....

CHEQUE MANDAT CARTE BLEUE

N° ..... DATE EXP. ....

**PROMOS ET NOUVEAUTES:**  
**TAPEZ 3615 ELECTRON**

Je vous passe commande de l'offre suivante:

| Désignation | Qté | Px Unit | Prix Tot |
|-------------|-----|---------|----------|
|-------------|-----|---------|----------|

|       |      |       |       |
|-------|------|-------|-------|
| ..... | ---- | ----- | ----- |
|-------|------|-------|-------|

|       |      |       |       |
|-------|------|-------|-------|
| ..... | ---- | ----- | ----- |
|-------|------|-------|-------|

|       |      |       |       |
|-------|------|-------|-------|
| ..... | ---- | ----- | ----- |
|-------|------|-------|-------|

|       |      |       |       |
|-------|------|-------|-------|
| ..... | ---- | ----- | ----- |
|-------|------|-------|-------|

Port Disquettes 40 F les 50, 55 F les 100, 100 F au delà

Port Accessoire : 50 F Port Matériel : 150 F

Signature Parents si mineur:

TOTAL -----F TTC



# offre aux lecteurs de Joystick la VRAIE BORNE D'ARCADE au Salon de la Micro



A l'occasion du 2ème Salon de la Micro, qui se déroulera à la Villette, du 26 au 29 octobre, SHOOT AGAIN a tenu à faire un **GIGA CADEAU** à un de nos lecteurs : **UNE BORNE D'ARCADE** ! Une vraie de vraie ! Entièrement conçue par SHOOT AGAIN ! Vous vous rendez compte du cadeau ?

Comment tenter sa chance ? C'est hyper simple...

Complétez le bulletin ci-dessous (**ET SURTOUT NE NOUS L'ENVOYEZ PAS!**). Venez le faire valider sur notre stand, au Salon. Vous pourrez même jouer sur la borne d'arcade ! Si vous n'habitez pas la région parisienne, envoyez-nous votre tonton, ou un de vos copains, qui remplira lui-même le bulletin de participation.

Le Dimanche 28 octobre, à 17 heures précises, aura lieu, devant la foule en délire, sur notre stand, **LE TIRAGE AU SORT**. Si votre bulletin est tiré, **VOUS**

**AUREZ GAGNE !**

Attention : si le gagnant n'est pas présent au moment du tirage, nous tirerons un autre bulletin. Venez tous nous voir, nous vous attendons...

# 10F

## DE REDUCTION

**SUR VOTRE ENTREE  
AU SALON  
DE LA MICRO**

### BULLETIN DE PARTICIPATION AU TIRAGE AU SORT POUR GAGNER LA VERITABLE MACHINE D'ARCADE SHOOT AGAIN

NOM \_\_\_\_\_

PRENOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

CP \_\_\_\_\_ VILLE \_\_\_\_\_

AGE \_\_\_\_\_ ORDINATEUR \_\_\_\_\_

SIGNATURE \_\_\_\_\_



# LIBRE OU OCCUPÉ PASSEZ AU SALON



2<sup>ème</sup> SALON  
DE LA  
**MICRO**



MINITEL 36-15  
code CFDL

LA MICRO VRAIMENT INDIVIDUELLE

26-29 OCTOBRE 1990

ESPACE NORD - LA VILLETTE



la grande halle





Une passion d'avance



LYON 78.60.33.60  
CLERMONT F 73.93.94.38

HEROES 299 F  
RUNNING MAN  
+STARWARS  
+LICENCE TO KILL  
+BARBARIAN II

GEANTS DU SPORT 299 F  
KICK OFF + GREAT COURT  
+FOOTBALL MANAGER II

LES BATTANTS 299 F  
RICK DANGEROUS  
+COMMANDO + NAVY MOVES  
+SAVAGE  
+IKARI WARRIORS

LES FOUS DU FOOT 249 F  
KICK OFF  
+FIGHTING SOCCER  
+FOOTBALL MANAGER II

CARTOONS 269 F  
 SUPER WONDERBOY  
 +TOM ET JERRY 2  
 +TOOBIN + BUGGY BOY  
 +DYNAMIC DUX

EDITIONS N°1 249 F  
SILKWORM  
+DOUBLE DRAGON  
+XENON + GEMINI WINGS

T.N.T. 299 F  
HARD DRIVING + XYBOTS  
+DRAGON SPIRIT + A.P.B  
+TOOBIN

ACCOLADE ACTION 299 F  
BLUE ANGELS  
+FAST BREAK  
+FOURTH'N INCHES  
+GRAND PRIX CIRCUIT

TRIAD 299 F  
BLOOD MONEY  
+SPEEDBALL  
+ROCKET RANGER

LES BATTANTS 299 F  
RICK DANGEROUS + SAVAGE  
+ COMMANDO + NAVY MOVES  
+ IKARI WARRIORS

SILVER COLLECTION 299 F  
PACMANIA + SKATEBALL  
+STARWARS + IKARI WARR.  
+STRIKE FORCE HARRIER

GEANTS DU SPORT 299 F  
KICK OFF + GREAT COURT  
+ FOOTBALL MANAGER II

CARTOONS 269 F  
 SUPER WONDERBOY  
 +TOM ET JERRY 2 +TOOBIN  
 +DYNAMITE DUX+BUGGY BOY

HEROES 299 F  
RUNNING MAN + STARWARS  
+LICENCE TO KILL  
+BARBARIAN II

LES FOUS DU FOOT 249 F  
KICK OFF  
+FIGHTING SOCCER  
+FOOTBALL MANAGER II

T.N.T 299 F  
HARD DRIVING + XYBOTS  
+DRAGON SPIRIT + A.P.B  
+TOOBIN

EDITIONS N°1 249 F  
SILKWORM+DOUBLE DRAGON  
+XENON + GEMINI WINGS

UBI'S DON BLUTH 449 F  
DRAGON'S LAIR  
+SPACE ACE

ARCADE COLLECTION 299 F  
NAVY MOVES + STARWARS  
+IKARI WARRIORS  
+STRIKE FORCE HARRIER  
+GAME OVER II

|                      |     |                      |     |
|----------------------|-----|----------------------|-----|
| 4D BOXING            | 249 | LIFE & DEATH         | 249 |
| A.T.F. 2             | 249 | LIVRET DE FAMILLE    | 249 |
| ADIDAS CHAMPION FOOT | 199 | LOOM FRANCAIS        | 299 |
| APPRENTICE           | 199 | LORDS OF CHAOS       | 199 |
| BACK TO FUTURE II    | 249 | LOST PATROL          | 249 |
| BAT                  | 399 | M1 TANK PLATOON      | 299 |
| BATTLE COMMAND       | NC  | MAD PROF MARIARTI    | 199 |
| BATTLE MASTER        | 249 | MAGIC FLY            | 249 |
| BATTLE OF BRITAIN    | 299 | MAUPITY ISLAND       | 289 |
| BATTLE SQUADRON      | 199 | MIDWINTER RESISTANCE | 249 |
| BBS JANE SEYMOUR     | 249 | MIDWINTER            | 299 |
| BETRAYAL             | 249 | MONTY PYTHON         | 199 |
| BLADE WARRIOR        | 249 | MR DO RUN RUN        | 199 |
| BOMBER MISSION D. VF | 199 | MURDER               | NC  |
| BOMBER VF            | 299 | NIGHT BREED CABAL    | NC  |
| CADAVER              | 249 | NIGHT HUNTER         | 269 |
| CAPTIVE              | 249 | NO EXIT              | 229 |
| CENTURION            | 249 | OMNICON CONSPIRACY   | 249 |
| CHAMPION OF THE RAJ  | 249 | OPERATION HARRIER    | NC  |
| CHESS CHAMPION 2175  | 299 | ORIENTAL GAMES       | 249 |
| CHESSMASTER 2100     | 299 | ORIENTAL GAMES       | 249 |
| CODENAME ICEMAN      | 349 | P47 THUNDERBOLT      | 249 |
| CONQUEST OF CAMELOT  | 349 | PLOTTING             | 249 |
| CORPORATION          | 249 | POPULOUS             | 249 |
| COUGAR FORCE         | 269 | POWER MONGER         | 299 |
| DAY OF THUNDER       | 299 | Q 8                  | 199 |
| DRAGON FLIGHT VF     | 329 | RA                   | 249 |
| ELVIRA               | 299 | RANK XEROX           | 249 |
| ESPION QUI M'AIMAIT  | 199 | RICK DANGEROUS 2     | 249 |
| F19 STEALTH FIGHTER  | 299 | RIDERS OF ROHAN      | 249 |
| F29                  | 249 | ROBOCOP II           | NC  |
| FALCON MISSION D.2   | 219 | SATAN                | 199 |
| FINAL BATTLE         | 249 | SATAN                | 229 |
| FINAL COUNTDOWN      | 249 | SECRET AGENT         | 199 |
| FIRE AND BRIMSTONE   | 249 | SHADOW OF THE BEAST  | 249 |
| FLIGHT SIM. II COLOR | 399 | SHADOW WARRIOR       | 199 |
| FLIMBO'S QUEST       | 249 | SIMULCRA             | 249 |
| FLIP IT'N MAGNOSE    | 199 | SORCERIAN            | 349 |
| FRED                 | 249 | SPACE ROGUE          | 299 |
| FUTURE BASKET        | 249 | SUPREMACY            | 199 |
| GOLD OF THE AZTEC    | 199 | THE IMMORTAL         | 249 |
| GRAND PRIX 500 CC 2  | 249 | THE ULTIMATE RIDE    | 249 |
| GREAT COURT          | 279 | THUNDERSTRIKE        | 249 |
| HAGAR THE HORRIBLE   | 199 | TIE BREAK            | 249 |
| HEROES OF THE LANCE  | 269 | TIME MACHINE         | 249 |
| HEROES QUEST         | 349 | TORVAK               | 249 |
| IRON LORD            | 299 | TURN IT              | 199 |
| IT CAME FROM DESERT  | 299 | TURRICAN             | 249 |
| IVANHOE              | 199 | TWINWORLD            | 249 |
| KICK OFF II + SCEN.  | 249 | U.M.S. 2             | 249 |
| KNIGHTS OF LEGEND    | 299 | ULTIMA 5             | 299 |
| LAST NINJA II        | 249 | VENDETTA             | 249 |
| LEGEND OF FAERGHAIL  | 299 | WAR JEEP             | 249 |
| LEISURE S. LARRY III | 399 | WOLF PACK            | 249 |

|                        |     |                      |     |
|------------------------|-----|----------------------|-----|
| 4D BOXING              | 249 | LEGEND OF FAERGHAIL  | 299 |
| A.T.F. 2               | 249 | LIFE & DEATH         | 249 |
| ADIDAS CHAMPION FOOT   | 249 | LOOM FRANCAIS        | 299 |
| APPRENTICE             | 199 | LORDS OF CHAOS       | 199 |
| ATOMIX                 | 249 | M1 TANK PLATOON      | 299 |
| B.T.F. 2               | 259 | MAGIC FLY            | 249 |
| BATTLE COMMAND         | NC  | MAUPITY ISLANDS      | 289 |
| BATTLE MASTER          | 299 | MIDWINTER RESISTANCE | 249 |
| BATTLE OF BRITAIN      | 299 | MIDWINTER            | 299 |
| BEAST 2                | 349 | MONTY PYTHON         | 199 |
| BETRAYAL               | 249 | MURDER               | NC  |
| BLADE WARRIOR          | 249 | NEW YORK WARRIORS    | 199 |
| CADAVER                | 249 | NIGHT BREED CABAL    | NC  |
| CAPTIVE                | 249 | ORIENTAL GAMES       | 249 |
| CENTURION              | 249 | PLOTTING             | 249 |
| CHESSMASTER 2100       | 299 | POWERMONGER          | 299 |
| CODENAME ICEMAN 1MO    | 399 | Q 8                  | 249 |
| CORPORATION            | 299 | RA                   | 199 |
| COUGAR FORCE           | 269 | RANK XEROX           | 249 |
| DAYS OF THUNDER        | 299 | RICK DANGEROUS 2     | 249 |
| DRAGON FLIGHT          | 299 | RIDERS OF ROHAN      | 249 |
| DRAGON STRIKE          | 299 | ROBOCOP 2            | NC  |
| DRAGON WARS            | 249 | SAMURAI              | 249 |
| DYNAMIC DEBUGGER       | 249 | SECRET AGENT         | 249 |
| ELVIRA                 | 249 | SIMULCRA             | 249 |
| ESPION QUI M'AIMAIT    | 199 | SLIDERS              | 299 |
| F 19                   | 289 | TEENAGE HERO TURTLES | 299 |
| F29 RETALIATOR         | 249 | THE IMMORTAL         | 249 |
| FALCON MISSION D.2     | 249 | THE ULTIMATE RIDE    | 249 |
| FINAL BATTLE           | 249 | TIME MACHINE         | 249 |
| FINAL COUNTDOWN        | 249 | TORVAK               | 249 |
| FRED                   | 249 | U.M.S. 2             | 249 |
| GOLD OF THE AZTEC      | 249 | ULTIMA 5             | 299 |
| HAGAR THE HORRIBLE     | 199 | UNREAL               | 249 |
| INT'L SOCCER CHALLENGE | 249 | VENDETTA             | 249 |
| IRON LORD              | 299 | WAR JEEP             | 249 |
| KICK OFF 2+ SCENARIO   | 249 | WINGS                | 309 |
| KNIGHTS OF LEGEND      | 299 | WOLF PACK            | 299 |

SEQUENCE NEWS 7, cours GAMBETTA 69003 LYON  
Service VPC Tél: 78.62.22.45

N° CB | | | | | | | | | | Date d'expiration --/-- Signature

|                                              |          |
|----------------------------------------------|----------|
| participation aux frais de port et emballage | + 18 Frs |
|----------------------------------------------|----------|

Séquence se réserve le droit de modifier sans préavis

Articles livrables dans la limite des stocks disponibles.



# Une passion d'avance

## GAMEBOY NINTENDO

|                   |     |
|-------------------|-----|
| CONSOLE GAMEBOY   | 690 |
| + UN JEU          | 195 |
| AFTER BURST       | 195 |
| ASTRO RABBY       | 195 |
| BASEBALL KIDS     | 195 |
| BATMAN            | 195 |
| BOULDER DASH      | 195 |
| BOXING            | 195 |
| DUCK TAILS        | 195 |
| F1 BOY            | 195 |
| FISH              | 195 |
| GHOSTBUSTERS 2    | 195 |
| JAJAMARU          | 195 |
| MONSTER TRUCK     | 195 |
| PENGUINE WARS     | 195 |
| POPEYE            | 195 |
| PRO WRESTLING KID | 195 |
| PUZZLE BOY        | 195 |
| RADER MISSION     | 195 |
| RED ALIMER        | 195 |
| SPACE INVADERS    | 195 |
| SUPER MARIO LAND  | 195 |
| TENNIS            | 195 |
| TETRIS            | 195 |
| TWIN BEE          | 195 |
| WARRIORS          | 195 |

## ATARI LYNX

|                    |      |
|--------------------|------|
| CONSOLE LYNX       |      |
| + CALIFORNIA GAMES | 1490 |
| + ECOUTEURS        | 275  |
| BLUE LIGHTNING     | 275  |
| CHIPS CHALLENGE    | 275  |
| ELECTRO COP        | 275  |
| GATES OF ZENDOCON  | 275  |
| GAUNTLET           | 275  |
| KLAX               | 275  |
| RAMPAGE            | 275  |
| SLIME WORLD        | 275  |
| et bientôt :       |      |
| PAPERBOY           | 275  |
| ROAD BLASTERS      | 275  |
| XENOPHOBE          | 275  |

## SEGA MEGADRIVE

|                   |      |
|-------------------|------|
| CONSOLE MEGADRIVE |      |
| + 1 JEU           | 1690 |
| ALTERED BEAST     | 375  |
| BATMAN            | 375  |
| COLUMNS           | 375  |
| CYBER POLICE      | 375  |
| DAIMAKAMURA       | 375  |
| FIRST NORTH STAR  | 375  |
| HERZOG ZWEI       | 345  |
| KING OF ANIMAL    | 375  |
| LEYONS            | 375  |
| MASTER GOLF       | 345  |
| MOONWALKER        | 375  |
| PHELIOS           | 375  |
| RAMBO III         | 375  |
| REAL BASKETBALL   | 375  |
| SOKOBAN           | 345  |
| SUPER HANG ON     | 375  |
| SUPER MONACO GP   | 375  |
| SUPER HYDLIDE     | 375  |
| TATSUJIN          | 345  |
| TETRIS            | 375  |
| VERMILLION        | 375  |
| WHIPLASH          | 375  |
| WORLD CUP SOCCER  | 375  |
| X.D.R             | 375  |
| ZOOM              | 345  |

## SUPER GRAPH X

|                    |      |
|--------------------|------|
| SUPER GRAPH X      | 2490 |
| SG BATTLE ACE      | 399  |
| SG DARIUS PLUS     | 399  |
| SG GHOULST'N'GHOST | 499  |
| SG GRAND ZORK      | 399  |

## SNK NEO GEO

|                 |      |
|-----------------|------|
| SNK NEO GEO     | 3490 |
| BASEBALL STAR   | 1790 |
| MAGICIAN LORD   | 1790 |
| NAM 1975        | 1790 |
| NINJA COMBAT    | 1790 |
| RIDING HEROE    | 1790 |
| TOP PLAYER GOLF | 1990 |

## COMPILATIONS IBM PC

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| 10 MEGA HITS          | 329 |
| GAME OVER II +TETRIS  |     |
| +MAITRE DES AMES      |     |
| +ENFORCER + MEGAWATT  |     |
| +HURLEMET + STARLORD  |     |
| +PLAYHOUSE STRIPPOKER |     |
| +NECROMANCIEN + ZOMBI |     |

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| SILVER COLLECTION     | 299 |
| CHESSMASTER 2000      |     |
| +PROFESSION DETECTIVE |     |
| +WINTER OLYMPIAD 88   |     |
| +IKARI WARRIORS       |     |
| +STARWARS             |     |
| +STRIKE FORCE HARRIER |     |

|                        |     |
|------------------------|-----|
| LES BATTANTS           | 299 |
| RICK DANGEROUS         |     |
| +SAVAGE+IKARI WARRIORS |     |
| +FRANCK BRUNO BOXING   |     |

|                      |     |
|----------------------|-----|
| GEANTS DU SPORT      | 299 |
| GREAT COURT          |     |
| +TV SPORT FOOTBALL   |     |
| +FOOTBALL MANAGER II |     |

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| LES DIEUX DU CIEL     | 299 |
| CHUCK YEAGER+TOMAHAWK |     |
| +STRIKE FORCE HARRIER |     |
| + ACE 1 + ACE 2       |     |

|                      |     |
|----------------------|-----|
| 4D BOXING            | 299 |
| A.T.F. 2             | 249 |
| BACK TO FUTURE II.VF | 279 |
| BATTLE OF BRITAIN VF | 299 |
| BETRAYAL             | 249 |
| BLADE WARRIOR        | 249 |
| CADAVER              | 249 |
| COUGAR FORCE         | 279 |
| DAYS OF THUNDER      | 299 |
| DUNGEON MASTER       | 399 |
| ELVIRA               | 299 |
| F 29                 | 299 |
| FLIGHT INTRUDER VF   | 349 |
| INTERPHASE           | 249 |
| IRON LORD            | 299 |
| IT CAME FROM DESERT  | 249 |
| KEEPING UP JONE(DUAL | 449 |
| KICK OFF 2           | 299 |
| LAST NINJA II        | 249 |
| LES INCORRUPTIBLES   | 249 |
| LOOM FRANCAIS        | 299 |
| LORDS OF CHAOS       | 249 |
| MIDWINTER            | 349 |
| MONTY PYTHON         | 249 |
| OIL'S WELL (DUAL)    | 449 |
| ORIENTAL GAMES       | 249 |
| RANK XEROX           | 249 |
| RICK DANGEROUS 2     | 249 |
| RIDERS OF ROHAN      | 249 |
| RISE OF DRAGON (DUAL | 449 |
| SAVAGE EMPIRE        | 249 |
| SECRET WEAPON LUFTWA | 349 |
| SILENT SERVICE 2     | 349 |
| STELLAR 7 (DUAL)     | 449 |
| STORMOVIC            | 299 |
| TEENAGE HERO TURTLES | 299 |
| U.M.S. 2             | 349 |

## PC ENGINE

|                     |      |
|---------------------|------|
| CORE GRAPHX + 1 JEU | 1290 |
|---------------------|------|

|                      |     |
|----------------------|-----|
| AERO BLASTER         | 299 |
| AFTERBURNER 2        | 349 |
| ARMED FORCE          | 399 |
| BATMAN               | 349 |
| BLODIA               | 349 |
| BLOODY WOLF          | 399 |
| BLUE BLINK           | 349 |
| BULL FIGHT           | 399 |
| CHASE HQ             | 399 |
| CYBER CORE           | 399 |
| DARIUS PLUS          | 399 |
| DEVIL CRUSH          | 349 |
| DOWNLOAD             | 349 |
| DROP ROCK            | 399 |
| F1 CIRCUS            | 349 |
| F1 TRIPLE BATTLE     | 399 |
| FORMATION SOCCER     | 349 |
| GALAGA               | 349 |
| GOMOLA SPEED         | 349 |
| IMAGE FIGHT          | 349 |
| LEGION               | 349 |
| LODE RUNNER          | 299 |
| NEW ZEALAND STORY    | 399 |
| NINJA SPIRIT         | 349 |
| NINJA WARRIOR        | 399 |
| OPERATION WOLF       | 349 |
| P 47                 | 399 |
| PACLAND              | 299 |
| PARANOIA             | 399 |
| PC KID               | 349 |
| POWER LEAG. BASEBALL | 349 |
| POWERDRIFT           | 399 |
| PSYCHO CHASER        | 349 |
| PUZNIC               | 299 |
| R TYPE               | 399 |
| RASTAN SAGA 2        | 349 |
| ROCK ON              | 399 |
| SPACE HARRIER        | 299 |
| SPACE INVADOR        | 349 |
| SPLATTER HOUSE       | 449 |
| STRANGE ZONE         | 399 |
| SUPER FOOLISH MAN    | 349 |
| SUPER STAR SOLDIER   | 349 |
| SUPER VOLLEYBALL     | 349 |
| TIGER HELI           | 399 |
| TIGER ROAD           | 399 |
| VEIGUES              | 299 |
| VIGILANTE            | 349 |
| W. RING              | 299 |
| WAREHOUSE GUY        | 349 |
| WINNING SHOT         | 349 |
| WORLD BEACH VOLLEY   | 299 |

## WORLD COURT TENNIS

|               |     |
|---------------|-----|
| WORLD STADIUM | 349 |
| XEVIOUS       | 299 |
| ZIPANG        | 299 |

## NEC CD ROM

|                    |      |
|--------------------|------|
| CD ROM + INTERFACE | 2990 |
|--------------------|------|

|                  |     |
|------------------|-----|
| CD ALTERED BEAST | 499 |
| CD DEATH BRINGER | 399 |
| CD DEKO BOKO     | 399 |
| CD FINAL ZONE 2  | 449 |
| CD GANPURA       | 449 |
| CD GOLDEN AXE    | 449 |
| CD RANMA         | 399 |
| CD RED ALERT     | 449 |
| CD SHANGAI 2     | 399 |
| CD SIDE ARMS     | 449 |
| CD SUPER DARIUS  | 449 |

## SEGA 8 BITS

|                   |     |
|-------------------|-----|
| AFTERBURNER       | 325 |
| ALEX KID IV       | 325 |
| ALTERED BEAST     | 325 |
| ASSAULT CITY      | 325 |
| BATTLE OUTRUN     | 325 |
| CASINO GAMES      | 295 |
| CHASE HQ          | 325 |
| CLOUD MASTER      | 295 |
| DOUBLE DRAGON     | 325 |
| E SWAT            | 325 |
| FREEDOM FIGHTER   | 325 |
| GAIN GROUND       | 325 |
| GHOSTBUSTERS      | 295 |
| GOLDEN AXE        | 325 |
| GOLFMANIA         | 295 |
| OPERATION WOLF    | 325 |
| R TYPE            | 325 |
| RC GRAND PRIX     | 325 |
| RUNNING BATTLE    | 325 |
| SHANGAI           | 265 |
| SHINOBI           | 325 |
| SLAP SHOT         | 325 |
| SPELL CASTER      | 325 |
| SUB MARINE ATTACK | 325 |
| SUPER MONACO GP   | 325 |
| TENNIS ACE        | 325 |
| VIGILANTE         | 325 |
| WONDERBOY 2       | 285 |
| WONDERBOY 3       | 325 |
| WORLD CUP SOCCER  | 285 |
| WORLD GAMES       | 285 |
| WORLD SOCCER      | 285 |
| PHASER            | 269 |

Dans votre ville

**LYON**  
7, cours Gambetta  
69003 Lyon  
78.60.33.60

**CLERMONT FERRAND**  
3,Bld Desaix  
63000 Clermont F.  
73.93.94.38

## AMSTRAD D/K7

|                          |         |
|--------------------------|---------|
| MASTER SKATE             | 219/139 |
| SKATEBALL +FURY + A.T.F  |         |
| +STARWARS + EXOLON       |         |
| +TETRIS + MANGE CAILLOUX |         |
| +VIVRE ET LAISSER MOURIR |         |
| +TOMAHAWK + NETHERWORLD  |         |

|                        |         |
|------------------------|---------|
| SIX SUPER CARS         | 189/159 |
| NIGEL MANSEL +BUGGY II |         |
| +3D GRAND PRIX + FURY  |         |
| +OVERLANDER + ASPHALT  |         |

|                         |         |
|-------------------------|---------|
| HEROES                  | 199/149 |
| LICENCE TO KILL         |         |
| +RUNNING MAN + STARWARS |         |
| +BARBARIAN II           |         |

|                           |         |
|---------------------------|---------|
| LES FOUS DU FOOT          | 199/149 |
| KICK OFF+FIGHTING SOCCER  |         |
| +FOOTBALL MANAGER II      |         |
| +EMELYN HUGHES INT SOCCER |         |

|                         |         |
|-------------------------|---------|
| LES BATTANTS            | 199/159 |
| RICK DANGEROUS + SAVAGE |         |
| +NAVY MOVES + COMMANDO  |         |
| +IKARI WARRIORS         |         |
| +FRANCK BRUNO BOXING    |         |

|                         |         |
|-------------------------|---------|
| 15 MEGASTARS            | 219/169 |
| COMMANDO + BOMB JACK    |         |
| +AIRWOLF + SCOOBIDOO    |         |
| +GHOST'N'GOBLINS + 1942 |         |
| +SABOTEUR + BUGGY II    |         |
| +BATTLE SHIPS + BATTY   |         |
| +NAVY MOVES + EXOLON    |         |
| +BATTLE VALLEY          |         |
| +CREPUSCULE DU NAJA     |         |
| +TALISMAN D'OSIRIS      |         |

|                         |         |
|-------------------------|---------|
| GEANTS DU SPORT         | 229/169 |
| KICK OFF +3D GRAND PRIX |         |
| +GREAT COUT + BOBSLEIGH |         |
| +FOOTBALL MANAGER II    |         |
| +EMELYN HUGHES SOCCER   |         |
| +TT RACER               |         |

|                         |         |
|-------------------------|---------|
| LES DIEUX DU CIEL       | 229/169 |
| CHUCK YEAGER + TOMAHAWK |         |
| +STRIKE FORCE HARRIER   |         |
| +ACE + ACE II + A.T.F.  |         |

|                           |         |
|---------------------------|---------|
| CLAP CINE                 | 219/159 |
| GHOSTBUSTERS + WONDERBOY  |         |
| +BACK TO FUTURE + QUARTET |         |
| +ALIEN + PERMIS DE TUEUR  |         |
| +EIDOLON +CHARLIE CHAPLIN |         |
| +TUEUR N'EST PAS JOUER    |         |
| +VIVRE ET LAISSER         |         |

|                          |         |
|--------------------------|---------|
| CARTOONS                 | 219/159 |
| SUPER WONDERBOY +TOOBIN  |         |
| +TOM ET JERRY II         |         |
| +DYNAMITE DUX +BUGGY BOY |         |

|                         |         |
|-------------------------|---------|
| TNT                     | 249/149 |
| HARD DRIVING + A.P.B.   |         |
| +XYBOTS + DRAGON SPIRIT |         |
| +TOOBIN                 |         |





DISTRIBUE PAR UBI SOFT  
8-10, RUE DE VALMY  
93100 - MONTREUIL-S/BOIS  
TEL. : 48.57.65.52

Disponible sur Atari ST, Amiga  
Amstrad disquette et cassette

Photos d'écran sur divers formats



 **ACTIVISION**



# C'EST GENIAL



## SHARP JCK-99

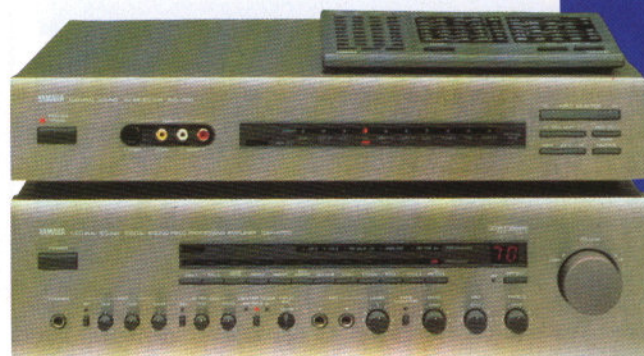
Record du monde battu! Voici le baladeur le plus léger du marché: il pèse 99 g AVEC sa batterie rechargeable! Les nanas peuvent même se peser avec sans faire disjoncter la balance! Avec ou sans cassette?

**Prix public: 1790 frs, soit moins de 2 frs le gramme!**

## PROCESSEUR NUMERIQUE D'AMBIANCE SONORE YAMAHA DSP 700

Un traitement numérique du son permet à ce genre d'appareil de restituer le son et l'ambiance de la cathédrale de Chartres dans votre salon. La cathédrale, ou n'importe quelle autre ambiance, mais attention, tous les amplis n'acceptent pas cette technologie géniale. Alors renseignez-vous, si vous voulez éviter des problèmes...

**Prix public: DSP 700: 8990 frs quand même. (l'ampli sur la photo: AVS 700: 2490 frs, c'est mieux...)**



## THOMSON LAD 700 P

Pour un peu, en attendant encore quelques années, ce sera gratos! Voilà un lecteur laser portable, programmation 16 plages musicales, recherche rapide, afficheur à cristaux liquides. Bien évidemment, il y a une batterie, parce que le fil électrique, quand on se balade...

**Prix public: 1490 frs.**

## THOMSON SCD 8000

Quoi, encore du Thomson le même mois! Quand c'est bien, que c'est français, faut pas se gêner! Dans le créneau de la hifi compacte intégrée, la SCD 8000 frappe très fort avec un tuner digital, une platine Dolby, un ampli 2 X 32 w, une télécommande pour les fatigués et la possibilité d'effets Surround assez fabuleux. Le must du genre.

**Prix public: 4690 frs. Chapeau.**



## GRUNDIG VS 6 65 EURO HiFi

Quoi, encore un magnétoscope dans C'est Génial? Ben oui, y a tout le temps des nouveautés, on est là pour ça! Celui là, et ben il est beau, et surtout il a un tuner hyperbande (gros cochon, va!) et un interbande pour le câble. Parce que, un jour, vous l'aurez le câble. Et ce jour si vous n'avez pas d'interbande... Pigé?

**Prix public TTC: 8000 frs, la vââââââche...**

par Emmanuel Lapierre





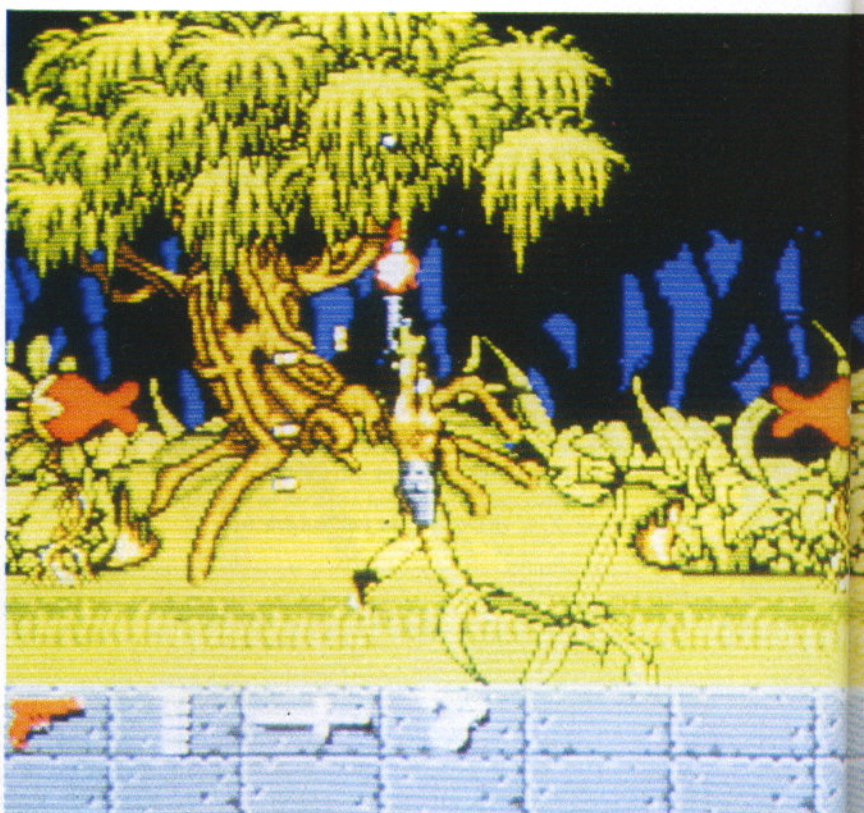
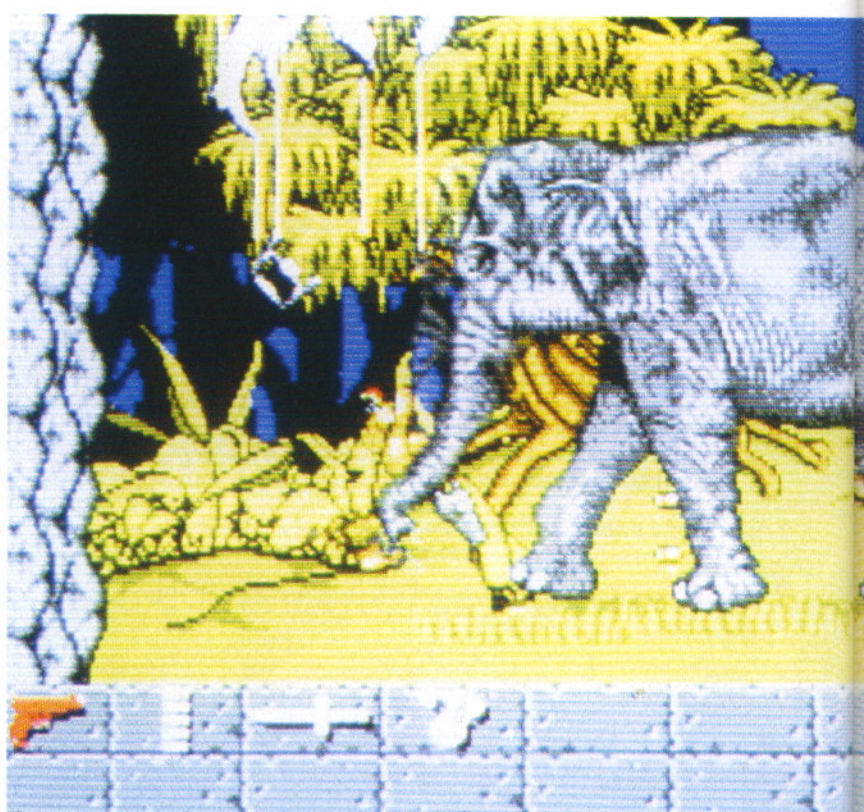
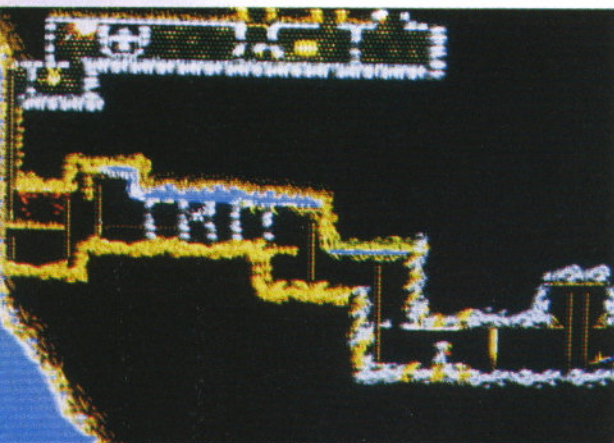
# tests

# Gold of the



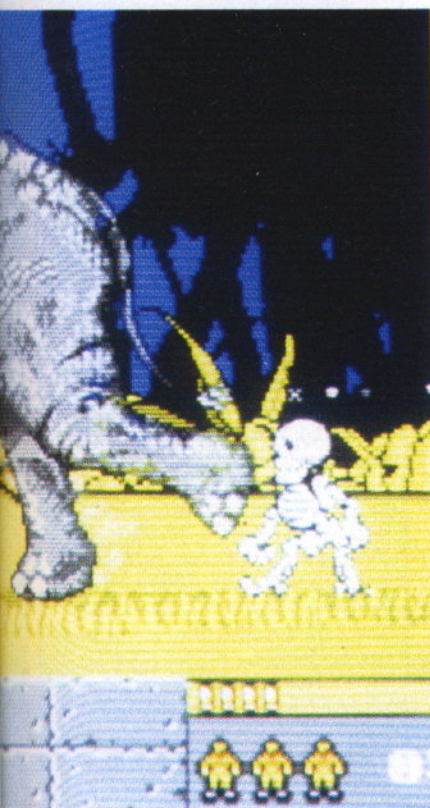
**Avec US Gold, partez à la recherche du fabuleux trésor des Aztèques. A mon avis, le plus dur ne sera pas de partir, mais de revenir vivant.**

Il y a deux façons de passer son temps quand on est un ancien du Vietnam et nostalgique de surcroît: mettre une ville à feu et à sang sur un coup de tête (Rambo par exemple) ou partir pour de fabuleuses aventures très dangereuses mais vachement rémunératrices. On dirait que vous choisissiez cette deuxième solution, et que vous vous appelez Bret Conrad. Direction: le Mexique, Objectif: le plus beau, le plus grand, le plus convoité des trésors, celui des Aztèques. Alors là, accrochez-vous, parce que cet ancien peuple ne comptait pas se faire piquer son blé aussi facilement qu'on va aux chiottes: ils vous ont concocté des passages souterrains bourrés de pièges, d'énigmes et de monstres divers. Bientôt, peut-être, serez-vous l'homme le plus riche du monde, si vous arrivez à sortir de cette aventure sans vous faire transpercer, écrabouiller, déchiqueter, dévorer, aplâtrer, ébouillanter, embrocher, empaler, etc...





# e Aztecs



AMIGA  
90%

Deux atouts majeurs sont au tableau de Gold Of The Aztecs: la grandeur des sprites, qui dépasse de loin la plupart des jeux d'aventure, et leur animation, décomposée en un tas de phases qui donne aux héros une souplesse admirable (il a plus de mille cinq cents images d'animation). Le seul problème, c'est qu'avec le nombre de poses qu'il peut adopter, la manipulation précise du joystick n'est pas évidente au début. Mais très rapidement on arrive à le tenir bien en main, et à le faire évoluer sans problème. Au début du jeu, plusieurs icônes vous permettent de vous renseigner sur le jeu, et notamment de visionner la totalité du parcours à faire pour sortir des grottes. Le schéma du parcours défilera sur votre écran, avec les emplacements des obstacles. Reste à trouver le moyen de les franchir. Le décor qui entoure tout ce beau monde est bien réalisé, changeant complètement d'un tableau à l'autre, mais toujours dans un style réaliste et bien chargé. Gold Of The Aztecs est typiquement le genre de jeu où il faut connaître par coeur, les monstres arrivant toujours du même endroit et les pièges étant toujours à la même place. L'avantage, c'est que votre mort n'entraînera pas la réapparition des monstres défunts. Pour les amateurs d'aventure à la Indy, Gold... contient toute la magie des grandes fresques aventureuses.

Kaaa

|             |    |
|-------------|----|
| GRAPHISME   | 17 |
| SON         | 14 |
| ANIMATION   | 17 |
| MANIABILITE | 14 |

PRIX : NC  
DISPO SUR ST, AMIGA, PC  
FIN SEPTEMBRE

# European Superleague



Pour réussir dans la vie il existe deux solutions, soit faire de grandes études dans les plus hautes écoles, polytechnique, ENA, où bien se faire par soit même comme l'ami Bernard. C'est donc dans la peau d'un manager de football que vous vous retrouvez ici. Pas question d'être à la traîne, où de magouiller dans les comptes comme les Bordelais. Ici y'a pas de triche. C'est pas pour de vrai, c'est pas pour l'argent mais pour le fun.

AMIGA  
62%

Des dizaines d'options allant de la gestion à l'entraînement de l'équipe, en passant par les tactiques de jeu, les discussions téléphoniques avec l'avocat, la secrétaire, ou le coach composent le jeu. D'un abord relativement complexe pour les néophytes et même pour les joueurs confirmés European Superleague demande de longues heures de prise de tête avant de parfaitement comprendre toutes les subtilités. La gestion une fois de plus très lente du lecteur de disquette, se révèle être encore un obstacle de taille au bon déroulement du jeu. Attendre le chargement des images graphiques (par ailleurs très belles, ne serait-ce que vingt secondes entre chaque lieu) est une véritable galère surtout lorsque l'on change de pièce à tout bout de champs. Dernière chose, si ce jeu concerne le football, si ce jeu parle de football, ne vous attendez surtout pas à une simulation de football, là n'est pas le sujet.

J' M DESTROY

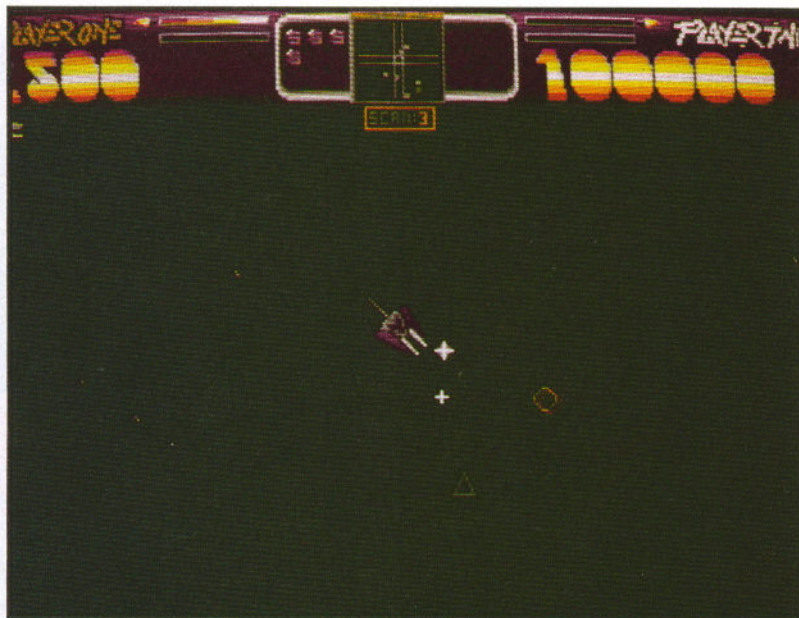
|           |    |         |                  |
|-----------|----|---------|------------------|
| GRAPHISME | 17 | ANIM    | non significatif |
| SON       | 15 | INTERET | 11               |

PRIX : NC  
DISPO SUR ST, AMIGA, PC FIN SEPTEMBRE



# Photon Storm

**Je voudrais simplement dire que ARC ça ne veut pas dire "Ah, j'ai Rien Compris"! C'est pas grand chose, mais je tenais à la dire.**



**P**hoton Storm, c'est l'histoire d'un petit vaisseau perdu au beau milieu de l'espace, qui fait rien qu'à se faire tirer dessus par des tas de machins bizarres. Mais heureusement que lui aussi a droit à la riposte, et qu'il est pourvu d'un super laser tri-directionnel pour éclater tous ses adversaires dans des explosions de couleurs et de bruits électroniques. Il n'a pas vraiment de but à part sauver

sa peau, faire des points et passer un bon moment dans l'espace inter-sidéral à envoyer toutes sortes d'ennemis aussi fous les uns que les autres dans le néant.

Photon Storm ne sert qu'à se défouler et à en prendre plein la gueule pour pas un rond. Pour peu que vous ayez des reflexes entraînés, vous verrez des choses que peu d'humains ont eu l'occasion d'observer. Du pur délire sans agent conservateur.



ST  
84%

Photon Storm, c'est du Jeff Minter, fidèle à la tradition et aussi fou que ses autres produits. Sur fond noir, des formes géométriques simples aux couleurs criardes et démentes se baladent à une vitesse vertigineuse. Le petit vaisseau triangulaire se dirige à la souris uniquement, avec le bouton de gauche pour mettre les gaz à donf, et le droit pour tirer à répétition dans trois directions différentes. Autour du vaisseau se trouve un petit zigouigoui blanc qui est en fait votre viseur. En bougeant simplement la souris, le viseur tournera autour du vaisseau et les projectiles le suivront, ce qui vous permettra d'aller tout droit en tirant tout autour de vous; mais vous pourrez aussi faire pivoter votre engin en laissant les boutons de la souris appuyés.

Certaines formes géométriques vous apporteront des bonus ou des vies en plus, les autres sont à éviter à tout prix, d'autant plus que certains fonceront sur vous si rapidement que vous n'aurez pas le temps de les voir avant d'exploser en un milliard de pixels (je le sais, je les ai comptés. Ca m'a pris deux jours). Mais heureusement qu'un petit scanner en haut de l'écran est là pour vous prévenir de l'emplacement de vos ennemis, et que six vaisseaux sont à votre disposition avant de voir apparaître l'énorme et indétricable «Game Over» sur votre écran. Le son ressemble en tout point à celui de Grid Runner, la dernière production de Jeff Minter, ce qui donne des explosions modulées et distordues, se mariant parfaitement aux couleurs torturées. Un soft qui éclate comme un pétard. Kaaa

|             |    |
|-------------|----|
| GRAPHISME   | 14 |
| SON         | 15 |
| ANIMATION   | 15 |
| MANIABILITE | 16 |

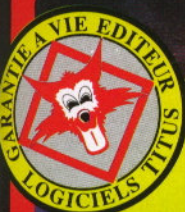
PRIX : NON COMMUNIQUE  
DISPO EN OCTOBRE SUR ST



ATARI ST  
AMIGA  
IBM P.C. ET  
COMPATIBLES

L'ARCADE EXPLOSE!!

AMSTRAD CPC  
SPECTRUM  
COMMODORE 64  
SEGA



# FIRE & FORGET™

LE CONVOI DE LA MORT

## II

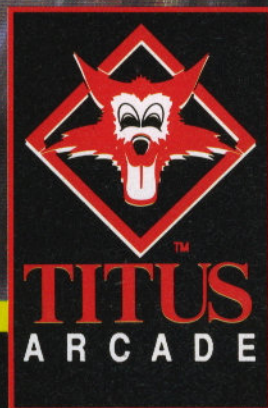
Pilote d'un véhicule de combat surpuissant, vous vous lancez à la poursuite des engins terroristes. Engagez le combat et affrontez: MINES, BLINDES, BOMBARDIERS, JUMPERS, MOUCHARDS, SUCKERS... Des ennemis aussi différents dans leurs look, que dans leur attitudes et techniques de combat. Progressez, découvrez leurs points faibles et vos propres TACTIQUES. Ramassez des armes diverses et le carburant nécessaire pour VOLER. Remontez le convoi infernal et détruisez le véhicule de tête avant l'ULTIME EXPLOSION.

Menace NUCLEAIRE... Stop. CONVOI DESTRUCTEUR détecté! Anéantissez TERRORISTES... Stop. Scientifiques en DANGER! ACTION IMMEDIATE... Fin de transmission.



REFLEXES, RAPIDITE, INGENIOSITE ET NERFS D'ACIER SONT VOS QUALITES?!  
OK, PROUEZ LE, DEVEZ INVINCIBLE ET DETRUISEZ L'OPPRESSEUR.

ACTION EN 3D HYPER RAPIDE  
15 MUSIQUES GENIALES  
50 ENNEMIS DIFFERENTS  
5 LEADERS DE GROUPE A DETRUIRE  
"BONUS STAGES"  
ARMES MULTIPLES  
COMBATS AU SOL ET AERIENS



UNE  
FABULEUSE  
ADAPTATION  
DU JEU  
D'ARCADE



TITUS: 28 Ter Avenue de Versailles.  
93220 GAGNY. Tel.: (1) 43 32 10 92

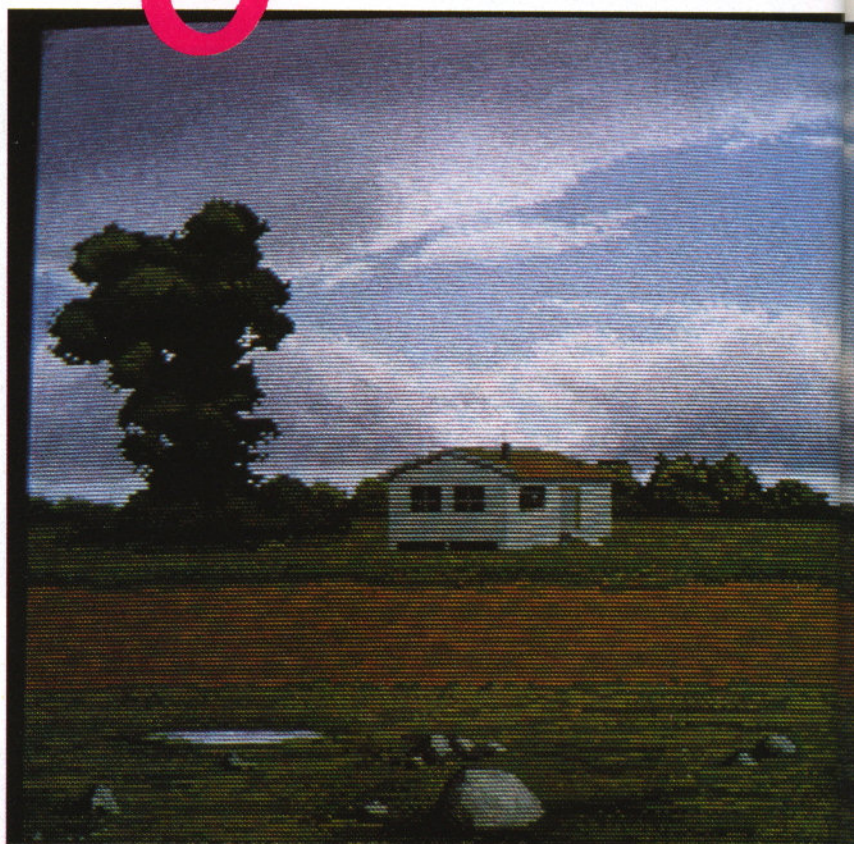
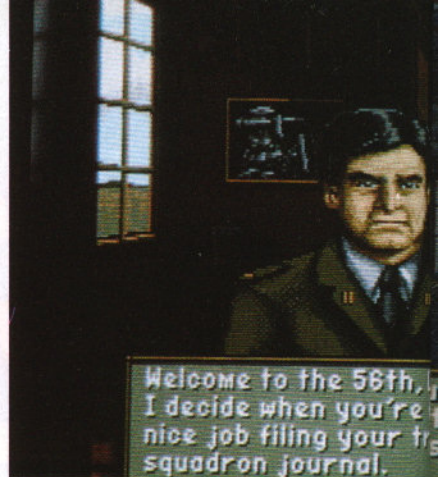


tests

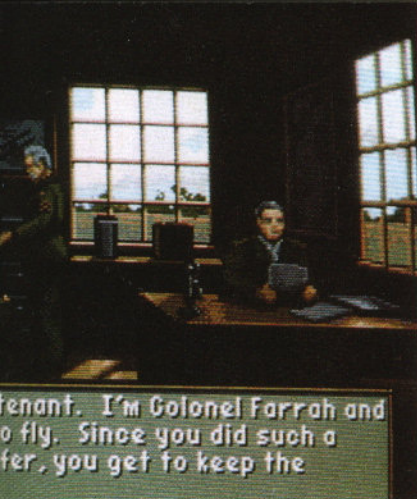
# Wings

**Quand Cinemaware vous donne une mission à remplir, dites-vous que c'est pour le bien de la patrie. Ça vous donnera du courage.**

**C**a vous intéresse la guerre de 14/18? Si oui, Wings est fait pour vous. Imaginez-vous à bord d'un vieux coucou, lunettes sur le nez et casque en cuir sur le crâne, la mitraillette à deux mains tirant sur des ennemis en vol. Toute l'ambiance de la première guerre mondiale est recrée dans ce soft, du matériel que les soldats employaient aux missions qu'ils devront accomplir. Vous pouvez créer votre propre personnage et lui faire gravir les échelons hiérarchiques qui lui permettront de partir pour des missions de plus en plus dangereuses. Se déroulant jour par jour, vous verrez votre journal de bord raconter l'ambiance du camp, et l'évolution de la guerre. Vous ne savez pas à l'avance à quelle mission vous attendre, un petit descriptif du but que vous devez vous fixer ou des ennemis à descendre se fera découvrir juste avant votre décollage. Ensuite, arme au poing, c'est à vous de mener à bien la mission qui vous a été confiée, et de rentrer sain et sauf à la base. Si toutefois votre avion ne tient pas la route et que vous y laissez votre peau, je vous promets que vous aurez tous les honneurs dû à votre rang.







tenant. I'm Colonel Farrah and  
o fly. Since you did such a  
fer, you get to keep the



AMIGA  
90%

En voyant les graphismes de Wings, aucun doute n'est possible quant à la provenance du soft: c'est du Cineware tout craché, ça ressemble à "It Came From The Desert". Avant de pouvoir partir en mission avec l'escadrille, si vous voulez jouer avec un personnage que vous aurez vous-même créé, il faudra réussir une petite épreuve de tir. Ensuite, vous pouvez décoller en même temps que vos coéquipiers et partir en chasse des avions ennemis avec une vue typique des simulateurs de vol. En poussant votre joystick vous piquez du nez, en le tirant vous montez et vous déclenchez la mitrailleuse à répétition en appuyant sur "fire". Vous pourrez aussi avoir des missions avec une vue au-dessus de l'avion, dans laquelle vous devrez larguer des bombes sur des maisons ou dégommer un convoi ennemi.

Chaque partie du jeu est ornée d'une musique différente: tantôt un rythme militaire pour électriser votre sens patriotique, tantôt une musique triste lorsqu'un collègue s'est crashé en vol, ou que vous vous retrouvez seul le soir, dans votre chambre, et que vous couchez les événements de la journée dans votre carnet de bord. Toutes digitalisées, elles sont belles et utilisent les meilleures possibilités de la bécane. L'ani-

mation est rapide, bien que les décors soient légèrement saccadés lors des vols en 3D, mais des détails appréciables remontent largement la sauce: la tête du héros se tourne vers ses ennemis pour vous indiquer la direction à prendre et les impacts de balles se marquent dans votre cabine de pilotage.

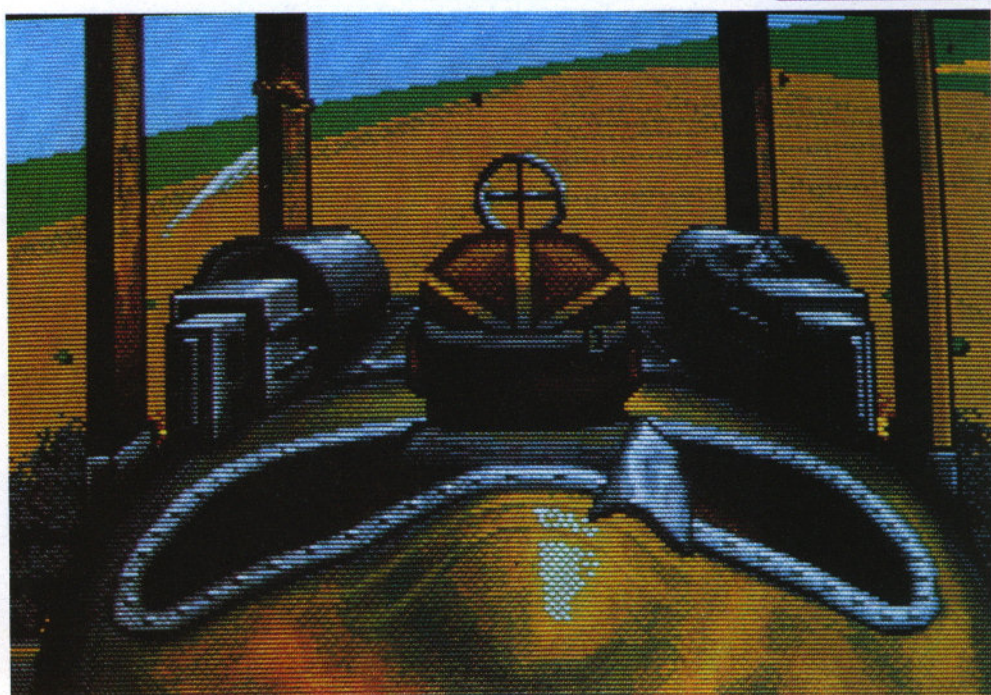
Pour les passionnés des événements qui ont marqué la première guerre mondiale, un livret est fourni avec le jeu, décrivant avec précision (photos à l'appui) certains camps militaires avec leur description, différents types d'avions et quelques speeches sur les plus grandes personnalités militaires de l'époque. C'est bien foutu, c'est complet et c'est même intéressant.

Un bon paquet de missions, complètement différentes les unes des autres, vous attendent vous et votre coucou. Bonne chance, et soyez délicat, le moteur de l'avion n'est pas tout jeune, et il risque de caler si vous lui faites subir trop d'acrobaties.

Kaaa

|             |    |
|-------------|----|
| GRAPHISME   | 17 |
| SON         | 20 |
| ANIMATION   | 15 |
| MANIABILITE | 16 |

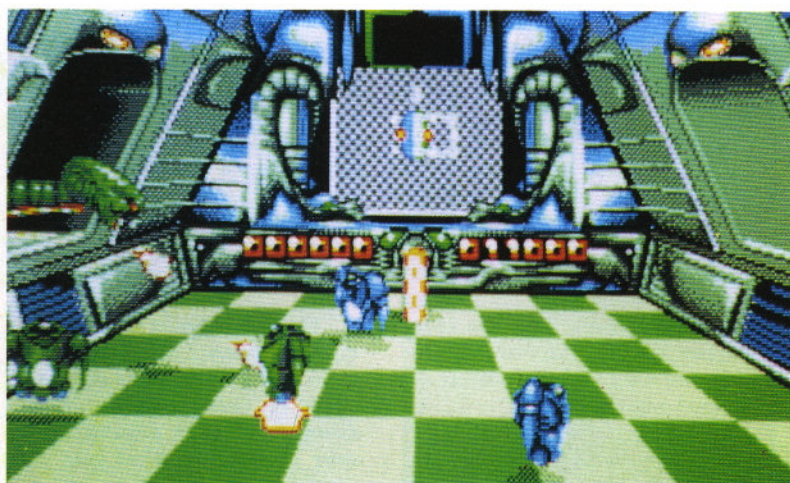
PRIX : ENVIRON 499 F  
DISPO SUR AMIGA





# Fireball

Depuis la nuit des temps les hommes se sont amusés avec un ballon rond. On sait se que ça donne maintenant, et Firebird nous montre la forme que ça aura dans le futur.



**P**lus de gradins surchargés où beuglent des hordes de supporters bruyants et dé-générés, plus de retrans-mission télévisée permettant au sportif concerné de siroter bière sur bière en participant énergiquement à l'action diffusée sur son petit écran, en rotant grassement pour annoncer fièrement la fin d'une canette. Finie la vision cauchemardesque de onze crétins galopant sur un terrain dénué de tout esthétisme, se roulant des pelles frénétiques à l'annonce du mariage entre le ballon et les filets adverses. Terminé le Loto Sportif. Le sport futur sera clean, propre, simple et musclé. Le football aura évolué, et l'on jouera au Fireball, mélange de

hockey, de rollerball et de foot. Les équipes se composeront de deux joueurs robotisés à l'allure carrément carrée. Le terrain aussi aura bien changé, puisqu'il s'agira d'un Hexorium, une espèce de pièce se déplaçant sur l'immense terrain en même temps que les joueurs. De chaque côté se trouve une porte coulissante d'où surgira un Dragonheads (une tête de dragon sur un long cou de dinosaure) cracheur de feu. Pour gagner, il faut arriver aux buts adverses (quatre buts par équipe), et lancer le ballon dans la gueule du dragon. Pour passer au niveau suivant, il faut avoir assommé les quatre dragons de l'adversaire. Pour les règles. C'est plus compliqué que le foot, hein?



ST  
77%

En début de jeu, huit gueules d'aliens plus laids les uns que les autres vous feront face. Il faut en choisir un, même si leur tronche ne vous revient pas, on n'a que ça en stock. Une fois cette formalité terminée, les joueurs sont envoyés sur l'aire de jeu.

Nous voyons la partie du terrain visible en perspective, depuis l'une des petites faces du rectangle formant la pièce ou Hexorium. Sur le mur opposé se trouve un scanner permettant de se diriger vers les buts. Vous contrôlez les joueurs au joystick, et le sol se déplacera selon la direction que vous leur ferez prendre. Les joueurs sont dessinés à la façon du méchant robot du «Trou Noir» de Walt Disney, épaules carrées et air buté. Lorsqu'un joueur a la balle, son ombre change de couleur. Il suffit de cliquer pour la lancer alors au deuxième joueur. L'animation est spécialement rapide, les robots se déplacent sur le sol carrelé à une vitesse respectable. Lorsque vous avez éclaté la tronche d'un dragon, vous passez dans une pièce bonus dans laquelle vous ferez face à un autre dragon qu'il faudra encore une fois détruire.

Fireball allie à merveille la stratégie du sport d'équipe avec la rapidité du jeu d'arcade. En définitive, ça donne un jeu particulier qui plaira certainement, une fois que vous aurez bien compris la manipulation pas toujours évidente des robots.

Kaaa

|             |    |
|-------------|----|
| GRAPHISME   | 15 |
| SON         | 14 |
| ANIMATION   | 15 |
| MANIABILITE | 13 |

PRIX : ENVIRON 249 F  
DISPO SUR ST ET AMIGA



# ENTREZ DANS LE MONDE LÉGENDAIRE DE KRYNN

(\* Best Seller D & D)

La première simulation de combat aérien... sur dragon ! 20 missions différentes, 3 ordres de dragons. Combattez avec griffes, dents et lance contre des dragons ennemis, des citadelles aériennes, des vaisseaux et des archers à terre.

Contrôle de la vitesse, de l'altitude, vue multidirectionnelle et superbes graphismes. En selle, preux chevalier !

Disponible sur PC et bientôt sur C64 et Amiga

## DRAGON STRIKE



Photos d'écran sur PC



ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD & D, DRAGONLANCE et le logo TSR sont des marques appartenant à TSR Inc., Lake Geneva, WI, USA et utilisées sous licence de stratégie Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.

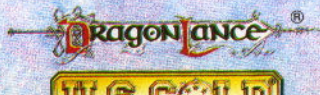
© 1989 TSR, Inc. © 1989 Strategic Simulations, Inc. Tous droits réservés.

**Champions of Krynn**, premier jeu de rôle du monde de Krynn. La guerre de la Lance est terminée, mais le mal est mauvais perdant. Les obscurs Draconiens semblent vouloir reprendre le contrôle du royaume et rôdent, menaçants...



Disponible sur  
PC, Amiga et  
bientôt ST

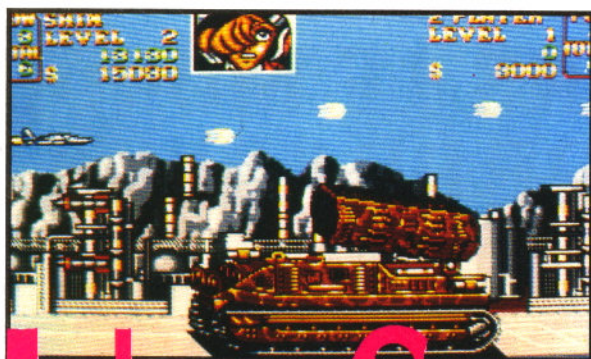
Distribué  
par  
**UBI SOFT**  
8-10, rue  
de Valmy  
93100 Montreuil  
sous Bois  
48 57 65 52



U.S. Gold LTD  
Units 2/3 Holford Way  
Holford, Birmingham B67AX  
Tél. (UK) 21 625 3388



La division militaire d'US Gold est fière de vous présenter son escadron d'élite. Pas d'élite, mais d'US Gold. Laissez tomber.



# Un Squadron



**V**oici une nouvelle conversion d'un jeu d'arcades de Capcom, et c'est pas de la daube. Il est aussi proche de la version arcade qu'il soit possible de faire, bien que les couleurs ne soient pas toutes présentes à l'appel (il n'y en a que 8). La possibilité de jouer à deux en fait un must pour jouer avec un de vos amis.

Au départ, vous avez le choix entre trois personnages et trois avions différents. Une fois ce choix effectué, un briefing de la mission apparaîtra à l'écran pour vous informer de votre tâche. En tant que membre de l'UN Squadron, une force de paix internationale, et aux commandes du tout dernier modèle de combat aérien armé des armes les plus modernes et les plus destructrices, votre but est d'annihiler les groupes occultes qui tentent de mettre un terme à la paix mondiale, si tant est qu'on puisse appeler cet équilibre bancal une "paix". Première mission: abattre une tourelle radar, mais dans la mesure où pour l'atteindre vous devez passer au-dessus d'une zone ennemie remplie de tanks et de missiles aériens, ce sera un exercice pour le moins périlleux. Non seulement vous devez éviter les missiles à tête chercheuse (ils détectent la chaleur

de votre engin), mais également descendre les avions et les hélicoptères qui viennent à votre rencontre. Au départ, vous n'avez qu'un choix réduit d'armes, mais à chaque ennemi éliminé, vous augmentez votre capital financier et bonusien (oui, c'est nouveau). A la fin de chaque mission, vous avez le droit d'aller acheter de nouvelles armes plus puissantes que les précédentes, et vous en aurez bien besoin, car l'action devient de plus en plus frénétique à mesure que le jeu progresse. Le but de la seconde mission est de trouver et de faire sauter les Stealth Fighters. Alors que vous taillez votre route dans les corridors aériens, en tirant sur différents bâtiments au sol pour récupérer un peu de bonus, d'énergie et toute cette sorte de choses, vous verrez apparaître de temps en temps un Stealth à côté duquel votre coucou aura l'air d'un nain. Il faut alors lui tirer dessus avec toutes les armes dont vous disposez, de façon incessante, jusqu'à ce qu'il disparaisse. Chaque niveau se termine par une confrontation honnête, d'homme à homme – enfin, d'avion à avion, sauf que l'avion ennemi fait tout l'écran et que vous faites à peine plus d'un pixel. C'est là qu'on réalise toute l'utilité du mode deux joueurs.

ST  
78%

*Les écrans de UN Squadron passent de forêts épaisses à des bases militaires et autres installations terrestres, le tout très finement dessiné. Tout est extrêmement rapide, que ce soit le vol en rase-mottes pour tirer sur les bases, ou l'évolution en altitude pour éliminer les Stealth. La claustrophobie augmente en même temps que le nombre d'ennemis, car il semble au bout d'un moment qu'il n'y a plus moyen de leur échapper. La manipulation au joystick est précise, le scrolling est très doux et la détection des sprites d'une précision parfaite. Avec des sons limités mais efficaces, cela aide à maintenir une pression constante sur le joueur. Une très bonne conversion.*

Derek

|           |    |
|-----------|----|
| GRAPHISME | 14 |
| SON       | 12 |
| ANIMATION | 16 |
| ACTION    | 15 |

PRIX : 249 F  
DISPO SUR AMIGA,  
ST, CPC, C64



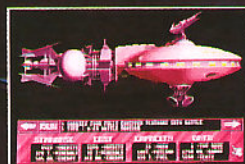
# SUPREMACY

YOUR WILL BE DONE

UN FORMIDABLE  
JEU DE STRATEGIE  
INTERGALACTIQUE !



MELBOURNE  
HOUSE



Probe

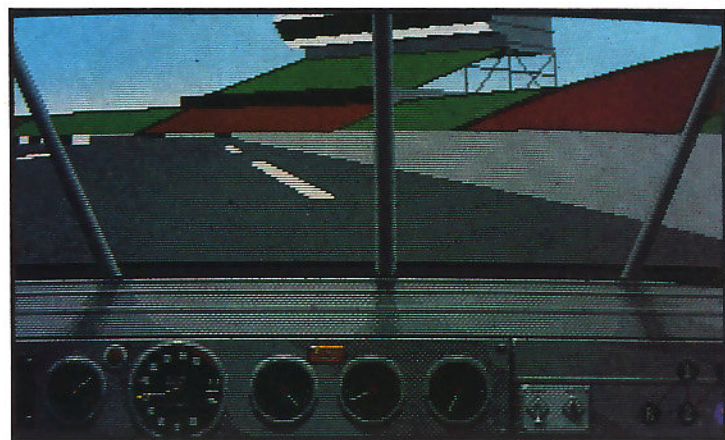
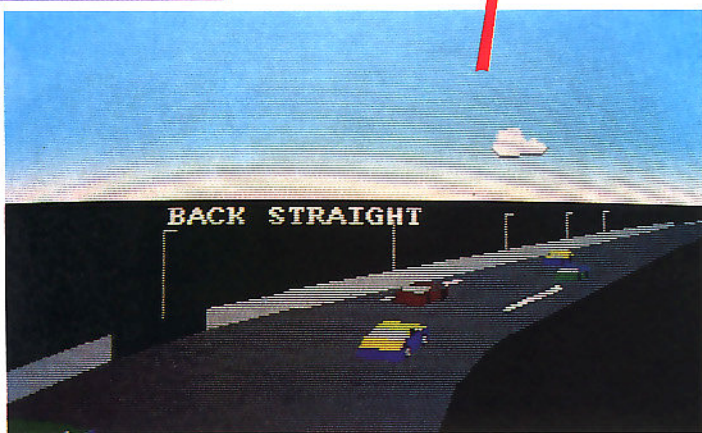
DISPONIBLE SUR ATARI ST/STE,  
AMIGA ET PC COMPATIBLES





tests

# Days of Thunder

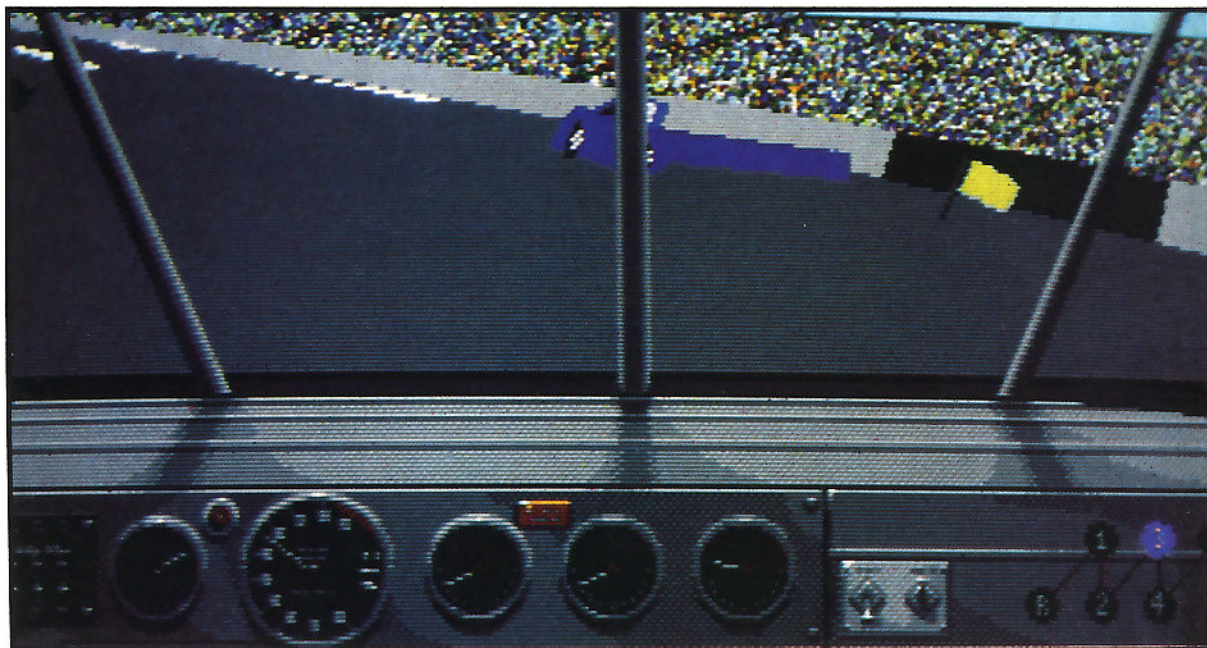
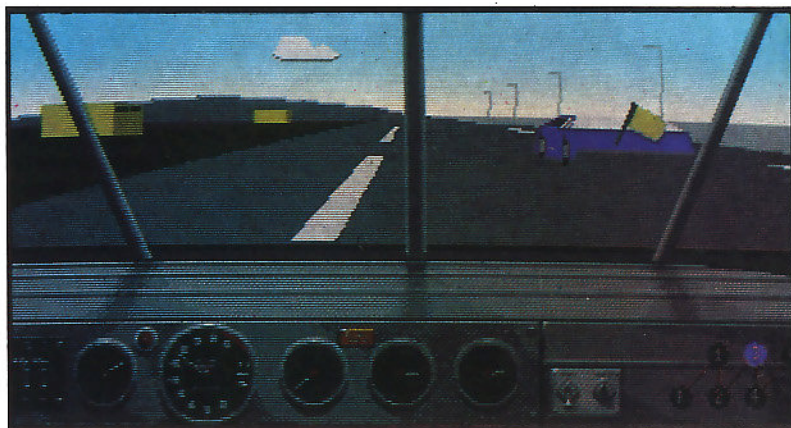


**Partez avec  
Mindscape  
dans une  
course folle  
à la pôle  
position**

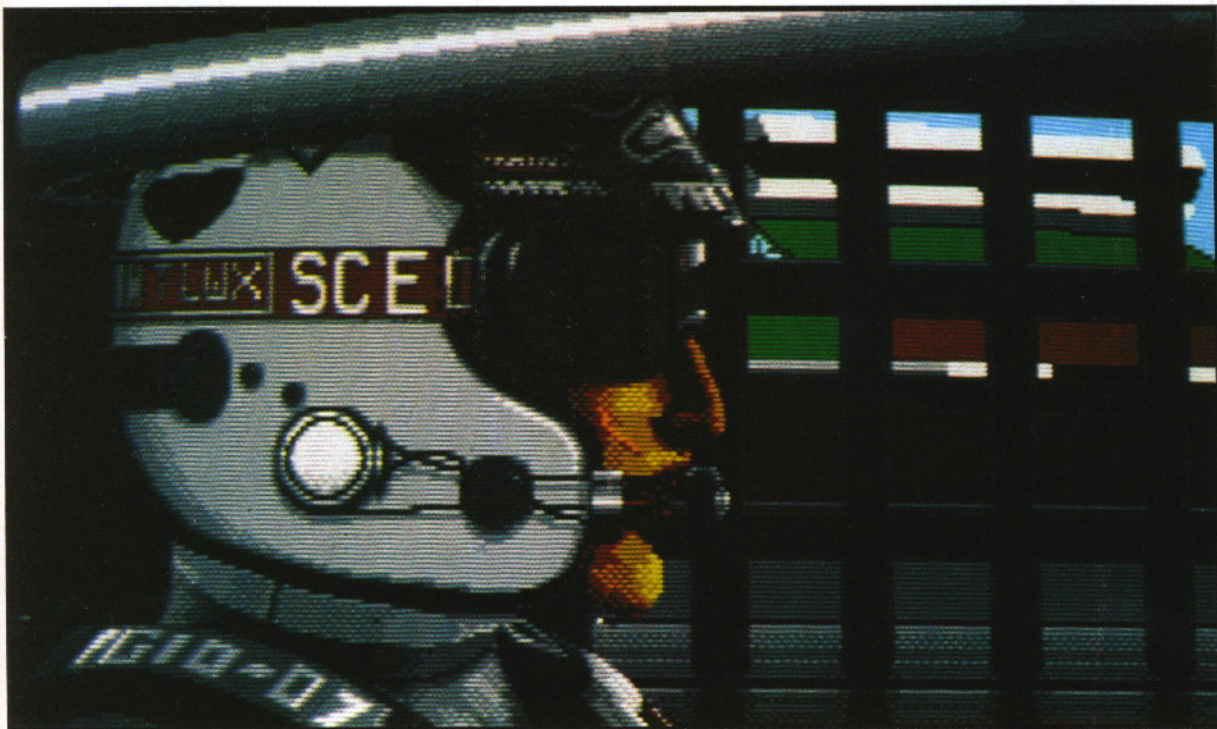
**D**ans Days Of Thunder, vous pilotez une voiture de Stock-car sur un circuit fermé, pourvu de deux virages serrés dont un relevé. Votre but n'est pas plus compliqué que de se qualifier pour la course, pour ensuite vous mesurer à quelques adversaires. La vue de la piste se fait de l'intérieur du véhicule, et les décors sont en 3D pleine, ce qui apporte à la simulation une part de réalisme appréciable. Mais vous pouvez aussi avoir plusieurs points de vue différents: en regardant derrière vous, en vous regardant vous-mêmes, d'une moitié de la piste et même une vue aérienne. C'est une course musclée qui va se jouer sur la piste de Daytona, et faites quand même attention à ne pas détruire trop

rapidement votre véhicule, ce dernier perdant des bouts à chaque impact important. Pour les amateurs de stock car, Days Of Thunder offre

toutes les possibilités de se croire au volant d'une caisse pourrie, prêt à pousser les autres concurrents du coude pour arriver le premier.







PC  
90%

Days of Thunder est un superbe logiciel qui va enchanter tous les possesseurs de PC, disponible en CGA et EGA mais surtout en VGA 256 couleurs, celui-ci est d'emblée l'un des meilleurs softs de conduite, l'animation 3D est dans l'ensemble d'une grande fluidité et demeure assez rapide sur un simple XT. Grâce à sa compatibilité «adlib», le joueur sera à même d'apprécier le pilotage d'un «nascar» dans un environnement presque réel. Days Of Thunder rejoint les grands classiques du style Stunt Car Racer, qu'on se le dise.

Cris

|             |    |
|-------------|----|
| GRAPHISME   | 16 |
| SON         | 15 |
| ANIMATION   | 16 |
| MANIABILITE | 15 |

ST  
86%

Les graphismes en 3D ne changent pas d'une version à l'autre. Seuls les bruitages, beaucoup moins élaborés sur ST, déçoivent un peu et donnent moins de crédibilité à la simulation. Même si vous êtes un tantinet exigeant quant à la réalisation technique d'un soft, Days Of Thunder ne risque pas de vous décevoir, étant simple et efficace à la fois.

Kaaa

|           |    |
|-----------|----|
| GRAPHISME | 16 |
| SON       | 13 |
| ANIMATION | 16 |
| REALISME  | 14 |

AMIGA  
90%

Les graphismes en 3D sont sans reproches, la piste étant aussi déserte qu'une piste, et les quelques décors simples et carrés. Un son de moteur bridé en surchauffe variera selon votre vitesse et votre accélération, et un «scratch» de métal entrechoqué se fera entendre lorsque vous rentrerez en contact violent avec quelque chose. Vous commandez le véhicule au joystick, les cinq vitesses se passant en cliquant sur «fire» et en poussant le bâton; et l'inverse pour rétrograder. L'animation est rapide, un peu moins lorsque les décors sont présents (une option permet de les enlever) et quand il y a beaucoup de voitures à l'écran. Lorsque vous vous écrasez sur un mur, vous voyez des morceaux de votre voiture voler autour de vous. Au bout d'un moment, il est évident qu'elle restera sur les roues. Days Of Thunder est une bonne simulation de voiture, se rapprochant de Stunt Car Racer.

Kaaa

|           |    |
|-----------|----|
| GRAPHISME | 16 |
| ANIMATION | 15 |
| SON       | 15 |
| REALISME  | 16 |

PRIX : ENVIRON 249 F  
DISPO SUR ST, AMIGA, PC



La mission que vous confie Ocean aujourd'hui n'est même pas humanitaire, puisqu'il s'agit de sauver des êtres ayant vécu sur Terre avant nous. Mais je suis sûr que votre générosité ne s'arrêtera pas à ces menus détails.

## Night Breed

ST  
74%

La première vue des graphismes de Night Breed ne peut que décevoir. Les décors sont grossiers et les couleurs mal choisies, bref, c'est pas beau. Mais attention, ne vous arrêtez pas à cette première impression, car vous risquez de passer à côté de quelque chose d'intéressant. La taille des sprites est moyenne, ils se déplacent rapidement mais n'ont pas beaucoup de phases dans leurs actions, ce qui donne des mouvements secs et nerveux. Mais ce sont d'une part les bruitages déments qui donnent tout son intérêt à Night Breed, avec des diglts de mecs qui gueulent ou qui gerbent, des rafales de mitraillette ou des explosions de bombes à retardement. Ensuite, ce sont les formes des monstres, qui peuvent

aller du simple soldat réaliste au conglomérat le plus étrange de chair torturée (c'est lui qui gerbe). Dommage que la manipulation au joystick ne soit pas excellente, parce que le jeu aurait pu être franchement bon en ne faisant abstraction que des décors. Toutefois, une certaine folle dévastatrice règne au-dessus de ce soft, ce qui m'oblige à dire que malgré des imperfections évidentes, il demeure incontestablement intéressant (ouah, la vaaache, comment il prend des gants pour dire ça, lui!). Artemus

|             |    |
|-------------|----|
| GRAPHISME   | 11 |
| SON         | 16 |
| ANIMATION   | 13 |
| MANIABILITE | 12 |

PRIX : NON COMMUNIQUE  
DISPO SUR AMIGA, ST, EN NOVEMBRE



Les Night Breed sont des êtres venus d'un autre temps, puisqu'ils étaient sur Terre avant notre arrivée. Bon, quand on est venus, nous les hommes, on les a évidemment massacrés pour avoir la place nette, c'est normal. Toutefois, certains Night Breeds ont survécu, ayant été emmenés par Baphomet, devenu leur Dieu pour cet acte de bravoure. Les Night Breed sont maintenant enfermés dans une ville souterraine: Midian, dont le centre est Nécropolis. C'est justement devant les portes de cette ville que vous, Boone, vous trouvez, et ce sont les Night Breeds enfermés que vous devez délivrer. Pour ce faire, il ne faudra pas hésiter à tuer tout ce qui vous passe devant le nez, à coups de poings ou bien grâce aux armes que vous pourrez récupérer de vos défuntes victimes. Une bonne baston se prépare au centre de la Terre, dans le Pays de la Mort, là où ôter la vie n'est pas un crime, mais une action courante et sans aucune gravité (ouah, imagine le pied! On pourrait tuer Elbaz sans avoir d'embrouilles. C'est le kif!).

Un jeu d'échecs de plus dans le monde micro, certes, mais celui-ci, Chess Master 2000, est particulièrement évolué. Ubi Soft-Kasparov: le match (envoyez les paris)!

CPC  
85%

La manipulation de Chess Master 2000 a été simplifiée au maximum. Malgré le grand nombre d'options, l'utilisateur n'a pas à naviguer d'un menu à l'autre, d'une page écran à une autre, ou à entrer des combinaisons clavier compliquées. Non. Vous dirigez une petite main au joystick ou au clavier, en haut de l'écran se trouvent les menus déroulants contenant les options, il vous suffit de cliquer pour l'actionner, et en dessous l'échiquier. Pour déplacer une pièce, rien de plus simple, vous la pointez avec la main, vous appuyez, et la déplacez directement où vous voulez. Cela en mode plan ou en 3D. Quand l'ordinateur joue, la pièce qu'il a sélectionné se déplace réellement (même si en 3D, au cours du déplacement, le programme ne tient pas compte des priorités d'affichage, et que les pièces se che-

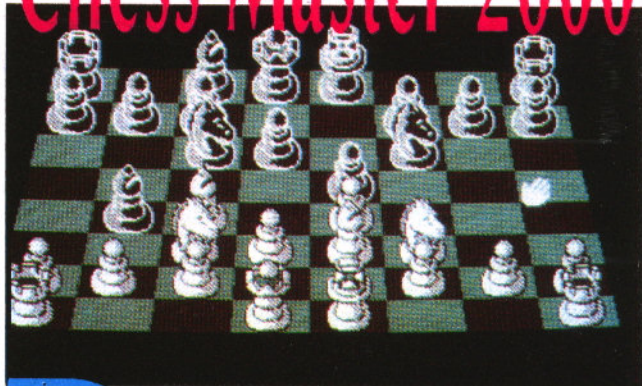
vauchent). Vous avez la possibilité d'obtenir l'affichage des coups en haut à gauche en notation officielle. Et si les couleurs ne vous plaisent pas, ce qui est assez compréhensible, vous pouvez les changer. Je conseille à tous les fanas d'échecs de se procurer Chess Master 2000, et pour ceux qui ne connaissent pas encore ce jeu millénaire, c'est une très bonne occasion de le découvrir (j'ai essayé d'apprendre les règles à Kaaa, mais au bout de 5 minutes d'explications, il m'a déclaré: «Pffffffiouuu... C'est compliqué... On fait une bataille?»).

Seb

|             |    |
|-------------|----|
| GRAPHISME   | 14 |
| REFLEXION   | 20 |
| ANIMATION   | 13 |
| MANIABILITE | 16 |

PRIX : NON COMMUNIQUE  
DISPO SUR AMIGA, ST, CPC

## Chess Master 2000



De tous temps l'homme a joué et s'est passionné pour les échecs. Mettez-lui une machine entre les mains, et il tentera de lui apprendre à jouer. Par exemple, donnez-lui un ordinateur, et il vous pixélisera les différentes pièces de l'échiquier, vous permettra de voir en 3D ou en plan, fera jouer la machine contre le joueur, et cela en choisissant le niveau, ou vous donnera la possibilité de choisir la position des pièces pour résoudre les problèmes que vous pouvez trouver dans différentes revues. Toutes ces options, et d'autres comme la possibilité de sauvegarder une partie, de revenir d'un coup en arrière, de changer de camp à tout moment, de faire jouer l'ordinateur tout seul (pratique pour les débutants), tout cela est disponible sur Chess Master 2000 qui s'annonce comme le programme d'échecs le plus puissant sur CPC.





**J'arrive!**



tests

# Simulcra

**Microstyle nous offre un Shoot'Em Up qui va radicalement changer votre optique de combat.**



**V**ous voilà à bord d'un tank, un peu spécial il est vrai puisqu'il est en 3D formes pleines, dans l'espace, et qu'il se trouve sur un sol également en 3D, formé à la façon de carrelages suspendus dans l'espace. Chaque niveau est construit de différente manière et forme un gigantesque labyrinthe d'où vous devrez trouver la sortie en évitant les barrières énergétiques le délimitant. Bon, pour le labyrinthe, une carte visible à tout moment vous indique votre position, donc ce n'est pas le plus important. Votre but premier est de trouver et de détruire cinq générateurs alimentant les barrières énergétiques qui vous battront souvent le chemin. Evidemment, le monde dans lequel vous vous trouvez est hostile et dangereux, parsemé d'ennemis sans pitié qui vous tireront dessus à la moindre occasion. Vous devrez donc les détruire en ramassant les bonus qu'ils laisseront échapper à leur mort. Ces bonus vous permettront d'acquérir des radars, des vies supplémentaires, des ailes pour faire voler votre tank, etc. Pour réussir les trente niveaux de Simulcra, la récolte de ce genre de gadgets est indispensable. A vous de jouer, dans le monde le plus dangereux qui soit.

AMIGA  
87%

*Votre tank se situe toujours à peu près au centre de l'écran, et lorsque vous manipulez votre joystick, c'est le décor qui défilera autour de lui à une vitesse vertigineuse. Une animation donc extrêmement bien réalisée, que ce soit au niveau du décor ou des engins. Vous aurez du mal à vous habituer à la manipulation et à vous positionner parfaitement par rapport aux ennemis; mais avec de l'entraînement cela deviendra fastoche, et vous vous rendrez compte que la façon dont bouge le décor permet de bouger avec précision et rapidité. Pour dégommer les méchants, vous avez soit un tir de mitrailleuse en appuyant simplement sur fire, soit un missile en laissant le doigt plus longtemps sur le bouton. Simulcra comblera les plus exigeant en matière de 3D, qui pour une fois auront un jeu intéressant et bien réalisé à la fois. Notez que l'auteur (Steve Turner) a été interviewé dans notre dernier numéro.*

Artemus

|             |    |
|-------------|----|
| GRAPHISME   | 17 |
| SON         | 14 |
| ANIMATION   | 17 |
| MANIABILITE | 16 |

**PRIX : ENVIRON 249 F**  
DISPO SUR ST, AMIGA EN OCTOBRE



Pour ceux qui ont le combat dans le sang

# LES BAT'TANTS

Une compilation des hits de la catégorie Aventure/Action.

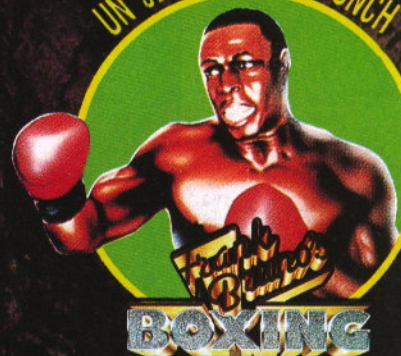
DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE



**RICK DANGEROUS**

PC  
ST/AG  
299 F

UN JEU QUI A DU PUNCH



**BOXING**

NOTE 87 % PAR AMSTRAD 100 %

CPC D  
199 F



**COMMANDO**

CPC K7  
149 F



**SAVAGE**

PRIX DU MEILLEUR JEU D'ACTION



**NAVY MOVES**



**IKARI WARRIORS**

Des effets spéciaux très soignés, une bande sonore décapante, des couleurs et graphismes éclatants, des passages inoubliables, un MUST AMSTRAD 100 %.

D'excellents graphismes, animations et bruitages - TILT

PC

Rick Dangerous  
Savage  
Ikari Warriors  
Frank Bruno's  
Boxing

ST/AG

Rick Dangerous  
Savage  
Navy Moves  
Commando  
Ikari Warriors

CPCP/K

Rick Dangerous  
Savage  
Navy Moves  
Commando  
Ikari Warriors

Rick Dangerous © 1989 Core design Ltd. Ikari Warriors © SNK Corporation. Commando © 1989 Capcom USA. Frank Bruno's Boxing © 1988, 1989 Elite System Ltd. Savage © Probe Software Ltd. Microprose/Firebird. Navy Moves © 1989 Dynamic

**UBI SOFT**

Entertainment Software

UBI SOFT 8-10 rue de Valmy 93100 Montreuil-Sous-Bois Tél : 16 1 48 57 65 52



# FUTURA

P R E S E N T E



PHOTOS ATARI



**A MA DROITE :**  
**LE CHAMPION ANDRÉ PANZA**

**58** combats = **55** victoires.  
3 fois champion du monde de kick boxing  
3 fois champion du monde de boxe française.

**A MA GAUCHE :**  
**LE LOGICIEL PANZA KICK BOXING**  
Deux années de travail d'équipe  
pour un résultat exceptionnel.

- 75\* coups, parades et chutes
  - plus de 600\* positions digitalisées à partir de réels combats
  - une jouabilité sans précédents
- Grâce à la collaboration d'André Panza, cette simulation est exceptionnelle de réalisme.

\* varie selon les machines.

*Panza*



1142581036

# BOXING





CHAMPION

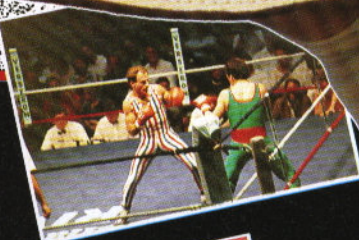
ME II

DOIT REVENIR

|                 |                 |       |
|-----------------|-----------------|-------|
| CLASSEMENTS     | JOY 2           | ATARI |
| CHOIX DES COUPS | CHOIX DES COUPS |       |
| FORME PHYSIQUE  | OPTIONS         |       |
| COMBATS         |                 |       |

BOULE NOUVEAU

DEMO



CPC / CPC +,  
console GX 4000

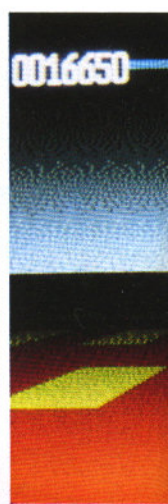
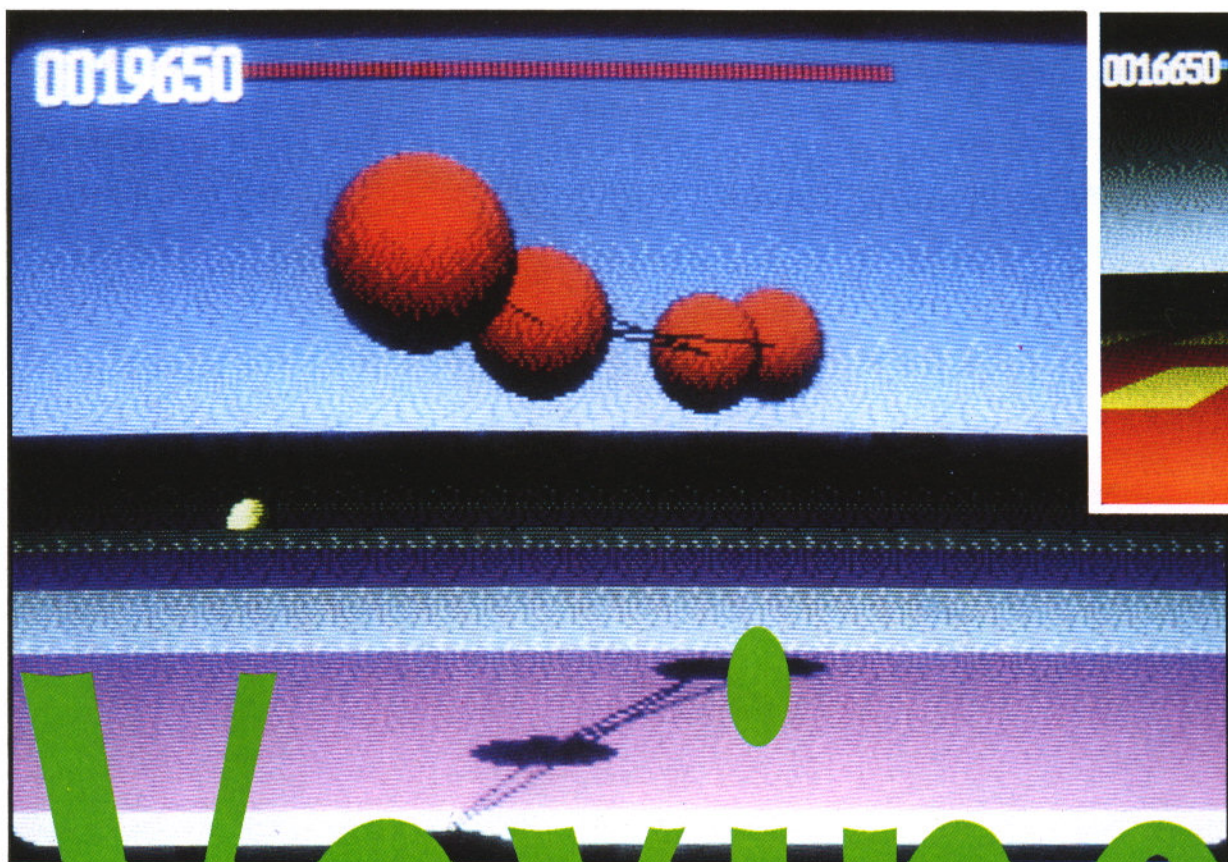
IBM & COMP, CGA  
EGA / VGA.

AMIGA,  
ATARI

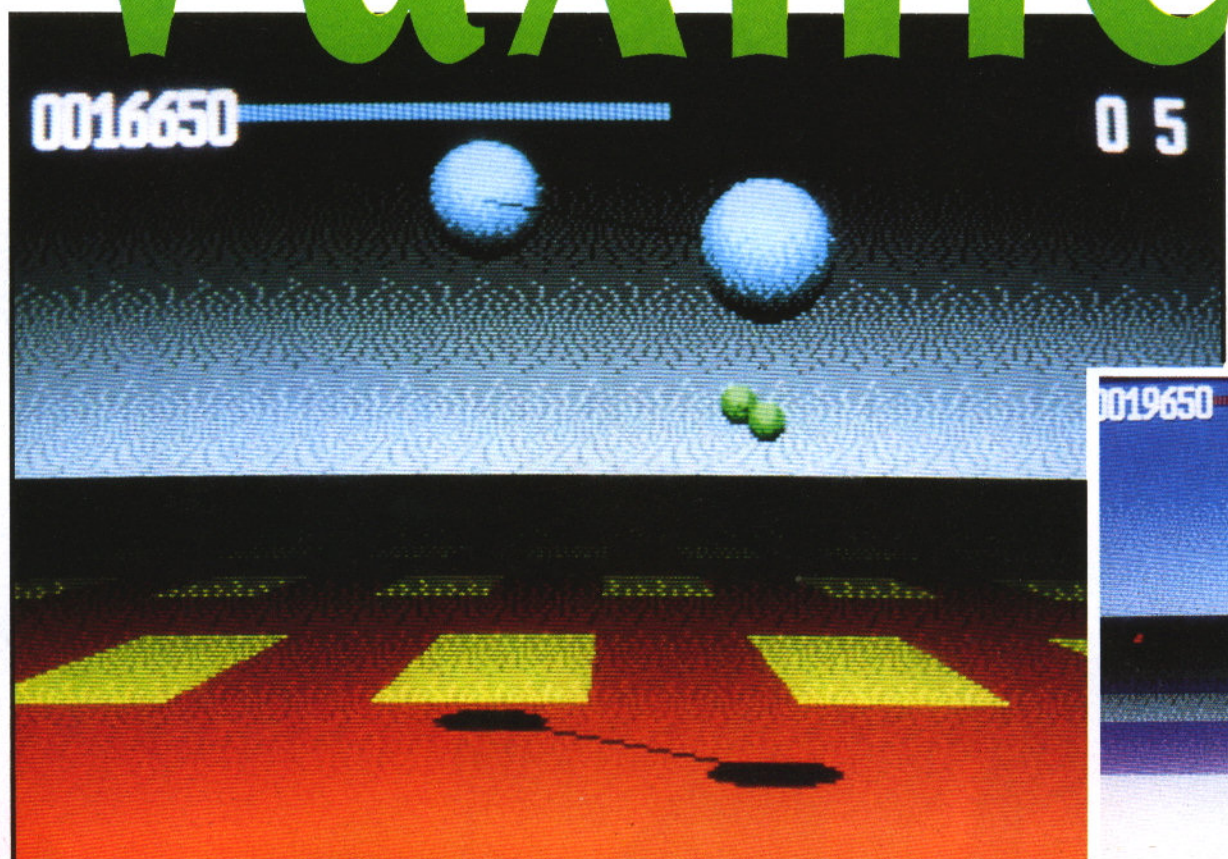
# BOXING



tests



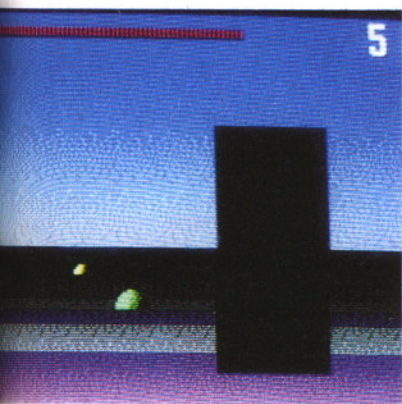
# Vaxine







**O**n n'arrête pas de nous le dire, les virus ça peut s'attraper n'importe quand, n'importe où et dans n'importe quelles circonstances (heu... ça dépend du virus). Dans notre corps, une bataille constante est livrée aux méchants microbes qui bouffent impunément nos défenses immunitaires, et qui se reproduisent encore plus rapidement que des lapins en rut (pour imaginer la tronche d'un lapin en rut, il suffit de regarder Seb devant le poster central de Playboy). Dans Vaxine, trois sortes de virus attaquent votre corps. Pour les reconnaître, rien de plus facile: il y en a un rose, un vert et un orange. Ça facilite la tâche, parce que si vous deviez sortir votre microscope à chaque tableau, vous n'auriez pas fini. Pour lutter contre ces trois types de virus, vous avez trois vaccins différents. Devant un virus vert, il faudra sélectionner le vaccin vert, et lui en balancer un paquet dans la gueule. Mais attention, vous n'avez pas des réserves inépuisables de ces précieuses défenses, alors ne les utilisez qu'à bon escient. La rapidité est de rigueur dans Vaxine, vu que ces saloperies de cellules infectieuses s'associent incroyablement vite et affaiblissent votre corps, jusqu'à la mort.



**En bon docteur, US Gold nous prévient des pires maladies et nous fournit même les vaccins.**

ST  
92%

*Procédons par ordre. D'abord, les graphismes: imaginez "E-motion" en 3D et vous aurez la vision des boules de Vaxine (qui sont toujours plus agréables que celles de Seb). Ensuite, le terrain de jeu: un sol la plupart du temps quadrillé, que vous voyez en perspective, et qui défile à une vitesse à donner le vertige. Se manipulant à la souris, vous sélectionnez le type de vaccin avec le bouton de droite, et vous tirez avec le gauche. Au départ du jeu, vous êtes devant l'une de vos "bases", considérant que ce sont les petites boules la formant que le virus va attaquer. Au début, les cellules dévastatrices sont en nombre restreint, et rebondissent bêtement, seules dans une immense étendue vide. A ce niveau-là, il est facile de se placer devant, et de leur tirer dessus. Elles disparaîtront dans un "bang" de ballon qui explose, et quelques points vous seront donnés pour cet acte de bravoure.*

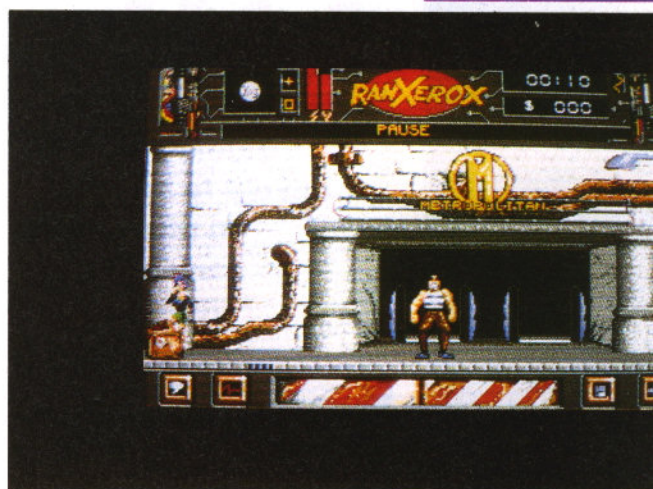
*Profitez-en, car le temps joue contre vous, et elles ne perdent pas une seconde pour se multiplier. Parsemés dans votre corps, des espèces d'immenses portes noires vous permettront de mettre le jeu en pause, en rentrant simplement dedans. Un paquet de niveaux de plus en plus difficiles (les virus arrivant à grand renfort) et plus de cent couleurs à l'écran donnent à Vaxine une dimension toute particulière. C'est extrêmement beau, c'est difficile et incroyablement bien réalisé. Vaxine prend les meilleures possibilités de l'ST pour nous offrir un jeu sortant complètement des sentiers battus.*

Artemus

GRAPHISME 18  
SON 16  
ANIMATION 19  
MANIABILITE 15

PRIX : 199 F ST, 249 F AMIGA  
DISPO SUR ST, AMIGA ET PC  
FIN OCTOBRE

# Ranx



**L**e peu recommandable personnage créé par Liberatore sévit désormais sur Amiga et sur PC. Pas aimable pour un sou, franchement haineux et carrément méchant. Comme dans la version ST, Ranx se déroule dans les quartiers glauques de New-York où traînent clodos, dealers, portiers de tripots, et malfrats de tous poils qui affectionnent les gros calibres et la tronçonneuse. Mais il y a aussi des potes qui ont toujours un surin à vous prêter ou une grenade en rab. Ranx est davantage qu'un jeu de castagne; il est en effet pimenté de dialogues virils et de scènes qui sont en passe (de trois?) de faire sa réputation ô combien graveleuse. Ranx carbure au 110 volts bien tassé et un scanner permet de vérifier sa santé de fer (normal pour un robot-zonard).

PC

AMIGA  
77%

GRAPHISME 15  
SON 15  
ANIMATION 10  
DIFFICULTE 14

PC  
65%

GRAPHISME 10  
SON 08  
ANIMATION 10  
DIFFICULTE 14

*Domage que l'animation des personnages, sur Amiga aussi bien que PC, ne soit pas tout à fait à la hauteur. Plutôt réussis sur Amiga, les graphismes et les bruitages sont fadasses sur PC. Les décors ne tirent pas parti du mode VGA et le son couine pauvrement, un défaut inhérent à cette bécane. Il reste heureusement une foule d'animations marrantes et de détails surprenants. Le soft donne envie de lire la BD et ceux qui la connaissent ne seront pas trop déçus grâce à l'atmosphère ranxerox très bien restituée.*

Bô TGV

PRIX : NC  
DISPO SUR ST, AMIGA ET PC



# The Punisher

**Quand The Edge envoie le Punisseur en mission, ça cartonne dans le milieu des malfrats.**

Une arme à feu dans chaque poigne, à la façon de Rambo dans ses moments de colère, le Punisseur a pour mission de sauver des innocents en pénétrant dans les repaires sombres et hostiles des brigands de la pègre, et de tout casser, nom de Dieu! Pas un seul bandit ne doit échapper au Punisseur, et c'est le masque sur la figure, la combinaison de super-héros avec une grosse tête de mort sur la poitrine et l'esprit sans pitié qu'il va frapper de sa main d'acier. Une à une, il va visiter toutes les ruelles du quartier louche de la ville, et dégommer les méchants



ST  
74%

*Le Punisher est tiré de la revue américaine consacrée exclusivement aux aventures exaltantes de super-héros: Marvel. Donc, dans l'esprit, c'est «pas de pitié pour la vermine qui pourrit notre belle cité et empoisonne la vie de nos chers concitoyens». Allez hop, on rentre dedans, c'est le carnage. The Punisher est réalisé à la façon des «Incorruptibles», c'est-à-dire que vous ne voyez pas le héros, mais uniquement le bout des canons des armes qu'il porte. A la souris, vous dirigez le viseur et vous cliquez sur le bouton droit pour l'arme de droite, et sur le bouton gauche pour l'arme de derrière. Non, je déconne, pour celle de gauche, évidemment. A gauche, justement, vous portez l'arme à répétition, dont le chargeur, encore plus à gauche sur votre écran, se videra rapidement. Lorsqu'il sera vide, l'arme disparaîtra pendant quelques secondes, le temps de se recharger; mais vous pourrez bien sûr tirer avec l'autre pendant ce temps, d'où l'utilité de posséder deux armes.*

*Les graphismes sont bien réalisés, dans le pur style BD américaine avec des gueules et des attitudes outrageusement exagérées. Par contre, il ne faut pas être trop exigeant pour*

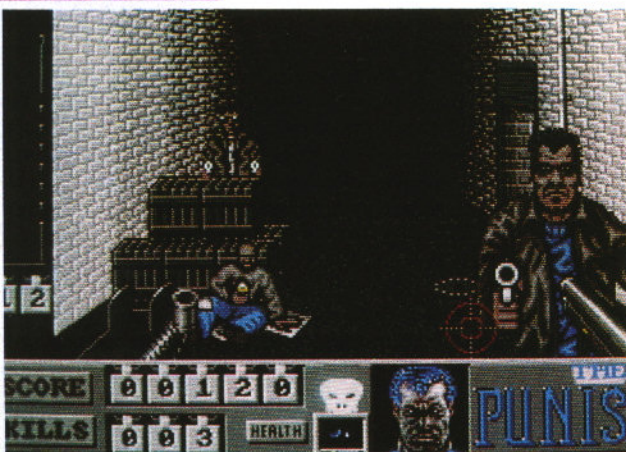
*l'animation, celle-ci se passant en deux étapes: l'apparition du personnage, et la pose qu'il prend lorsqu'il meurt. Le reste ne se passe qu'au niveau des impact de balles, faisant une petite explosion rapide.*

*Lorsque vous avez décimé toute la racaille d'une scène, une flèche de direction apparaît sur l'écran, et vous devrez cliquer dessus pour changer d'endroit. Durant votre mission, vous rencontrerez trois sortes d'ennemis: ceux qui apparaissent un quart de seconde aux fenêtres et que vous ne pourrez avoir qu'avec d'excellents réflexes; ceux sortant des portes latérales qu'il est beaucoup plus facile de tuer avec une seule balle; et ceux qui vous feront face, coriaces et pouvant se manger jusqu'à deux chargeurs dans le bide avant de crever. The Punisher est un jeu pour se défouler, et vu le nombre de morts à la minute, ça calmera pour un instant vos instincts meurtriers.*

Kaaa

|             |    |
|-------------|----|
| GRAPHISME   | 15 |
| SON         | 13 |
| ANIMATION   | 14 |
| MANIABILITE | 15 |

**PRIX : ENVIRON 199 F  
DISPO FIN OCTOBRE**



montrant leur nez à la fenêtre, roulant par terre ou lui faisant directement face. A vous de faire prendre le bon chemin au Punisseur, dans ce labyrinthe d'arrière-cours à l'ambiance menaçante, en évitant les embuscades et les pièges. Et si vous n'êtes pas vraiment sûr des super-armes que le super-justicier porte sur lui, vous pouvez toujours lui en choisir d'autres en allant dans sa super-camionnette. Dieu que c'est amusant de jouer les super-héros: on peut donner plus de poids à tout ce qu'on dit en rajoutant le mot «super» devant.



# NITRO



## NITRO

*Choisissez votre bolide, agrippez le volant et go !*

Foncez dans les villes, les forêts, le désert et l'holocauste ; participez à plus de 30 courses d'ultra-violence jour et nuit. Seulement, la nuit, vous devez avoir de bons phares !

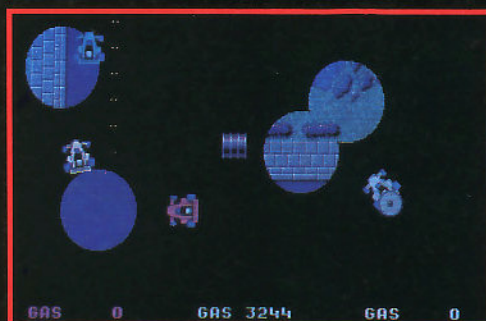
Votre bolide étant très sollicité, vous le droit d'en changer jusqu'à deux fois durant la course, à moins que vous ayez les moyens de le réparer.

Jouable à plusieurs en même temps.

**DISPONIBLE SUR ATARI ST/STE ET AMIGA**

photos d'écran Atari ST/STE

**IL FAUT LE VOIR POUR LE CROIRE**



**PSYGNOSIS / SFMI**  
**BP 114 - 80 Rte des Crêtes**  
**06561 VALBONNE**  
**SOPHIA ANTIPOLIS**  
**Tél. : (16) 92 94 36 00**





tests

# Superbike Simulator



ST  
55%

Elles sont belles, les motos de chez Mindscape. A les voir comme ça, on ne douterait pas une seule seconde de leur capacité à tenir la route.

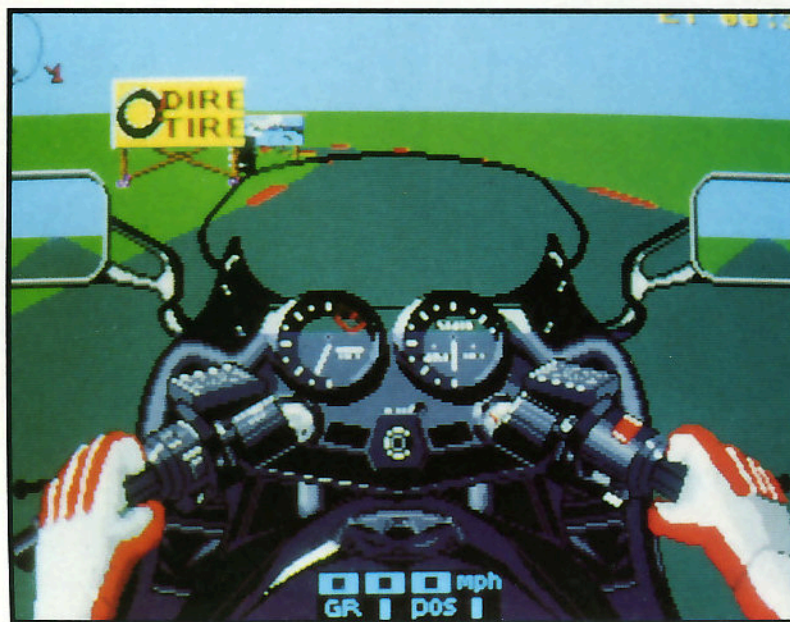


**V**ous avez avant tout un tas de choix à faire, d'abord pour la moto. Qu'est-ce que vous allez prendre comme bécane entre les deux Honda, la Suzuki, la Kawasaki et les deux Yamaha? Pour vous guider dans votre choix, une page graphique représentant superbement la moto, entourée d'un paquet d'informations sur ses caractéristiques apparaîtra lorsque vous cliquerez dessus. Ceci étant fait et après une longue hésitation quant à laquelle des bécanes vous conviendra le mieux, vous allez pouvoir sélectionner le circuit sur lequel vous voulez courir.

Six pays sont représentés, ayant chacun leurs caractéristiques propres. Après avoir bien visionné les parcours, vous êtes peut-être prêt à foncer? Ah, mais avez-vous choisi les bons pneus? Attention, c'est très important, les pneus. Surtout que la pluie ne se gêne pas pour tomber sur certains circuits. Huit marques différentes vous sont donc proposées. Cette fois c'est bon? Plus de problème? Alors on y va, objectif course! Vous voulez tourner tout seul ou avec des concurrents? Je sais, je suis chiant, mais le sport c'est pas de la rigolade, il faut savoir où on met ses roues.

Le jeu commence très bien: une musique rapide vous entraîne dans un univers dur comme du métal de carrosserie, et des pages graphiques impeccablement réalisées vous titillent les sens. Quand vous cliquez sur une bécane pour connaître ses caractéristiques, elle apparaît sur tout l'écran en se dessinant d'abord en quadrillé, à la façon de «Tron». C'est super beau, et on s'attend à une suite de bon aloi. La musique change de thème à chaque tableau, et, le joystick serré dans votre pogne, vous êtes prêt à essayer le meilleur des jeux de motos de tous les temps. Et puis vous voilà sur le circuit, avec le tableau de bord de la bécane devant vous, vos deux mains visibles sur le guidon, entouré d'un décor franchement pas beau. A part la partie de votre moto, le reste est dessiné avec d'énormes pixels (y avait pas plus gros en stock), et colorié avec un mauvais goût redoutable. Les bords de route sont moches, ornés ça et là de sapins mal fait et de bidons grossiers. En plus, au démarrage, tout l'espoir d'entendre un son potable apportant du poids à la simulation se barre, vu que l'on entend péniblement un vrombissement de moustique asthmatique. Et pour couronner le tout, l'animation est saccadée, votre moto ne bougeant pas d'un poil c'est le décor qui tanguent autour d'elle, et la manipulation est mal gérée. On n'y joue qu'au joystick, les vitesses peuvent être automatiques ou manuelles et deux personnes peuvent s'y coller en même temps. Ça valait le coup de sélectionner pendant trois quarts d'heure la moto qui nous convenait le mieux.

Artemus



|             |    |
|-------------|----|
| GRAPHISME   | 13 |
| SON         | 12 |
| ANIMATION   | 10 |
| MANIABILITE | 12 |

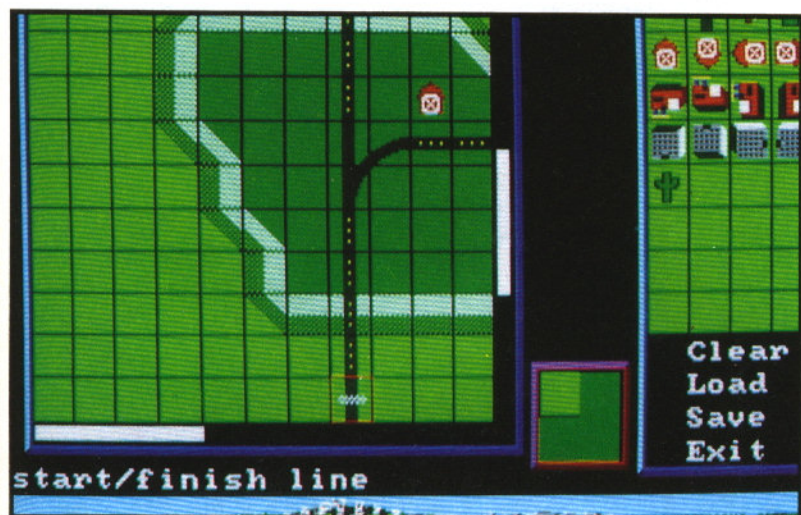
PRIX : ENVIRON 249 F  
DISPO SUR ST, AMIGA ET PLUS TARD PC





**A** bord de votre Lamborghini Countach ou de votre Ferrari, traversez un monde complètement dingue. En effet, dans cet univers les routes sont peuplées de virages

relevés, de loopings diaboliques et de ponts coupés en deux. En fait, vous allez conduire votre monstre dans un circuit 24 Matchbox. Délirant, n'est-ce pas? Et pourtant, tout ceci est bien sérieux. Un coup d'accé-



lérateur, et hop vous voici lancé à grande vitesse dans un looping démoniaque. Une mouche vous gratte? Votre souris grince des dents et vous voilà projeté dans les airs à la manière d'une mouette mais attention à l'atterrissage! Tchakablam! Votre voiture est en miettes. Qu'à cela ne tienne! Vous recommencez imperturbablement le parcours en implorant St Christophe. L'univers où vous évoluerez est entièrement en 3D et il vous sera possible de bien visualiser vos faits et gestes. Grâce à la vue venant d'un hélicoptère ou d'un satellite, vous pourrez mieux apprécier les figures que fera votre voiture et il vous sera même possible de revoir sur magnétoscope vos cascades loufoques. Si le parcours proposé ne vous convient pas ou plus vous pourrez en changer grâce à un éditeur de terrain qui vous permettra de faire jaillir votre imagination débordante ou d'aligner trois loopings à la suite. C'est au choix. Bienvenue aux commandes d'une nouvelle race de jeux qui a fait fureur dans les arcades. Et éclatez-vous bien! Au sens propre...

PC  
81%

*Skid Marks est l'adaptation trait pour trait de l'illustrissime Hard Drivin' d'Atari qui a fait fureur dans les salles d'arcades. Piloter un bolide dans un circuit 24 n'a rien de facile! Les graphismes EGA/VGA sont dans l'ensemble de bonne qualité et l'animation nous a paru très fluide. Ah bon! Les effets sonores de base sont corrects mais c'est surtout les sons compatibles AdLib qui demeurent, bien sûr, les plus convaincants. Dans l'ensemble, Skid Marks est un très bon soft qui grâce à son générateur de parcours intégré risque d'avoir une durée de vie nettement supérieure à son homologue des arcades. Notre seule inquiétude concerne les conflits 3D, certes difficiles à gérer, mais tout de même gênants à certains moments... Mais l'intérêt est au rendez-vous et c'est le principal... Ne l'oubliez pas!*

Cris.

|             |    |
|-------------|----|
| GRAPHISME   | 13 |
| SON         | 14 |
| ANIMATION   | 16 |
| MANIABILITE | 15 |

PRIX : NC  
DISPO SUR PC, AMIGA ET  
ST FIN NOVEMBRE

**Mindscape nous offre une fois de plus, une bonne dose de loopings diaboliques avec Skid Marks.**



# Shadow of th

Pour cette suite, Psynosis a réuni tout son pouvoir magique, et dans une explosion de lumières et de couleurs, vous envoie affronter la Bête pour la seconde fois.



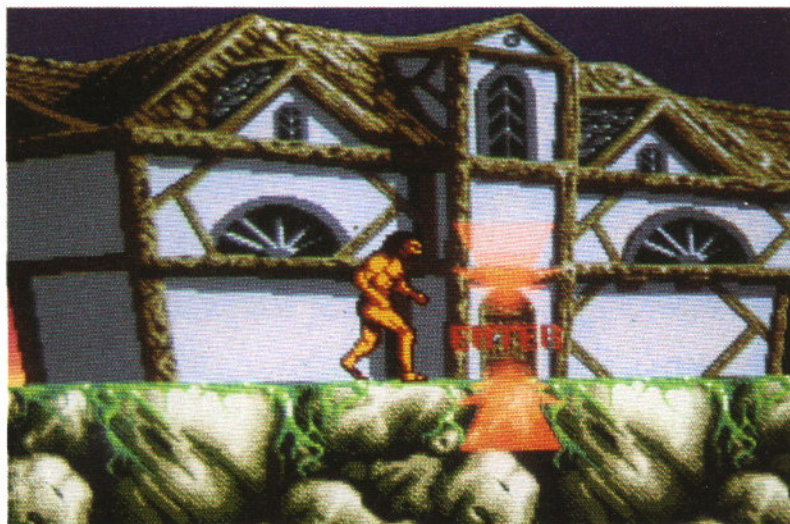
**L**e mage de la Bête, Zelek, est dans une position désagréable. Il doit réparer la faute qu'il a commise lors de votre évasion, et apporter à Maletoth, le Seigneur de la Bête, un remplaçant à votre ex-ingrate tâche. C'est dans la forêt de Deadwood qu'il trouve ce qu'il recherche. Ses griffes acérées ne font qu'un geste pour détruire le toit du petit cottage dans lequel vivent une maman et une toute petite fille, pour s'emparer du nouveau-né. Sous un ciel noir il s'envole en tenant dans ses bras maléfiques le fruit de sa quête: votre sœur.

Vous, après avoir réussi la précédente aventure de Shadow Of The Beast, avez retrouvé une forme humaine. Et vous savez ce qu'il vous reste à faire dorénavant: partir pour la ville de Kara-Moon, et récupérer votre frangine. Je vous préviens tout de suite, c'est pas une mince affaire, d'autant plus que vous ne possédez qu'une massue pour combattre les tonnes de monstres vivant là-bas; et qu'il n'y a pas un seul plan de la ville pour repérer votre chemin. A vous de trouver des personnages alliés, de récolter des renseignements vous permettant d'atteindre certains endroits, et de trouver des armes supplémentaires. Durant votre quête vous pour-

rez ramasser des pièces de monnaie que vous pourrez ensuite échanger contre du matériel, qui lui-même pourra éventuellement vous servir à acheter certains personnages. Aucune morale, dans ce pays.

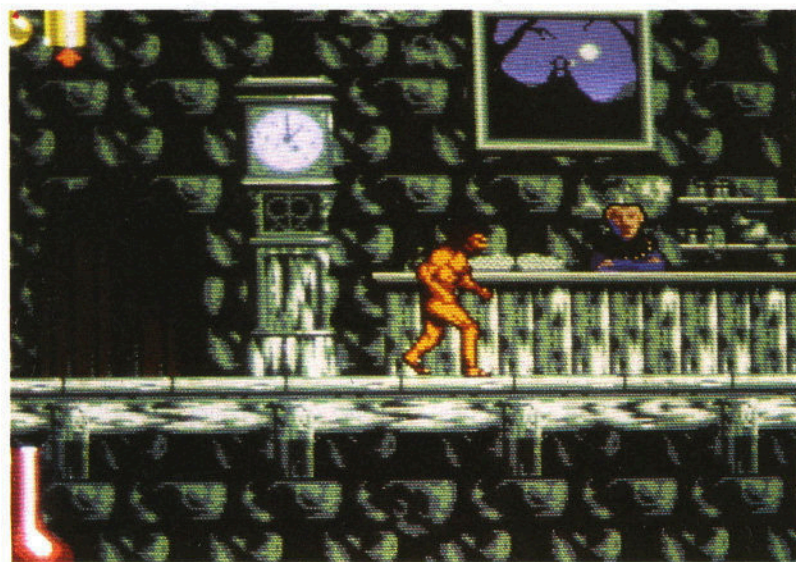
Quelques conseils pour survivre le plus longtemps possible dans le labyrinthe qu'est Kara-Moon, ne vous engagez pas dans des passages que vous ne connaissez pas sans vous assurer que vous pourrez revenir en arrière, car il y a pas mal

d'impasses. Questionnez les personnages le plus souvent possible et faites bien attention à leurs réponses. N'utilisez vos armes qu'à bon escient, elles vous seront indispensables dans certains cas. Ne faites pas d'offrandes dans la première partie, car cela vous ramènerait au début de l'aventure. Et pour finir, prévoyez quelques jours de repos car quand on commence Shadow Of The Beast II, on veut aller jusqu'au bout. Et il est très dur à atteindre, le bout.





# e Beast II



AMIGA  
96%

Avant de jouer, vous avez droit à un superbe dessin animé vous montrant le passage clef de l'histoire: quand votre sœur se fait enlever par Zerek. C'est superbe, ça vous plonge dans une ambiance démente et on a presque envie d'applaudir. C'est vrai que c'est beau, mais vous serez obligé de vous le retaper à chaque nouveau chargement. Ensuite, vous découvrirez le jeu. Wou-aaahhhh.... Putain qu'il est bô! Les graphismes ne sont pas décevants, aussi beaux, aussi colorés et aussi fins que la première version. Quand vous commencerez à courir, vous verrez les deux scrollings différentiels et multidirectionnels défilé avec une rapidité et une fluidité rarement égalée. C'est vrai, il y en a moins que dans le premier, mais c'est quand même superbe. Ensuite c'est de l'arcade classique, à part que votre personnage, un grand sprite hyper-bien animé (cinquante images/seconde, c'est vous dire!) se bat contre des monstres sortis tout droit d'un bon film d'héroïc-fantasy. Evidemment, vous n'irez pas loin au début, vu que le personnage n'a qu'une vie et que ça cartonne dès les premiers tableaux. Mais comme ils reviennent toujours aux mêmes endroits, vous comprendrez la marche à suivre à force d'y jouer.

Une musique cool à la Pink Floyd vous accompagne tout le temps, et la page de présentation ainsi que celle de votre mort (vous risquez de la voir souvent, heureusement qu'elle est superbe) sont ornées du même genre de musique digitalisée. Ambiance, ambiance. Shadow Of The Beast II c'est surtout très beau, malheureusement quelquefois un peu énervant à cause du temps de chargement, mais l'attente vaut le résultat.

Artemus

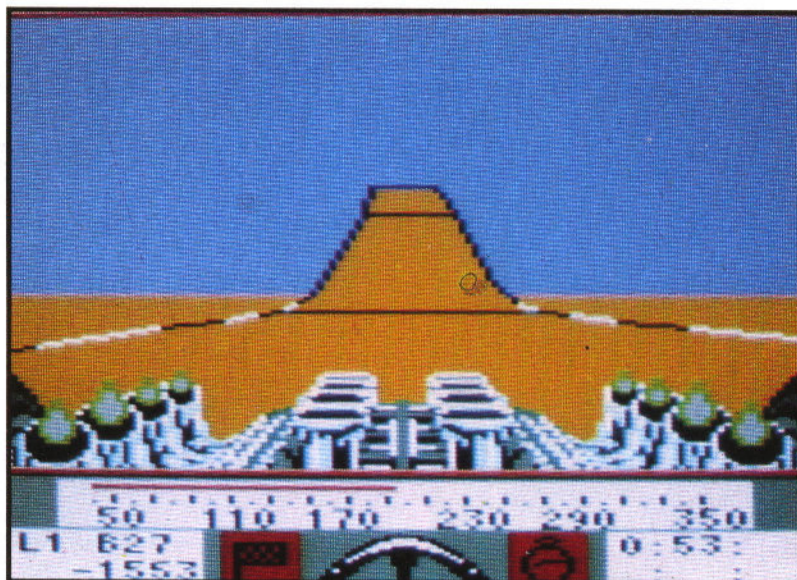
|             |    |
|-------------|----|
| GRAPHISME   | 19 |
| SON         | 18 |
| ANIMATION   | 20 |
| MANIABILITE | 17 |

PRIX : ENVIRON 349 F  
DISPO SUR AMIGA



Arrêtez de  
faire Vroumm  
Vroumm  
avec la  
bouche, et  
saisissez  
plutôt votre  
joystick.  
Microprose  
nous offre la  
version CPC  
de Stunt Car  
Racer. Ça  
décoiffe!

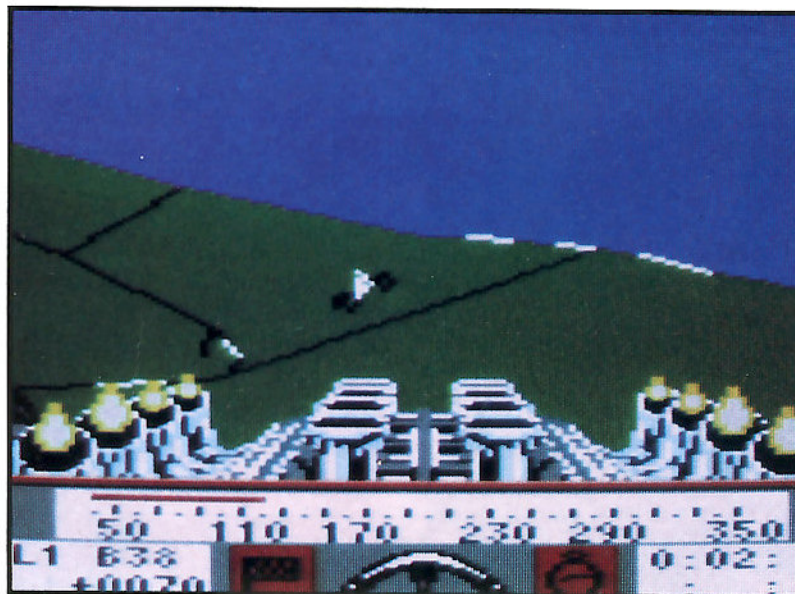
# Stunt Car Racer



**L**a formule 1? C'est dépassé, vous avez épuisé les sensations possibles avec ce type de compétition. Les courses en Ferrari sur le périph? Arf, c'est nul tout ça, il vous faut autre chose. C'est pourquoi, quand René est venu vous parler des courses de Stock Car sur pistes surélevées, là, vous vous êtes dit: "Mon pt'it Georges, voila enfin quelque chose pour toi".

Quoi que, maintenant que vous êtes sur la piste, derrière le volant de votre monstre bourré de chevaux, avec un concurrent à votre gauche qui vous regarde en souriant dans le plus pur style du "j'sens que je vais te faire manger le bitume", vous vous demandez si c'est vraiment quelque chose pour vous. Bref, on verra bien.

C'est parti. Accélérateur enfoncé au maximum, hop, une bosse, et le concurrent qui vous double. Il a mis son turbo. Pas grave, je le rattraperai après ce virage. A mon tour de pousser le moteur à l'aide du turbo, le compteur monte, la piste défile de plus en plus vite, ça y est, je sens que ça vient, mon corps est déjà recouvert de sueur, c'est la vitesse, la course, je... je... Restons calme, la moindre erreur peut-être fatale, une sortie de route est si vite arrivée. Tout d'abord rejoindre mon adversaire. Ça y est, il est à quelques mètres, je vais profiter de la descente pour le doubler. Accélération, plus que quelques... Rhaaaaa, l'enfoi-biiiiip-, il m'a balancé dans le décor, je vais m'écraser sur le soooooo!!!!



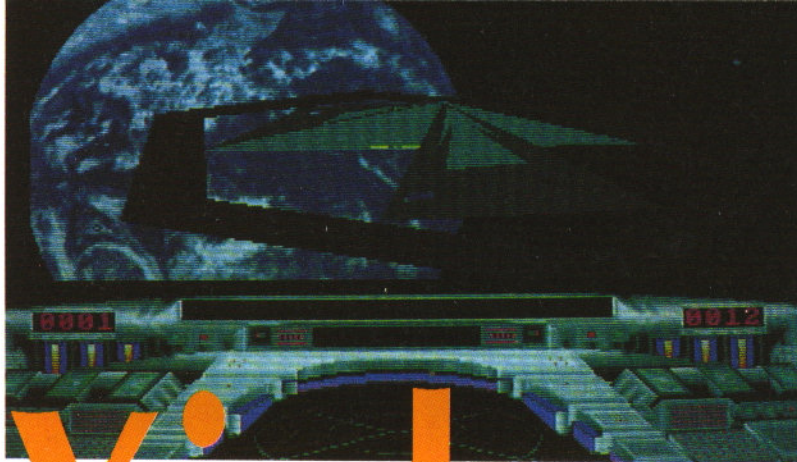
CPC  
94%

Stunt Car Racer est le type même de jeu difficile à adapter sur un ordinateur 8 bits. Réjouissons-nous, car l'adaptation est réussie. Certes, il y a quelques pertes en qualité par rapport à Stunt Car Racer sur ST ou Amiga, mais un joueur ne connaissant pas ces versions appréciera beaucoup le jeu sur Amstrad. Entièrement réalisé en 3D faces pleines, ce jeu vous met derrière le volant d'un Stock Car. De nombreux menus d'introduction au jeu vous permettent de choisir le mode de contrôle (clavier/joystick), le mode d'entraînement, la compétition, ou de jouer à plusieurs joueurs (pas en même temps malheureusement, en différé). Vous pouvez débiter une saison de compétition, et sauvegarder sur disquette les résultats que vous avez obtenu. Le jeu débute en division 4, la plus faible, vous tenterez de vous qualifier pour accéder à la numéro 1. Chaque division est composée de deux pistes différentes, alliant rampes de saut, bosses, virages serrés, et autres difficultés toutes plus fourbes les unes que les autres, où vous affronterez deux adversaires tour à tour. En cours de course, la visualisation vous met à la place réelle du pilote, vous voyez ainsi le tableau de bord, et les roues avant de votre véhicule. Vous avez un nombre limité de turbos que vous enclenchez en appuyant sur le bouton de tir, qui vous feront atteindre des vitesses quasi vertigineuses. Les bruitages sont aussi présents, et pour une fois, ne sont pas trop énervants, ce qui est souvent le cas quand il y a un bruit de moteur (faut dire que c'est dur de faire ressembler le son d'un 16 soupapes à de la musique de Mozart. Quoi qu'en mettant du Patrick Bruel...). Très bien réalisé techniquement, Stunt Car Racer est sans doute le meilleur jeu de voitures sur CPC, le plus original aussi. A conseiller. Seb

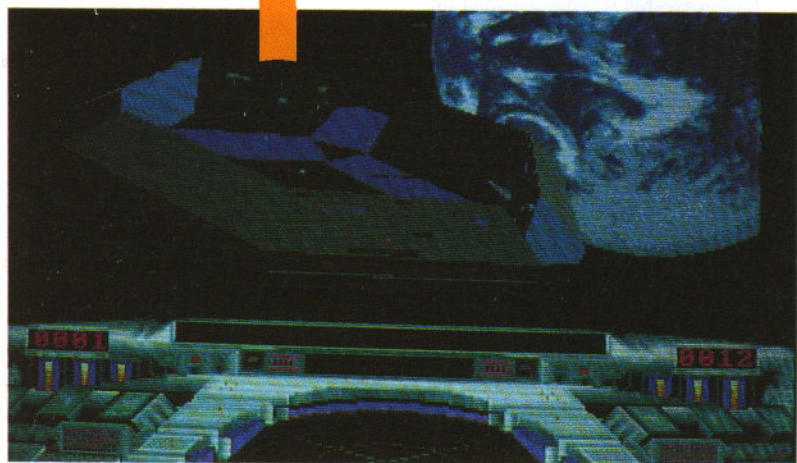
|             |    |
|-------------|----|
| GRAPHISME   | 14 |
| SON         | 15 |
| ANIMATION   | 16 |
| MANIABILITE | 16 |

PRIX : ENVIRON 99 F SUR CPC K7,  
149 F SUR DISK, AMIGA ET ST 249F  
DISPO SUR ST, AMIGA, CPC





# Xiphos



**L**es Xiphos sont une race qui a décidé de se retirer du Conseil Galactique et de construire un nouveau type d'univers pour eux tous seuls, un peu particulier puisque cet univers contient 5 systèmes différents qui tiennent tous dans le même espace physique, chacun à l'intérieur du précédent et communiquant avec lui par une "porte". Le système au centre de tous les autres est l'endroit où se trouve le Xiphos, une intelligence géante qui, il fut un temps, était chargée de la gestion quotidienne de l'univers, c'est-à-dire juste avant qu'elle ne décide de se retirer. Après plusieurs générations passées à faire totalement confiance à Xiphos, le résultat a été catastrophique, les Xiphos ont dégénéré en différentes races, et deux d'entre elles ont fini par émerger, les Pios et les Qons. Non, c'est pas une blague.

Le jeu lui-même, qui ressemble pas mal au légendaire Elite, vous place dans un vaisseau de première qualité, équipé de missiles et d'un radar, qui ressemble également à celui d'Elite (une ellipse qui montre les autres objets comme des barres verticales au-dessus et au-dessous du plan horizontal, selon leurs relations par rapport à votre vaisseau), une base de données navigationnelle,

qui permet entre autres choses l'identification des vaisseaux que vous rencontrez. L'écran principal est une vue en 3 dimensions de l'univers dans lequel vous vous trouvez, avec plusieurs bases et plusieurs vaisseaux, tous en couleur et en 3D pleine. Atterrir sur une base est extrêmement facile, puisqu'à l'approche de celle-ci, il suffit d'appuyer sur F6 pour faire se déplier un "quai", et si les habitants de la base décident que vous êtes amical, ils envoient un rayon-tracteur pour vous remorquer à l'intérieur.

Le but du jeu est bien sûr de faire son chemin à travers les cinq systèmes, en vendant et achetant des denrées dans les bases, et en proposant ses services de tueur à gages: chaque fois que vous rencontrez quelqu'un, vous pouvez lui proposer d'aller détruire un de ses ennemis, en échange de quoi vous obtiendrez du fuel, plus de missiles, ou un passage vers le système suivant. Les échanges se font en marchandant: vous pouvez très bien proposer un prix inférieur au prix officiel, surtout si vous achetez par quantités. Si vous proposez trop peu, il faudra continuer à marchander, mais les répliques sont amusantes. Le but final est de détruire le Xiphos dans le système central (si vous y parvenez).

AMIGA

82%

Comme expliqué précédemment, ce jeu ressemble beaucoup à Elite, mais avec quelques améliorations. Dans Elite, on pouvait tirer sur tout ce qui bougeait, ici, il vaut mieux choisir ses ennemis avec un peu plus de discernement, car la stratégie que vous adoptez peut être déterminante pour la fin du jeu. Par exemple, il est impératif de trouver le plus vite possible le nom de la base qui garde la porte du système suivant, car si vous tirez sur tout ce qui bouge sans vous en préoccuper, vous pouvez très bien vous retrouver devant la porte avec des types qui refusent énergiquement de vous laisser passer, sous prétexte que vous avez fliqué la moitié de leurs petits copains. Bande de rancuniers, va. Il peut être aussi rentable de regarder une bataille de dérouler, d'attendre un peu pour voir qui est le meilleur, et se joindre à lui au dernier moment, histoire d'être du côté du manche. Les portes entre chaque système sont au nord et au sud, et chaque système a une sorte d'effet gravitationnel dans ces deux directions, aller vers le sud est comme grimper et demande beaucoup d'énergie, alors qu'aller vers le nord équivaut à tomber et demande également de l'énergie, pour freiner cette fois. Aller d'une porte à une autre n'est donc pas si simple, puisqu'il faut prendre part à de nombreux combats pour gagner l'énergie qui permettra de progresser. Mais pour se familiariser avec les batailles, le jeu a un mode d'entraînement qui laisse de côté la gravitation et les marchandages pour ne se concentrer que sur la baston...

D'une façon générale, Xiphos peut être extrêmement simple, ou extrêmement compliqué, selon les options que vous choisissez au départ, et Dieu sait qu'il y en a, des options. En plus, c'est ultra-rapide et les graphismes sont stupéfiants.

Derek

|                  |    |
|------------------|----|
| GRAPHISME        | 18 |
| SON              | 12 |
| ANIMATION        | 16 |
| STRATEGIE/ARCADE | 16 |

PRIX : J'EN SAIS RIEN  
DISPO SUR ST ET PC

Dans un Electronic Zoo, il est normal de trouver des créatures étranges, non? Et les Xiphos font partie de cette catégorie...



# tests

Faites des bulles avec Silent Service II de Microprose.

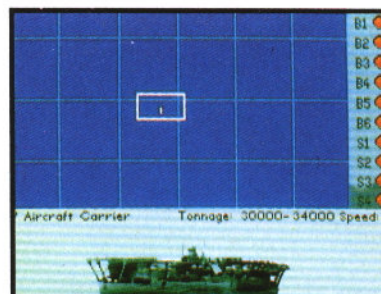


# Silent Service II



**A**nnoncé à grands coups de previews, la nouvelle simulation de Microprose a enfin été pondue. Silent Service 2 se veut le digne successeur de son homologue qui rappelés-le s'est vendu à plus de 600.000 exemplaires! Votre mission si vous l'acceptez consiste à diriger un sous-marin (Classe GATO, Old etc...) en pleine jungle non loin de Vela la Cava où sévit un héros légendaire mais ceci est une autre histoire. En ce début de l'année 1941, le Japon vient officiellement de déclarer la guerre aux états-unis en désintégrant le célèbre Pearl Harbor. Le haut commandement vous a désigné pour repousser l'armada japonaise très puissante grâce notamment à ses portes-avions d'avant garde. Mais si cette guerre ne vous plaît pas vous pouvez choisir de naviguer dans le Nord de l'Atlantique où vous trouverez certainement quelques destroyers Allemands à vous mettre sous la dent. Gnan gnan gnan. Choisissez un sous-marin, une zone de patrouille et partez pour la grande aventure. Vous aurez trois instruments fondamentaux dans le jeu: un périscope avec zoom et ver-

rouillage sur cible automatique, un canon extérieur de faible portée et un affichage de cartes et d'indication sur la portée de vos torpilles. Le jeu vous propose 4 niveaux: un mode entraînement, un mode bataille unique, un mode patrouilleur et un «War carrier» qui vont proposer carrément de refaire toute la guerre! Rien que ça! Tous les navires ennemis sont digitalisés à partir de photos réelles et ce n'est pas sans rappeler 688 Sub Attack dont certains détails sont très proches. Chaque mission réussie ou chaque coup d'éclat vous rapportera des superbes médailles telles que la Bronze star, la Silver star où encore la médaille d'honneur (sacrément chiant à avoir!) Bref, Silent Service refait surface dans une nouvelle version qui si elle est mieux qu'avant est surtout très déconcertante par le manque de certaines commandes. En effet, vous ne trouverez pas de sonar passif/actif, ni des micro extérieurs et encore moins de missiles balistiques à la façon de the Hunt for Red October. Vous me direz, c'est tout à fait normal, nous sommes en 1941! Certes, certes! Mais plonger dans une casserole avec un bout de canon et deux tubes lance-torpilles est un vrai suicide! Ceux qui ont apprécié la série allemande «Le bateau» sauront de quoi je parle! Conclusion, si ce simulateur ne brille pas par sa complexité il possède en outre d'énormes qualités que le test technique ci-joint va vous présenter... Pour le reste, sachez que Silent Service 2 est livré avec un manuel de 150 pages, des cartes, une superbe boîte et ceci n'étonnera personne puisque les produits Microprose sont toujours superbement présentés. «C'est d'un lassant...»



PC  
93%

*Jamais je n'avais vu d'aussi beaux graphismes dans un jeu sur PC! Waoow! Fonctionnant en CGA/EGA, il exploite sur-tout le mode VGA 256 couleurs à donf! C'est tellement génial que je vous conseille vivement d'aller tout de suite acheter une carte VGA chez votre revendeur car cela vaut vraiment le détour. Certaines séquences présentent des animations époustouflantes comme l'explosion des navires ennemis ou encore la visualisation de mines qui viennent griller votre boîte de conserve! C'est du ja-mais vu! Et c'est pas fini! Silent Service utilise à merveille la carte sonore Adlib et les digitalisations sont à couper le souffle! RRaaaaa c'est fabuleux! Génial! Je donne 100% à ce jeu!!! Raaaa! Calmons-nous quelques instants. Abordons maintenant les points noirs. Testé sur un 80386 SX, le soft est «un peu» lent... dur! Le manque de radar et de sonar est «un peu» ennuyeux (c'est peu dire) et le jeu a tendance à être «un peu» répétitif... zut! Voilà, c'est tout. Silent Service est tout de même un modèle du genre, presque un monument. C'est le «presque» qui m'embête «un peu» mais tant pis. Foncez l'acheter!*

Cris

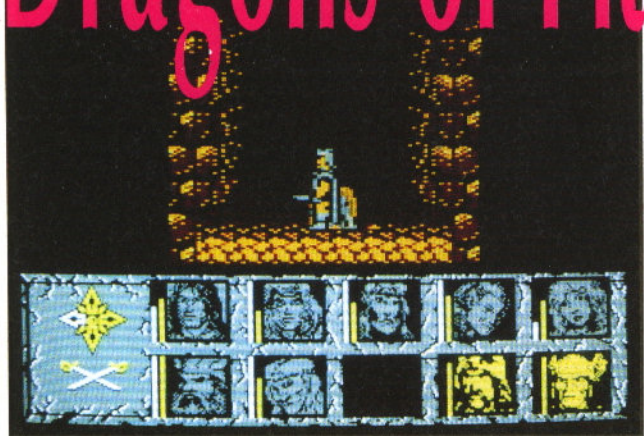
|             |    |
|-------------|----|
| GRAPHISME   | 19 |
| SON         | 18 |
| ANIMATION   | 15 |
| MANIABILITE | 16 |

PRIX : ENVIRON 389 F  
DISPO SUR PC EN SEPTEMBRE





# Dragons of Flame



**Après Hillsfar et Heroes of the Lance,SSI présente Dragons of Flame, troisième volet mettant en scène les Compagnons de la Lance.**

Les dieux ayant lâchement abandonné le peuple de Krynn, Takhisis, reine des ténèbres, en a profité pour envahir la région, et semer le chaos (y a d'ces opportunistes, quand même!). Ses armées de Draconians, ses dragons maléfiques, et toutes sortes d'autres monstres se font un plaisir de terroriser les habitants de cette belle contrée. N'y a-t-il point d'espoir? Si, l'avenir du pays est entre les mains des Compagnons de la Lance qui se sont dressés contre Takhisis. Ces compagnons se sont associés pour lutter contre les

forces du mal, ils sont huit, et bien décidés à accomplir leur mission: s'infiltrer dans la forteresse de Pax Tharkas, s'emparer de l'épée Whym-slayer, délivrer la princesse Laurana et les esclaves qui viendront rejoindre les forces de la résistance. Mais avant d'atteindre Pax Tharkas, ils devront sortir des grottes de Sla-Mori qui regorgent de gens peu fréquentables (morts-vivants, goblins, trolls...). La magie est omniprésente dans ce pays, et les connaissances incantatoires de certains des compagnons seront bien utiles.

CPC  
**72%**

Les fanas d'Advanced Dungeons & Dragons, ou ceux qui aimeraient découvrir cet univers, apprécieront certainement ce jeu. Tout dans Dragons of Flame suit le principe du plus célèbre des jeux de rôle: les monstres rencontrés, les personnages que vous dirigez, la magie, les actions possibles, et le déroulement des combats. Quand à la réalisation technique du soft, elle est agréable, sans toutefois être renversante. L'écran vous présente l'action, vous voyez le leader du groupe que vous dirigez à l'écran, et ordonnez ses actions au joystick et au clavier. Sous la fenêtre de jeu se trouvent tous les Compagnons de la Lance, avec une barre d'énergie. Vous pouvez passer de l'un à l'autre, pour combattre tel ou tel monstre selon les capacités de chacun (les personnages sont plus ou moins résistants, et tous ne peuvent utiliser la magie). Les animations sont correctes, les sprites ennemis

suffisamment nombreux, mais on regrettera tout de même que le sprite du joueur ne change pas selon le personnage dirigé (que ce soit un nain, un homme ou une femme). En appuyant sur la barre d'espace, vous entrez dans un menu textuel qui vous permet de choisir les actions particulières: prendre un objet, en poser un, fouiller, jeter un sort, etc... Le système d'orientation est un peu compliqué, il est donc quasiment obligatoire de dresser un plan. Dragons of Flame est un bon jeu alliant arcade et aventure, qui vous laissera longtemps devant votre clavier, car les contrées à explorer et les monstres à combattre sont tout ce qu'il y a de nombreux.

Seb

GRAPHISME 15  
SON 12  
ANIMATION 14  
MANIABILITE 14

PRIX : ENVIRON VERSION DISK ET K7 110 F  
DISPO SUR ST, AMIGA, PC ET CPC

AMIGA

## F19 STEALTH FIGHTER

EDITEUR: MICROPROSE - PRIX 249 F DISPO SUR AMIGA  
TESTE PAR CRIS - Déjà testé sur ST dans joystick n° 7

Rappelons à ceux qui sont en retard de plusieurs numéros que F19 est un simulateur de haut niveau vous mettant aux commandes d'un avion "invisible", les mêmes qui sont utilisés par les Etats-Unis dans la guerre du golfe. Dans F19, vous retrouvez toutes les conditions réelles qu'un pilote peut rencontrer. Mais votre leitmotiv est surtout d'être "stealth", c'est-à-dire non repérable par les radars et sites Sam ennemis. Grâce à une soute gonflée à bloc de missiles en tous genres (Sidewinder, Maverick, Paveway et autres) mais surtout grâce à un ordinateur de bord extrêmement sophistiqué (vues 3D de l'objectif, cartes aériennes et radar actif) vous êtes à même de maintenir la paix dans le monde ou de faire du tir sur cible. C'est au choix. Bref, nous n'avons rien remarqué de louche durant ce test et c'est tant mieux. La seule petite critique concerne les effets sonores qui auraient pu être un peu plus travaillés. Tant pis! F19 demeure quand même une des meilleures simulations sur Amiga.

GRAPHISMES:14 • ANIMATION:17 • SON:14  
MANIABILITÉ: 16 VERDICT: 93 %



## A LA POURSUITE DE CARMEN SAN DIEGO DANS LE MONDE

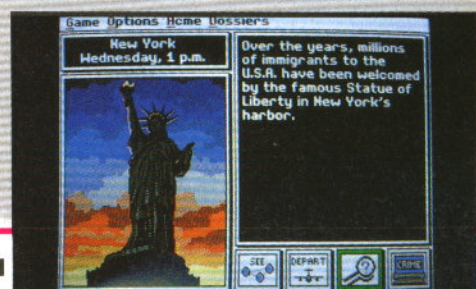
AMIGA

EDITEUR: BRODERBUND

TESTE PAR KAAA - DISPONIBLE SUR PC, AMIGA  
PRIX:NC - DEJA TESTE SUR PC DANS JOYSTICK N° 7

Comment acquérir un poste à hautes responsabilités dans la police en dix leçons: premièrement, pister un malfaiteur de la bande à Carmen San Diego, réunir tous les indices que vous pourrez récolter sur sa personne afin de lui dresser un mandat d'arrêt et de le coincer dans une ville du globe, dans un temps déterminé. Pour avoir accompli cette bonne action, vous serez promu, et aurez d'autres enquêtes à réaliser, pour être promu, et avoir encore d'autres enquêtes, etc. Ça paraît simple comme tout, mais vous avez intérêt à être calé en géographie pour suivre le suspect de ville en ville, de pays en pays sur les simples et vagues indications de quelques témoins obscurs. Heureusement qu'un atlas de poche est fourni avec le soft. Carmen San Diego est un des jeux les plus intéressants qu'il me fut permis de tester, avec une réalisation simple, une manipulation à la souris et par icône des plus faciles, et surtout, un intérêt. Pour une fois, nous avons en face de nous un jeu intelligent, qui sert d'ailleurs d'exemple dans quelques écoles anglaises, pour apprendre la géographie. Chaque enquête est aléatoire, à la façon du Cluedo, avec une trentaine de villes différentes, dix suspects et un millier de phrases émises pas les témoins.

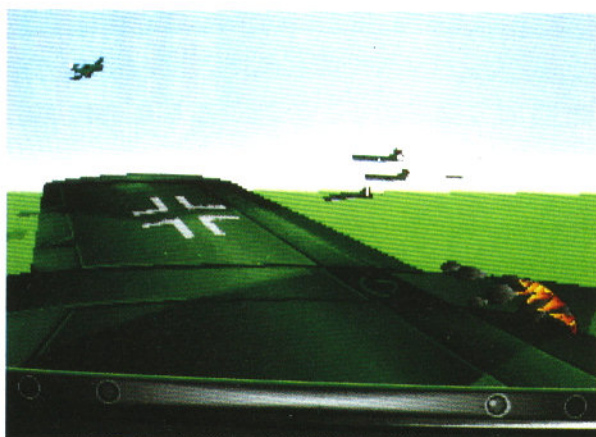
GRAPHISME 15 • SON 13 • ANIMATION 14  
INTERET 18 VERDICT 88%





tests

# Secret Weapons of the Luftwaffe



PC  
86%

L'arme secrète de la Luftwaffe, c'était le chasseur Messerschmitt 262, un biréacteur qui vola trop tard pour s'imposer dans le ciel. Cinquante ans après, Lucasfilm l'ajoute à sa déjà célèbre simulation Battle Of Britain.

**C**onstruit dès 1938, ce n'est qu'en 1944 que le Messerschmitt 262 devient opérationnel.

Pour la première fois, les chasseurs à hélices Spitfire, Mustang et autres Tempest se trouvent face à un adversaire inattendu: un bi-réacteur! De prime abord, la cabine ressemble beaucoup à celles des autres avions de l'époque, avec en plus des indicateurs pour chacun des réacteurs, ce qui ne pose cependant pas de problèmes de pilotage particuliers. Mieux, en cas de danger, un message radio prévient le pilote d'une perte de portance ou d'une altitude limite et propose une solution, piquer du nez par exemple pour prendre de la vitesse ou redresser en catastrophe. La pré-version testée lâche le pilote à 12.000 pieds au milieu d'un essaim de Mustang P51 et de forteresses volantes B17. A l'époque, le ciel était encombré! Si le tableau de bord est complet, inutile en revanche de chercher un radar ou un scanner, ces gadgets n'existaient pas, il fallait ne compter que sur l'acuité visuelle. Dans Secret Weapons of the Luftwaffe, il suffit de regarder tout autour de soi grâce aux touches de fonction pour constater que les ennemis ne manquent pas et qu'ils sont virulents: rapidement, les balles traçantes balayent l'écran et des schrapnells explosent ça et là.

Le ME 262 de Lucasfilm a eu les honneurs d'un AT 386 à 8 et 16 MHz. A cette cadence, l'animation est d'une fluidité parfaite, une appréciation à pondérer dans le cas d'un XT. Une option d'accélération du temps permet de se rendre rapidement au cœur d'un combat sans subir les affres du temps réel et en évitant le recours à une post-combustion qui n'existait pas encore. Lucasfilm a fait très fort pour le réalisme: pour peu que l'on s'approche des avions, on reconnaît aisément les P51 en tenue camouflée frappés de l'étoile américaine, les ailes barrées par une bande blanche. Et lorsqu'ils basculent sur l'aile, ils sont bleutés, de la couleur du ciel. L'accent a été mis sur les combats et en activant la vision latérale, on peut avoir la surprise de voir une aile se faire trouer par une rafale bien placée. Après quoi le moteur crachote d'inquiétantes flammèches. Parfois même, c'est dans la cabine que le feu se déclare! On pourra se consoler en abattant un B17, ce qui est bien, et en filmant sa victoire, ce qui est mieux surtout vis-à-vis des

rampants restés au sol. Méchamment touché, le zinc ennemi crache des flammes avant d'exploser et de tomber longuement dans un panache de fumée, jusqu'au moment où un sinistre champignon signale le crash final dans la plaine. On s'y croirait! La pré-version n'étant pas tout à fait finalisée, nous n'avons pu juger du son, mais sans aucun doute il sera à la hauteur du soft. La maniabilité du Messerschmitt 262 est fabuleuse, et surtout l'ennemi vous oblige à manœuvrer serré. Secret Weapons of the Luftwaffe est davantage un simulateur de combat qu'un simulateur de vol; les erreurs de pilotage sont peu pénalisantes, et on y trouve de surcroît un véritable plaisir de voler. Ce jeu ravira les nombreux nostalgiques de l'âge d'or de l'aviation.

B6TGV

|             |           |
|-------------|-----------|
| GRAPHISME   | 16        |
| SON         | non teste |
| ANIMATION   | 17        |
| MANIABILITE | 17        |
| REALISME    | 16        |

PRIX : NON COMMUNIQUE  
DISPO SUR PC (TOUS STANDARDS) FIN OCTOBRE



# MOON 3 BLASTER



Aux commandes de votre vaisseau intergalactique puissamment armé, vivez des combats sans merci...

Tous les éléments pour faire un jeu d'arcade exceptionnel sont présents : la FULL VISION, un procédé révolutionnaire conçu par Loriciel, des animations en 3D faces pleines, une action trépidante et des graphismes superbes...



**PREMIERE MONDIALE  
LA FULL VISION**

Pour Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Atari, IBM PC et Comp. E.M.A. / S.A.S.  
De 109 FF TTC à 249 FF TTC.



**36 15 LORI**  
des jeux, des infos,  
des milliers de cadeaux  
à gagner

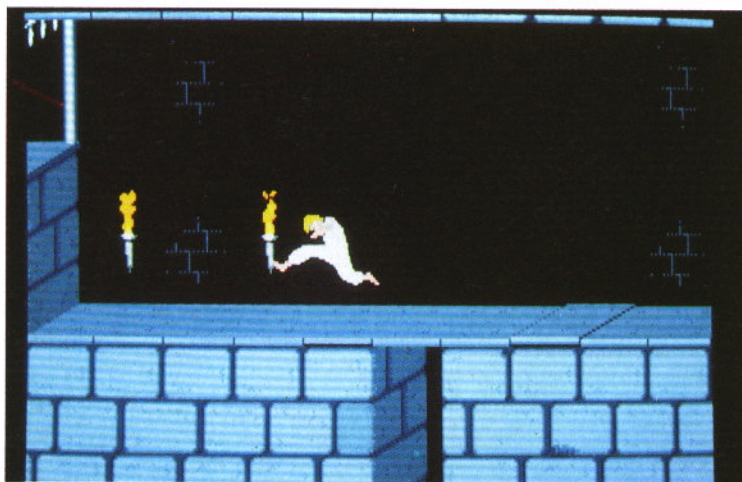
81, rue de la Procession  
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18

CATALOGUE LORICIEL CONTRE 2 TIMBRES A 2,30 F



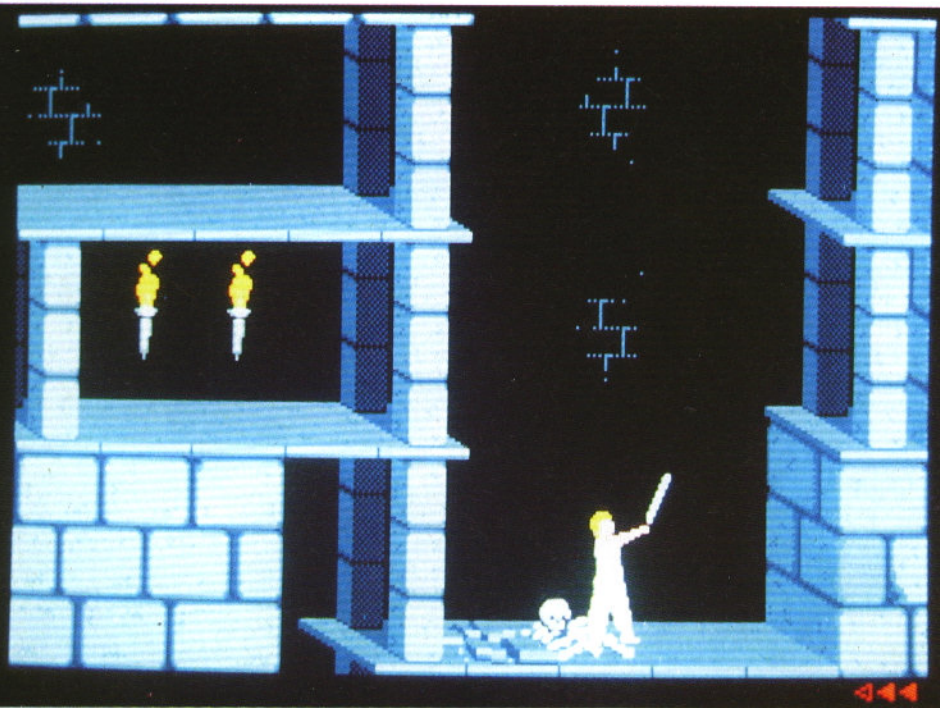
# Prince of Persia

Les aventures de Simbad le marin vous avez fait rêver? Ça tombe bien, le dernier jeu de Broderbund vous emmène dans un palais fantastique, que vous pourrez visiter pendant au moins mille et une nuits



**D**epuis les aventures d'Iznogoud, les vizirs ont mauvaise réputation. Celui de Prince Of Persia ne faillit pas à la tradition, étant encore plus méchant et plus cruel que tout ce qu'on peut imaginer. Jaffar, c'est son petit nom, a enlevé une belle princesse et l'a enfermée dans une pièce de son immense palais. Il aurait pu se contenter de se la faire et de la relâcher ensuite, comme aurait agi n'importe qui, mais il a poussé le sadisme jusqu'à poser

un sablier devant la belle jeune fille, qui mettra exactement une heure pour se vider (pas la jeune fille le sablier). A ce terme, il la tuera. Vous avez compris ce qu'il vous reste à faire: parcourir tout le palais à la recherche de la demoiselle, avant que le temps n'ait raison de sa vie. Combats à l'épée, pièges divers, labyrinthes, gouffres et autres dangers sont présents dans une aventure démentement qui vous fera revivre les meilleurs moments des films de capes et d'épées.



AMIGA  
96%

Commençons d'abord par le plus impressionnant: l'animation. Elle est extraordinaire, aussi fluide et aussi bien réalisée que des mouvements réels. Le programmeur, qui a mis trois ans pour réaliser ce chef-d'oeuvre, a digitalisé des scènes de combats et de déplacements à partir de films, ce qui donne aux personnages des mouvements tellement réalistes, qu'on en oublie rapidement que ce ne sont que quelques pixels programmés. Vous dirigez le héros au joystick, avec une facilité enfantine. Les graphismes, quant à eux, ne sont pas des plus élaborés, ils sont simples et sobres, le programmeur ayant pris le parti du réalisme plutôt que celui de la beauté. Des sons digitalisés se font entendre pour chaque action: le "cling" des épées qui s'entrechoquent, le "bumpf" du personnage quand il se mange un mur, etc. Des énigmes compliquées sont à résoudre pour pouvoir progresser dans le palais, par exemple trouver la bonne dalle qui soulèvera une grille. Prince Of Persia est assez simple au début, (vous pourrez même sauvegarder la partie à partir du troisième niveau, pour avancer plus rapidement), mais se corse rapidement et la fin devient carrément démente, avec des ennemis de plus en plus difficile à combattre, et, le bouquet final avec l'affrontement contre le vizir Jaffar.

Kaaa

|             |    |
|-------------|----|
| GRAPHISME   | 14 |
| SON         | 16 |
| ANIMATION   | 20 |
| MANIABILITE | 18 |

PRIX : NON COMMUNIQUE  
DISPO SUR AMIGA  
ET PC DEBUT OCTOBRE



éprouvez toutes les  
émotions de la  
course à grande  
vitesse avec les  
quatre simulations  
de course de voiture  
les plus  
sensationnelles.

# WHEELS OF FIRE

LA COMPILATION  
LA PLUS  
SPECTACULAIRE DE  
COURSE DE  
VOITURE



Votre Ferrari F40 est gonflée et ne demande qu'à démarrer. Lutte par choc contre pare-choc dans une course passionnante en 16 étapes à travers l'Amérique où chaque terrain nouveau présente un défi différent.

Installez-vous au volant de votre Porsche à turbocompresseur et mettez-vous à la poursuite effrénée de criminels dangereux. Conduisez en faisant appel à toute la présence d'esprit dont vous êtes capable pour éviter les tas de risques sur les rues animées et les chemins.

Jouez votre vie en courant sur des pistes pour la vitesse et pour des cascades. Sautez par-dessus le pont et essayez de faire le looping incroyable, tout cela en 3 dimensions fabuleuses solides - c'est la simulation de conduite suprême.

C'est rapide et fou et vous êtes en pole position. Foncez autour de 27 circuits vertigineux. Appuyez sur le champignon et faites mordre la poussière à vos adversaires!

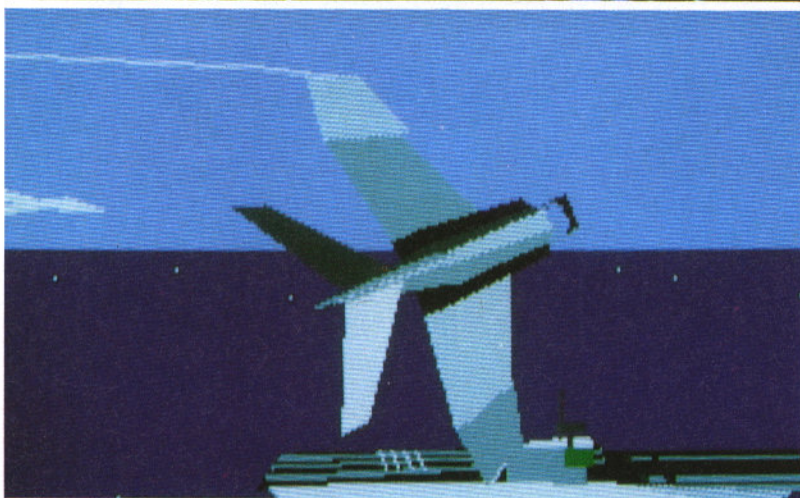


Disponible sur: Atari ST, Amiga, Commodore 64 (cassette, disk)  
Amstrad (cassette, disk) et Spectrum  
Publié par Domark Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR  
Tel: +44(0)81-780 2224 Photos d'écran sur Amiga & Atari ST

HARD DRIVIN' © 1989 TENGEN INC., All rights reserved. In Atari Games Corporation  
CHASE H.Q. © 1989 Ocean Software Ltd. © Talco Corp. All rights reserved  
TURBO OUT RUN™ © 1989 SEGA ENTERPRISES LTD. All rights reserved. SEGA™ is a trademark of Sega Enterprises Ltd.  
First published by U.S. Gold Ltd.  
POWER DRIFT™ POWER DRIFT™ and SEGA © are trademarks of Sega Enterprises Ltd. This game has been manufactured  
under licence from Sega Enterprises Ltd., Japan © SEGA 1988, 1989. First published by Activision (UK) Ltd



# Flight of the



Avec 7 vues internes et 4 vues externes, des affichages en 3D issus de l'ordinateur de bord, des messa-

The screenshot shows a first-person view from a tank in the game 'The Hunt'. The player is aiming at a target in the distance. The HUD includes a radar, a mini-map, and various status indicators.



# Intruder

**Tous les possesseurs du grand Falcon attendaient depuis des mois une nouvelle simulation de la part de Spectrum Holobyte, voilà qui est fait.**



PC  
88%

*Après plusieurs heures de jeu on commence à peine à voir l'étendue des possibilités du soft. Cette fois-ci Spectrum a fait très fort. Tout y est, rien n'a été oublié. Le tableau de bord des appareils est tellement grand qu'il ne tient pas sur un seul écran! L'animation est dans l'ensemble très fluide et sa lenteur permet de bien visualiser l'objectif. Pourquoi pas! Les sons sont eux aussi à l'honneur puisque vous aurez le choix entre trois modes: Son PC normal, son digitalisé, son Adlib. On se croirait sur Amiga! Mais attention, la principale faiblesse du soft réside dans le manque de finesse de ses graphismes. Apart les versions Hercules, CGA et EGA qui paraissent correctes, l'adaptation VGA est loin d'être un modèle du genre. Avec 256 couleurs disponibles les concepteurs auraient pu faire beaucoup, beaucoup mieux! Mais tant pis, la qualité de la simulation parvient tout de même à nous faire un peu oublier ce «raté». Rien et personne n'est parfait... Domage.*

Cris.

|            |    |
|------------|----|
| GRAPHISME  | 12 |
| SON        | 14 |
| ANIMATION  | 15 |
| DIFFICULTE | 15 |

PRIX : 349 F  
DISPO SUR PC, (CGA, EGA, VGA), PLUS TARD SUR AMIGA, ST

ges radios, vous n'aurez pas le temps de vous ennuyer. De plus, vous pourrez diriger à vous seul quatre avions – deux A6 et 2 F4 – en même temps! Vous «sauterez» aisément de l'un à l'autre pour affiner vos raids meurtriers. Tous les sites présentés sont réels et Spectrum n'a pas hésité à faire appel à de vrais pilotes professionnels pour faire son logiciel. Résultat: les avions laissent des traînées derrière eux, si la pression est trop en «g» vous subirez un «voile», l'éjection à haute altitude sera meurtrière, etc... Tous les paramètres issus de Falcon ont été récupérés et même retransmis. Autre possibilité fort intéressante: vous pourrez créer un groupe d'intervention (CAG). Choisissez vos hommes, vos avions, vos objectifs et lancez votre armada plein nord! Mais attention! Commander tout une division est loin d'être une sinécure! Pour finir, sachez que vous aurez la possibilité de jouer à plusieurs grâce à un modem ou un câble RS232, de feuilleter la documentation très complète de 150 pages et de vous faire griller comme un vulgaire «Rookie». Les meilleurs d'entre vous recevront des décorations et pourquoi pas la médaille d'honneur du congrès?

Déjà, sur la radio de Hanoï, Gilman G. Louie, PDG de Spectrum Holobyte vous annonce: «Ce jeu est destiné à tous ceux qui ont sacrifié leurs vies et qui ont perdu leurs rêves et leurs bien-aimés au Vietnam». Brrrr! Cela fait froid dans le dos, non?

## TURRICAN

ST

EDITEUR RAINBOW ARTS

TESTE par Kaaa - DEJA TESTE SUR AMIGA, CPC, C64 DANS JOYSTICK N° 5, 8, 4

Devollon est un héros tout ce qu'il y a de plus héroïque, d'une méchanceté et d'une rigueur d'esprit sans égales. Il tue, il kille, il destroye et fait disparaître tout un tas de monstres plus laids les uns que les autres, et agressifs avec ça. Alors, pas de quartiers, rentrez-leur dans le chou à tous ces sprites excités. Turrican se déroule dans treize niveaux, bourrés jusqu'à la djeule de pièges mortels et d'obstacles dangereux. Vous commandez un petit sprite particulièrement bien animé qui pourra récolter tout un tas d'armes aussi différentes qu'efficaces. Une animation réussie, donc, et des graphismes fins, beaux, jolis et variés. A la fin de chacun, attendez-vous à essuyer l'affront d'un monstre démesuré, faites donc bien gaffe à économiser vos forces et vos armes. De quoi vous éclater sur un Shoot'Em Up typiquement futuriste et spécialement bien réalisé.

GRAPHISME 17 • SON 15 • ANIMATION 18  
MANIABILITE 16 VERDICT 90%



## THE TELLER

AMIGA

EDITEUR UBI SOFT

TESTE PAR ARTEMUS - DISPONIBLE SUR AMIGA ET ST  
PRIX: 249 F DEJA TESTE SUR ST DANS JOYSTICK N°2

Ce ne sont que des tests de mémoire visuelle que vous allez subir, en ayant pour but de recréer le tableau graphique que vous pouvez visionner pendant quelques secondes. Vous jouez seul, en attrapant les morceaux du puzzle tombant du ciel et en les plaçant correctement sur le tableau, ou bien contre l'ordinateur, et même à deux. Le principe restant toujours le même, choper en vol les bonnes pièces et les replacer au bon endroit, contre le temps ou avant son adversaire. Plusieurs icônes peuvent vous rendre service: un casque vous remontre le tableau final pendant un court instant, histoire de vous en souvenir; un machin permet de recréer une pièce existant déjà sur le tableau, pour le cas où vous auriez deux pièces identiques à placer; une gomme peut effacer vos erreurs et un joker (le fin du fin) deviendra la bonne pièce quand vous le placez à n'importe quel endroit. Teller est pourvu de graphismes extraordinairement beaux, et d'une animation impeccable et humoristique. Un jeu à posséder sans tarder si les histoires de réflexion vous intéressent un tant soit peu.

GRAPHISME 19 • SON 17 • ANIMATION 15  
DIFFICULTE 17 VERDICT 94%





**Réparateur spatial à bord de vaisseaux irradiés infestés d'extra-terrestres, voilà qui n'est pas de tout repos, surtout si la panne est signée Gremlin.**



## B.S.S. Jane Seymour



Une flotte de vingt vaisseaux a eu la malencontreuse idée de croiser d'un peu trop près une étoile aux redoutables radiations. Du coup, tous ont subi de gros dégâts, entraînant la surchauffe de nombreux systèmes. Un malheur n'arrivant jamais seul, des bestioïdes ramassées un peu partout dans la galaxie se sont échappées. Inutile de préciser qu'elles sont du genre mal-faisant. Votre tâche consiste à réparer les engins à 80% au moins, tout en vous débarrassant de la faune qui hante les salles et les couloirs. Une grande partie du travail consiste à doser judicieusement des mélanges réfrigérants et à remplir des récipients, ou bien à colmater des brèches. Ensuite, il faudra procéder aux réparations dans les salles qui hébergent les quatre systèmes principaux. Des droïdes programmables vous assisteront; leur Q.I. est certes limité mais ils sont dociles. Chacun des vaisseaux est un véritable labyrinthe,



et un plan ne sera pas de trop pour gagner du temps. Bob, le héros de maintenance que vous incarnez, n'a en effet pas une santé de fer, il craint le surmenage et bien sûr les radiations. Pour preuve son petit cœur qui jaunit lorsqu'il faiblit, son pouls qui s'accélère et son visage qui se décompose sous vos yeux. Bien qu'il existe des médicaments revitalisants, il sera préférable de ménager Bob car il a du pain sur la planche: quatre mille salles à arpenter, des dizaines d'interventions à mener à bien! Et des heures sup' (comme supérieures) en perspective!

AMIGA  
78%

Très coloré, graphiquement réussi, B.S.S. Jane Seymour est basé sur une fenêtre qui montre salles et couloirs. Une fenêtre de texte fournit quelques informations utiles, en français qui plus est. L'intérêt du jeu réside dans la barre de douze emplacements qui s'enrichit, au fil de la progression, d'icônes permettant d'afficher divers écrans, dont celui de l'inventaire. C'est là que l'on remplit sa besace, que l'on attache une foule d'accessoires au ceinturon ou que l'on équipe les robots. D'autres écrans présentent les membres de l'équipage ou permettent de travailler dans les laboratoires et les salles. En cas de mauvaise rencontre, un réticule permet de viser l'extra-terrestre. Précis tant qu'on a la santé, le tir devient franchement aléatoire dans le cas contraire. Bob serait-il parkinsonien? Avec ce jeu au titre peu évocateur (il s'agit du nom d'un des vaisseaux) Gremlin renouvelle agréablement le jeu d'aventures en salles grâce une grande diversité des situations, un rythme rapide et un intérêt sans cesse relancé.

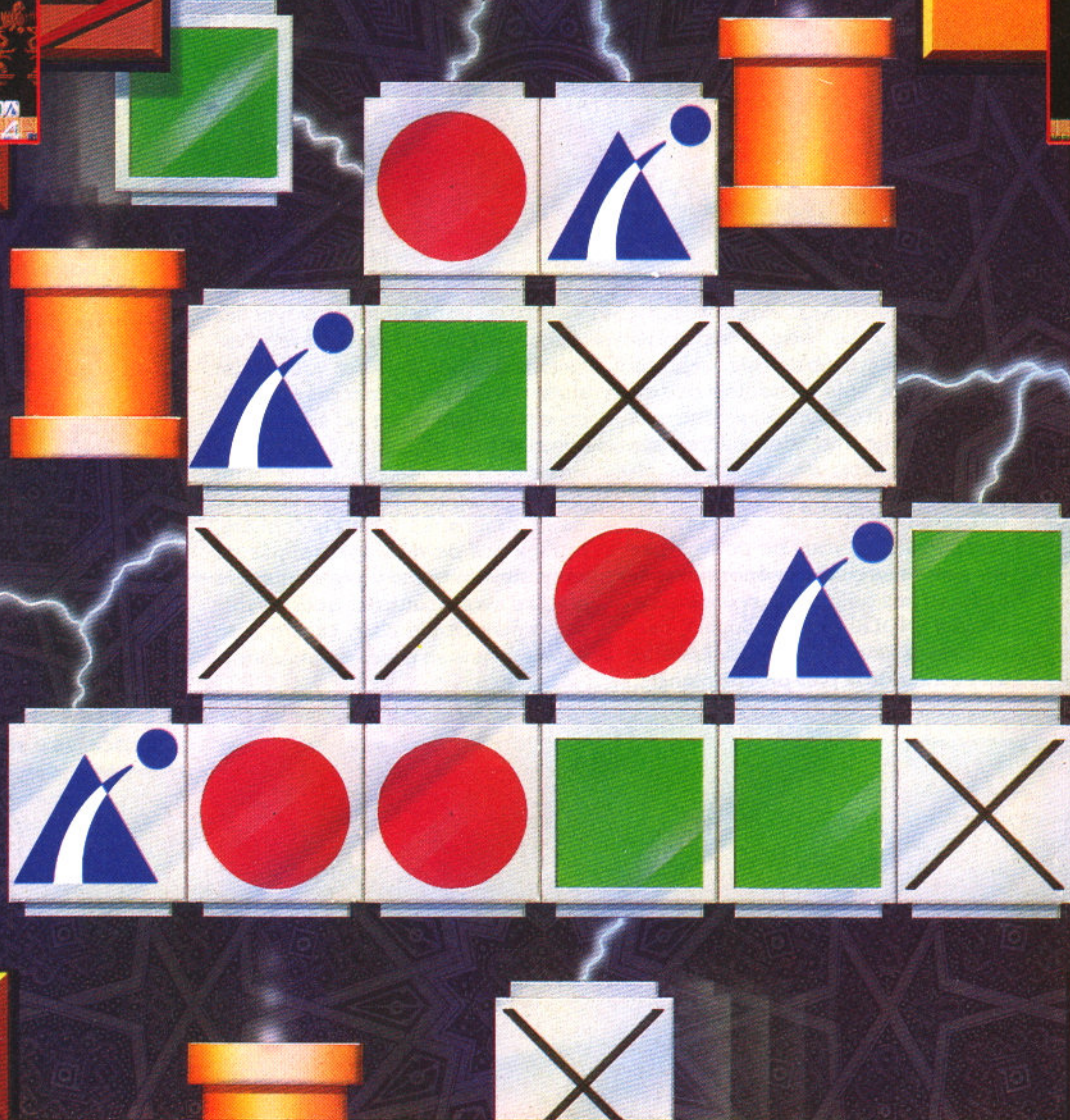
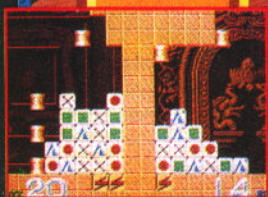
B6 TGV

|            |    |
|------------|----|
| GRAPHISME  | 14 |
| SON        | 13 |
| ANIMATION  | 14 |
| DIFFICULTE | 14 |

PRIX : ENVIRON 249 F  
DISPO SUR AMIGA ET ST



# Blockading



Tout cela paraît si facile, mais pouvez-vous battre l'ordinateur ou votre adversaire à ce jeu particulièrement ahurissant.

Certaines briques vous donneront un pouvoir destructeur plus grand ou bien un passage direct vers un autre niveau... SUPER! Mais croyez moi, vous devrez tirer avantage de ces armes exceptionnelles. Vous aurez besoin de la dextérité d'un maître du Rubik's cube et les réflexes d'un tireur d'élite. Déterminez votre mouvement, visez et tirez!... C'est aussi simple que cela... aussi simple que de faire griller un glaçon!

## DEPENDANCE!

Dépendance! C'est vraiment de cela qu'il s'agit. Le concept est simple... Bâtir des blocs! Mais une fois que vous contrôlez ces briques pourrez-vous vous en passer?

TAITO

**ocean**

AMSTRAD - CBM AMIGA - ATARI ST/ STE

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 433506



tests



# Moonblaster

Le seul mot d'ordre de Loricel pour jouer à Moonblaster est simple: "destroy"!

**A**h... quand on regarde la Lune perchée là-haut dans le ciel, resplendissante de sa rondeur feutrée, on n'imagine pas qu'elle abrite tant de cratères, de mers immenses, de montagnes gigantesques et de souris. De souris? Eh oui, en collant votre œil sur une lunette astrale, vous ne pouvez pas ne pas remarquer ces énormes machins au nez pointu et aux oreilles de Mickey (NDLR: pas des Sugar), parcourant à fond la caisse les cratères démesurés de la plus proche planète.

Vu qu'il est impossible d'envoyer des tonnes de mort-aux-rats à travers l'espace, c'est vous qui allez vous battre sur le terrain, et éliminer ces sales bêtes envahissant notre bel astre. Dans Moonblaster, vous êtes à bord d'un vaisseau d'attaque, au centre d'un cratère géant, et vous devez éliminer les souris lunaires jusqu'à la dernière. Il n'y a pas de récompense, pas de congratulation, rien à gagner, juste le plaisir d'avoir abattu des trucs vivants par centaines. En clair, ça sert à se défouler sans se poser de questions.

ST  
82%

Votre écran représente la vue de l'intérieur du vaisseau, et les souris arrivant sur vous grossissent considérablement dans un graphisme en 3D, jusqu'à prendre pratiquement toute la place à l'écran (rien que ça, ça suffit à les abattre sans pitié. Au prix de la place à l'écran, vous pensez!). Vous manipulez les directions du véhicule au joystick ou à la souris, et votre tableau de bord vous donne quelques indications nécessaires à une bonne continuation du jeu: une barre de vitesse, une barre de résistance de votre bouclier (vous serez en game over quand elle atteindra le minimum), deux niveaux horizontaux, une réserve de bombes que vous pouvez trouver en chopant les bonus (les bombes font tous les ennemis à l'écran, très utile pour les gros monstres de fin de niveau), deux flèches vous indiquant la direction du plus proche bonus (qui peuvent être différentes armes, explosifs et options de vitesse, etc) et un scanner vous donnant la position des souris autour de vous. Il y a trois niveaux, accessibles de deux façons: soit en y jouant indépendamment, soit en partant du premier niveau pour arriver au troisième. Les graphismes se font remarquer surtout grâce aux décors, qui représentent des montagnes lunaires, grossissant quand vous vous en rapprochez. Pas de musique assourdissante durant les combats, juste quelques bruits d'explosions pouvant varier selon votre arme. Quant à celle du générique, elle est digitalisée. Moonblaster est conçu, dans l'esprit, comme le plus pur des Shoot'Em Up: aucun but sinon de tout détruire, avec moins de violence et plus d'originalité.

Kaaa

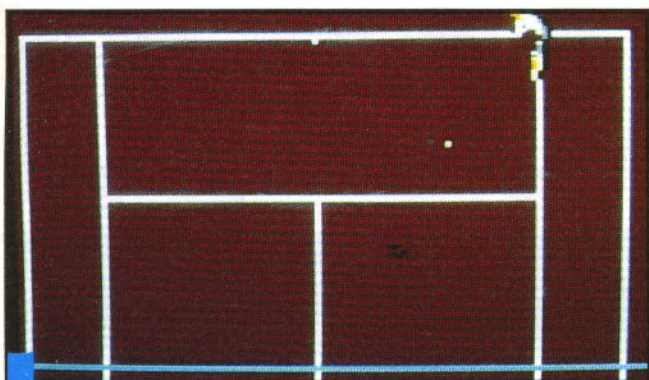
|             |    |
|-------------|----|
| GRAPHISME   | 16 |
| SON         | 14 |
| ANIMATION   | 16 |
| MANIABILITE | 17 |

PRIX : NON COMMUNIQUE  
DISPO SUR ST ET AMIGA EN  
OCTOBRE





Ocean a décidé de vous faire participer aux grandes rencontres internationales de tennis. Pas en fournissant des chaussures de sport et des raquettes, mais en éditant Tie Break.



# Tie Break

CPC  
65%

*Le tennis. Des jeux autour de ce thème, on connaît, on en a eu des tonnes, et de toutes sortes: vu d'au dessus, en 3D, en couleurs, en monochrome, en une couleur, à deux, des réussis, des nuls (j'arrête la liste?). En ce qui concerne Tie Break, la réalisation technique est plutôt bonne (vue d'au dessus, scrolling multi-directionnel, animations fluides), mais c'est au point de vue de l'intérêt que le collant fait mal (ou quelque chose dans le genre). En effet, après avoir sélectionné le mode de jeu, tournoi, entraînement (possibilité de jouer à deux), en double, après avoir choisi la surface de jeu et le tamis de la raquette, les joueurs entrent sur le court, se*

*serrent la main, et le jeu commence. L'utilisateur n'a malheureusement que peu d'action sur le déroulement du jeu, le sprite se déplace tout seul, et vous n'ordonnez que les mouvements du bras, indiquant quelle force et quelle orientation vous voulez donner à votre coup; qui sera agréablement d'un cbpok sonore. Dommage, cela limite grandement l'intérêt d'un jeu qui est malgré tout assez agréable à jouer.*

Seb

|             |    |
|-------------|----|
| GRAPHISME   | 13 |
| SON         | 13 |
| ANIMATION   | 14 |
| MANIABILITE | 14 |

PRIX : 239 F  
DISPO SUR CPC, ST ET AMIGA

Je suis désolé d'utiliser ce terme, mais comme toujours, le court central est archi-comble (cliché, non?). Les juges de lignes sont prêts, croisent les doigts en invoquant le dieu des juges arbitres pour ne pas recevoir un service canon de Boom Boom Becker en pleine poire, les ramasseurs de balles ont mis leurs beaux costumes et sont tout contents de voir leurs zidoles «en vrai». L'arbitre de chaise demande le silence, le public range ses sandwiches au saucisson (saucisson dans les rangs du haut, saumon dans les rangs du bas, question de standing), le match peut commencer. Blaaaaam!!!! Joli coup, baron, un ace d'entrée de jeu, on ne peut pas faire mieux pour intimider l'adversaire en début de partie.

- Ah, mon cher Jean-Paul, le match s'annonce passionnant!
- Oh oui, ami Hervé, un bien beau match en perspective.
- Oui.
- En effet.

Le public manifeste sa joie, son chouchou venant de marquer un point, tout le monde est content, youpi, joie (Yannick Noah s'étant blessé au premier tour, notre cher public français a dû choisir un autre joueur à encourager). Ce tournoi de Roland-Garros 91 va encore marquer l'histoire du tennis.

## Back to the Future II

J'ai pas vu le film mais  
IMAGE WORKS me donne  
l'occasion de  
combler mes lacunes.



Vous êtes Marty Mc Fly. Discutez pas, c'est comme ça. Votre copain, doc, revient d'un voyage d'agrément en 2015, et vous annonce ce qu'il y a vu. C'est pas croyable. Une horreur. Mais vous pouvez changer le cours de l'histoire, activez vous, non de d'la ! Il vous faut traverser Hill Valley, arriver à la mairie sain et sauf et délivrer Jennifer. C'est pas Dallas, mais c'est bien imité. Vous allez donc vous déplacer sur un

Hoverboard, c'est nouveau, ça vient de sortir. C'est un truc pour limiter les embouteillages dans les grandes villes, genre de planche à roulettes sans roulettes, commandée par un recrufucateur séquebueé à double impédance et transmission optimisée. Et ce truc s'avère bien pratique car dans cette rue, c'est la cohue. La bande à Griff est là au complet et vous tombe dessus. Il vous ramasser des objets qui vont vous donner du tonus, et éviter les plaques d'égout trottoirs et autres bagnoles qui vous seront fatales à la longue. Après cette difficile épreuve, il faut sortir Jennifer de la maison, en ouvrant des portes successivement, mais en prenant soin d'isoler les agresseurs qui s'y trouvent. C'est de la stratégie à l'état pur !

ST  
77%

*Des couleurs gaies, des décors simples mais bien faits, une animation propre, des personnages du même métal, cependant, un scrolling un peu lent qui énerve. Le maniement est simple mais c'est pas facile d'arriver au bout. La musique est banale mais les bruits sont bien. En résumé, c'est un jeu sympa qui allie l'adresse et la stratégie. A demain au bureau.*

Jeff

|             |    |
|-------------|----|
| GRAPHISME   | 16 |
| SON         | 12 |
| ANIMATION   | 13 |
| MANIABILITE | 18 |

PRIX : ST, AMIGA 239 F, CPC  
DISK 139 F, K7 99 F  
DISPO SUR ST PREVU SUR  
AMIGA, CPC



# Rick Dangerous

**Rick Dangerous, le héros le plus naze de l'univers, revient pour de nouvelles aventures. Avec cette version, Microprose nous offre des heures de joie ininterrompue.**

**L**e petit Rick Dangerous est de retour, juste après avoir terminé son aventure précédente. Il est peinarde, il est cool et il rentre chez lui, à Londres, quand une nouvelle catastrophe lui tombe sur le coin de la cafetière: des extra-terrestres ont atterri dans Hyde park. Son sang ne fait qu'un tour, et hop, le voilà transformé en héros indestructible en quête du bien.

Premier niveau: dans Hyde Park, Rick va affronter les extra-terrestres (en l'occurrence ce sont les Gros Lards) jusqu'à leur vaisseau spatial.

Deuxième niveau: il a gaulé le



vaisseau et se dirige vers la planète Garf, quand, manque de pot, il se trouve à court de carburant en plein voyage. Atterrissage forcé sur Freezia, une planète toute de glace vêtue.

Troisième niveau: il part de Freezia en téléporteur, mais évidemment, les coordonnées de l'appareil sont déréglées, et il chute sur une planète nommée Végétalia.

Quatrième niveau: notre héros arrive enfin aux portes du repaire des Gros Lards. Il se trouve dans des mines d'acide vert (c'est très dangereux, l'acide vert. Ça donne des petites plaques rouges qui grattent, et plus on se gratte plus on s'énerve. A la fin on meurt).

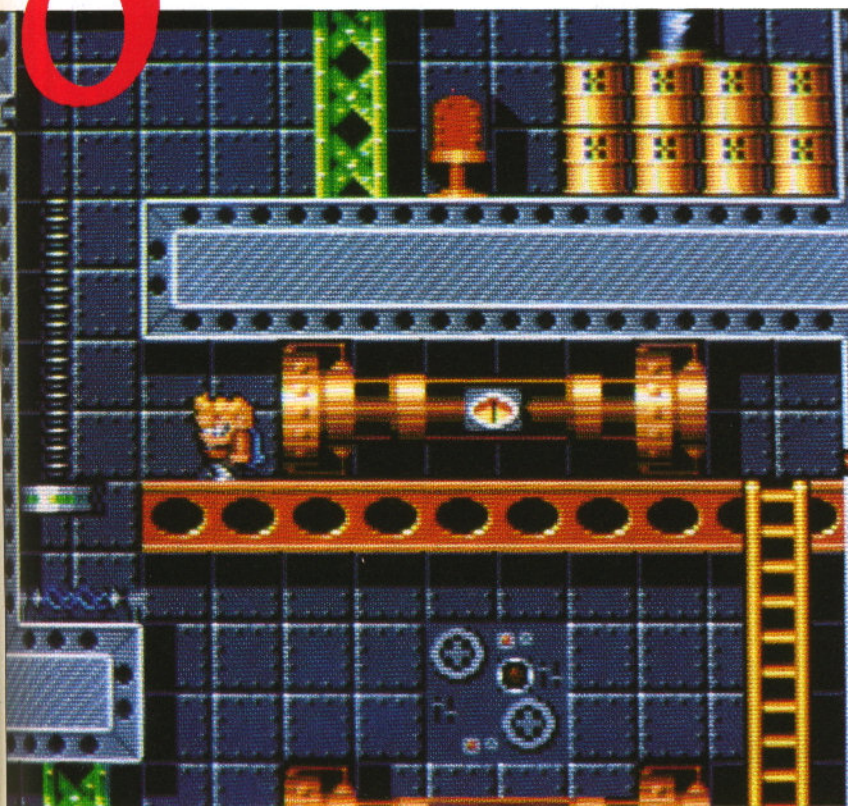
Cinquième niveau: le voilà réellement au cœur du repaire, qu'il devra faire sauter pour libérer le monde de l'invasion des Gros Lards.

Chaque niveau lui donnera du fil à retordre, des pièges à éviter, des ennemis à dégommer avec son laser ou avec son poing. Sur lui, un nombre limité de bombes lui permettront de faire sauter des portes, des robots et des Gros Lards. Les adeptes des premières aventures de Rick trouveront là de quoi passer un sacré bon moment, et de se prendre la tête avec les combinaisons torturées qu'ils devront comprendre pour évoluer. Prévoyez des nuits blanches pour les jours à venir.





# gerous II



ST  
90%

En début de jeu, vous pouvez choisir directement le niveau dans lequel vous voulez vous éclater, ce qui est une excellente chose, et qui n'était pas possible dans le premier. Les sprites, aussi petits que dans le premier Rick Dangerous, se promènent avec une rapidité admirable, et sont parfaitement bien animés. Pour tuer ses ennemis, Rick possède trois armes que l'on sélectionne au joystick: fire-haut pour le laser, fire-bas pour poser une bombe à retardement et fire-droit pour mettre son poing dans la tronche des ennemis, ce qui les paralysera quelques secondes. Une manipulation supplémentaire lui permettra de balancer ses bombes, ce qui sera indispensable pour passer certains tableaux. Une amélioration aussi, des flèches clignoteront quelquefois lorsque vous arriverez dans une nouvelle page-écran, vous indiquant un bouton qu'il faut presser à coup de pied, pour faire arrêter un laser ou appeler un ascenseur. Mais attention, il arrive que ce soit un piège, et que le bouton indiqué cause votre perte. Soyez donc vigilant. Quelques bruitages semblables aux premières aventures de Rick se feront entendre lorsqu'il marchera, tirera et posera une bombe. En bref, aucun point noir au tableau de ces nouvelles aventures, rien que du bon et du génial.

Kaaa

|             |    |
|-------------|----|
| GRAPHISME   | 16 |
| SON         | 12 |
| ANIMATION   | 16 |
| MANIABILITE | 16 |
| DIFFICULTE  | 16 |

PRIX : NON COMMUNIQUE  
DISPO SUR ST, PC, AMIGA,  
CPC FIN OCTOBRE



# International Soccer Challenge

Alors la coupe du monde de football est terminée depuis bientôt trois mois, Microstyle remet ça. Allez les bleus! Les bleus, non, vous rigolez, ils sont absents. Bon, tant pis. Allez quand même!



Cela faisait facilement trois mois que l'on avait pas vu de simulation de football sur Atari ST, il faut dire qu'après la coupe du monde on n'en n'attendait plus avant longtemps. Que nenni! International Soccer Challenge est là et compte bien y rester. Après les deux minutes nécessaires au chargement d'ISC, deux types de divertissements sont proposés: participez à la coupe du monde, ou contentez-vous, plus modestement, de rivaliser avec les meilleures équipes européennes dans une option «league». Dans chacun des cas vous pourrez choisir le niveau de jeu: facile, moyen ou encore difficile. Si vous n'êtes pas très habitué au maniement du joystick et surtout à celui d'ISC, qui comme vous le verrez est loin d'être aisé, cinq options vous permettront de vous exercer. Ainsi, entraînez-vous aux tirs aux buts (penalties), aux corners à droite ou à gauche, aux passes et à la défense de vos propres cages. Après un match, si le résultat vous convient pas de problème, enregistrez-le et continuez la compétition un peu plus tard, une option de sauvegarde étant prévue. Avec ISC, pas de coups de but, c'est un vrai jeu de foot. Prêt? Alors c'est parti, tûûûûûtttt.

ST  
74%

*Techniquement parlant, International Soccer Challenge est une réussite. Le stade dans lequel évoluent les joueurs est entièrement réalisé en 3-D faces pleines, et à chaque mouvement de votre part, il se rapproche ou s'éloigne. Durant le jeu, la vision du terrain est également totalement révolutionnaire. Imaginez une caméra placée à quelques mètres derrière le joueur se déplaçant en fonction des mouvements de la balle, réellement, c'est très impressionnant. L'animation des vingt-deux protagonistes de cette simulation est également remarquable. Le mouvement de chaque personnage, parfaitement rendu par une bonne suite logique des dessins, permet d'assurer un mouvement souple et sans aucun à-coup. Par contre musicalement ISC déçoit légèrement, l'excellente musique digitalisée d'introduction laisse place à une bande sonore nasillarde, pur produit des faibles capacités du processeur sonore Yamaha du ST. Mais c'est surtout au niveau de la jouabilité et de la maniabilité que cette simulation perd un peu de sa crédibilité. Souvent trop lent dans la transmission des commandes, ISC devient rapidement exaspérant. Une fois de plus et c'est à regretter, beauté ne rime pas avec jouabilité. Vraiment dommage, car International Soccer Challenge aurait pu être LA simulation de football sur ST.*  
j' M DESTROY

|             |    |
|-------------|----|
| GRAPHISME   | 15 |
| SON         | 12 |
| ANIMATION   | 18 |
| MANIABILITE | 11 |

PRIX : ENVIRON 249 F  
DISPO SUR ST, AMIGA ET PC



AMSTRAD D & K7 ET BIENTÔT ST, AMIGA, PC 5<sup>1/4</sup> et PC 3<sup>1/2</sup>

# LORDS OF CHAOS



Distribué par

**UBI SOFT**

8-10, rue de Valmy  
93100 Montreuil-sous-Bois  
(16 1) 48 57 65 52

**Manuel et écran  
en français**

**BLADE**



Des auteurs du superbe Laser Squad nous arrive un grand jeu de stratégie de 1 à 4 joueurs.

Des magiciens, des potions, des trésors et des hordes de créatures mythiques... Vous serez transportés dans un monde où règne le chaos, un monde de magie, de pouvoir et de peur !

Marketed by

The  
*Software*  
Business

PUBLISHED BY BLADE SOFTWARE LTD.

Marketed and distributed by The Software Business Limited, Brooklands, New Road, St Ives, Cambridgeshire PE17 4BG. Tel: 0480 496497

DISPONIBLE DANS LES ENAC  ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE



tests

# Back to the Gold Age



**Avec Ubi Soft, l'aventure "à l'ancienne" est au rendez-vous. Sortilèges, combats à l'épée et énigmes vous attendent.**

**V**ous incarnez Zad, un gentilhomme qui a eu pour héritage spirituel l'un des quatre Edres permettant d'accéder au pouvoir total et illimité sur Euroland, une jolie et pittoresque petite ville du moyen-âge. Jusqu'alors, les fameux Edres étaient en possession d'une vile canaille, le Prêtre Suprême, qui jouissait de ce pouvoir à mauvais escient. Maintenant que vous avez atteint l'âge d'homme, vous devez partir en quête des trois autres Edres, en af-

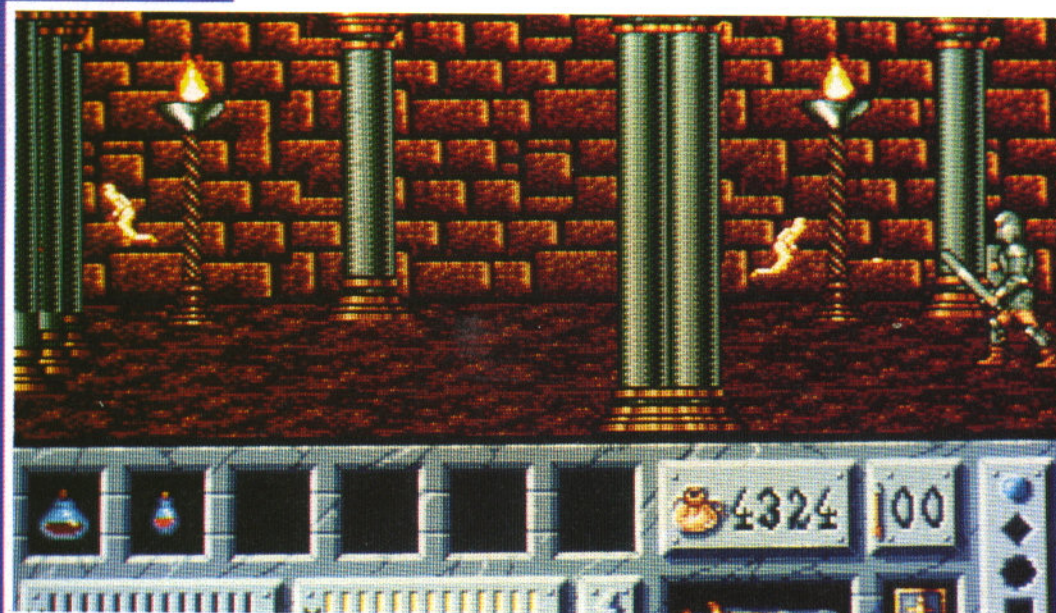
frontant les forces du mal dans un pays bourré de pièges et de dangers. Épée ou arbalette à la main, vous devez affronter tout un tas d'ennemis sans pitié, et récolter l'argent qui leur échappera à leur mort, afin de vous procurer d'autres armes, des potions de vie et du matériel divers. Back To Gold Age est une aventure que vous devrez mener à grand coups d'épée, dans une forêt, dans une ville, dans des grottes et dans des temples. Good luck, wonderful raider.

ST  
79%

*Les grand sprites représentant les personnages sont rapidement animés, et se battent à coups répétés, dans de grands "ding ding" d'épées qui s'entrechoquent, et de "ouaaaaaargl..." de mecs qui meurent. Le héros répond assez bien au joystick sans pour autant être vif comme l'éclair. Les graphismes ne sont pas ce qu'on peut faire de plus joli, étant relativement bien dessinés mais colorés grossièrement. Heureusement que l'aventure n'est pas décevante, suffisamment dure et compliquée pour captiver le joueur, qui se prendra pour le héros d'un bouquin de Tolkien, récoltant des potions magiques et lançant des sorts à ses ennemis. Back To Gold Age est une réussite dans le domaine arcade/aventure, bien que sa réalisation ne soit pas des plus exceptionnelles.*  
Kaaa

|             |    |
|-------------|----|
| GRAPHISME   | 13 |
| SON         | 14 |
| ANIMATION   | 15 |
| DIFFICULTE  | 15 |
| MANIABILITE | 14 |

PRIX : 249 F • DISPO SUR ST ET AMIGA EN OCTOBRE





# Battle Master

ST/AMIGA

69%

Le personnage que l'on dirige dans huit directions occupe le centre d'une fenêtre carrée montrant une portion du territoire. Le scrolling multidirectionnel ne brille pas par sa fluidité, mais il est néanmoins acceptable. Un menu à droite permet de choisir la formation du groupuscule aux ordres du chef: en ligne, de front ou en triangle, un choix souvent décisif. Les sprites sont assez réduits, de sorte que certains combats rapprochés tournent rapidement à la confusion. Des icônes permettent de passer d'une arme de jet (arc) à une arme de poing (épée ou hache) si les circonstances l'exigent; la partie arcade n'étant pas bien difficile, l'issue du jeu se jouera plutôt par le choix d'une équipe armée en prévision des monstres qu'elle rencontrera. L'inclinaison à 60° de l'angle de vision fait que l'ennemi caché derrière un obstacle n'est pas très visible, ce qui ménage des effets de surprise et ajoute au réalisme des situations. Battlemaster n'est pas un monstre d'innovation, mais on peut toutefois l'ajouter à sa logithèque pour peu qu'on fasse la collection acharnée de ce genre de jeu.

Bô TGV

|            |    |
|------------|----|
| GRAPHISME  | 12 |
| SON        | 10 |
| ANIMATION  | 12 |
| DIFFICULTE | 14 |

ENVIRON 249 F  
DISPO SUR ST ET AMIGA  
PLUS TARD SUR PC

Un monde improbable en péril: il n'en faut pas davantage pour que PSS prenne le sentier de la guerre.



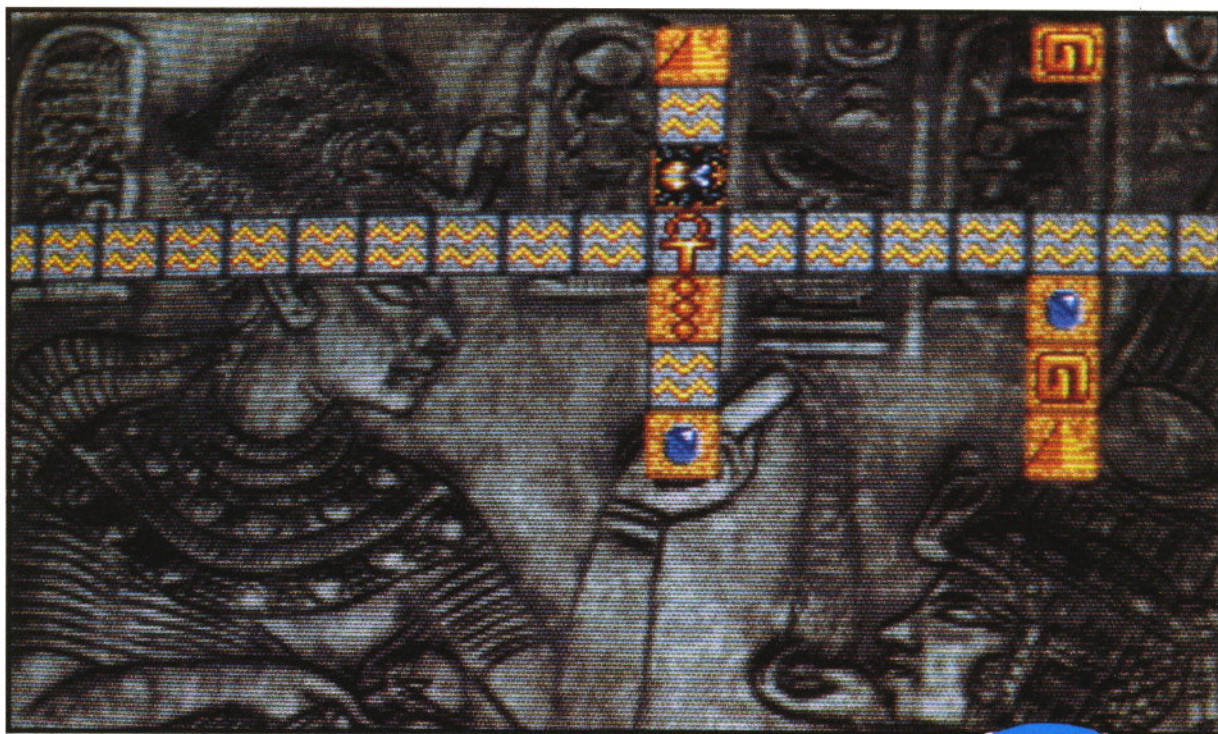
L'histoire est tellement semipiternellement la même que les éditeurs devraient publier un manuel commun. Pour la centième fois, on retrouve nos vieilles connaissances les elfes et les orcs, les nains et une pléiade de monstres et de zombies qui se détestent cordialement. On a droit une fois de plus à une carte parcheminée où des noms infernaux ou vaguement celtiques voisinent avec marais et volcans. Enfin, on retrouve l'invocation des éléments primordiaux et l'appel à la magie et

aux sorts, les achats de troupes et d'objets divers et un large choix d'armes. Bref tout ce qui fait le charme de ces jeux. Avis aux amateurs, et ils sont nombreux. Accompagné de plusieurs guerriers, il va falloir ramener l'ordre en conquérant quatre royaumes et en rapportant les couronnes à l'Observateur de la grande tour. Il faudra se battre dans des contrées hostiles, cheminer dans des souterrains et des grottes infestées d'araignées et de scorpions géants, de fantômes et de bien d'autres horreurs. Quelle époque épique!





Rainbow Arts nous offre un jeu de réflexion Egyptien, aussi compliqué que pouvait être les énigmes des pyramides.



**L**e dieu RA est cruel, voir même sans pitié. Il vous avait demandé un certain nombre de sacrifices, que vous n'avez malheureusement pas pu fournir. Pour vous punir, il vous a tout simplement transformé en scarabée, ce qui n'est déjà pas sympa, et en plus il vous a installé sur des labyrinthes compliqués vous obligent à en sortir. Le principe est simple: un nombre de carrés apparaît sur l'écran, avec sur chacun d'eux un petit symbole, ces derniers allant toujours de paire. Votre but, est de faire disparaître la totalité des carreaux, en les associant. Seulement, plusieurs paramètres un peu compliqués entre en jeu: il doit

se trouver forcément dans une ligne verticale ou horizontale. Vous devez obligatoirement finir le tableau en revenant à votre point de départ, représenté par une croix égyptienne. Certains carreaux peuvent se déplacer, ce qui facilite un peu la tâche, mais si vous ne réfléchissez pas intensément, vous risquez rapidement de vous retrouver bloqué sur quelques carreaux immobiles, sans pouvoir regagner votre croix. Dans ce cas, vous êtes foutu. Il y a deux types de jeu dans RA: la logique simple avec des tableaux à résoudre sans se faire coincer, et l'arcade, qui fonctionne selon le même principe mais qui, en plus, vous balance des projectiles dans la tête, fait disparaître des carreaux sous vos pattes, etc. RA, c'est de la réflexion à l'état brut, qui demande de la concentration, de la patience et de la logique. Et tout ça dans une seule disquette.

# RA



AMIGA  
95%

*Chaque tableau se joue sur une image digitalisée représentant des paysages et des gravures de l'Egypte antique. Autant vous dire que c'est zolt. Vous déplacez votre scarabée au joystick, en cliquant sur fire et restant appuyé pour se déplacer avec une pièce. En cliquant simplement et en relâchant, une croix apparaîtra sous le ventre de votre insecte, que vous pourrez déplacer dans tous les sens pour la positionner sur une pièce identique. Et c'est lorsque vous partirez de la première pièce que le couple disparaîtra. Durant tout le jeu, une musique typique de l'époque et du lieu vous accompagnera, rythmant avec douceur votre concentration intense. A la fin de chaque tableau, un mot de passe s'inscrit en bas de l'écran, vous permettant de ne pas vous retaper systématiquement les mêmes écrans. RA est simple à comprendre, joli à regarder et difficile à jouer. Un mégastar dans le soft de réflexion.*

Artemus

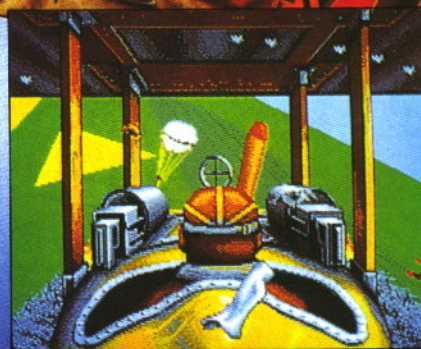
|            |    |
|------------|----|
| GRAPHISME  | 18 |
| SON        | 17 |
| ANIMATION  | 13 |
| DIFFICULTE | 19 |

PRIX : ENVIRON 199 F  
DISPO SUR ST ET AMIGA  
ET PC



# CINEMAWARE

P R E S E N T S



Cinemaware présente

Des insectes de la taille d'une voiture : un cauchemar qui devient réalité dans... IT CAME FROM THE DESERT. Disponible sur Amiga et très bientôt sur ST et IBM PC/Compatibles.

Revivez l'action, la gloire des valeureux pilotes de WWI alliés. Bombardez les aérodromes ennemis et lancez-vous dans un face à face meurtrier contre les as du combat aérien. Pour le perdant, ce sera la chute fatale, sans parachute, dans son engin enflammé. WINGS est disponible sur Amiga.

TV Sports Football et TV Sports Basketball sont déjà disponibles sur Amiga.

MIRROR  
Soft

Irwin House, 118 Southwark Street,  
London SE1 0SW.

Distribué  
par  
**UBI SOFT**  
8-10 rue de Valmy  
93100 Montreuil-  
sous-Bois  
Tél : 48.57.65.52



# tests

# Search for the King

PC  
85%

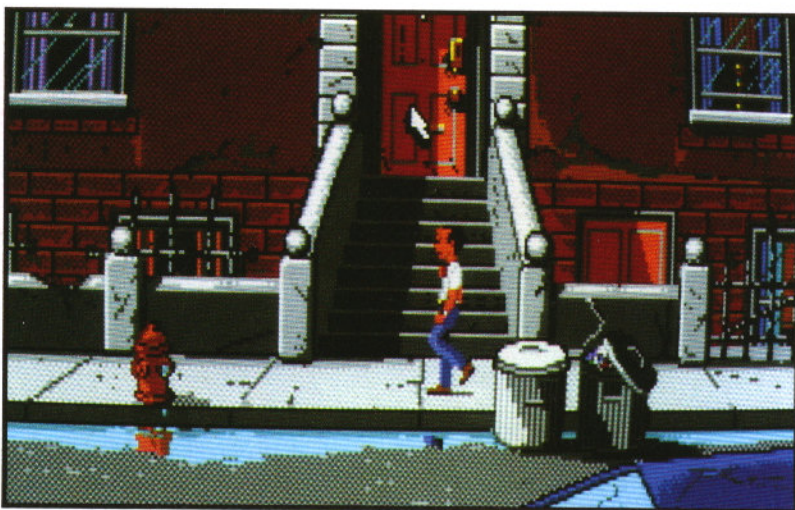
La souris sert essentiellement à déplacer Lester en long et en large. Un très grand soin a été apporté aux décors où il évolue et aux innombrables animations; quand il marche le long d'un caniveau inondé par une borne d'incendie qui fuit, on voit les gouttes perler et son reflet l'accompagne. De même, il escalade une barrière de façon très réaliste après quoi on l'aperçoit à travers les lattes en clair-voie. Les scénaristes ont joué avec les plans, comme au cinéma, mêlant des vues générales (un champ de foire entier grouillant d'animations) à des cadrages plus serrés. Le jeu compte soixante-dix tableaux. L'action s'y déroule très conventionnellement via des cartouches qui affichent dialogues ou remarques. Seul point discutable: *Search for the King* est en anglais. A l'heure où les grands éditeurs anglo-saxons se jurent de franciser leurs produits afin de gagner des parts de marché, Accolade ferait bien de s'y mettre rapidement. L'anglais requis est certes relativement accessible, mais il faut bien reconnaître que le plaisir du jeu est inversement proportionnel au recours au dictionnaire. L'examen de certains fichiers DAT dépannera les plus pressés car de nombreux textes, notamment toutes les répliques, y figurent en ASCII. La progression de la quête est ponctuée d'un humour typiquement américain; on est loin des fins de non-recevoir incantatoires de certains soft. Les bruitages sont rares et à moins de posséder une carte sonore, la musique souffre des limitations du PC. Mais ne faisons pas la fine bouche: le personnage principal est très attachant et le jeu n'est jamais ennuyeux.

B6TGV

|            |    |
|------------|----|
| GRAPHISME  | 15 |
| SON        | 12 |
| ANIMATION  | 16 |
| DIFFICULTE | 14 |

PRIX : ENVIRON 300 F  
DISPO SUR PC TOUS  
STANDARDS ET PLUS TARD  
SUR AMIGA

Un million de dollars à qui retrouvera The King, voilà qui est alléchant, même pour un loser d'Accolade.



"Hi, Les. Could you come up to the boardroom for a sec? The suits can't figure out how to work the VCR."



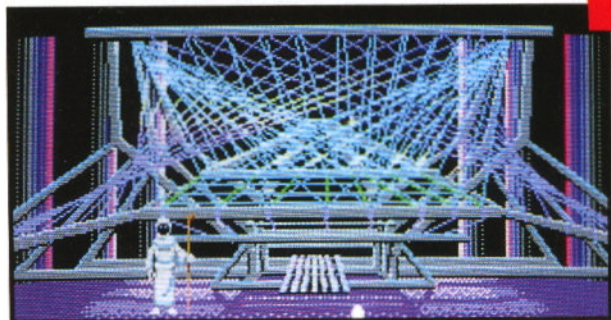
la belle secrétaire, l'ignore aussi superbement qu'elle est sexy. Jusqu'au jour où il apprend que la chaîne de télé qui l'emploie lance un grand concours: un million de dollars à qui retrouvera The King. Pourquoi pas lui? Stella s'intéresserait enfin à sa personne... Il profite de la pause du déjeuner pour fureter dans le quartier. L'aventure le mènera loin, jusque dans le Nevada et après des créatures de rêve qui peuplent le mythe américain. Dé-

Lester Manley, Les pour les intimes, est un électronicien un peu falot. Il vit seul dans un New-York tristounet, entre un antique TRS-80 (un 8 bits, berk!) et des magazines de vulgarisation technique. Son patron le tient pour une bille et Stella,

crocher la fortune ne tient qu'à votre sagacité. Le concours est en réalité un coup de pub visant les gogos: le gluant sponsor, persuadé que nul ne saura résoudre l'énigme, n'est pas disposé à lâcher le magot. Par Lester interposé, vous n'êtes pas au bout de vos peines...



**Que se trame-t-il au sein de l'étrange Guilde des Tisserands? De quels pouvoirs les a doté Lucasfilm?**



**C**omme dans de nombreux jeux d'aventures, Loom met en scène un héros dépassé par l'enjeu de la mission qui lui échoit: sauver une civilisation, la sienne, sur le point de sombrer. Le jeune et inexpérimenté Bobbin devra sillonner un monde fantastique dont la destinée repose sur une étrange machine à tisser («Loom» en anglais) qui génère des mélodies aux pouvoirs surprenants. Plutôt qu'une aventure épique et tonitruante, Loom mise sur la magie des paysages et sur l'insolite des situations, comme ces cygnes – des Anciens transformés – qui s'envolent vers des portes temporelles. Bobbin est dispensé des mille morts qui guettent souvent les preux chevaliers: aucune erreur n'est fatale, aucune situation inextricable. Il existe toujours un moyen de se tirer d'affaire en faisant appel à la logique. Le jeu est une réussite qui démontre une fois de plus que les jeux qui misent sur une violence racoleuse font pâle figure lorsque l'imagination s'en mêle.

# Loom

AMIGA  
85%

Semblable sur le plan graphique, la version Amiga de Loom se démarque nettement pour le son, ce qui n'étonnera personne.

ST  
85%

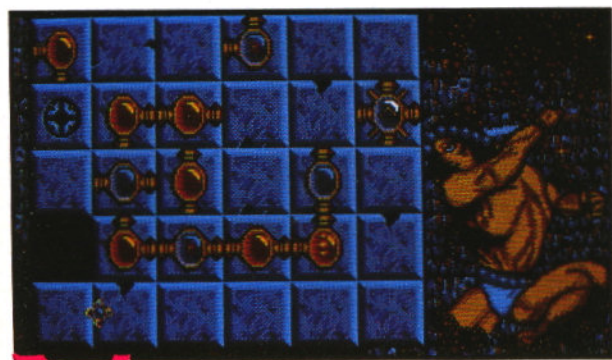
Parfaitement francisé, Loom fonctionne à la souris ou au joystick. Analyseurs syntaxiques et menus ont été bannis une fois pour toutes. On joue donc de manière très intuitive, ce qui est le meilleur moyen de se laisser envoûter par l'atmosphère du jeu. On pourra reprocher un scrolling un peu saccadé pendant les déplacements, mais il ne faut pas oublier que l'essentiel de l'action se déroule sur des images fixes mais regorgeant de détails animés et sonorisés. Sur le plan graphique, on retrouve avec plaisir le style «Lucas» emprunté à bon nombre de ses films: personnages encapuchonnés dont seuls les yeux brillent, scintillement insistant des étoil-

les et pour parfaire le tout un format cinémascope. Nul ne s'en plaindra. La mustique (où l'on retrouve un thème connu du Lac des Cygnes de Tchaïkovski) est un peu approximative, plus proche de l'orgue de barbarie que des vibrations éthérées. Il sera préférable d'écouter la cassette audio livrée avec le jeu qui fournit en prime des conseils bien utiles. **Bô TGV**

|            |    |
|------------|----|
| GRAPHISME  | 14 |
| SON ST     | 11 |
| SON AMIGA  | 15 |
| ANIMATION  | 13 |
| DIFFICULTE | 14 |

PRIX : ENVIRON 320 F  
DISPO SUR ST, AMIGA, PC  
VERSION PC TESTE DANS LE NUMERO 6

**Pour muscler vos méninges, Thalion vous offre un casse-tête dans lequel chaque seconde est comptée.**



**V**ous avez sûrement déjà eu entre les mains un petit casse-tête carré dont chaque partie d'une image qu'il faut reconstituer se déplace d'une case. Un taquin, ça s'appelle, vous voyez ce que je veux dire? Eh bien Magic Lines est basé sur le même principe, sauf que ce n'est pas une image à proprement parler qu'il faut construire, mais un parcours de tubes permettant au petit machin gigotant du départ, de circuler librement dans le puzzle. Le petit machin, lui, se fout pas mal de votre peine à ramener devant son nez le bon tube, il avance quoi qu'il arrive. Et si vos tubes ne forment pas un circuit fermé, c'est fini, vous avez perdu. Visuellement, ça ressemble à Pipemania, sauf que toutes les pièces sont déjà sur le tableau, et qu'en plus vous pouvez redéplacer des pièces ayant déjà servi. Mais le principe de ces petits casse-tête étant génial et le jeu Pipemania étant excellent, l'association des deux genres ne pouvait qu'être une réussite, et en effet, Magic Lines comblera de bonheur les fous de problèmes et autres puzzles.

# Magic Lines

ST  
75%

Les graphismes de Magic Lines sont vachement bien travaillés, puisque ce ne sont pas de simples carrés que vous déplacez, mais des plaques de marbre, dont certaines supportent des tubes couleur tuyauterie. Donc, en plus d'être hyper-intéressant, ce soft est jolî à regarder. Vous déplacez un petit curseur à la souris, et vous devez cliquer sur une case pour lui faire prendre la seule place vide du tableau, autant vous dire qu'une bonne somme de calculs est à prévoir. La page de présentation du jeu est animée d'une musique dont la

qualité est rare sur l'Atari, et durant la partie, des petits bruits sympathiques accompagneront vos actions. Et pour clôturer le tout, trois niveaux de difficulté vous sont proposés, et une option "continue" vous permet de recommencer rapidement une partie. **Kaaa**

|           |                    |
|-----------|--------------------|
| GRAPHISME | 16                 |
| SON       | 15                 |
| ANIM      | non représentative |
| REFLEXION | 16                 |

PRIX : NON COMMUNIQUE  
DISPO EN OCTOBRE SUR ST, AMIGA.



tests

Le dernier héros d'Océan ressemble à James Bond, il a la couleur de James Bond, et pourtant ce n'est pas James Bond. C'est son cousin, Georges Bond.

# Secret Agent

CPC  
75%

ST  
78%

Le scénario et le déroulement du jeu étant les mêmes sur CPC et sur ST, et mon brillant confrère Kaaa ayant déjà exposé les futurs exploits de Georges Bond alias vous-même, je ne vais pas m'étendre sur Secret Agent, mais plutôt aborder le côté technique. La version CPC n'a pas à rougir de son grand-frère, les sprites sont tous là, et très colorés, les tableaux sont nombreux et variés, et comme c'est rarement le cas, le jeu est suffisamment rapide et maniable. Georges Bond est à l'aise partout: dans les airs en chute libre (scène assez comique, mais bon), sur terre, et ce à pied ou en moto, sur les ponts d'un bateau, sous l'eau contre requins, scaphandriers et autres plongeurs; y a pas à dire, Georges Bond est un héros, un vrai! Un sans faute me direz-vous? Bah non, car je ne le savais pas, mais apparemment Secret Agent est tiré d'un James Bond muet. Pas un son, pas une musique pendant le jeu, que dalle (hormis la musique de présentation). Dommage, quelques bruits de tirs auraient été les bienvenus. Désolé de finir sur une fausse note.

GRAPHISME 15  
SON 11  
ANIMATION 13  
MANIABILITE 13

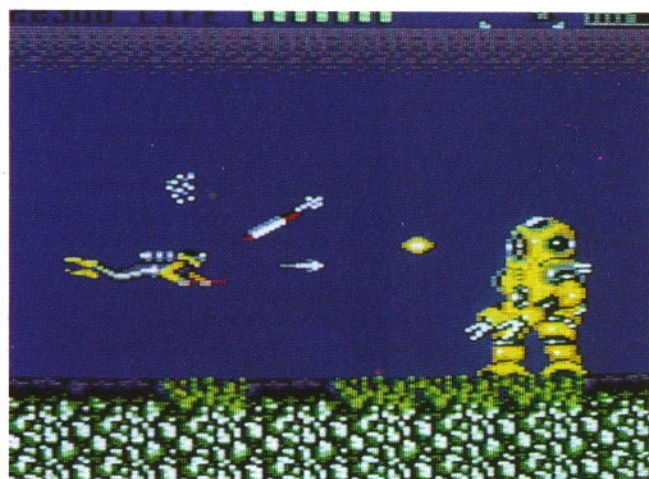
Avant de commencer votre mission, il faudra donner un matricule de trois chiffres à Georges (sauf 007, c'est pas original). Ensuite, chaque intervention de l'ordinateur sera adressée à ce matricule. Les graphismes sont spécialement réussis, les personnages étant de grands sprites bien détaillés, arborant des attitudes typiques des films d'espionnage. L'animation, quant à elle, n'est pas ce qu'on peut faire de mieux, elle est plutôt lente, ce qui est en contradiction avec le nombre réduit de phases. En plus de tout ça, c'est malheureux à dire, mais Georges ne répond pas très bien aux commandes du joystick, même en lui proposant un sucre, j'ai essayé. La musique rapide qui suit les aventures du héros apporte un soutien agréable au jeu, et si vous arrivez à vous prendre à l'action, ce qui n'est pas franchement difficile, vous aurez l'impression de mater un James Bond à la télé. Chaque niveau se finit au bout de quelques minutes d'une même action, et après un dessin montrant Georges en train de braquer un keum pour lui soustraire des renseignements, vous passez au suivant. Pour conclure, disons que Secret Agent est un bon jeu d'ambiance, captivant et amusant malgré quelques imperfections techniques.

GRAPHISME 16  
SON 14  
ANIMATION 13  
MANIABILITE 13

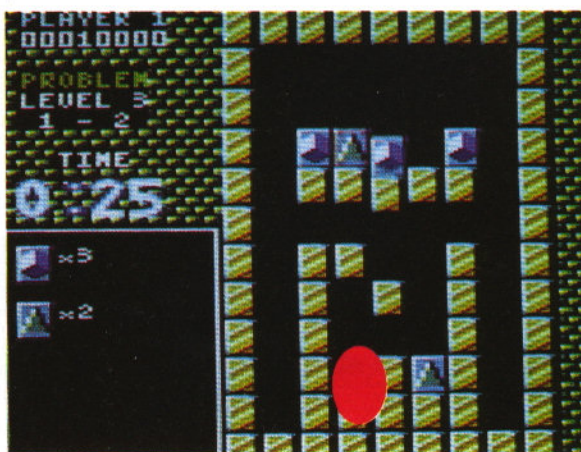
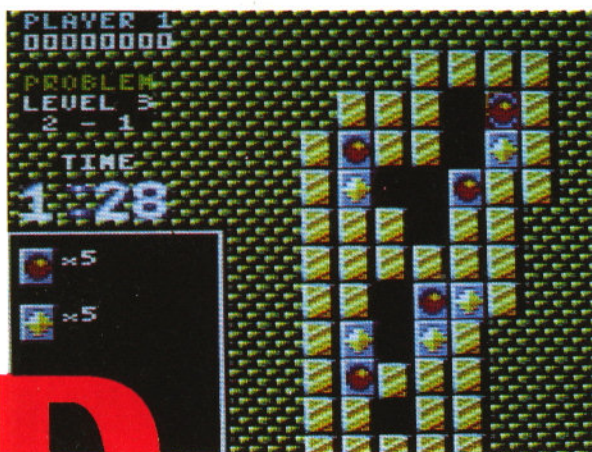
PRIX : CPC K7 89 F, DISK 199 F, ST 199 F, AMIGA 249 F  
DISPO SUR CPC, ST, AMIGA EN MAI



Bien habillé et propre sur lui, notre héros l'agent secret va partir en mission pour sauver le monde des griffes d'une dictature sans scrupules, qui porte le nom prometteur de «Conseil pour la Domination du Monde». La mission de notre James Bond revu et corrigé (un tout petit peu corrigé), que nous appellerons donc Georges pour éviter les confusions, est de s'infiltrer dans le cœur de cette organisation en tuant tout le monde sur son passage, et de la dissoudre à grands coups de revolver. Neuf étapes sont à franchir durant lesquelles Georges devra non seulement sauver sa peau en abattant tout ce qui se jette sur lui, mais en plus récolter les pièces du «Golden Gun», arme redoutable dont il pourra se servir une fois reconstitué. Que ça soit en chute libre, en équilibre sur un échafaudage ou à donf en moto, Georges Bond ne devra en aucun cas trembler du poignet car chaque seconde qui s'écoulera verra au moins deux morts tués par balles. Espérons qu'il ne sera pas de l'un d'eux. Nota pour l'éditeur: ne vous inquiétez pas, c'est moi qui ai renommé le héros pour une meilleure compréhension du texte. Je sais bien que vous n'auriez jamais appelé votre agent secret «Georges», mais à Joystick, tous les héros s'appellent Georges. Qu'on se le dise.







# Puzznic

CPC  
84%

*Puzznic bénéficie d'une bonne réalisation technique bien que ce ne soit pas primordial dans ce genre de jeu. Les couleurs sont bien choisies, ce qui permet de distinguer les briques parfaitement et du premier coup d'œil, l'organisation des tableaux est parfaitement respectée par rapport à la version originale, et le jeu est d'un grand intérêt (à condition que vous supportiez cette catégorie de jeu). Malgré un principe basique, on sombre vite dans l'obsession quand on bloque à un tableau. Et des tableaux il y en a un paquet (le paquet? Les échanges?)! Le jeu est décomposé en huit niveaux, eux-mêmes composés de nombreux tableaux. Entre chaque étape, vous accédez à un organigramme qui vous permet de contrôler votre progression au sein des niveaux. Réflexion, rapidité: la totale. Vous l'avez peut-être compris, sinon relisez depuis le début, Puzznic, j'adore!*

Seb

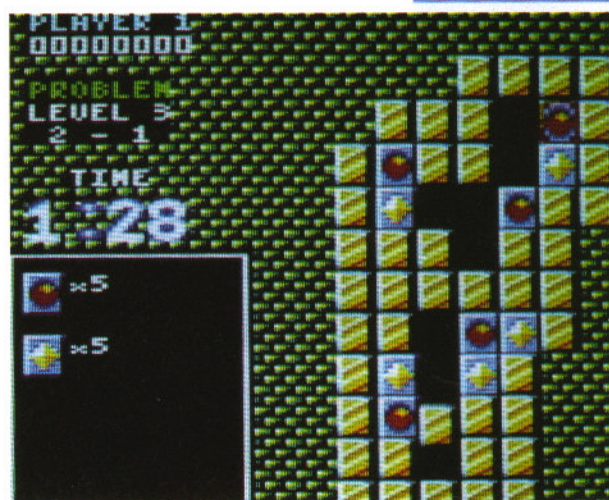
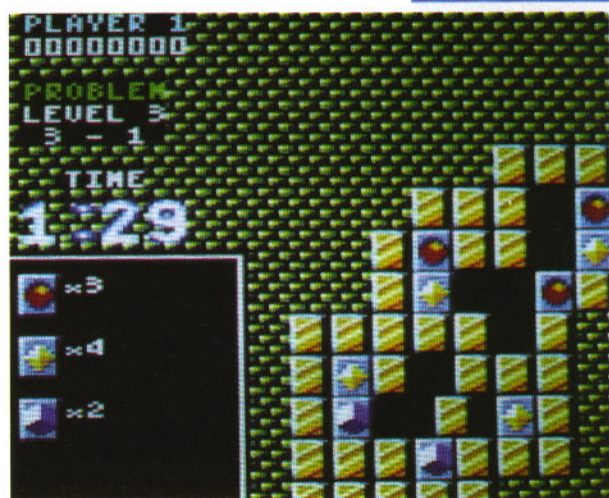
|             |    |
|-------------|----|
| GRAPHISME   | 15 |
| SON         | 13 |
| REFLEXION   | 18 |
| MANIABILITE | 14 |

PRIX : NC  
DISPO SUR CPC

**Les jeux de réflexion ne sont pas légion sur CPC, les amateurs doivent donc être sur leurs gardes, il ne s'agirait pas d'en laisser passer un.**

**Ocean a apparemment décidé de leur faire plaisir en sortant Puzznic.**

**S**i vous pouviez voir la mine réjouie de JM Destroy (heu, pardon... La nouvelle écriture est J'M Destroy), oui, si vous pouviez voir ça. Ça fait vraiment plaisir... Haaa... Ma bonne dame... Pensez donc, depuis un mois il faisait la gueule parce que je lui taxais sa PC Engine pour jouer à Puzznic, et maintenant, grâce aux programmeurs d'Ocean qui ont fait une version CPC de ce jeu, il va pouvoir récupérer sa console chérie (ou plutôt me l'arracher des mains, avec toute la douceur qui le caractérise). Pour ceux qui ne connaissent pas Puzznic (console ou arcade), sachez avant tout que vous risquez de passer pas mal de nuits blanches face à ce jeu, surtout si vous décidez d'explorer tous les tableaux. Le but du jeu est d'assembler des cubes ayant la même illustration sur leur face, afin de les faire disparaître, et de passer au tableau suivant une fois que tous ces cubes sont détruits. Pour cela, vous dirigez un curseur, vous vous emparez d'un cube, et vous le déplacez sur la gauche ou la droite. Les décors très simples, des briques, sont tout de même agréables, et la variété des tableaux, et la difficulté croissante donnent toute son ampleur à ce jeu.







Les trois  
photos :  
ST

# Turn It

**Tale Software invite  
vénérable étranger à  
se prendre tête sur  
diabolique casse-tête  
chinois.**

**T**urn It, ça ressemble tout à fait au memory, sauf que c'est exactement le contraire. En effet, vous avez devant vous un paquet de pièces rectangulaires représentant différents symboles, qu'il faut associer par paires identiques afin de les retourner. Mais on ne peut retourner que deux pièces ayant un lien géographique entre elles: soit deux pièces d'un même bord, soit deux pièces séparées par d'autres pièces déjà retournées, soit évidemment deux pièces mitoyennes. C'est pas facile vu que les pièces se ressemblent pas mal, et qu'il faut franchement calculer pour trouver les liens entre elles, mais trois aides sont là pour vous dépanner: en cliquant dessus, deux pièces retournables se montreront. Le but du jeu, vous l'avez sans doute compris, est de retourner toutes les pièces du tableau dans le temps défini. Autant vous dire que vous avez pas fini de faire travailler vos neurones.

Kaaa

ST  
83%

Graphiquement, la version ST est identique à la version Amiga. Le son change un peu, cela va de soit, ainsi que les touches de langue: ce sont les touches de fonctions F1, F3 et F5 qui vous permettront de changer de nationalité. Turn It va vous permettre de tester à la fois votre sens de l'observation, de la logique et votre rapidité de pensée, vu que le temps est compté. Toutefois, pour vous permettre d'installer le jeu à votre niveau, trois difficultés vous sont proposées: facile, normal et difficile; c'est le temps qui changera uniquement, le jeu restant le même dans tous les cas.

GRAPHISME 16  
SON 13  
ANIM non representative  
COMPLEXITE 18

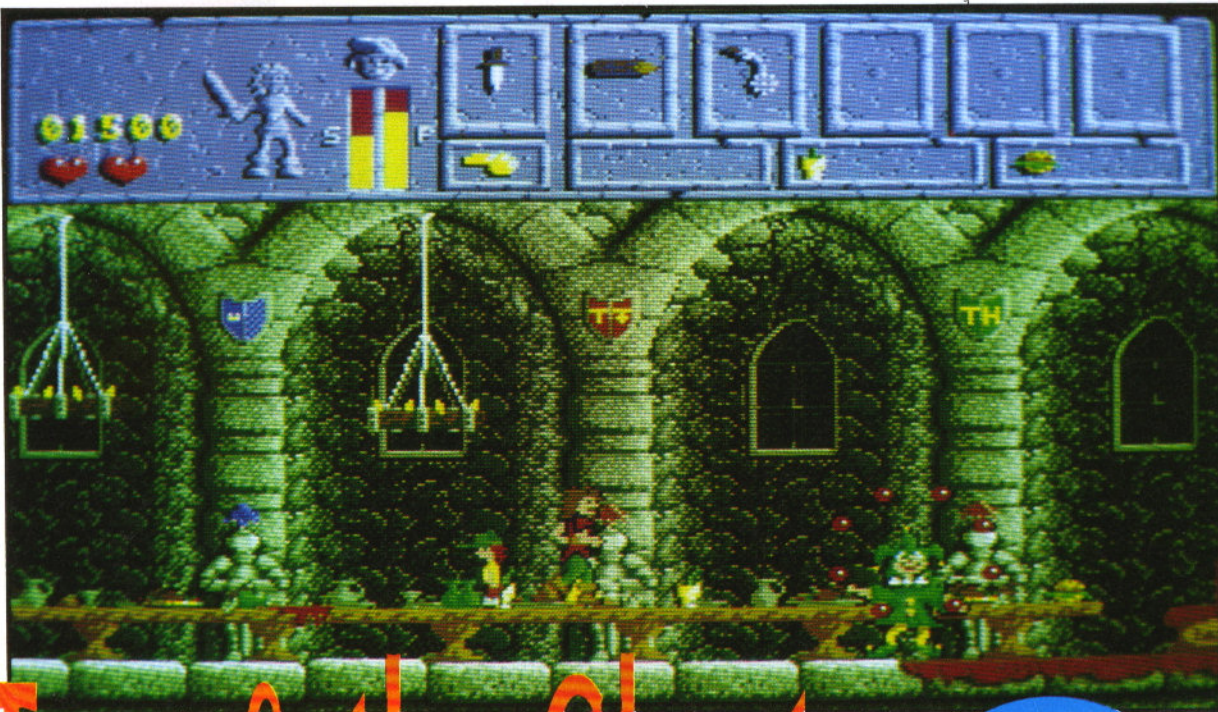
AMIGA  
83%

Tout l'esprit asiatique est contenu dans ce soft. D'abord, les petits graphismes précis font inmanquablement penser aux estampes japonaises, ensuite le jeu en lui-même ne pouvait être conçu que par un esprit diabolique, donc typiquement chinois (NDLR: nous ne sommes pas responsables des mélanges raciaux de Kaaa). Un petit son digital se fera entendre lorsqu'une pièce se retournera, et à part la musique de présentation et de fin de jeu (agréable, soit dit en passant), ce sont les seuls bruitages que nous entendrons. En début de jeu, alors que rien ne vous le précise à l'écran, il faudra appuyer sur F8 pour avoir le texte en allemand, F9 en anglais et enfin F10 pour nous, petits français. Turn It se joue uniquement à la souris, et dans chaque niveau (cinquante en tout) vous devrez cliquer sur les deux pièces que vous voudrez sélectionner, puis double-cliquer sur l'une d'elles pour les retourner. Vous ne pouvez en aucun cas sélectionner deux mauvaises pièces, la seconde ne s'allumant pas. Au fur et à mesure des niveaux, la difficulté sera croissante avec un ordre particulier à respecter pour ne pas se retrouver coincé en fin de tableau.

GRAPHISME 16  
SON 14  
ANIM non representative  
COMPLEXITE 18

PRIX : 210 F  
DISPO SUR ST ET AMIGA

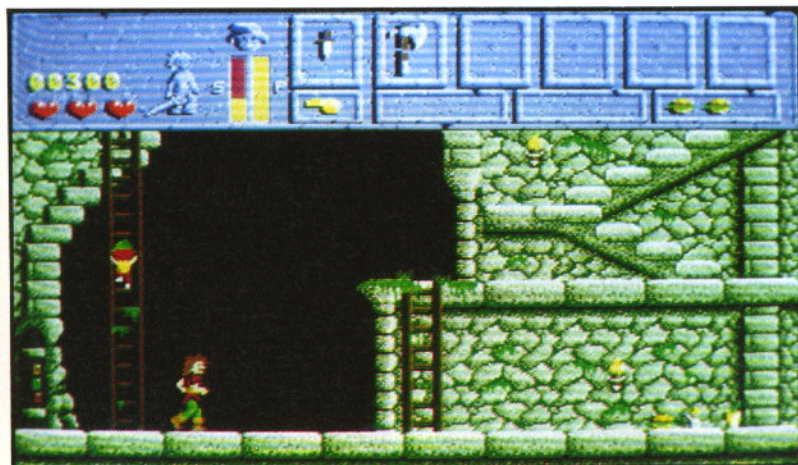




# Tom & the Ghost

**T**omi, sept ans, a perdu son papa quand il était tout petit. Ce mauvais coup lui a donné un caractère de cochon. En plus, sa chère mère vient d'être enlevée par un fantôme, et elle est actuellement retenue prisonnière dans un château Ecossais pour le moins hanté. Le fantôme qui la charma et qui l'enleva alors qu'elle visitait avec Tomi le vieux château, est Endur, un vieux sorcier maléfique qui a signé, voilà des lustres, un pacte avec Lucifer. Si ce dernier lui offrait dix victimes, il aurait un pouvoir absolu sur le monde entier. Ellen, la mère de Tomi, est la dixième victime, et si elle n'a pas été libérée avant l'aube, tout est foutu pour tout le

monde. Il est évident que Tomi, à sept ans et avec un caractère insupportable, ne peut réaliser l'aventure tout seul. Par bonheur, Arrow, un autre fantôme, apparaît devant Tomi et l'emmène dans les dédales du château pour trouver sa maman. Arrow, quant à lui, a ses propres raisons pour combattre Endur, et le voilà parti à l'aventure avec Tomi sur les bras. Dans Tom & The Ghost, vous dirigez Arrow, et vous devez constamment faire attention à Tomi, l'aider à traverser certains passages, le raisonner quand il ne veut plus marcher, lui donner à bouffer quand il a faim, etc. Vous avez intérêt à posséder une bonne dose de psychologie infantile.



AMIGA  
86%

*Les graphismes superbes de Tom & the Ghost abritent de minuscules sprites hyper-bien animés. Durant l'aventure, il pourra arriver tout un tas de problèmes désagréables à Arrow, y compris de perdre Tomi qu'il devra alors retrouver avant de continuer. Mais il vous sera souvent utile, le sale gosse, car il a entre les mains une batte de base-ball, et tapera quelquefois sur la tronche des fantômes pour les faire disparaître. Vous contrôlez Arrow au joystick, et vous devrez souvent faire preuve d'ingéniosité en vous servant des objets se trouvant sur votre chemin, pour faire avancer Tomi, pour bloquer des passages, pour passer des ponts ou tout simplement pour nourrir Tomi quand il ne voudra plus avancer. Tom & The Ghost est bourré d'humour, et avouez que c'est pas tous les jours qu'une aventure vous oblige à faire plus attention à un sale même pleurnichard qu'aux dangers d'une telle expédition.*

Kaaa

|            |    |
|------------|----|
| GRAPHISME  | 17 |
| SON        | 14 |
| ANIM       | 16 |
| DIFFICULTE | 16 |

PRIX : 249 F • DISPO SUR ST  
ET AMIGA EN OCTOBRE

Déjà qu'une aventure bourrée de monstres, fantômes et autres malfrats, c'est pas facile à suivre, mais avec une sale gosse entre les pattes, ça devient carrément l'enfer. Merci Ubi de nous faire jouer les baby-sitters!



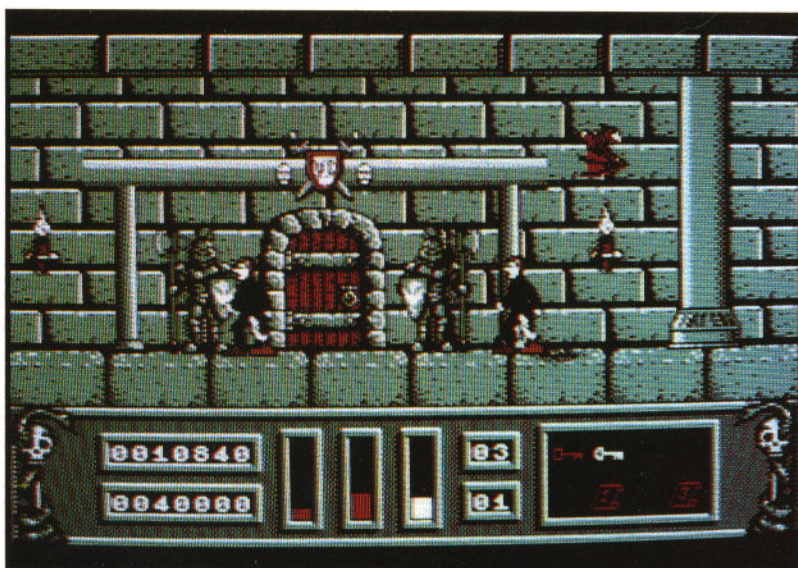
# Night Hunter

Bauhaus chantait "Bela Lugosi's dead", mais apparemment, sa version pixelisée est de retour. Tremblez, Ubi Soft fait renaître Dracula de ses cendres, le sang va couler à flots! Vampire, vous avez dit vampire?



La nuit est tombée depuis peu, le tombeau est entrouvert, vide. Flap-flap-flap, une chauve-souris de grande taille vient de traverser le ciel, sur fond de pleine lune. Et là, sur le sol, des traces de pas étranges, inhumaines, un loup-garou. Pour le professeur Van Helsing, chasseur de vampires illustre, cela ne fait aucun doute, c'est le comte Dracula en personne qui va chercher sa ration d'hémoglobine quotidienne. Vite, le temps presse, il faut dresser une

armée de vampirophobes, prévenir la population, et dresser des pièges. Pieux, marteaux, eau bénite, crucifix et balles d'argent, tout nous sera utile. Car le sort de l'humanité est en jeu; si le comte Dracula réussit à s'emparer des médaillons sacrés, qui jusqu'à maintenant maintenaient l'équilibre du bien et du mal sur terre, il deviendra maître du monde (il a beau être le vampire le plus connu, son ambition est d'un cliché!). Les chasseurs de la nuit réussiront-ils à acculer (hum...) le comte Dracula?



CPC  
82%

Si vous avez toujours rêvé de sucer le sang d'une jeune demoiselle, courez vous procurer Night Hunter. Au joystick ou au clavier, vous déplacez le comte Dracula, vous vous transformez en loup-garou ou en chauve-souris, vous attrapez vos ennemis à la gorge, et à vous le festin de ce délicieux liquide rouge. Les sprites sont très jolis, très fins (car réalisés en mode 1), et bénéficient d'animations fluides (les mutations du personnage sont vraiment réussies). Le jeu est décomposé en niveaux de 20 écrans chacun. Vous évoluez dans un monde de cryptes, de manoirs, et devez ramasser huit objets (clés et parchemins) pour passer d'un niveau à l'autre. Tous les 5 niveaux vous changez de ville, et devez trouver un des médaillons, le but du jeu étant de réunir les 4 médaillons. Tout cela ne serait pas bien difficile s'il n'y avait pas tous ces ennemis: les sorcières, les prêtres, les archers, les policiers, et bien sûr, votre pire ennemi, le professeur Van Helsing, qui viendra vous attaquer à la fin de chaque niveau, quand vous aurez réuni les huit objets. Night Hunter n'est pas un jeu nouveau sur ordinateur, il avait été réalisé sur ST il y a un bon moment, mais l'adaptation récente de ce soft est une agréable surprise. Une réussite.

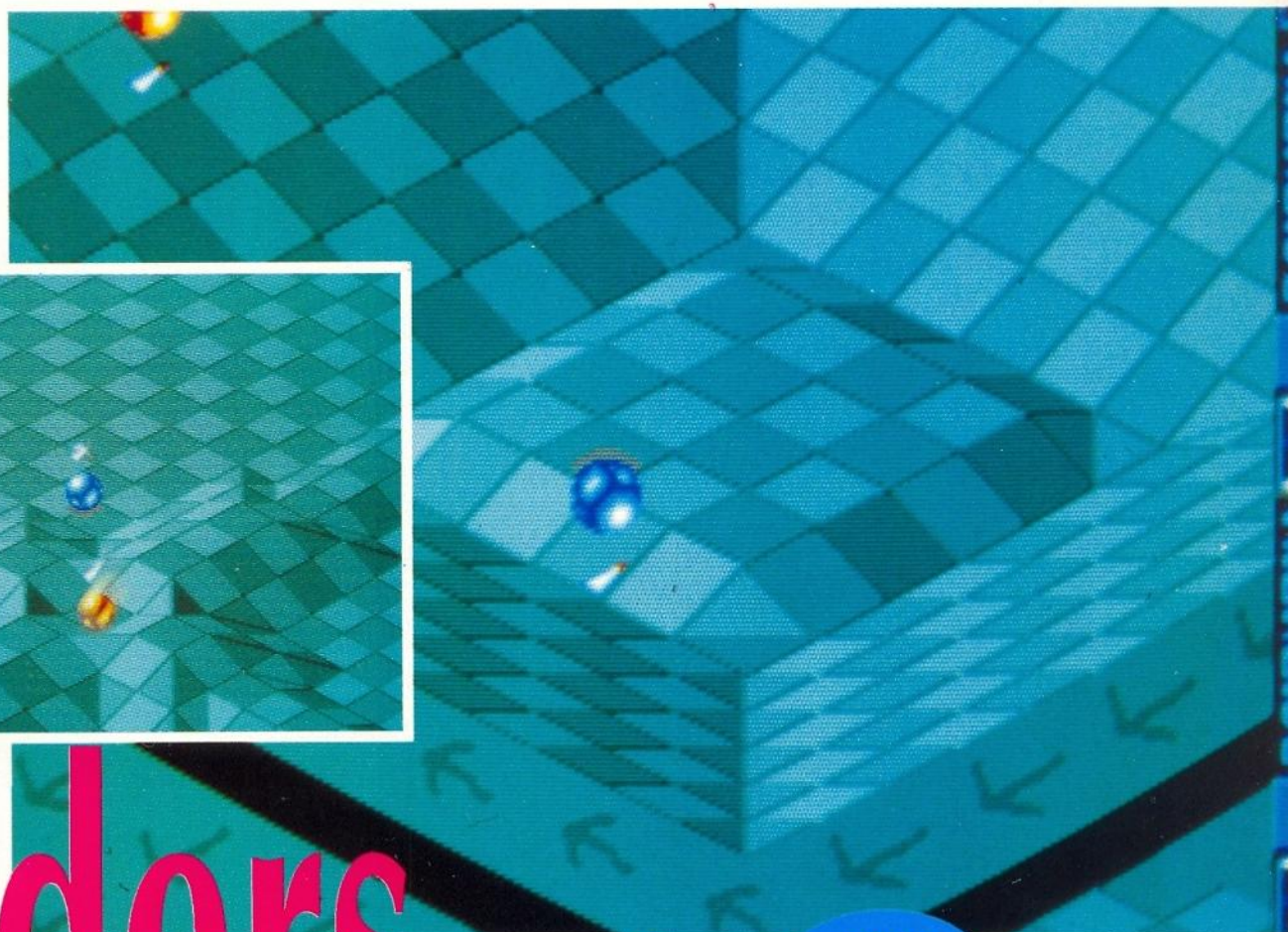
SEB

|             |    |
|-------------|----|
| GRAPHISME   | 18 |
| SON         | 15 |
| ANIMATION   | 17 |
| MANIABILITE | 15 |

PRIX : ENVIRON  
180 F DISK, 140 F K7  
DISPO SUR ST, CPC, PLUS  
TARD SUR AMIGA ET PC



tests



# Sliders

**Quand Microïds détourne les règles du plus connu et du plus pratiqué des sports**

**L**es règles de Sliders sont tout ce qu'il y a de plus simple: vous devez marquer des buts en lançant une balle dans les cages de votre adversaire. Ce qui est intéressant dans ce soft, c'est la façon dont vous devez procéder pour attraper la balle, et la balancer sur l'emplacement de l'autre joueur: vous commandez un boule en acier, et la balle est aimantée. Elle vient donc se coller à votre boule lorsque vous passez dessus, et vous devez la lancer dans la direction que vous voulez. Deux détails sont toutefois d'une importance capitale, et c'est ceux-là qui font de Sliders un bon jeu: en appuyant sur "fire" lorsque vous passez prêt de la balle, elle sera attirée vers vous avec une inertie croissante, et quand vous la détenez, vous ne pouvez plus avancer. A ce moment, deux sortes de tirs sont possible: à ras du sol ou en l'air, votre objectif étant de faire passer la balle sur la marque symbolisant les buts adverses par n'importe quel moyen. Mais attention, quand vous avez la balle collée à votre boule, l'autre joueur peut très bien vous rentrer dedans, et vous la faire lâcher. En plus de ça, la plupart des terrains ont des obstacles, obligeant le joueur à manipuler sa boule avec une précision d'horloger.

AMIGA  
86%

*Sliders est conçu comme Marble Madness, c'est-à-dire que le terrain sur lequel vous jouez est en dallage coloré en deux teintes de bleu, avec des aspérités géométriques demandant à la boule un certain élan pour les franchir. Vous pouvez diriger les boules des trois manières possibles, en sélectionnant votre choix sur la page de présentation; cette dernière vous offrant également la possibilité de choisir votre terrain parmi une dizaine, de jouer seul contre l'ordinateur ou à deux, de voir la partie sur tout l'écran quand vous jouez contre l'ordinateur, ou en le divisant en deux pour deux humains, de définir exactement l'inertie de la balle qui vous convient le mieux et de choisir les directions de déplacement de votre boule: en diagonale, en croix ou en courbe. La vitesse de déplacement de l'écran et de cinquante images/seconde, ce qui veut dire que ça va vite et que c'est parfaitement fluide. En plus, l'animation des boules est parfaite: elles volent plus ou moins loin quand elles se prennent une bosse et selon leur vitesse, ainsi que leurs virages qui seront plus durs à*

*contrôler avec l'élan. Durant tout le match, une petite flèche au dessus de votre boule vous indique la direction à prendre pour trouver la balle, souvent placée dans des endroits difficilement accessibles. Des bruitages se font entendre quand les sprites retombent par terre, quand les boules envoient voler la balle et quand un but est marqué, où vous entendrez le célèbre "poupoupidou" de Marilyn. Sliders est complètement fendard à jouer, adaptable à tous les goûts grâce aux nombres de paramètres définissables, techniquement irréprochable sauf sur un point: l'inertie des boules un peu trop forte qui demande un certain temps d'entraînement avant d'avoir le jeu bien en main. De plus, Microïds sortira par la suite des nouveaux terrains, avec la promesse qu'ils seront de plus en plus déments.*

Artemusb

|             |    |
|-------------|----|
| GRAPHISME   | 16 |
| SON         | 15 |
| ANIMATION   | 18 |
| MANIABILITE | 13 |

PRIX : 269 F

DISPO SUR AMIGA EN OCTOBRE ET PLUS TARD SUR PC, CPC, C64

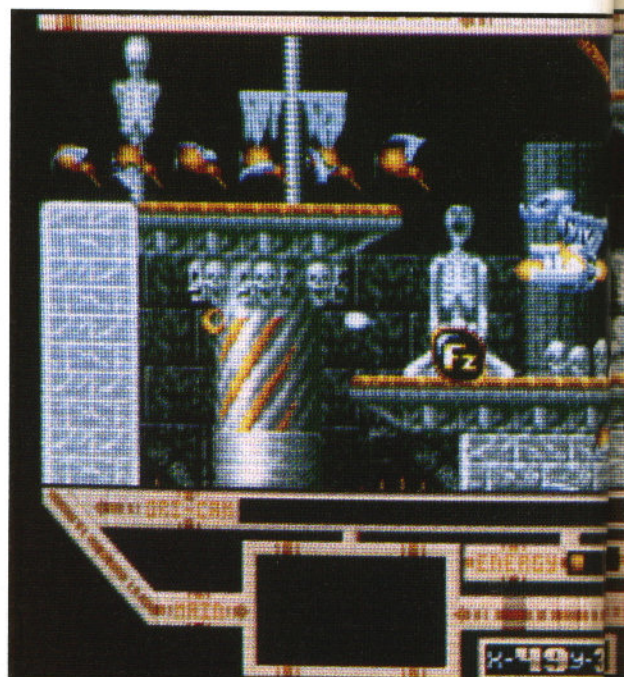


# The Killing Game Show

Le plus coté et le plus meurtrier des jeux télévisés nous est offert en exclusivité par Psygnosis.

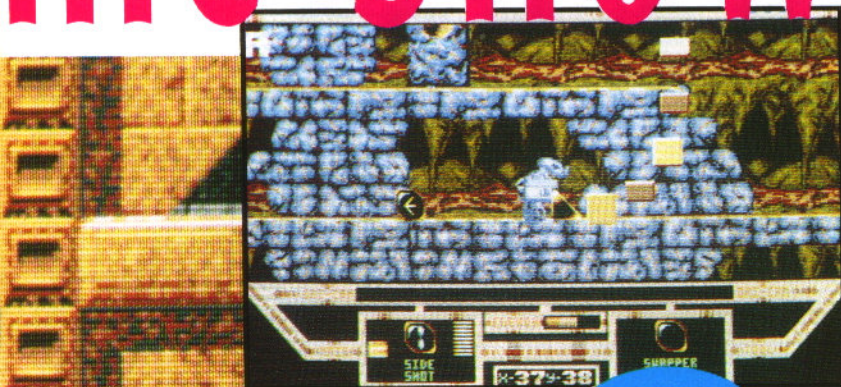


Quand une chaîne de télévision offre à ses téléspectateurs un jeu dans lequel les concurrents risquent leur vie à chaque seconde, quoi de mieux qu'un repris de justice pour y participer? Le Killing Game Show est en effet un jeu, où le premier et seul prix est la vie. Ses règles sont simples: le concurrent, tout d'acier vêtu, doit sortir du puit dans lequel il a été installé. Mais il doit d'une part affronter les monstres programmés pour le tuer, découvrir certains mécanismes lui permettant de grimper le long des parois, et surtout, se magner avant que le liquide verdâtre lui atteigne les orteils, liquide dont le puits se remplit inexorablement. En tout, seize puits ont été installés sur huit planètes satellites, chacun correspondant à un niveau différent. Ce n'est pas la peine de le préciser, mais c'est évidemment vous qui dirigerez le repris de justice (ah merde, je viens de le préciser), qui pourra trouver de nouvelles armes et des bonus durant son périple. Pour plus de facilité, il peut grimper aux parois grâce à des ventouses installées sur ses bras; mais ça ne suffira pas toujours. De la réflexion, donc, de la rapidité et même de la stratégie seront nécessaires pour sortir vivant des puits de la mort. And now, it's time... for the Show!





# me Show



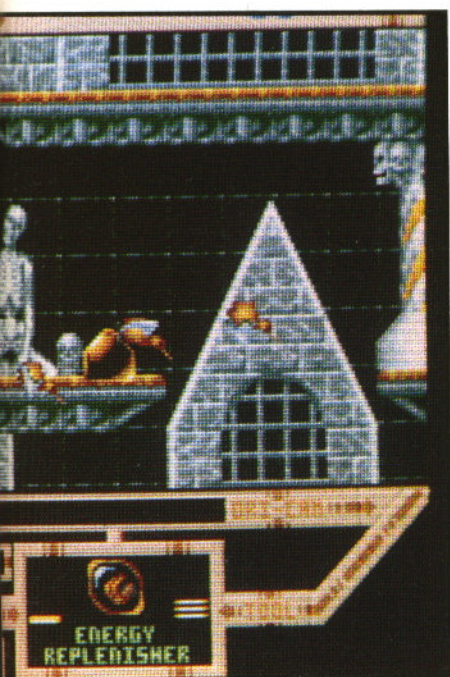
AMIGA  
93%

*Est-il nécessaire de préciser que les graphismes sont splendides, vu que nous avons affaire à Psygnosis (arghh, je viens encore de le préciser)? Vous dirigez votre joueur au joystick, avec les commandes les plus ordinaires pour le faire sauter, courir et grimper aux murs. L'animation est impeccable, le repris de justice se balade dans l'écran avec une fluidité sans reproche. Quelques effets de couleurs vous donneront la chair de poule: les explosions du joueur en plusieurs étapes et le reflet dans le liquide lorsqu'il vous chatouillera la voute plantaire. Le son anime honnêtement les actions: tir, explosion, saut, etc. Soyez vigilant, il arrive que dans certains tableaux il faille foncer dans un sens, tirer sur deux pixels qui dépassent du mur, et revenir à donf sur ses pas, avant que le liquide ne fasse son apparition. Encore une fois, Psygnosis nous offre un produit d'une qualité supérieure, qui enchantera les mordus de belles images. Quant à ceux qui ne s'attachent qu'à la jouabilité, il ne seront pas déçus non plus.*

Artemus

GRAPHISME 18  
SON 15  
ANIMATION 17  
MANIABILITE 16

PRIX : 300 F  
DISPO SUR AMIGA



## World Soccer

**R** halala, regarde Georges, encore un jeu de foot sur mon ordinateur personnel, j'en ai assez!

- Oh, mais non René, regarde, celui-ci est différent des autres.

- Ah? Et comment ça? Pourquoi serait-il différent des autres ce jeu de football?

- Oh, mais ouvre tes grands yeux, cher René, celui-ci est une simulation. Tu es le dirigeant du club, tu sais, comme ce cher Bernard Tapie, et tu diriges l'évolution de ton équipe. C'est très excitant, l'argent, tout ça.

- Rhooooo, mais tout cela m'a l'air passionnant Georges, peux-tu m'expliquer de façon plus approfondie le déroulement d'une partie? Vite, vite, je suis si impatient.

- OooOooooHhhh, mais bien sûr René, tu sais que tu es mon meilleur ami, et que pour rien au monde je ne te refuserais un service, cher René. Regarde, tu es donc le dirigeant d'une équipe Européenne que tu choisis au départ. Ensuite, tu peux consulter ton banquier, le médecin, le sélectionneur, tu peux regarder les résultats des autres matchs, mettre des joueurs au transfert: bref, toute la vie passionnante d'une équipe de football.

- Oh, mais oui, Georges, laisse moi le contrôle de l'ordinateur...

Je... Je... Je veux être premier au classement!

AMIGA  
62%

*Avec World Soccer, l'action est loin d'être omniprésente. Mais ne critiquons pas, cette absence est tout à fait normale pour une simulation. Les graphismes sont soignés, très colorés, ce qui n'est pas toujours le cas dans ce genre de jeu. Toute la partie se dirige à la souris, vous prenez les décisions en cliquant les icons, ou en sélection des noms sur une liste; le principe habituel. Tous les menus sont accompagnés de graphismes plein écran, du menu "banque" où vous voyez la solde de votre budget et votre calculatrice, au recruteur qui laisse ses propositions sur un calepin (bah oui, vous n'avez pas les mêmes horaires, alors il laisse des messages). Une fois une partie engagée, un compteur indique les minutes de jeu écoulées, et s'arrête quand il y a une action dangereuse. On voit alors une succession de dessins qui représentent les joueurs, les buts, et la balle au fond du filet s'il y a but. En aucun cas vous ne pouvez influer sur le déroulement du jeu, sauf à la mi-temps où vous pouvez faire remplacer un joueur, par exemple. Ce jeu très réaliste, est à déconseiller à ceux qui ne sont pas vraiment des fans de football. Et même les fans, devront aussi être patients et aimer les simulations, car une partie ne se termine pas en quelques minutes; heureusement, il y a une option de sauvegarde sur disquette.*

Seb

GRAPHISME 15 REALISME 17  
SON 13 COMPLEXITE 15

PRIX : NC  
DISPO SUR AMIGA



# Murder

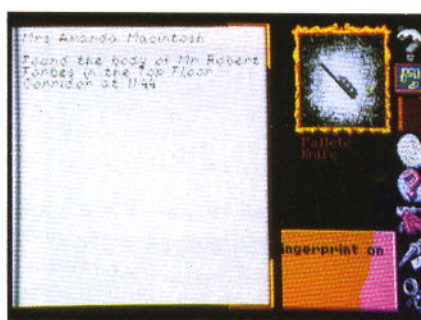
Si Clu est Do et que Mi stère, qui a tué grand-maman? C'est US Gold, avec ce Murder inspiré (mi fa sol).



US Gold s'est surpassé dans ce qui semble bien parti pour être le meilleur jeu de sa catégorie. Encore qu'il soit assez difficile de le faire rentrer dans une catégorie, justement, car il est très riche. On pourrait probablement créer une catégorie rien que pour lui, du genre "trouvez le coupable". Vous jouez le rôle d'un détective qui doit résoudre un bon million d'enquêtes, une à la fois, bien sûr. S'il y a tant de mystères à résoudre, c'est que certains paramètres peuvent être modifiés avant de commencer une partie. Changer la date du crime, le nom de la maison dans laquelle il intervient et le niveau de difficulté rend chaque mystère unique, puisqu'il est généré à partir d'une liste de paramètres. Entièrement dirigé à la souris (ou au joystick sur C64), avec 20 armes potentielles et 4 niveaux de difficulté, Murder est très complet.

Le jeu commence avec une manchette de journal qui affiche les dé-

tails gores du dernier meurtre. Vous avez deux heures pour résoudre le crime, alors qu'un sablier décompte le temps restant. Les icônes rangées en haut et sur le côté de l'écran sont les instruments par lesquels vous communiquerez avec votre environnement et les personnes que vous rencontrerez. Sur la scène du crime, vous pourrez fouiller la maison et obtenir un plan afin de vous familiariser avec les lieux. Vous pourrez examiner des objets et questionner les suspects qui vadrouillent librement dans la maison. L'ambiance "réaliste" du jeu est obtenue en prenant des empreintes digitales des suspects, que l'on peut comparer avec celles que l'on a trouvées sur l'arme du meurtre. L'utilisation d'un calepin, lorsque vous trouvez des indices, s'avère absolument indispensable pour pouvoir faire des références croisées entre les divers éléments que vous avez obtenus, comme dans la vie.



AMIGA  
90%

Ily a tellement de choses à l'écran, et bien souvent des écrans d'aide, qu'il faut un certain temps pour s'habituer à leur manipulation. L'ambiance générale est, comment dire? Entre la nostalgie et le rétro, avec de toute évidence un parfum de Cluedo, à ceci près que c'est vous qui devez choisir le moment de la confrontation, lorsque vous avez amassé assez d'indices. Bien sûr, de fausses pistes viendront vous compliquer la tâche. La partie centrale de l'écran donne une vue en 3D isométrique, qui permet de visualiser les divers protagonistes de l'action, qui se passe entre 1900 et 1945, selon la date que vous choisissez. Les interrogatoires sont probablement la partie la plus importante du jeu, et vous allez sûrement découvrir pas mal de pots aux roses, mais ce sera à vous de décider s'ils sont importants par rapport au meurtre ou non, car certaines personnes essayeront de vous mener en bateau. Le résultat du jeu dépend largement de votre matière grise, qui devra faire des heures sup' pour résoudre les problèmes qui vous sont proposés. Finalement, la présentation sépia donne au jeu un air historique...

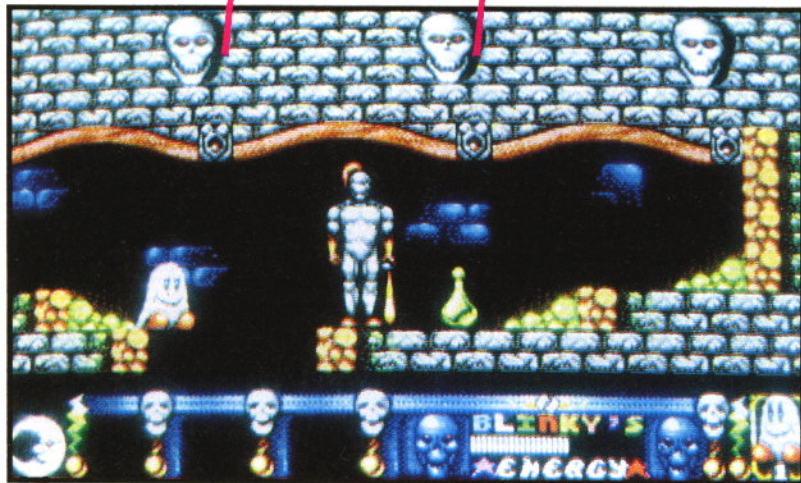
Derek

GRAPHISME 17  
SON 15  
ANIMATION 17  
COMPLEXITE 18

PRIX : ENVIRON 199 F SUR ST, 249 F SUR AMIGA  
DISPO SUR AMIGA, ST, PC ET C64



# Blinky Scary School



**L**e château de Drumtrochie, comme toutes les grandes bâtisses d'Ecosse, est hanté. Mais son habitant, plus malin que la moyenne, a inventé un dispositif anti-fantômes, avec plein de trucs, de bestioles et de machins partout. A côté de ça, Blinky, un jeune fantôme, sort de l'école d'éducation fantomatique, et doit pénétrer

de nuit dans le château, afin de le hanter jusqu'au levé du jour. Malheureusement pour lui, il n'est pas au courant du dispositif qu'a installé Mc Tavish le Rouge, le proprio. Le petit fantôme a donc une nuit entière devant lui, durant laquelle il devra éviter des pièges, des monstres et des cul-de-sacs. Ça ne ressemble pas du tout à ce qu'il avait appris à l'école.

**Vous n'aimez pas l'école, hein? Mais vous vous dites que dans quelques années, on en parlera plus. Eh bien détrompez-vous, Zeppelin nous apprend qu'il existe, dans l'au-delà, une école pour fantômes.**

AMIGA  
**63%**

Un grand sourire sur le visage, deux pompes rouges aux pieds, Blinky se balade dans des décors pauvres et cartooniques. Tous les personnages, d'ailleurs, sont de grand sprites dessinés façon BD, avec des gueules souriantes et de gros yeux tout ronds. L'animation est bonne, les sprites évoluent lentement mais avec fluidité, Blinky fait des petits bond et quelques détails se font remarquer dans le changement d'expression de certains d'entre eux. Des petits bruitages suivent le héros, pas franchement élaborés mais néanmoins sympathiques. Le gros problème de ce soft, c'est la manipulation, pas du tout au point. Vous n'y jouez qu'au joystick, et pour faire sauter le héros en avant, il faut pousser le bâton en haut à droite. Il répond une fois sur cinq, et continue à sauter lorsqu'il touche une plate-forme du bout des chaussures ou qu'il se fait toucher par un ennemi. C'est le seul point noir à ce test, le reste du jeu étant tout ce qu'il y a de plus sympathique et agréable

Artemus

|           |    |             |    |
|-----------|----|-------------|----|
| GRAPHISME | 16 | ANIMATION   | 14 |
| SON       | 12 | MANIABILITE | 11 |

PRIX : 249 F  
DISPO SUR AMIGA

# Jocky Wilson's Darts Challenge



**Zeppelin n'a pas prévu de garantie pour ceux qui n'auraient pas tout compris, et qui balanceraient de vraies fléchettes dans leur moniteur. Alors faites gaffe.**

AMIGA  
**54%**

Des graphismes réalistes pour cette simulation sportive, ce décomposant en deux parties: la cible, tout ce qu'il y a de plus cible; et les compteurs de points. La fléchette se trouve en face de la cible, tremblante comme si elle avait chopé la maladie de Parkinson (elle sucre les fraises). C'est là tout l'intérêt du jeu, arrivé à appuyer sur fire au moment où elle pointe l'emplacement avantageux de la cible. A part ça quelques bruitages légers se font entendre lorsque que la fléchette se plante, de différentes façon selon que vous tirez dans la cible ou à coté.

Artemus

|           |    |                         |    |
|-----------|----|-------------------------|----|
| GRAPHISME | 16 | ANIM non representative |    |
| SON       | 12 | MANIABILITE             | 13 |

PRIX : 249 F  
DISPO SUR AMIGA

**Q**uand on a passé sa vie au comptoir d'un bistro, devant un demi renouvelable toutes les deux minutes, on a forcément eu le temps de jouer aux fléchettes. C'est comme ça que les grands champions de ce sport d'adresse ont réussi: en buvant. Ce qui nous donne la seule discipline au monde qui ne connait que des alcoolos comme sportifs. Bref, Jocky Wilson est un alcoolique joueur de fléchettes, tellement adroit et reconnu qu'il a prêté son nom à un jeu, de fléchettes également. Vous avez le choix entre trois modes de jeu: le tournoi, durant lequel vous affronterez les plus grands champions; le face à face, pour deux joueurs voulant mesurer leur précision dans une lutte sans merci; et le jeu contre l'horloge, pour joueur célibataire, voulant tirer plus vite que l'éclair. La cible est découpée en quartiers numérotés de un à vingt, eux mêmes découpés dans leur longueur en trois parties, chacune d'elle doublant ou triplant le point selon la proximité du centre. voilà, si vous voulez vous éclater en faisant semblant de lancer des fléchettes, Jocky Wilson's est pour vous; sachant quand même que vous le paierez aussi chez sinon plus qu'une vraie cible, avec de vraies fléchettes. M'enfin, vous faites ce que vous voulez.



# Je m'abonne à joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES



## et j'économise 50F

En vous abonnant pour un an, vous payerez les 10 numéros de JOYSTICK 200F au lieu de 250F. Et vous serez sûr d'avoir votre JOYSTICK chez vous, sans vous déplacer et sans risquer de ne plus le trouver chez votre marchand de journaux.

**C'EST L'AVANTAGE NUMERO UN DE L'ABONNEMENT JOYSTICK**

En vous abonnant pour un an, vous pourrez gagner un cadeau. Chaque mois, 10 ABONNES sont tirés au sort et reçoivent un soft pour leur bécane. GRATUITEMENT ! De plus, l'abonnement JOYSTICK c'est aussi la possibilité de passer vos petites annonces A MOITIÉ PRIX !

**C'EST L'AVANTAGE NUMERO DEUX DE L'ABONNEMENT JOYSTICK**

En vous abonnant pour un an, vous recevrez un somptueux cadeau : un dessin, série limitée, de Bruno BELLAMY, dédié au prénom de votre choix.

**C'EST L'AVANTAGE NUMERO TROIS DE L'ABONNEMENT JOYSTICK**

En vous abonnant, vous recevrez également un CREDIT DE 60 MINUTES sur le serveur Minitel 3614 JOYSTICK (le prix de la connexion varie entre 10 et 20F de l'heure). Si vous n'avez pas de Minitel, vous pouvez offrir ces 60 minutes à un de vos copains.

**C'EST L'AVANTAGE NUMERO QUATRE DE L'ABONNEMENT JOYSTICK**

**ILS ONT GAGNE UN SOFT POUR LEUR ORDI**

BIBARD Sébastien  
COFFIN Matthias  
JESELEN Yves  
FERRATON Jean-Marie  
COLSON Fabrice  
LEMARCHAND Laurent  
BERANGIER Christian  
FOURMEUX Bertrand  
CLAUDE Emmanuel  
TERNOY Sébastien

**ABONNEMENT EUROPE**  
350 F  
**RESTE DU MONDE (par avion)**  
500 F

En vous abonnant pour un an, vous ferez partie du CLUB DES ABONNES et, de ce fait, vous serez consulté à chaque grande occasion, pour donner votre avis.

**C'EST L'AVANTAGE NUMERO CINQ DE L'ABONNEMENT JOYSTICK**

### BULLETIN D'ABONNEMENT

(à retourner à JOYSTICK 53 avenue Gambetta 92400 COURBEVOIE La Défense)

☐ OUI ! Je veux bénéficier de tous les avantages de l'abonnement JOYSTICK et je joins un chèque de 200 F à l'ordre de JOYSTICK pour mon abonnement. JE VEUX QUE VOUS CREDITIEZ 60 MN sur votre serveur. Le PSEUDO : ..... (Attention, pour bénéficier de ces crédits, il faut que le pseudo soit déjà validé sur le 3615 JOYSTICK).

☐ OUI ! Je veux commander les anciens numéros de JOYSTICK HEBDO (10F par exemplaire et 30F pour le hors-série) et j'entoure les numéros choisis.

|    |    |    |    |    |    |    |    |      |    |
|----|----|----|----|----|----|----|----|------|----|
| 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9    | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19   | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29   | 30 |
| 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39   | 40 |
| 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | H.S. |    |

☐ OUI ! Je veux commander ces numéros de JOYSTICK MENSUEL au prix de 25F l'ex. (N°7 = 30F)

1 2 3 4 5 6 7 8

NOM \_\_\_\_\_ PRENOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

CODE POSTAL [ ] [ ] [ ] [ ] VILLE \_\_\_\_\_

ORDINATEUR \_\_\_\_\_ DK ☐ K7 ☐

AVEZ-VOUS UN MINITEL ? OUI ☐ NON ☐

AGE \_\_\_\_\_





# **SUPERB BEAST II 'T' SHIRT ENCLOSED**

**An Original, Unique  
Roger Dean  
Design**

## **LA BÊTE EST DE RETOUR!**

*LA SUITE DU JEU PHÉNOMÈNE DE 1989*

Votre combat mortel pour la liberté contre les forces démoniaques du Seigneur de la Bête n'est qu'un souvenir douloureux. Vous essayez d'oublier le supplice du Passé en savourant la récompense de votre succès dans cette bataille sanglante: retrouvez votre corps d'être humain. Mais alors que vous commencez à vous faire à votre nouvelle "humanité", les vieux démons du Passé ressurgissent... Le Sorcier de la Bête a enlevé votre soeur! Elle doit être sauvée avant de succomber définitivement à l'emprise de sa magie noire. Vous traversez un pays hostile infesté de créatures du Sorcier de la Bête, mais vous y rencontrerez aussi des soutiens qui vous aideront dans votre tâche.

Des combats sans merci à travers plusieurs niveaux! Sachez récupérer les armes et les objets nécessaires à l'aboutissement de votre Croisade contre le Sorcier et la Bête...

*Photos d'écran Amiga*

**SHADOW OF THE BEAST 2... DISPONIBLE SUR AMIGA  
ET N'OUBLIEZ PAS... SHADOW OF THE BEAST EST ENFIN DISPONIBLE  
SUR ATARI ST/STE!**

SFMI - BP 114 - 06561 VALBONNE - TEL.: 1 43 35 06 75



# A VOUS COUPER LE SOUFFLE

## OPERATION HARRIER

LES SERVICES SECRETS  
SIGNALENT LA PRESENCE DE  
MEMBRES DU HAUT  
COMMANDEMENT ENNEMI A  
BORD D'UN CROISEUR PRES  
D'UNE ILE AU NORD DU  
MOYEN-ORIENT.

VOTRE MISSION... COULER LE  
CROISEUR ENNEMI.

VOUS VOULEZ UNE  
REVOLUTION?... EN VOICI UNE...!  
ROTOSCAPE combine les détails des  
gros sprites colorés avec une liberté  
totale de mouvement avec des décors  
en 3D. Vous serez ébahi par les  
zooms, les scrollings, et la rotation  
sur 360° des paysages autour de  
vous. Ce système donne au jeu une  
incroyable impression de réalité.



Photo d'écran de la version Atari ST.



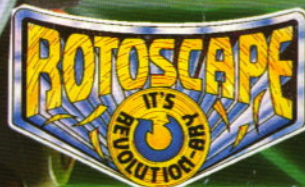
Photo d'écran de la version Amiga.



ATARI ST/STE,  
AMIGA, PC &  
COMPATIBLES  
(EGA/CGA/VGA/  
TANDY/ROLAND/  
AD-LIB).

U.S. Gold France,  
06560 Valbonne.  
Tel: (1) 43 35 06 75.  
Description des jeux  
sur 3615 Micromania

Operation Harrier  
© 1990  
U.S. GOLD LTD/  
Creative Materials  
Ltd. Tous droits  
réservés. Il est  
interdit de copier,  
prêter ou revendre,  
par un moyen  
quelconque, ce produit.



Les photos d'écran ont pour but d'illustrer  
l'action de jeu seulement et non pas les graphiques  
d'écran qui varient considérablement en qualité et en  
apparence entre les divers formats et qui sont sujets  
aux spécifications des ordinateurs.