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

joystick NUMERO 12

NUMERO 12 - JANVIER 91 - 25 F

joystick

LES JEUX SUR MICR[illegible]ET CONSOLES

tests

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

VIES INFINIES

23 PAGES D'ASTUCES
POUR LES MICROS ET CONSOLES

SUPPLEMENT GRATUIT

CONSOLES NEWS N°7
LA SUPER FAMICOM ARRIVE



T 2788 - 9012 - 25,00 F

N° 12 ● JANVIER 1991 ● 25 F
● BELGIQUE : 183 FB ● SUISSE : 7,50 FS
● LUXEMBOURG : 180 FL
● ISSN 0994-4559

"Une Fabuleuse Puissance



U.N. SQUADRON™

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

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

CAPCOM® USA

U.S.G



LINE OF FIRE™

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

© 1990 Sega™. Tous droits réservés. Sega™ est une marque de fabrique de Sega Enterprises Ltd.

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

De Feu Dans Vos Poings"

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

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

SEGA™



STRIDER™ II

GOLD®



ESWAT™

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

© 1990 Sega™. Tous droits réservés. Sega™ est une marque de fabrique de Sega Enterprises Ltd.

06 75. Description des jeux sur 3615 Micromania.

N°12

somm

COURRIER DES LECTEURS 6

NEWS 10

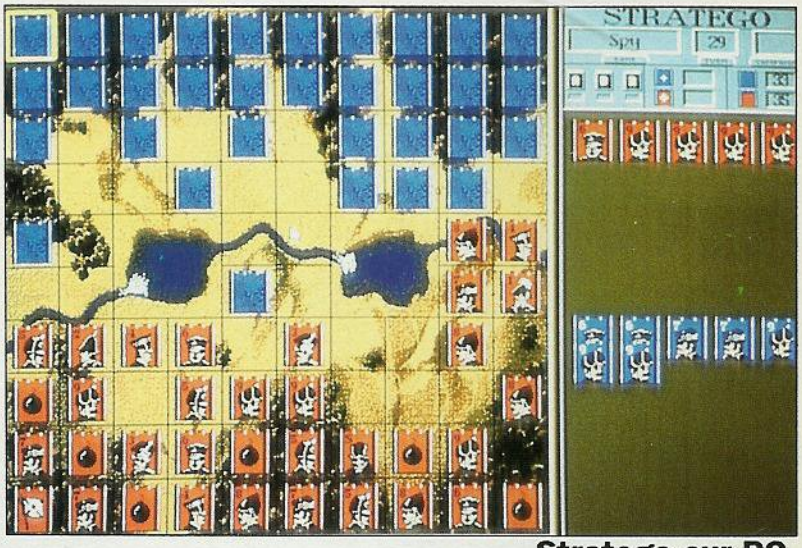
LE MIROIR AUX ILLUSIONS 46

CONCOURS

TURTLES NINJA 48
DOMARK 82

JEUX CRACK

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



Stratego sur PC.



Line of Fire sur ST.

TESTS

AMIGA

ADS 162
BAT 205
CARTHAGE 138
CHIP'S CHALLENGE 198
ESWAT 172
GLOBULUS 192
GREAT COURTS II 142
HELTER SKELTER 136
LINE OF FIRE 200
NARC 155
OPERATION HARRIER 196
QUADREL 166
ROBOCOP2 160
STUN RUNNER 152
SWORD AND THE ROSE 134
TOTAL RECALL 159
TOYOTA CELICA 193
NINJA TURTLES 164
VECTOR
CHAMPIONSHIP RUN 163
WRATH OF THE DEMON 132

CPC

BADLANDS 140
CARMEN SAN DIEGO 150
DRAGON BREED 144
ESWAT 172
GOLDEN AXE 169
LINE OF FIRE 200
LOTUS ESPRIT 182
NARCOPOLICE 139
NIGHTBREED 174
PICK'N PILE 204
QUADREL 166
SDAW 207
STRIDER 2 178
UN SQUADRON 176

PC

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

ST

BUILDERLAND 171
DAMOCLES DISK 195
DISC 148
EDD THE DUCK 158
ESWAT 172
EXTERMINATOR 179
GEM STONE LEGEND 203

aire

GOLDEN AXE 169
HELTER SKELTER 136
LOST PATROL 175
MEAN STREETS 190
METAL MUTANT 154
NINJA REMIX 143
OPERATION HARRIER 196
OUT BOARD 180
PANG 197
QUADREL 166
RA 175
SCI 193
SPINDIZZY WORLDS 197
STRIKER 201
SWORD AND THE ROSE 134
NINJA TURTLES 164
VECTOR
CHAMPIONSHIP RUN 163

CONSOLES NEWS 83

GX 4000
PANG 102

LYNX
MISS PAC MAN 120
ROBO SQUASH 118

XENOPHOBE 118
ZARLOR MERCENARY 120

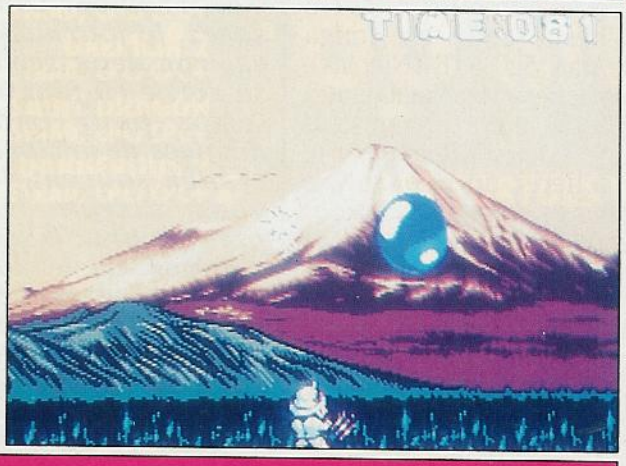
MEGADRIVE
GRANADA 110
JOHN MADDEN
AMERICAN FOOTBALL 108
JUNCTION 112
MICKEY MOUSE 98
SHADOW DANCER 122
ZANY GOLF 100

NINTENDO
ROBOCOP 104
SILENT SERVICE 103
SPY VS SPY 123
WORLD WRESTLING 125

SEGA
COLUMNS 116
MICKEY MOUSE 99
WORLD CUP ITALIA 90 126

SUPER FAMICOM
F-ZERO 86
SUPER MARIO WORLD 86

ARCADES 208



Pang sur GX-4000

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

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

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

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

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

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

courrier

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

Devolon, Rennes.

Bon, bon... On n'en finira jamais. Une fois pour toutes: tous les ordinateurs, toutes les consoles, sans exception aucune, ont des points forts et des points faibles. Tel jeu sera meilleur sur C64 et tel autre sur Amstrad. Dites donc, les lecteurs, j'espère que quand vous aurez une voiture, vous ne passerez pas votre temps à dire: "Ma Renault est mieux que ta Peugeot", ou "Moi, j'ai cinq vitesses et pas toi"! Parce qu'autant vous dire tout de suite: il y a des ordinateurs qui sont 20 millions de fois plus rapides et mieux que l'Amstrad, que le C64, que le ST, l'Amiga, le PC, la Megadrive, la Super Famicom... Alors ce sont des débats un peu stériles.
Pour le PC, c'est fait: à partir de ce numéro, on indique quelle est la résolution la plus haute que peut gérer un jeu, sachant qu'a priori qui peut le plus peut le moins. Et la note qui est donnée au graphisme concerne la résolution la plus haute. Inutile de noter les autres: si un jeu a 16 en VGA, il aura moins en EGA et encore moins en CGA. Comme c'est systématique, nous le considérons comme un point acquis et nous n'y reviendrons pas.
Les KO sont au tapis, figure-toi. Pour les nouveaux lecteurs, rappelons qu'il s'agissait de petits programmes de moins d'un kilo-octet. Malheureusement, nous n'avons pas assez de place pour en publier. Nous préférons privilégier l'actualité. Il est probablement plus rentable, pour ceux que ça intéresse, d'acheter carrément un bouquin sur la programmation, ou un bouquin de listings.

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

Jérôme Guérin, St Aulaye

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

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

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

Je ne suis pas très calé en informatique mais je sais qu'avec le mode Ham sur Amiga on peut avoir 4096 couleurs simultanément. Alors pourquoi les programmeurs ne les utilisent pas toutes?

François, Metz.

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

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

Pierre Courtaud, Grèges.

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

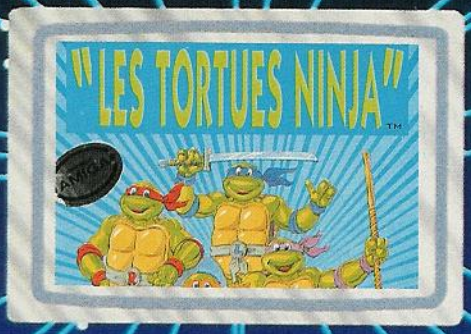
FAITES-NOUS PART DE VOS PROBLEMES, CRITIQUES, SUGGESTIONS ET MEME COMPLIMENTS EN ÉCRIVANT À JOYSTICK

Les Top NASA

HIT PARADE 8 bits

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

NASA électronique



LE JEU DU MOIS

LES TORTUES NINJA

HIT PARADE 16 bits

- TORTUES NINJA — MIRRORSOFT, ATARI/STE-AMIGA
- COUGAR FORCE — COKTEL, ATARI/STE-IBM PC
- POWERMONGER — ELECTRONIC ARTS, ATARI/STE-AMIGA
- SPEEDBALL 2 — MIRRORSOFT, ATARI/STE-AMIGA
- ADVANCED DESTROYER SIM — FUTURA, ATARI/STE-AMIGA-IBM PC
- PANZA KICK BOXING — FUTURA, ATARI/STE-AMIGA-IBM PC
- FLIGHT OF THE INTRUDER — MIRRORSOFT, IBM PC
- ART DE LA GUERRE — LORICIEL, IBM PC
- EMPIRE GALACTIQUE — COKTEL, IBM PC
- PC POWER — TITUS, IBM PC
- TITUS ACTION — TITUS, ATARI/STE-AMIGA-IBM PC
- DISC — LORICIEL, ATARI/STE-AMIGA-IBM PC
- COUGAR FORCE — COKTEL, ATARI/STE-AMIGA-IBM PC
- SAINT DRAGON — STORM, ATARI/STE-AMIGA
- M1 TANK PLATOON — MICROPROSE, ATARI/STE-AMIGA-IBM PC

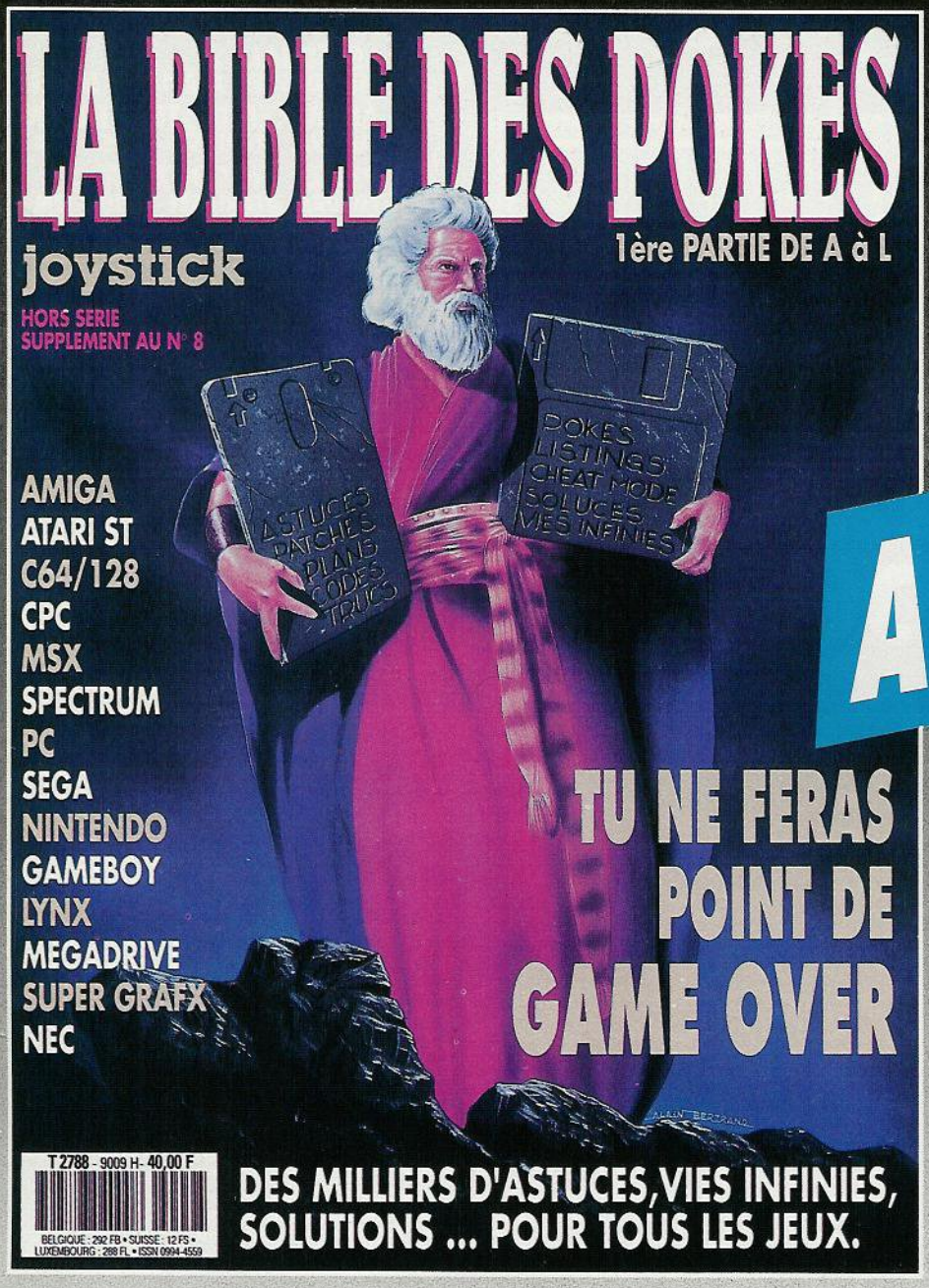
47000 AGEN 90, boulevard de la République T : 53.66.93.99
49000 ANGERS Centre Commercial des Halles T : 41.86.11.00
64600 ANGLET Centre Com. Mercure Av. J.L. Laporte T : 59.52.40.69
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T : 50.51.47.22
06600 ANTIBES 2928, route de Grasse T : 93.74.18.06
59410 ANZIN Centre Commercial Petite Forêt T : 27.29.36.90
95100 ARGENTEUIL 53, rue Paul Vaillant Couturier T : 39.61.40.44
13200 ARLES 2, bis place Lamartine T : 90.96.11.02
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T : 90.85.82.10
73000 BASSENS CHAMBERY Ct. Com. Galion. rue Centrale T : 79.70.53.33
90000 BELFORT 52, faubourg de France T : 84.28.38.21
25000 BESANCON Ct. Com. Chateaufarine rte de Dole T : 81.52.26.03
62400 BETHUNE Centre Commercial la Rotonde T : 21.56.98.10
92120 BOULOGNE 96, rue Jean Jaurès T : 46.05.59.04
62200 BOULOGNE SUR MER 25/27 rue Thiers T : 21.83.14.15
13470 CABRIES PL CAMPAGNE Ct Com. Barneoud Bt. B T : 42.02.54.45
14000 CAEN 87/91, rue de Bernières T : 31.86.65.30
62100 CALAIS Centre Commercial Continent T : 21.34.90.77
06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 août T : 93.38.82.83
37170 CHAMBRAY LES TOURS Ct. Com. Chambray 2 T : 47.28.21.30
28000 CHARTRES 19, rue du Bois Merrain T : 37.21.28.28
50000 CHERBOURG 12, avenue de Paris T : 33.20.52.52
60200 COMPIEGNE 23, rue Ste Corneille 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 MONTHIEU ST ETIENNE 32, rue des Rochettes T : 77.34.19.85
68000 MULHOUSE 75, rue Franklin T : 89.59.89.89
54000 NANCY Centre Commercial St Sébastien T : 83.35.70.92
44000 NANTES Place du Change T : 40.48.19.96
58000 NEVERS 1, rue Hoche T : 86.21.50.40
06000 NICE 4, boulevard J. Jaurès T : 93.80.87.87
06000 NICE 122, boulevard Gambetta T : 93.88.57.57
30000 NIMES Boulevard Salvador Allende T : 66.29.87.99
62900 NOYELLES GODAULT C. Commercial Auchan T : 21.49.77.01
75010 PARIS 1, place Stalingrad T : 40.37.41.19
75001 PARIS 31, boulevard Sébastopol T : 42.33.74.45
75011 PARIS 31, avenue de la République T : 43.57.97.91
75007 PARIS 28, avenue Motte Picquet T : 47.05.30.00
75005 PARIS 97, rue Monge T : 45.35.00.13
75013 PARIS Ctre Com. Massena place Venetie T : 45.83.48.92
75014 PARIS 88, avenue du Maine T : 43.21.94.30
75017 PARIS 46, avenue de la Grande Armée T : 45.74.59.74
75014 PARIS 45, avenue du Général Leclerc T : 43.27.79.11
75019 PARIS 211, rue de Belleville T : 46.07.25.97
64000 PAU 2, boulevard Commandant R. Mouchotte T : 59.30.64.66
34470 PEROLS Z.A.C. du Fenouillet T : 67.50.02.49
66000 PERPIGNAN 26 Cours Lazare Escarguel T : 68.34.07.62
86000 POITIERS place du Marché N. Dame La Grande T : 49.41.63.40
17138 PUILBOREAU rue du 18 Juin C.C. Beaulieu T : 46.67.24.56
21000 QUETIGNY 11, avenue de Bourgogne T : 80.46.58.88
42300 ROANNE 21, rue Charles de Gaulle T : 77.72.36.00
76000 ROUEN 43, rue des Carmes T : 35.07.07.07
76000 ROUEN Avenue de Caen T : 35.03.95.15
95200 SARCELLES Centre Commercial Les Flanades T : 34.19.61.00
93270 SEVRAN Centre Commercial Beau Sevran T : 43.83.41.11
93200 ST DENIS 3, Cours des Arbaletriers 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 RUELLE Ctre Com. Auchan T : 38.43.51.20
91700 STE GENEVIEVE/BOIS 96, route de Corbeil T : 60.16.28.50
67000 STRASBOURG place de l'Homme de Fer T : 88.22.34.00
65000 TARBES 1, avenue Bertrand Barrère T : 62.51.21.21
31500 TOULOUSE 88, allées J. Jaurès T : 61.62.90.36
31000 TOULOUSE 7/9, boulevard Lascrosses T : 61.23.90.94
10000 TROYES 7, rue de la République T : 25.73.73.89
26000 VALENCE Centre Commercial Valence II T : 75.55.98.92
69120 VAULX EN VELIN Ct. Com. du G. Vire. 1, av. Gabriel Péri T : 72.04.54.14
59650 VILLENEUVE D'ASCQ Ctre Com. Villeneuve 2 T : 20.91.47.85
01440 VIRIAT Galerie Marchande La Chambière T : 74.23.48.82

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

NATHAN LOGICIELS

NE MOUR

une exclusivité



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

A SAISIR DU

LE VOLUME 1 EST EN VENTE

JUSQU'AU 31 DÉCEMBRE

CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE

PAR CO

REZ PLUS !

joystick

NOUVEAU

URGENCE !

VOLUME 2



SORTIE GALACTIQUE LE 15 JANVIER 1991

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

E JOURNAUX OU RRESPONDANCE

BON DE COMMANDE
(à decouper, photocopier où recopier)

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

- ❒ Volume 1 ——— 40 F*
- ❒ Volume 2 ——— 40 F*
- ❒ Volumes 1 et 2 ——— 80 F*

LE PORT EST GRATUIT

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

NOM: _____
PRENOM: _____
ADRESSE: _____
CODE POSTAL: _____ VILLE: _____
AGE: _____ ORDINATEUR: _____

news previews



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

AMSTRAD EXPO



TITUS

Et un salon monomarque, un! Faire le point une fois par an sur l'évolution de sa gamme est important pour tout constructeur. Et Amstrad a bien besoin de s'offrir un coup de publicité pour aider le lancement de sa console, difficilement compétitive (côté performances/prix) par rapport à la Nec à 990 francs, la Sega à 749 francs et la Nintendo à 690 francs. Ainsi on trouvait dispersées sur tous les stands les nouvelles bornes de démonstration de la console GX 4000. Pratiquement tous y avaient droit. D'un design efficace, elles sont dans la lignée de celles de Nintendo et Sega. Mais les 25 milions déboursés pour la promo et pub TV suffiront-ils à imposer une console qui n'a qu'une envergure européenne? Espérons-le car pour certains éditeurs c'est la seule chance de percer ce nouveau marché dominé par les Nippons.

Le salon était comme toujours divisé en deux parties; le pro et le grand-public. Côté pro, le désert. Pas âme qui vive ou presque. Et ce n'était pas faute des jolies hôtesses. Amstrad souffre d'un problème de positionnement ambigu entre le jeu et la bureautique. Difficile de draîner les cravateux à un salon qui se définit par son affichage comme résolument loisirs.

LE PC ? DERRIERE LE KREMLIN

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



LE PC 3086 D'AMSTRAD





OCEAN

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

ALT ! ON NE BOUGE PLUS !

Puisque c'est la manie, voici les derniers compatibles de poche de la marque: l'ALT 286 (quelle imagination pour les noms: ALT = Amstrad Lap Top) et l'ALT 386 SX tournent tous deux à 16 Mhz et ne se différencient que par leur microprocesseur et leur disque dur, de 20 ou 40 Mo. Lecteur 3"1/2 (de 1,44 Mo) 1 Mo de RAM, écran LCD rétro-éclairé VGA. Mémoire extensible à 4 Mo. Deux heures d'autonomie et 6 kilos. Le 286 vaut un peu moins de 20.000 francs. Pour le même prix, prenez plutôt celui de Commodore qui est moins encombrant et qui a surtout de trois à six heures d'autonomie. J'espère que ça vous intéresse plus que moi, les compatibles PC. Sinon vous avez dû vous ennuyer. Aller hop, on oublie les éternels PC 1512, 1640 et les PCW et on passe aux loisirs... Ahhh!



ALT-386 SX D'AMSTRAD



FAN FAN-ZINE ZINE

Pour les CPC donc, un stand téléchargement et surtout, c'est sympa, un stand réservé aux fanzines qui pullulent sur ces machines. Comme ils sont tous très sympa et que nous les recevons régulièrement pour la plupart, on vous file une photo de tous les jeunes rédacteurs. Etaient présents: L'Echo des Crocos, Micro Switch, Les Dieux du CPC ainsi que Micro Boy et Fanatic qui sont sur disquette. Tous sont diffusés gratuitement, en photocopie ou en recopie (sur disquette). Et comme ils sont débrouillards, ils avaient organisé plein de concours. Et comme on est sympa, on avait offert 25 abonnements aux gagnants. Quelques affaires à faire du côté de Nasa et de Général, venus pour vendre et pas pour exposer. Chez les éditeurs, Loriciel présentait ses éducatifs basés sur Denver, le gentil dinosaure de FR3. Un grand Denver mécanique télécommandé depuis le stand attirait les visiteurs. J'avoue qu'on a bien déliré avec. En préversion, une version jouable de Copter 271 sur GX 4000. On vous en parlait déjà lors du dossier. Ainsi que Super Skweek sur CPC mais aussi Panza Kick Boxing. La plupart sortiront sous le label Futura. Présenté aussi, Prince Of Persia de Broderbund que Loriciel disribue. Z'êtes cool.

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



LE STAND DES FANZINES

news previews

AMSTRAD EXPO



LORICIEL

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

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

SFMI est l'importateur français de plein de grosses marques, à l'occasion regroupées sur un stand: Gremlin pour Lotus Turbo Esprit et Switchblade, très cools sur GX 4000. Delphine Software pour Operation Stealth. US Gold pour Line Of Fire et Strider II. Virgin pour Flying Circus et Golden Axe. Y a de quoi faire. D'autant qu'Ocean, aussi distribué par SFMI, avait vu les choses en grand. Pas moins d'une dizaine de bornes d'arcade de leurs prochains hits en libre accès à tous! De S.C.I. à Pang en passant par Puzznic, de tout. Et comme décoration, puisque le stand était imposant, des affiches de Robocop etc... En démo Navy Seals et Robocop II.

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

Pour finir, Cocktel Vision nous sort un label éducatif, ADI. On retrouve les stars de Cocktel en ce domaine: Intrigues à la Renaissance et la Bosse des maths (de la 6ème à la 1ère). Et sous le label Tomahawk, No Exit.

CROCO LA VIDEO

Heureusement, pour nous changer les idées, Amstrad ne fait pas que dans la micro. Ainsi présenté, le Double Decker. Un magnétoscope à double cassette. Pour les copies, enregistrer deux émissions à la fois ou bien regarder une cassette vidéo pendant qu'on enregistre quelque chose. Avec deux cassettes, possibilité d'enregistrer aussi jusqu'à 8 heures d'affilée. C'est pas mal bien qu'assez encombrant. Sortie pendant que vous lirez ces lignes, à 5000 francs environ. Important, c'est Pal/Sécam (les frontaliers ou les gens qui voyagent beaucoup seront ravis). Navré les mecs - Amstrad - mais une boîte italienne commercialise déjà un scope



LA TORTUE NINJA

TITUS



UBI





LE STAND JOY

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

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

Et sur la photo où on nous voit de dos en train de faire les cons devant le stand, vous aurez reconnu - de gauche à droite - un lecteur, Yvan, Patrice, Jean-Marc, Olivier (Kaaa) et Seb.

LORICIEL



CAR VUP

CORE DESIGN LIMITED

ST et AMIGA

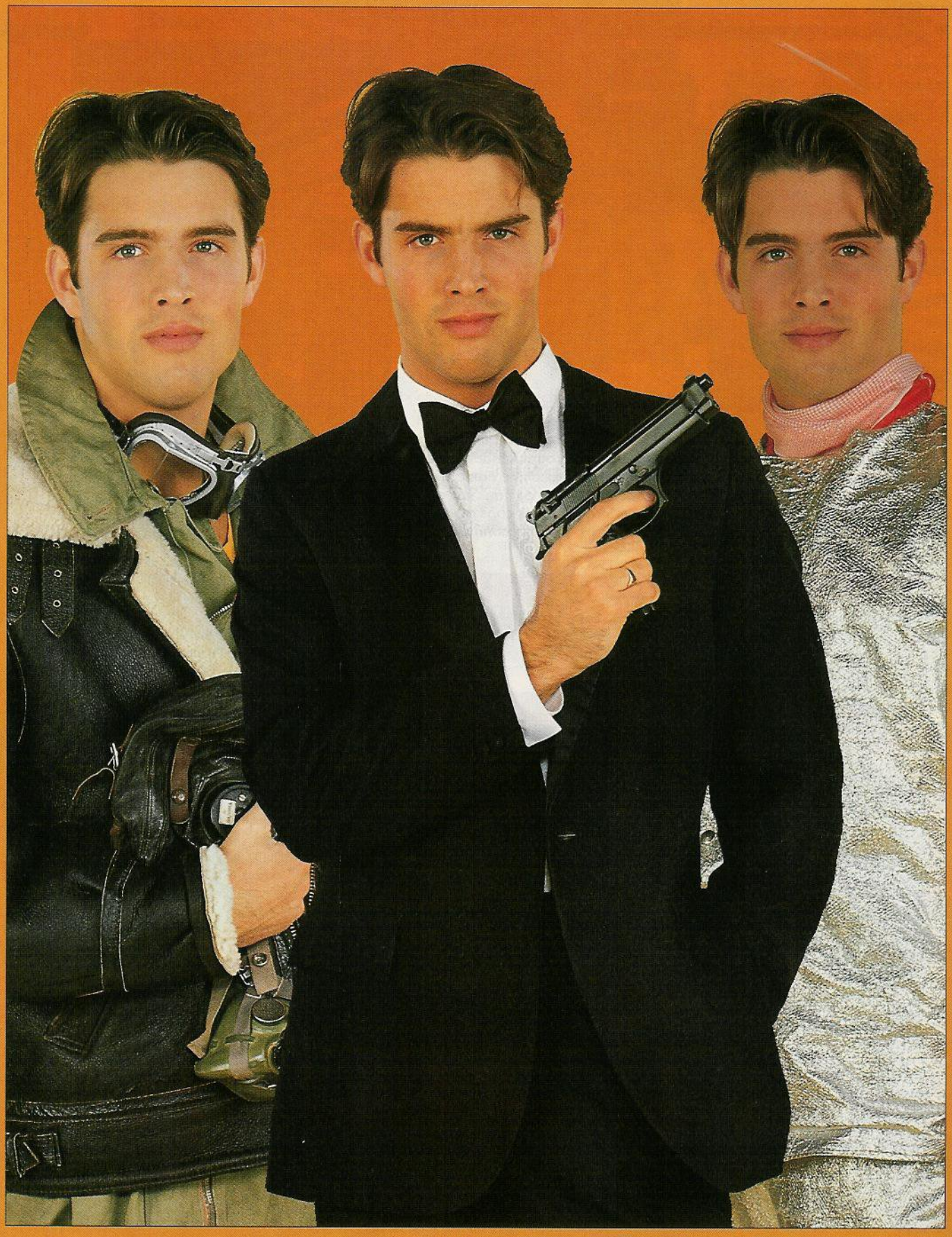
Une nouvelle forme de dialogue :
* des news
* des jeux
* des cadeaux
* des infos ...

36 15 UBI

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

Disponible dans les FNAC fnac et les meilleurs points de vente

Le problème avec la vie, c'est



qu'on ne la vit qu'une fois.

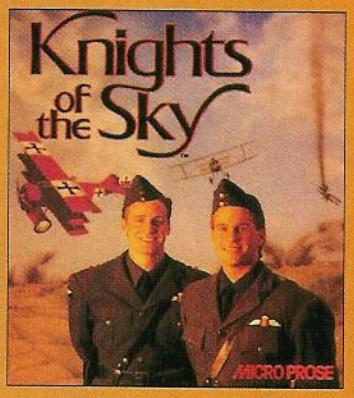
Une vie d'expériences, une vie d'amusement.

Cela peut paraître un peu ardu.

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

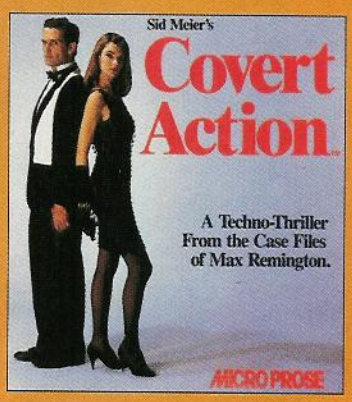
PASSE

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



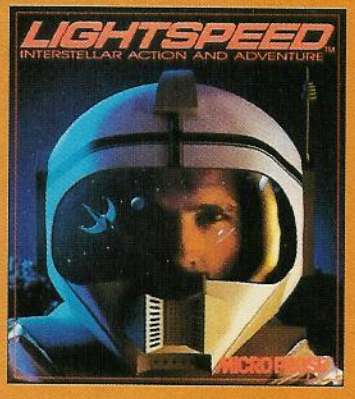
PRESENT

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



FUTUR

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



Microprose fait naître des mondes.

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Trois expériences ébouriffantes. Trois aventures divertissantes.

news previews

STORM

BLITZKRIEG



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

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



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

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

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

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

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

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

"Que signifie "Internecine"?

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

- Pourquoi des produits de stratégie?

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

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

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

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

CREATURES

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





TOP 15 DE NOEL

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

TOP 5 DES COMPILATIONS

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

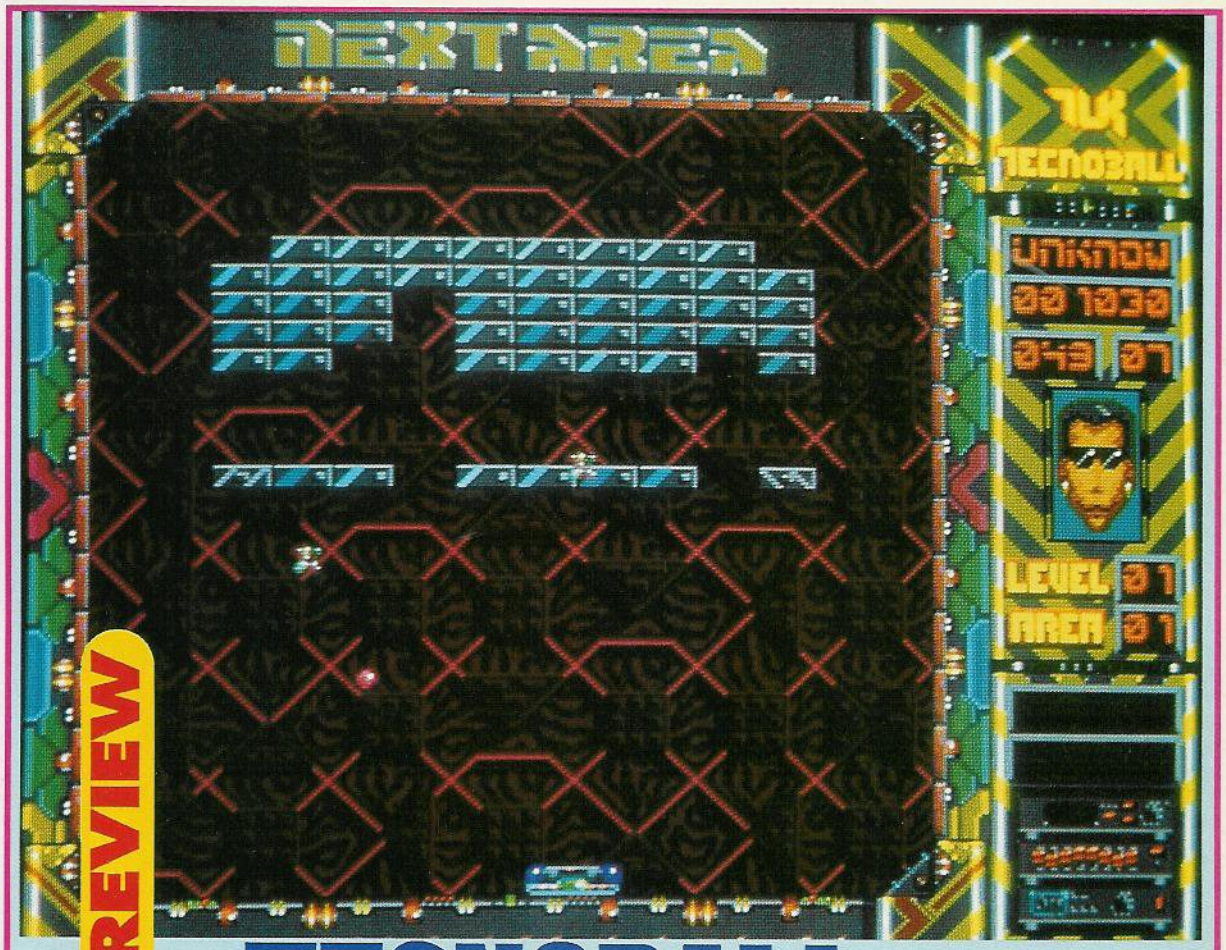
Vente par correspondance
92.94.36.00
Depuis PARIS 16.92.94.36.00
MINITEL :
3615 MICROMANIA

MICROMANIA A PARIS

NOUVEAU
MICROMANIA LA DEFENSE
RER La Défense
Tél. 47.73.53.23

MICROMANIA LES HALLES
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

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

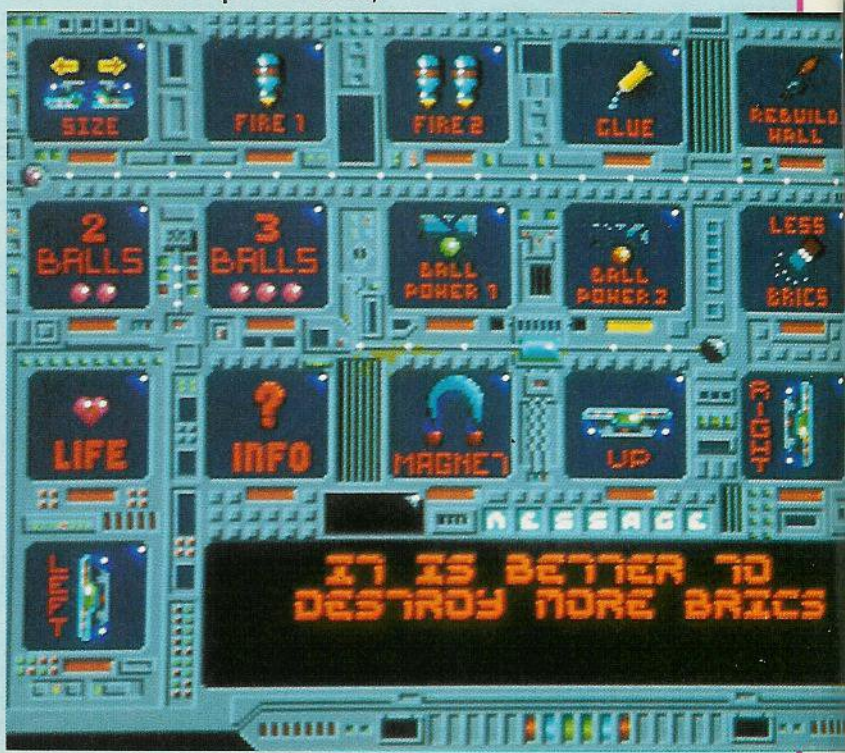


PREVIEW

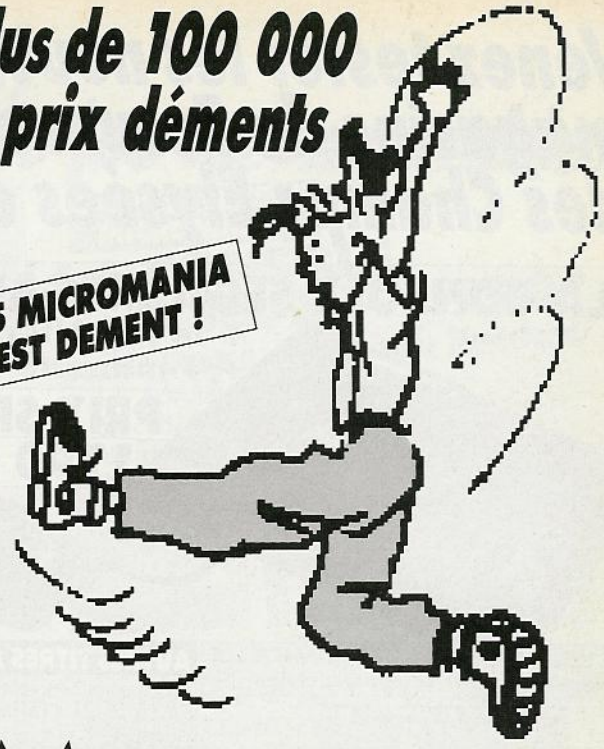
TECNOBALL



TLK Games est une toute nouvelle boîte d'édition qui sort son premier jeu: Tecnoball. C'est un casse-brique, ressemblant étrangement à Arkanoïd avec quelques options en plus que vous pourrez acheter dans la boutique d'entre-niveaux grâce aux bourses que vous devez ramasser durant une partie. Tecnoball n'est pas ce qu'on peut appeler un jeu original, reprenant exactement les mêmes thèmes que ses prédécesseurs avec quelques variations, sans réelle nouveauté. On se demande pourquoi un nouvel éditeur, qui théoriquement base toute son entreprise sur son premier jeu, sort un remake. Toutefois, si vous n'avez aucun casse-brique dans votre logithèque, Tecnoball peut aussi bien faire l'affaire qu'autre chose, surtout que TLK Games a eu une bonne initiative en voulant sortir Tecnoball à cent cinquante francs. Il est vrai qu'Arkanoïd II se trouve maintenant dans certaines compilations à un prix équivalent, mais celui-là est tout de même plus frais. Il sortira en février sur Amiga. Un cadeau idéal pour Noël.



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



DES PRIX DEMENTS... DES PRIX DEMENTS...

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

MICROMANIA LA DEFENSE

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

NOUVEAU

MICROMANIA FORUM DES HALLES

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

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

Nouveau Rayon Gameboy en Libre Service

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

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

PRINTEMPS HAUSSMANN

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

PRINTEMPS VELIZY 2
CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2

Niveau 1 - Rayon Musique-Micro - Tél. 34.65.32.91

PRINTEMPS NATION

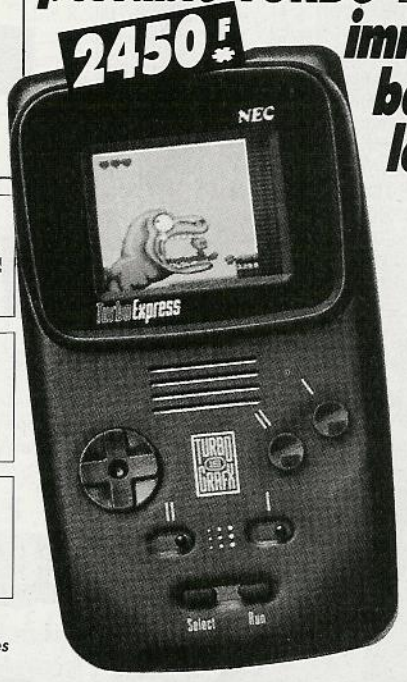
2125, Cours de Vincennes - 4e étage - 75020 Paris
Métro RER Nation - Tél. 43.71.12.41

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

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

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



LES HITS	
Ninja Warrior	299F
Chase HQ	299F
Shinobi	299F
New Zealand Story	299F
Rastan Saga	299F
Mister Heli	299F
Vigilante	299F
F1 Triple Battle	299F
World Court Tennis	299F
Hell Explorer	299F
Cyber Core	299F
Strange Zone	299F
Heavy Unit	299F
Son Son 2	299F
Ordyne	299F
PC Kid	299F
Psycho Chaser	299F
Image Fight	299F
Bloody Wolf	299F
Download	299F

LES NOUVEAUTES	
Out Run	299F
Saint Dragon	299F
Bomber Man	299F
Zipang	299F
Afterburner 2	299F
Batman	299F
Formation Soccer	299F
Ninja Spirit	299F
Opération Wolf	299F
F 1 Circus	299F
Super Volleyball	299F
Klax	299F
Final Blaster	299F
Devil Crush	299F
W-Ring	299F
Momo Show	299F
Rabio Lepus Spécial	299F
Gomola Speed	299F
Super Star Soldier	299F
Die Hard	299F

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

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

J19 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage **(attention ! Consoles : 50 F)**	+ 20 F
Précisez Cassette ☐ Disk ☐ Cartouche ☐ **Total à payer =**	F

NOM .....

ADRESSE .....

.....

Code postal ..... *Tél* .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

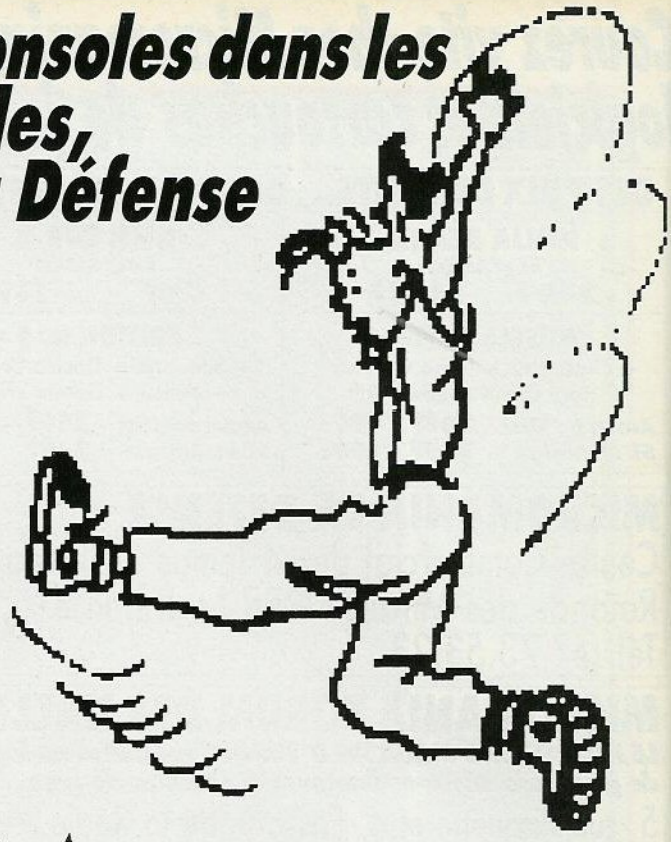
Date d'expiration — / — Signature :

COMMANDEZ PAR MINITEL 3615 MICROMANIA

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

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



LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE

+ le jeu Altered Beast
+ 1 manette de jeux

PRIX SPECIAL 1790 F



VERSION FRANÇAISE OFFICIELLE garantie par le constructeur



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

TOP 10 MEGADRIVE

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

AUTRES TITRES A VENIR :

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

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

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

LA CONSOLE GX 4000 990 F

+ 2 manettes de jeux
+ le jeu Burning Rubbe (Course Auto)



TOP GX 4000

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

AUTRES TITRES A VENIR :

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

LA LYNX, LA 1re CONSOLE DE JEUX PORTABLE AVEC ECRAN COULEUR



LA CONSOLE LYNX 1 250F + 4 JEUX
(Surf, Bmx, Skateboard, Footbag)

TOP LYNX

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

AUTRES TITRES A VENIR :

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



La GAMEBOY, une qualité de jeu incomparable!!

LA CONSOLE + TETRIS 590 F

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

SPECIAL MICROMANIA
1 AN DE GARANTIE SUR TOUTES LES CARTOUCHES

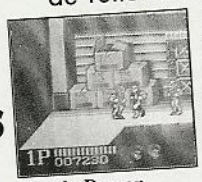
CHEZ MICROMANIA PLUS DE 70 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 145 F

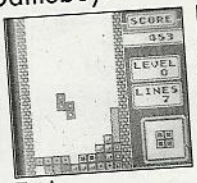
OFFRE EXCLUSIVE MICROMANIA

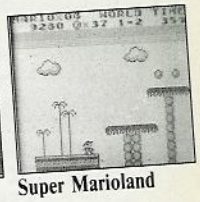
LA CONSOLE + 3 JEUX 990 F

Double Dragon, Tétris, Super Marioland

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


Double Dragon


Tetris


Super Marioland

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

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

TOP 15 GAMEBOY	
Double Dragon (Arcade)	245F
Teenage Mutant Turtle Ninja	245F
Batman (Plateforme)	245F
Spiderman (Arcade)	245F
Ghostbusters 2 (Arcade)	245F
Vampire Killer/Castle Vania	245F
Boulder Dash(Arcade)	245F
Skate or Die (Skateboard)	245F
Fortress of Fear (Action)	245F
Paperboy (Arcade)	245F
Dr Mario (Nouveau Tetris)	245F
Gargoyle's Quest (Plateforme)	245F
Super Marioland (Plateforme)	195F
Tennis (Sim. tennis)	175F
Nemesis (Shoot'em up)	195F

Alley Way (Casse Brique)	175F	Golf (Simul.golf)	195F
After Burst (Action)	245F	Hyperload Runner (Plateforme)	195F
Amida	245F	Lock'n Chase (Type Pacman)	195F
Alien Heiankyo (Plateforme)	175F	Lunar Lander (Arcade Espace)	245F
Baseball (Sim. Baseball)	195F	Ranma 1/2 (Arcade)	195F
Baseball Kids(Sim. Baseball)	175F	Revenge Gator (Flipper)	245F
Battle Ping Pong (Sim.)	245F	Road Star (Action)	245F
Beach Volley (Sim.volley)	245F	Rupan Sansei	245F
Blodia (Réflexion)	195F	Saki Dai Boken (Kung fu)	245F
Boxing (Sim. Boxe)	195F	SD (Wargame)	195F
Bugs Bunny (Plateforme)	195F	SD Rupan 3 (Tableau)	195F
Burai Fighter (Arcade)	195F	Snoopy (Arcade)	175F
Card Games (Jeux de Cartes)	195F	Soccerboy (Sim.Football)	195F
Dextérity (Réflexion)	195F	Sokoban/ Boxxle (Réflexion)	195F
Duck Tales (Plateforme)	245F	Space Invaders (Shoot'em up)	195F
F 1 Boy (Course Auto)	245F	Space Warrior (Tableau)	195F
Final Fantasy (Aventure)	245F	Tasmania Story (Plateforme)	195F
Flappy (Réflexion)	195F	Volley Fire (Arcade)	195F
Flipull (Ident. Plotting)	195F	Wars	245F
Godzilla	245F	World Bowling (Sim.bowling)	195F

Prix valables sauf erreur d'impression.

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

OFFRE EXCLUSIVE CARTOUCHES

980 F les 4 jeux et la sacoche



Turtle Ninja



Batman



Paperboy



Spiderman



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

TOUTES LES DESCRIPTIONS DES JEUX SUR 3615 MICROMANIA

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

La boutique du Gameboy

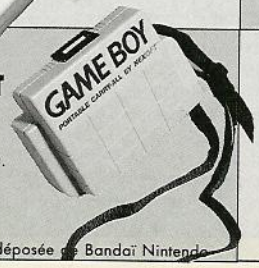


LIGHT BOY 275 F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir

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



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



GAMELIGHT 145 F
Eclaire l'écran de votre Gameboy

Gameboy est une Marque déposée de Bandaï Nintendo

POUR COMMANDER

92.94.36.00

depuis Paris composer le

16.92.94.36.00

3615 MICROMANIA

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

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

PC COMPATIBLES

COMPILATIONS

POWER CRASH 299F
+Out Run
+Thunderblade
+Forgotten Worlds
+Strider
+Last Duel

EPYX SPORTING GOLD 299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX
110 mètre Haies,lancer du marteau, saut à la perche,barres assymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol,ski de vitesse....

PC GOLD HIT 2 299F
+ E Motion+Indiana Jones Action
+Moonwalker+Heavy Metal

EDITION SPECIALE

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

TOP 10 PC COMPATIBLES

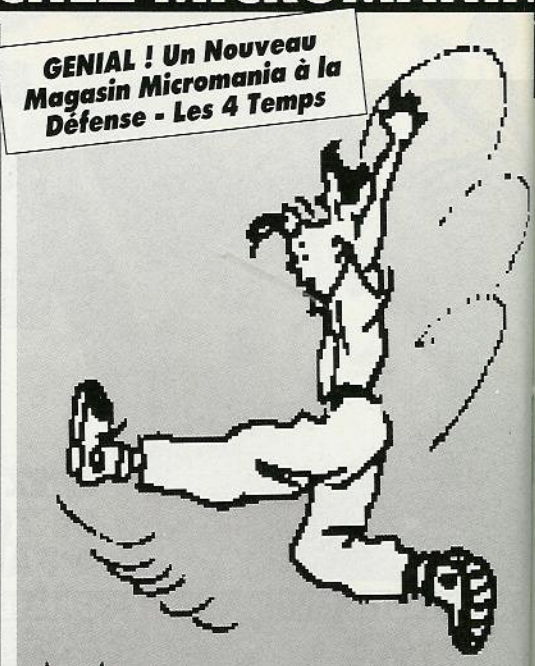
OPERATION STEALTH	299F
MURDER	249F
NIGHTBREED (Avent.)	299F
LES VOYAGEURS DU TEMPS ....LA MENACE.....	299F
ITALY 90	249F
INFESTATION	299F
FIRE AND FORGET 2	269F
MIDWINTER	349F
SILENT SERVICE 2	349F
STORMOVIK	299F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

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

AUTRES NOUVEAUTES*

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



BP 114 - 06560 VALBONNE
Tél. 92 94 36 00

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

BATTLE CHESS 2	299F
BLADE WARRIOR	249F
BUDOKAN	249F
COLOSSUS CHESS X	249F
DE LUXE PAINT 2 FRANC	985F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
FLIGHT OF THE INTRUDER	349F
INDY 500	249F
INTERPHASE 3D	249F
LEGEND OF FAERGHAIL	299F
LHX ATTACK CHOPER	399F
M1 TANK PLATOON	399F
MONTY PYTHON	249F
PANZA KICK BOXING	289F
RA	249F
TV SPORT BASKETBALL	349F
ULTIMA VI	299F
WONDERLAND	349F

AMIGA

COMPILATIONS

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

LES STARS DE HOLLYWOOD 249F
+ Batman The Movie + Indiana Jones Action + Roboccop + Ghostbuster 2

LES CHEVALIERS 249F
+ Black Tiger + Dynasty Wars
+ Strider + Ghouls'n Ghosts

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

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

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

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

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

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

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

EDITION SPECIALE

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

TOP 20 AMIGA

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

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

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

1 an de garantie sur tous les logiciels

** à paraître*

AUTRES NOUVEAUTES*

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

ENSEMBLE DU CATALOGUE

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

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

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

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

ATARI ST/STE

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

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

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

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

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

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

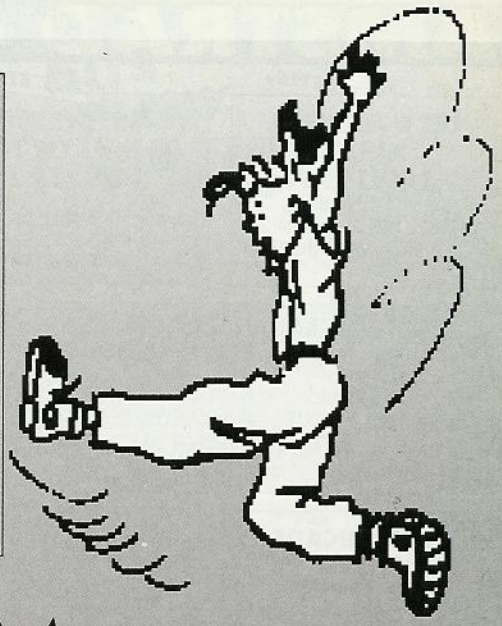
LES JUSTICIERS 2 249F
+ Ghostbuster 2
+ Cabal
+ Opération Thunderbolt

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

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

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

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



MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

3615 MICROMANIA
UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER *

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

** à paraître*

AUTRES NOUVEAUTES

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

AUTRES NOUVEAUTES (suite)

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

TOP 20 ATARI ST/STE

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

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

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

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

CONSOLE SEGA MASTER SYSTEM

LA CONSOLE 749 F
+ le jeu Alex Kidd in Miracle World
+ 2 manettes de jeux
+ le câble péritel





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

NOUVEAUTES

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

TOP 15 SEGA

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

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

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

Prix valables sauf erreur d'impression

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

AMSTRAD 464/6128

*Comp. 6128+

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

*Comp. 6128+

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

*Comp. 6128+

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

LA COLLECTION N° 2
175/249 F
*Comp. 6128+

+ DRAGON NINJA
+ OCEAN BEACH VOLLEY
+ WEC LE MANS
+ BUBBLE BOBBLE
+ WONDERBOY
+ ARKANOID 2
+ MATCH DAY 2
+ BASKET MASTER
+ SUPERSPRINT
+ FLYING SHARK
+ RENEGADE

LE MONDE DES MERVEILLES
149/199F
+ NEW ZEALAND STORY
+ RAINBOW ISLAND
+ SUPER WONDERBOY
*Comp. 6128+ + BUBBLE BOBBLE

SEGA ARCADE TURBO
*Comp. 6128+
149/199 F
+ TURBO OUT RUN
+ CRACKDOWN
+ SUPER WONDERBOY
+ THUNDERBLADE

10 JEUX SPECTACULAIRES
149/199 F
*Comp. 6128+

+ IMPOSSAMOLE
+ E MOTION
+ HOT SHOT
+ SKATE CRAZY
+ FOOTBALLER OF THE YEAR 2
+ STREET FIGHTER
+ SIDE ARMS
+ ROAD RUNNER
+ BUTCHER HILL
+ NIGHT RAIDER

LES JUSTICIERS N°2
*Comp. 6128+
149/199 F
+ GHOSTBUSTERS 2
+ CABAL
+ OPER. THUNDERBOLT

LES AVENTURIERS
*Comp. 6128+
149/199 F
+ INDIANA JONES ACTION
+ THE STRIDER
+ VIGILANTE
+ FORGOTTEN WORLDS

DOUBLE ACTION
*Comp. 6128+
149/199 F
+ DOUBLE DRAGON
+ WEC LE MANS
+ REAL GHOSBUSTERS
+ DALEY THOMPSON OLYMP.

LES JUSTICIERS
145/195 F
*Comp. 6128+

+ DRAGON NINJA
+ ROBOCOP
+ RAMBO 3

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

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

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

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

PROMOTIONS EXCLUSIVES MICROMANIA

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

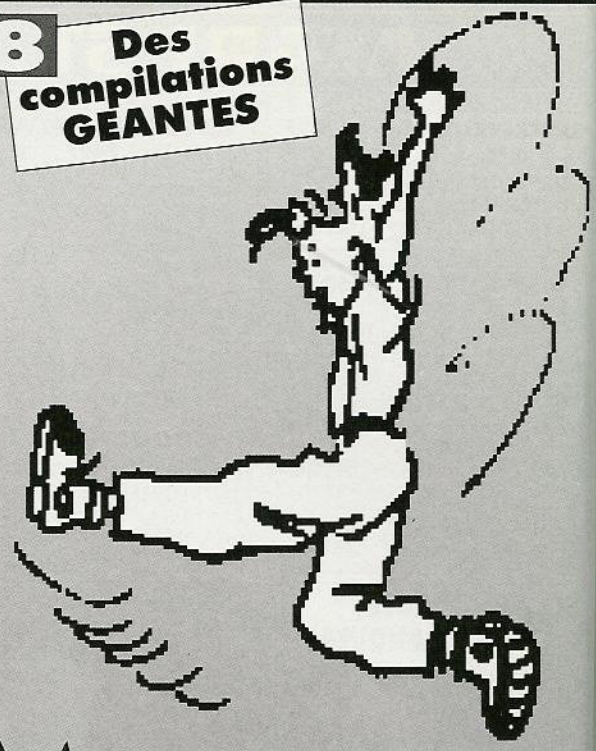
Les Vainqueurs
59/99F
+ Forgotten World
+ Thunderblade
+ Tiger Road
+ Last Duel
+ Blastéroids

SUPER PROMOTION MANETTES ET CABLES

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

** Ces compilations sont compatibles avec le 6128+*

Des compilations GEANTES



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

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

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

*Comp. 6128+

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

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

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

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

GENIAL !! MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à la Défense



GENIAL !

La montre jeu vidéo à cristaux liquides

149 F ou GRATUITE

pour toute commande d'au moins 450 F de logiciels sur Amstrad.

Jeux disponibles :
(Course Auto, Tennis, Foot ...)

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

AMSTRAD 464/6128

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER *

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

TOP 10 AMSTRAD

SHADOW OF THE BEAST	129/159F
GOLDEN AXE	109/149F
SHADOW WARRIORS	99/149F
SUPER OFF ROAD RACER	109/149F
TURRICAN	99/149F
MIDNIGHT RESISTANCE	99/149
SNOW STRIKE	109/149F
ITALY 90(LES CHAMPIONS)	99/149F
BACK TO THE FUTURE 2	109/149F
RICK DANGEROUS 2	99/149F

AUTRES NOUVEAUTES *

Art de la Guerre	ND/249F
Advanced Destroyer simul. Disc	169/229F
	149/199F
AMAZING SPIDERMAN	**140/180F**
APPRENTICE	99/149F
ADIDAS CHAMP. SOCCER	129/179F
BAD LANDS	99/149F
DRAGON BREED	99/149F
GRAND PRIX CIRCUIT	99/169F
JUDGE DREDD	**99/149F**
L'ESPION QUI M'AIMAIT	99/149F
MYSTICAL	149/199F
METAL MASTERS	149/199F
NIGHT BREED (ACTION)	**109/159F**
NIGHTBREED JEU/ ROLE	**109/159F**
NIGHTSHIFT	109/159F
NORTH AND SOUTH	149/199F
OUTBOARD	149/199F
PLAYER MANAGER	139/179F
SAGA	**ND/199F**
SDAW	**ND/149F**
SLIDERS	**ND/199F**
STUN RUNNER	**99/149F**
SWAP	**ND/199F**
ULTIMATE GOLF	**149/179F**
WELLTRIS	149/199F
WORLD CHAMP. SOCCER	99/149F
BLOODWYCH	99/149F
DRAGON'S OF FLAMME	149/199F
INTERNAT. 3D TENNIS	99/149F
KICK OFF 2	139/179F
LA SECTE NOIRE	ND/179F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
MONTY PYTHON	99/149F
NEW YORK WARRIORS	99/149F
OCEAN BEACH VOLLEY	99/149F
ORIENTAL GAMES	149/199F
PANZA KICK BOXING	199/249F
PIRATES	ND/145F
PRINCE OF PERSIA	149/199F
SHERMAN M4	ND/229F
SIM CITY	149/199F
STUNTCAR	99/149F
TARGHAN	ND/199F
TEENAGE QUEEN	99/229F
TENNIS CUP	169/199F
TIE BREAK	99/149F
TIME MACHINE	99/149F
WILD STREETS	139/179F

1 an de garantie sur tous les logiciels

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

DES HITS FABULEUX



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

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

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

TITRES A VENIR :

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

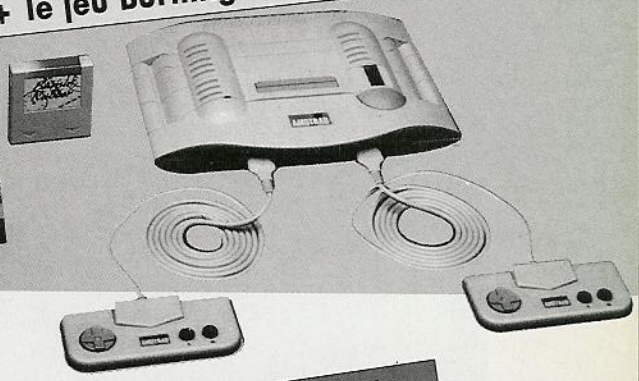
TOP GX 4000

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

NOUVEAU



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



2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE POUR 99 F

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

micro CLUB

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

Manette Quickjoy 3 Super Charger 99 F



Manette Speedking 99 F



Prix valables sauf erreur d'impression.

POUR COMMANDER

92.94.36.00

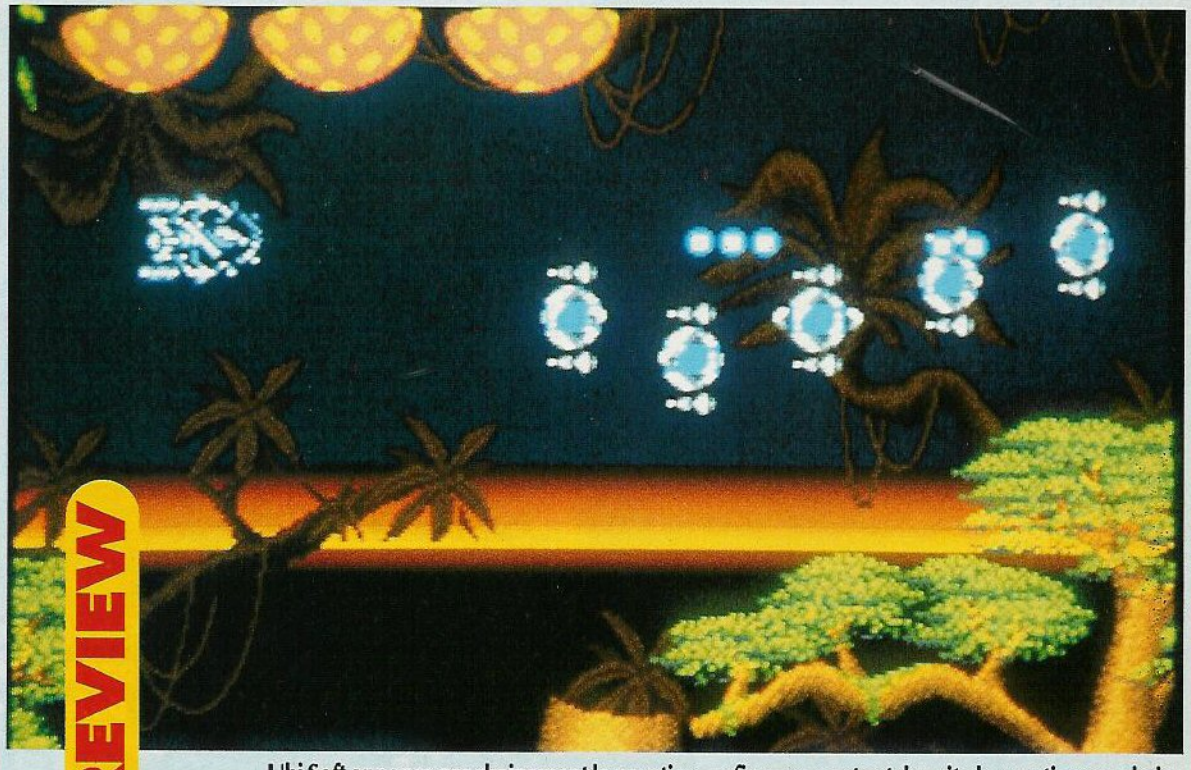
depuis Paris composer le

16.92.94.36.00

3615 MICROMANIA

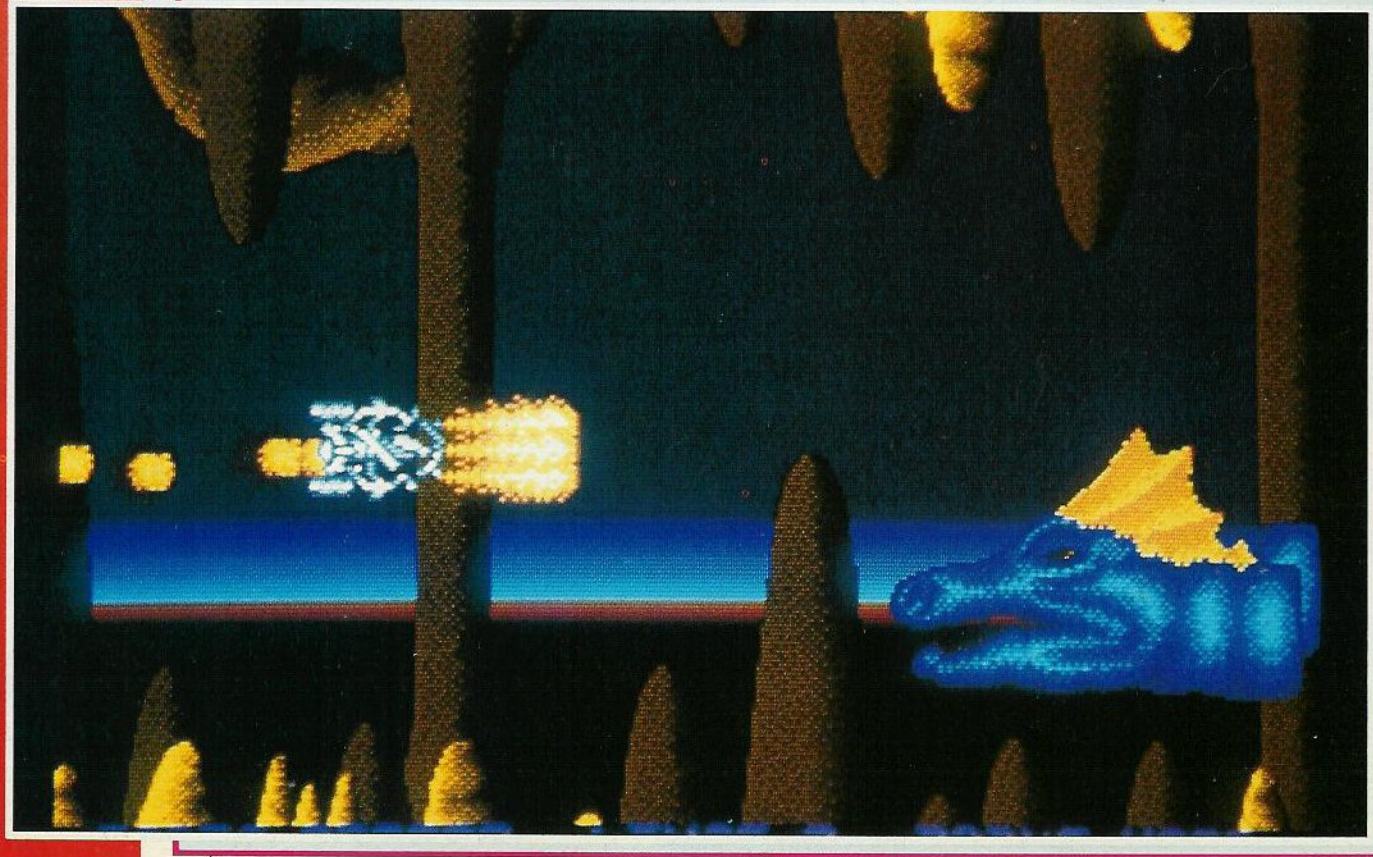
Vous pouvez aussi utiliser le bon de commande de la 1re page
A envoyer à MICROMANIA, BP 114
06560 VALBONNE

TREMBLEZ MORTELS



PREVIEW

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



DU TELECHARGEMENT, DES JEUX, DES CADEAUX, DES DIALOGUES EN DIRECT, DES INFOS :

3615 TITUS

LE CRIME NE PAIE PAS

LE JEU OFFICIEL DE LA MAFIA

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

AMIGA
ATARI ST
PC/PS

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

GARANTIE A VIE EDITEUR LOGICIELS TITUS

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





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

TITUS SOFTWARE

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

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



28 Ter Avenue de Versailles - 93220 GAGNY. Tel.: (1) 43 32 10 92

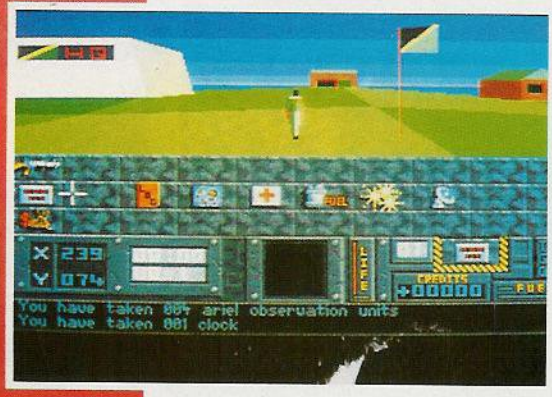
©TITUS 1990

news previews

REALITE VIRTUELLE A LA MAISON

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





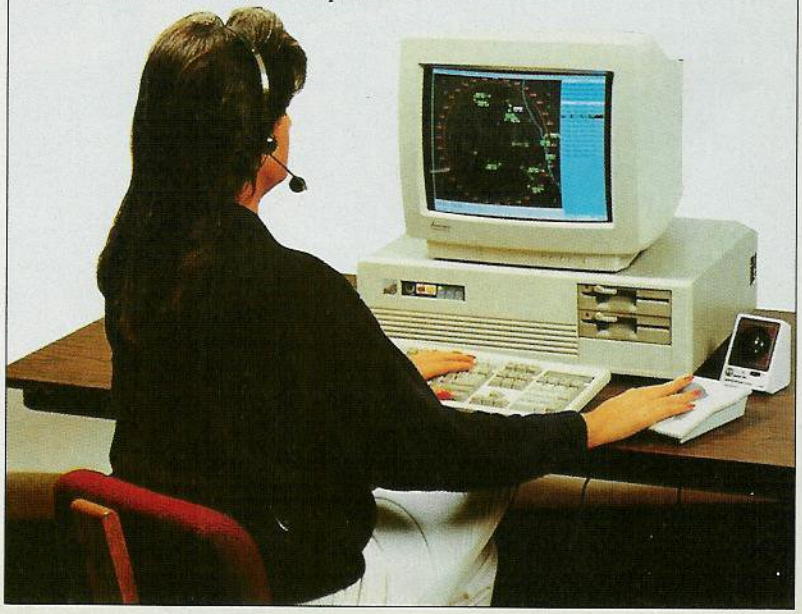
CHASSEUR

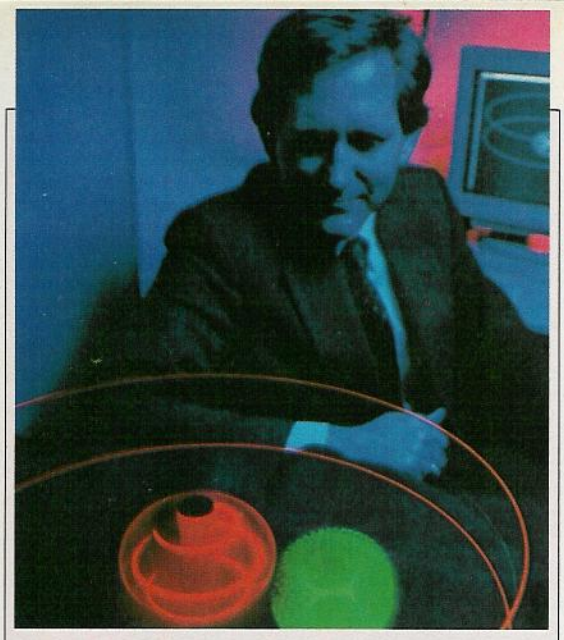
Activision met la dernière main à Hunter, un programme d'exploration et d'attaque en 3D formes pleines, dont le principal intérêt est que le paysage est généré fractalement, ce qui lui permet de varier à chaque fois que vous commencez une mission. Vous devez aller attaquer les bases ennemies qu'on vous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

BLOQUÉ DANS UN JEU ?
3615 JOYSTICK
24H SUR 24

TRACON

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





LAISSEZ TOMBER LES MONITEURS

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

JEUX DE ROLE

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

HAUTE TENSION

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

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

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

METAL MASTERS

SOIS PLUS FORT QUE LES GEANTS DE METAL !

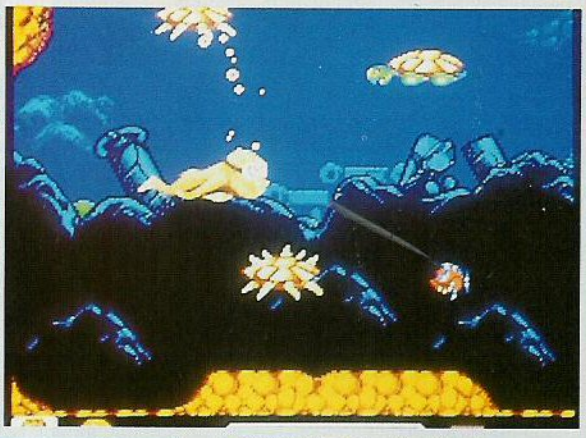


Pour : ATARI ST-STE, AMIGA, PC & compatibles

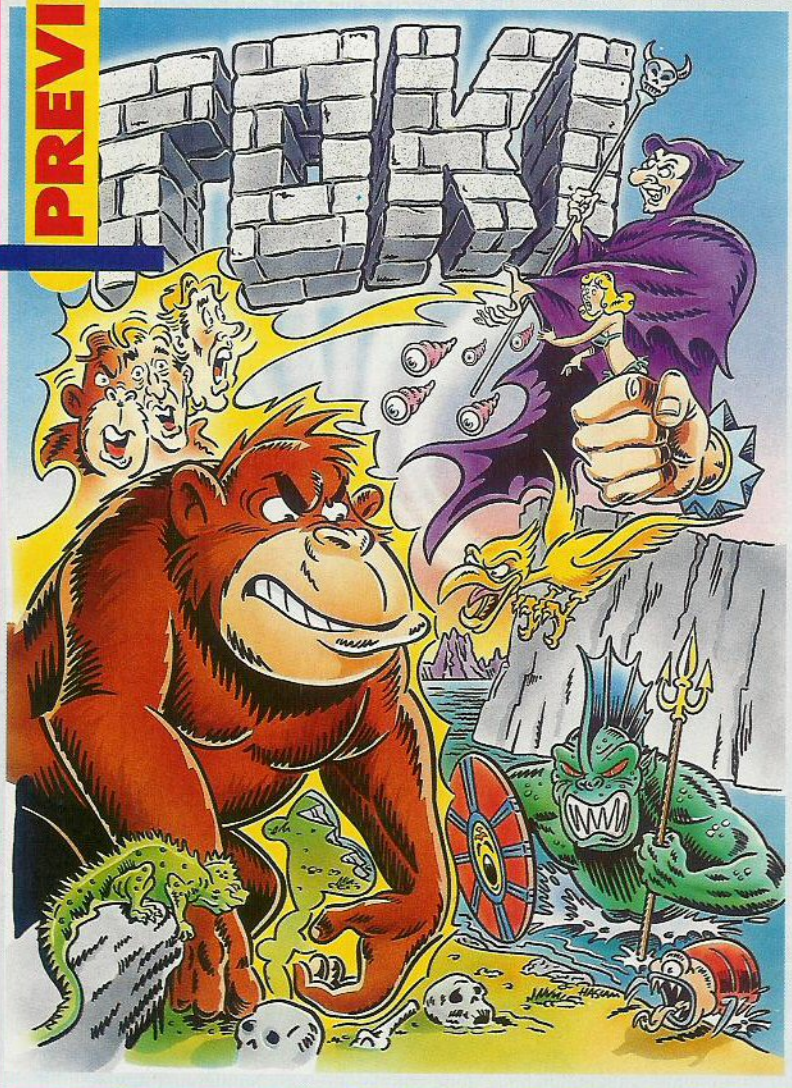
INFOGRAMES







PREVIEW



TOKI

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

On retrouve le principe général des jeux d'aventure/action: vous devez parcourir tous les niveaux sachant que chaque tableau renferme des énigmes à résoudre: comment attraper tel ou tel bonus, comment tuer tel monstre... Le personnage est capable de se déplacer en biais et le scrolling différentiel est du plus bel effet. En résumé, vous allez vous régaler. Toki sortira le mois prochain sur ST et Amiga, et c'est un cadeau idéal pour Noël.





"LA COMPILACTION"

TITUS Actions

GARANTIE A VIE EDITEUR LOGICIELS TITUS

La COMPIL 16 Bits 100% Arcade



TITAN

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

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

KNIGHT FORCE



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

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



FIRE AND FORGET



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

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

AMIGA
ATARI ST
PC/PS

crazy CARS II



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

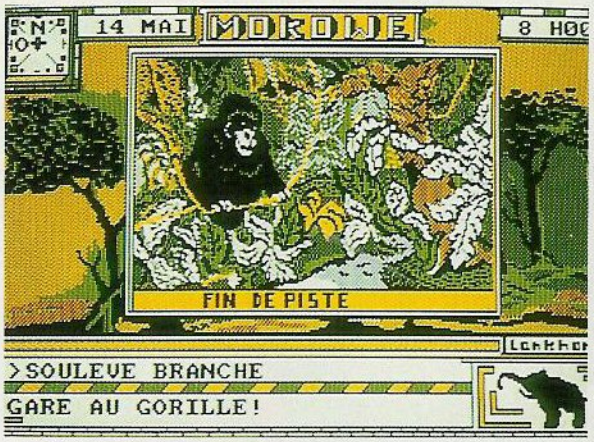
- PARCOURS ROUTIER VERITABLE.
- CONDUITE HYPER-REALISTE.



TITUS
COMPILATIONS

28 Ter Avenue de Versailles
93220 GAGNY. Tel.: (1) 43 32 10 92

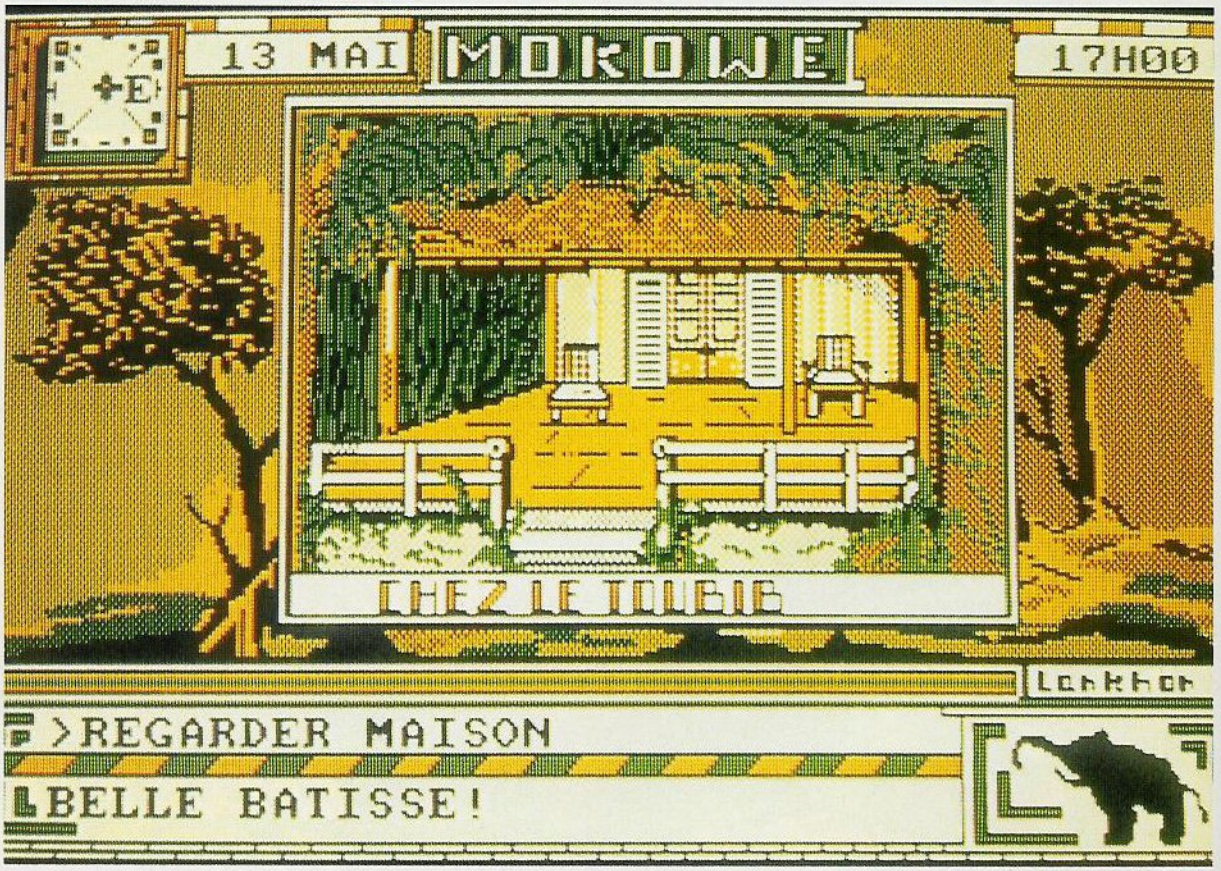
MOKOWE



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

"M'Gawoé Goloyé" est une chanson kényanne que les pêcheurs chantaient sur les sentiers menant au lac Molopolo, afin de se donner du courage et de l'entrain, car si l'un des hommes rentrait bredouille, il était condamné à implorer le pardon au Dieu de la bouffe Famou, en dansant comme un enragé autour des autres pêcheurs mangeant les fruits de leurs pêche. C'était pour eux une très grande humiliation que de danser comme un enragé. Les paroles sont comme ceci. Un homme seul: "M'Gawoé Goloyé, banagouna poloyéééé". Tous les autres, sur le même ton: "M'Gawoé Goloyé, M'Gawoé Goloyé, boukada". Ceci pendant tout le trajet menant au lac.

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



TELEX... TELEX

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

● La chute du Mur a des effets pervers sur l'économie allemande qui se voit contrainte d'absorber une main d'œuvre débordante. Des cours d'informatique sont organisés, entre autres, mais le gag, c'est qu'aucune machine n'est installée et que les étudiants et chomeurs en formation se tapent de la théorie, à défaut de taper sur un clavier. Les profs eux-mêmes ont du mal à enseigner puisqu'ils n'ont pas de bécanes ou presque. C'est fou, non? Si quelqu'un parmi nos lecteurs a des relations chez Thomson, qu'il leur propose de vendre tous les stocks de TO7 et plus. Cela aura deux effets pour une seule action. Faire de la place dans les hangars français et démoraliser nos amis allemands. En tous cas, un cadeau original pour Noël.

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

BOMBJACK LE PUISSANT

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



BLOCS DE DEPART

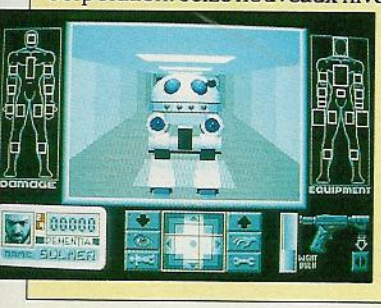
Infogrames inaugure un nouveau concept: les Starting-blocks, c'est-à-dire les packs pour débutants. Ce sont tout simplement trois jeux vendus pour le prix de deux, ou si vous préférez, un jeu vendu le double du prix mais avec deux jeux gratuits, ou alors trois jeux à 66% de leur prix, au choix. Ce qui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

MICROSOFT 1

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

CORPORATION MISSION DISK

Core Design vient de sortir sur Amiga une nouvelle mission pour Corporation. Seize nouveaux niveaux sont à votre disposition, toujours dans les mêmes locaux de la Coporation, dans lesquels vous devrez retrouver un laboratoire génétique pour résoudre un mystérieux événement survenu à l'intérieur du commisariat Nord Américain de l'UCC. Ce disk est réellement une suite puisque c'est dans les mêmes décors et contre les mêmes ennemis que vous devrez vous battre. De quoi faire revivre pendant quelques temps votre superbe Corporation. Un cadeau idéal pour Noël.



PPC Mania!!!
STOP!
IL A FAIT L'UNANIMITE!
C.U. screen STAR
AMIGA
ACE 910
CRASH Smash
YC
TILT D'OR
TILT D'OR CANAL + 1990
C+VG HIT.
STAI
THE one ATARI ST AMIGA PC FOR 16-BIT GAMES
SINCLAIR USER CLASSIC
AIT
machine STAR PLAYER
ZERO HERO
MEGASTAR joystick
AMIGA ACTION OVERALL RATING 81%
GAME Players GAME OF THE YEAR
ET VOUS, QU'EN PENSEREZ VOUS ?
DISPONIBLE SUR :
AMIGA
ATARI ST
IBM PC ET COMPATIBLES
SPECTRUM
AMSTRAD CPC
C 64
MACINTOSH
ARCHIMEDE



news previews

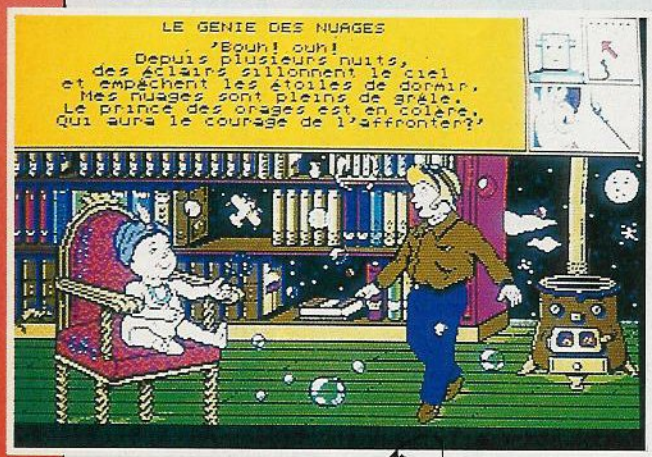
TEST DRIVE II

Voyez-vous, le fait de mettre des titres explicites aux articles a un avantage et un inconvénient. L'avantage, pour toi lecteur chéri, c'est que ça vous attire l'œil si le sujet vous intéresse. Ça vous permet de faire un tri rapide des informations, en fait. L'inconvénient, c'est que presque tout est déjà dit dans le titre. Et là, c'est un inconvénient pour moi, écriveur chéri, parce que le reste n'est plus que détail. Enfin, bref, Test Drive II sort donc sur ST chez Accolade, il sera disponible dès janvier. Et dans sa grande magnanimité, l'éditeur sort en même temps les quatre disquettes accessoires: California Challenge (une course à travers les vrais paysages de la Californie), Supercars (cinq nouvelles voitures: une Lotus Turbo Esprit 88, une Testarossa, une Porsche 911 RUF, une Lamborghini Countach 5000S, ou une Corvette ZR1), European Challenge (visitez l'europe à donf) et Muscle Cars (encore six bagnoles: Corvette 63, Sting Ray "Split Window" Coupé, Shelby GT500 Cobra de 68, Pontiac GTO 67, Copo 9560ZL1 Camaro de Dodge Charger Daytona 69). Un cadeau idéal pour Noël.



RODY NOEL

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





MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !
LE N°1 DES JEUX POUR GAMEBOY
VOUS OFFRE
UNE GAMEBOY
TOUS LES 15 JOURS SUR
3615 JOYSTICK

TELEX... TELEX... TEL

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

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

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

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

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

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

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

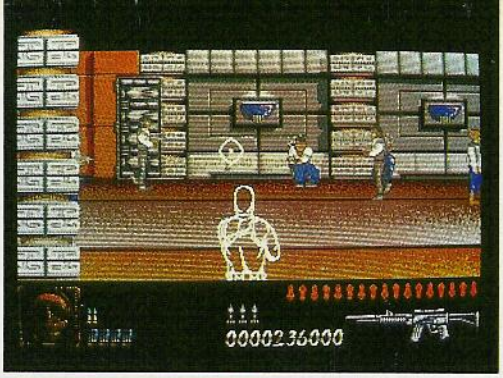
● Selon Microprose, les versions Amiga et ST de F15 Strike Eagle II sortiront en mai prochain...

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

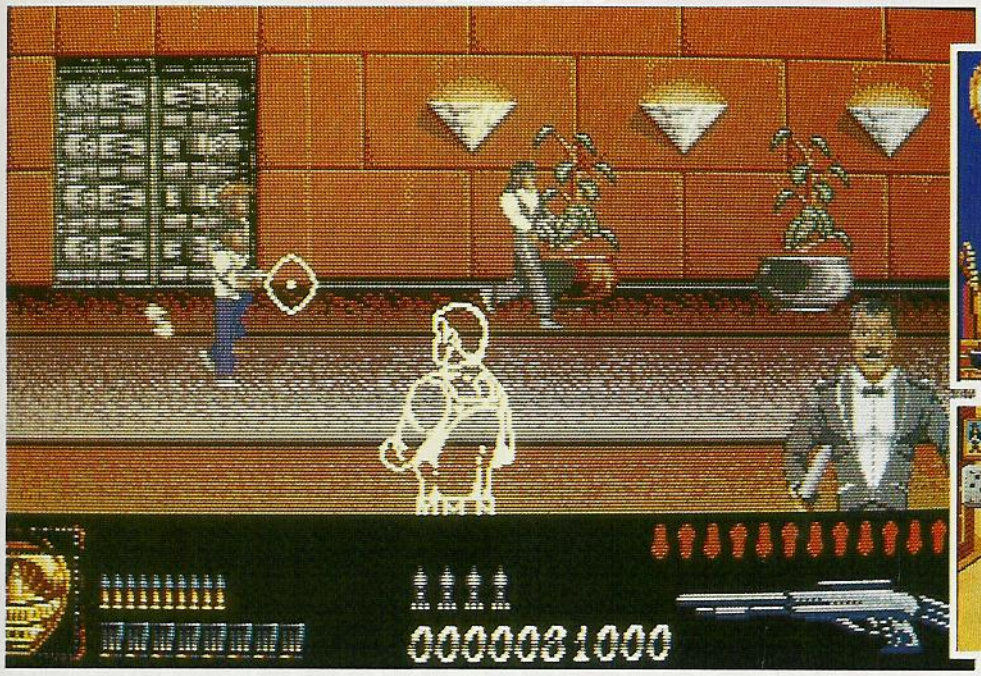
● Velox Computer, une boîte californienne lassée de la chaleur, a fabriqué une sorte de mini-frigo d'une dizaine de centimètres de long, prévu pour englober un processeur afin de le maintenir à 0°. Quel intérêt? Le processeur ainsi refroidi va... deux fois plus vite! Inutile d'essayer de laisser les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

BACK TO THE PREDATOR 23

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

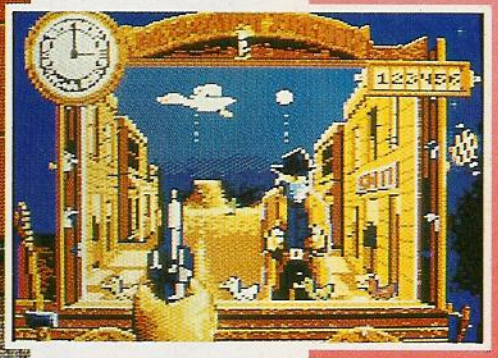


PREDATOR 2



PREDATOR 2

BACK TO THE FUTURE 3



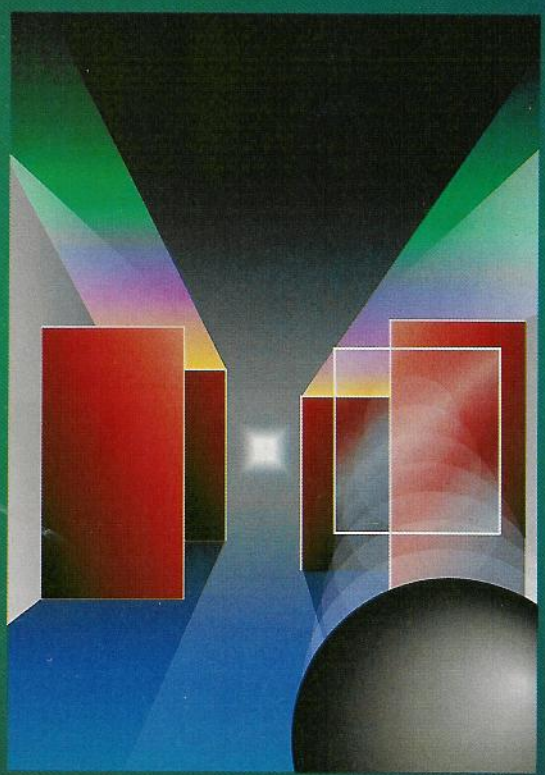


BACK TO THE FUTURE 3

DANS LA COLLECTION CRYSTAL INFOGRAMES PRESENTE

The light corridor

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



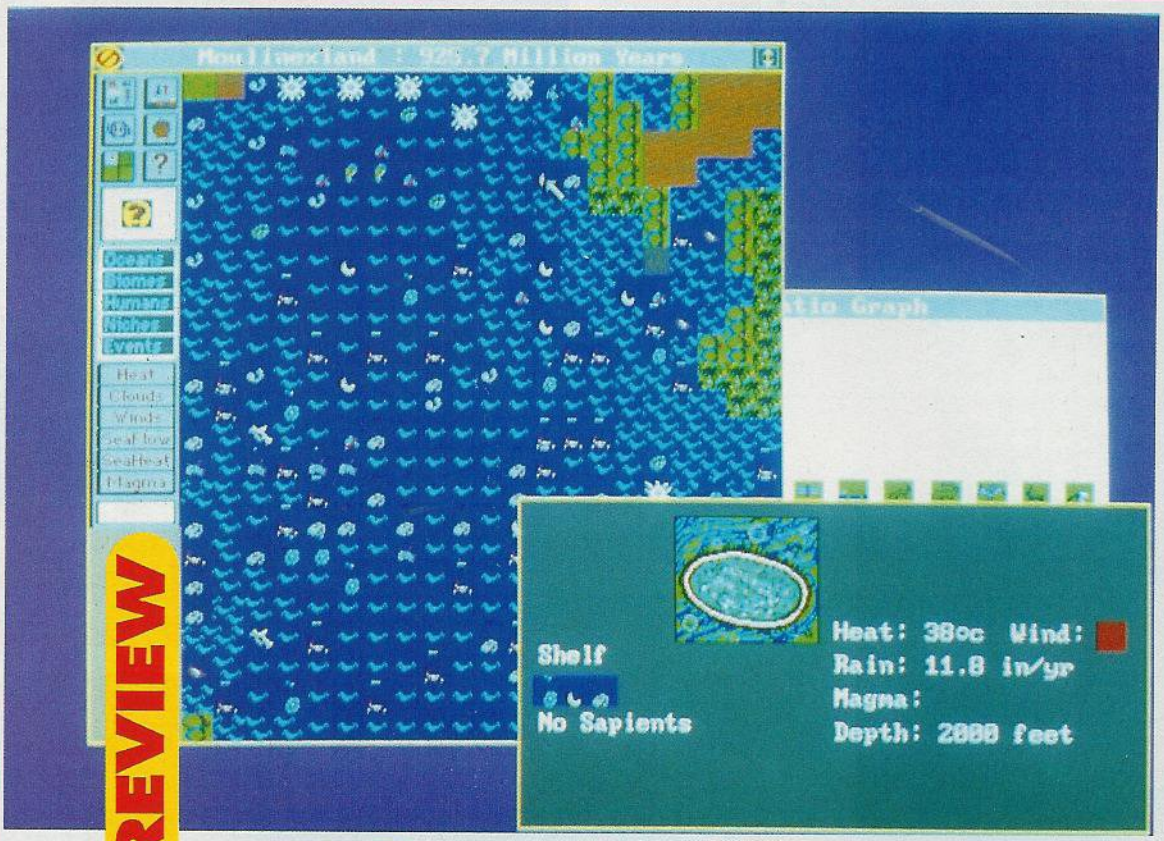


Voyagez à la vitesse de la lumière et capturez les rayons de couleurs, vous atteindrez le défi suprême : faire briller de nouveau les étoiles !

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

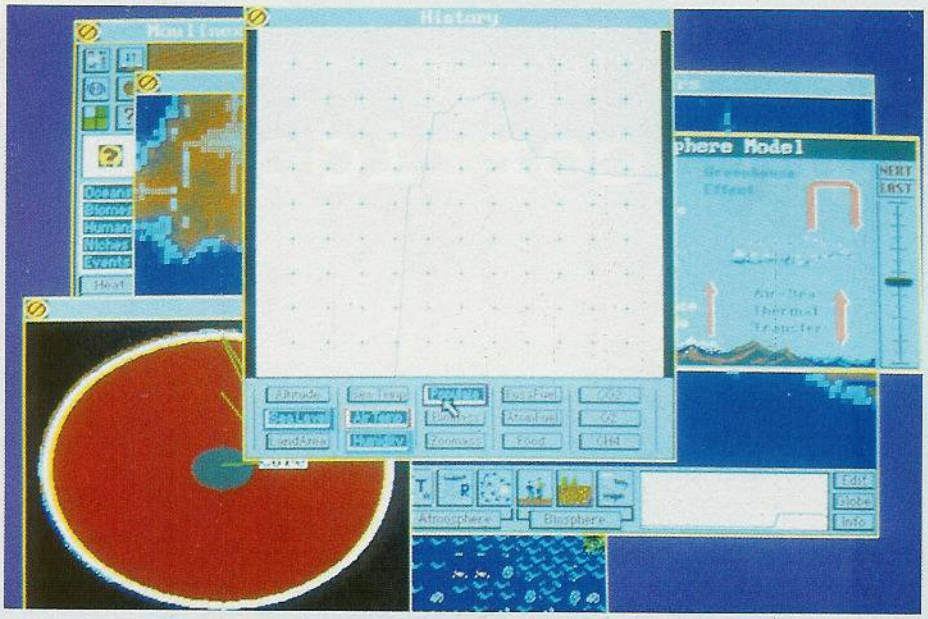
Disponible sur ATARI ST-STE, AMIGA, PC & compatibles

INFOGRAMES



PREVIEW

MOTHER NATURE



Bien souvent, on reproche aux journalistes micro leur manque de nuance. Qu'importe, là il faut me croire: si vous aimez les jeux compliqués et géniaux, sachez que Sim Earth est le plus beau de ceux-là. Sim City vous proposait de gérer une ville, Moonbase de gérer une base lunaire. Tsss. Mesquinerie. Sim Earth vous donne la chance de gérer une planète: atmosphère, sous-sol, position dans l'univers, tout, absolument tout est possible. Heureusement, les fainéants pourront partir de modèles tout faits du précambrien à l'ère industrielle, permettant de commencer sur des bases saines. Sinon, vous commencez de zéro, quand le sol commence tout juste à refroidir. A vous de mettre la bonne quantité de gaz rare, à vous de régler le climat comme il faut et rendez-vous quelques milliers d'années après pour voir le résultat. On peut aussi se livrer à quelques expériences. Ainsi, j'ai réussi, parti d'une civilisation avancée, à détruire toute forme de vie sur le Moulinexland en 48 ans. Un peu d'effet de serre, un coup de météorite, augmentation des échanges thermodynamiques, soleil au maximum, mutation des espèces et pour finir, le coup le plus tordu: décentrage de l'axe de rotation du globe. Ça n'a pas traîné.

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

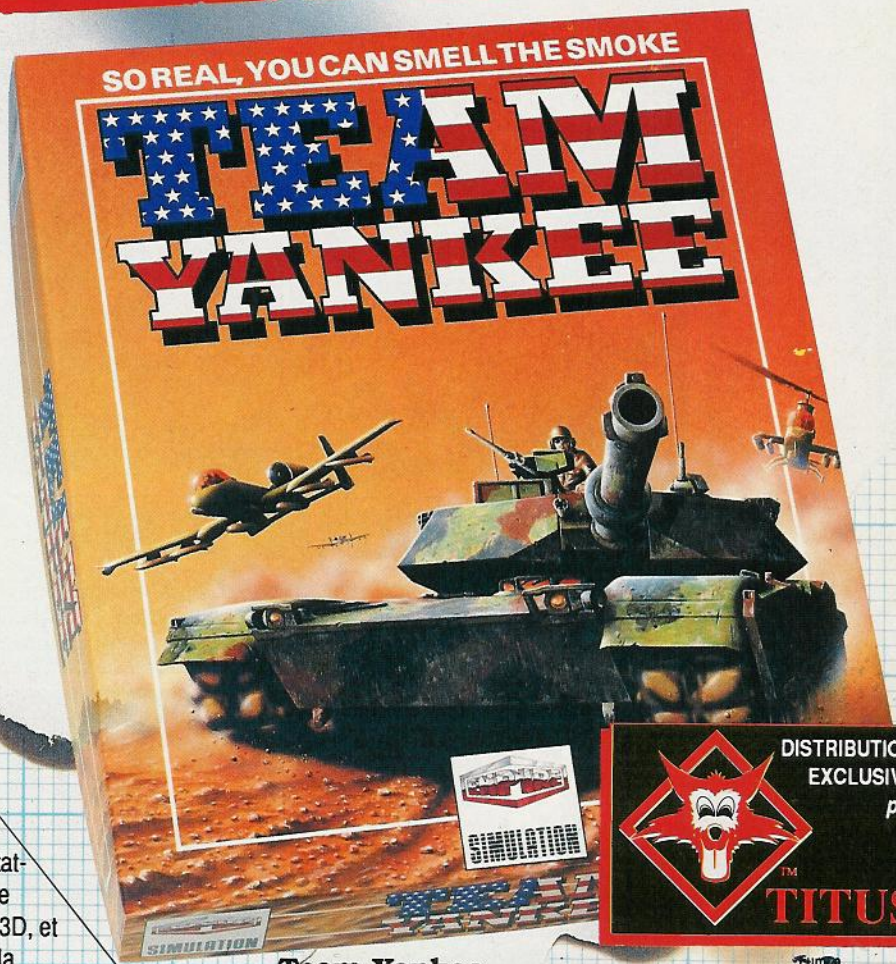
• AMIGA 500 - 1000 - 2000 • ATARI ST - ATARI STE • IBM PC ET COMPATIBLES •

• CGA - EGA - VGA - CARTE AD LIB •

SO REAL YOU CAN SMELL THE SMOKE

QUAND LA SIMULATION DEPASSE LE REEL..!!

PROGRAMME ET MANUEL EN FRANCAIS



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

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

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



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

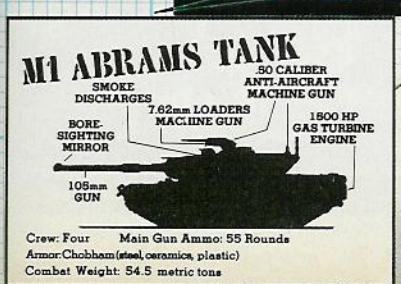


A côté de la Boussole, cinq icônes illustrent les différents types d'armes disponibles.
Le rôle principal des cartes d'état-major est de modifier le mouvement d'ensemble et la formation des bataillons.
Le plan peut être visualisé dans son ensemble. Vous pouvez aussi zoomer sur une partie du champ de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

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



Team Yankee est une simulation hyper-réaliste de char. Différents scenarios de guerre vous sont proposés. Contrôlez l'action de 4 unités de chars à l'aide d'une vue par cadrans permettant de visualiser l'évolution de vos troupes.
Vous avancez sur un champ de bataille en 3D où les ennemis peuvent vous tendre de nombreux pièges.
Restez sur vos gardes... Défendez la colline 214 face aux attaques ennemies, protégez le Fossé Gap, puis passez à l'attaque dans la forêt.
5 scenarios de guerre géniaux inspirés du roman à grand succès.





Fumée d'échappement: Votre bataillon produit de la fumée d'échappement, système destiné à troubler la vue de l'adversaire.
Icône de rotation et boussole.

Image infra-rouge (ou thermique).
Ce système est essentiel pour visualiser l'action quand il fait nuit ou lorsque les forces ennemies sont couvertes par la fumée. Tout ce qui produit de la chaleur peut être aperçu à l'aide de la lunette.

Zoom
A l'aide du zoom, la partie centrale de l'écran peut être aggrandie dix fois.

Règleur de tir laser.
Le règleur de tir laser se bloque sur une cible réflectrice si le curseur de tir est placé directement sur l'objet.



Icône de formation étendue.
Permet d'augmenter la distance séparant les véhicules de 100m.

Icône de formation rapprochée.
Réduit l'espace entre les véhicules de 50m.

V Place vos véhicules en formation en V.
Aile gauche.
Place vos véhicules sur une diagonale descendante de gauche à droite (relativement à votre direction).
Peloton
Place vos véhicules en peloton.

Icône de déplacement.
Les quatre flèches sous vous permettent de déplacer le plan dans la direction correpondant à la flèche.
Icône «Arrêt complet».
Permet de stopper l'évolution de votre bataillon.

En ligne.
Place vos véhicules en ligne de front (relativement à votre direction).

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

EMPIRE SIMULATION

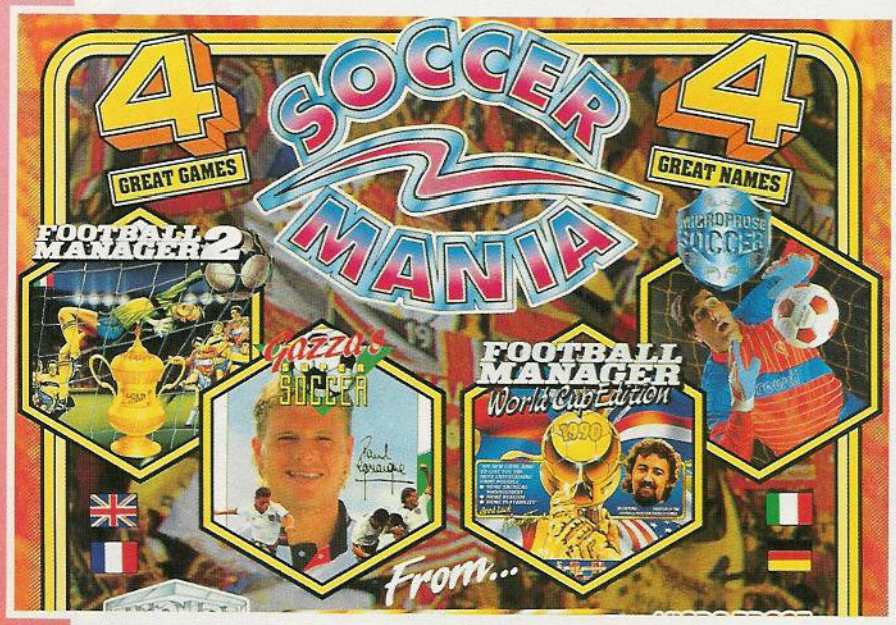
DISTRIBUTION EXCLUSIVE par TITUS

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

news previews

FLYING SOCCER

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



OPPORTUNISME

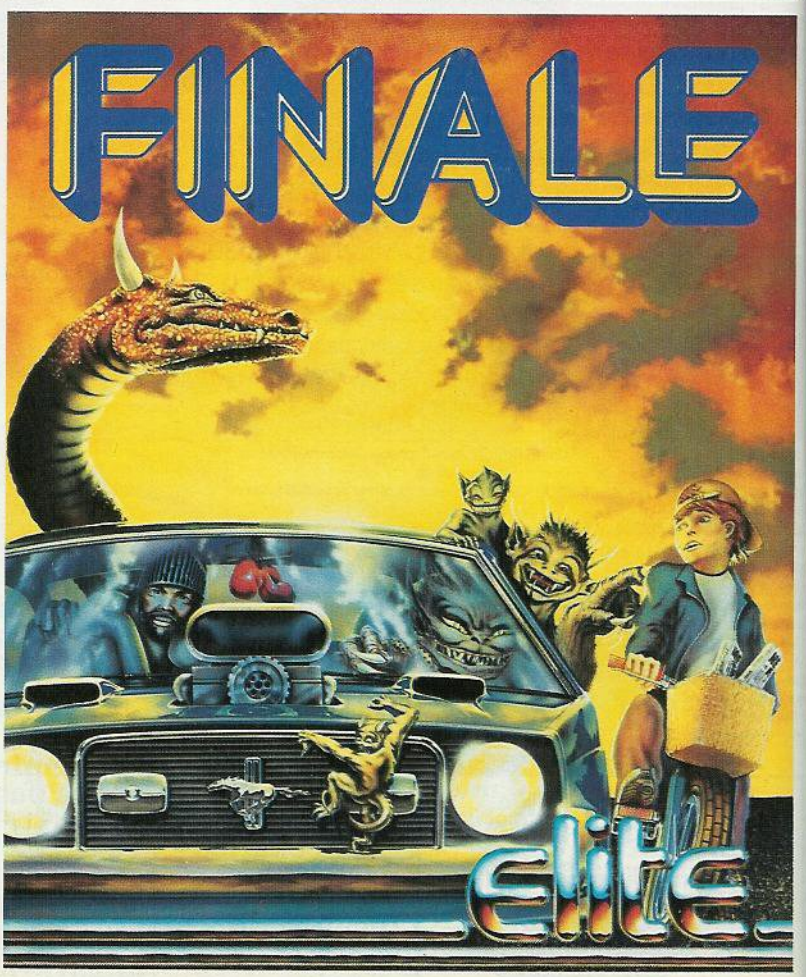
Vous avez un PS/1? Yeah, voilà une compil rien que pour vous éditée par Infogrames. Elle contient Welltris, Chess Simulator, Drakkhen, Tintin sur la moon et Sim City, autant dire que c'est varié. Un cadeau idéal pour Noël.

PHOTOCOPIES

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

FINALE

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



3615 JOYSTICK Y'A DU NOUVEAU

the AMAZING SPIDER-MAN®

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

★ **Rampez à travers des égouts infestés de rats. Prenez garde aux changements constants de gravité.**

★ **Défendez-vous face à des momies mécaniques dans des tombeaux antiques.**

★ **Combattez Godzilla sur les Buildings de Manhattan. Explorez des mines d'or en évitant les charges d'explosifs.**

★ **Balancez-vous de toile en toile au-dessus des douves infestées de requins et au-dessus de trous de feu.**

★ **Plate-formes mouvantes, murs illusoires, sols électrifiés et robots intelligents.**

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

C+VG HIT!

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







SCREEN SHOTS ARE FROM THE AMIGA VERSION

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

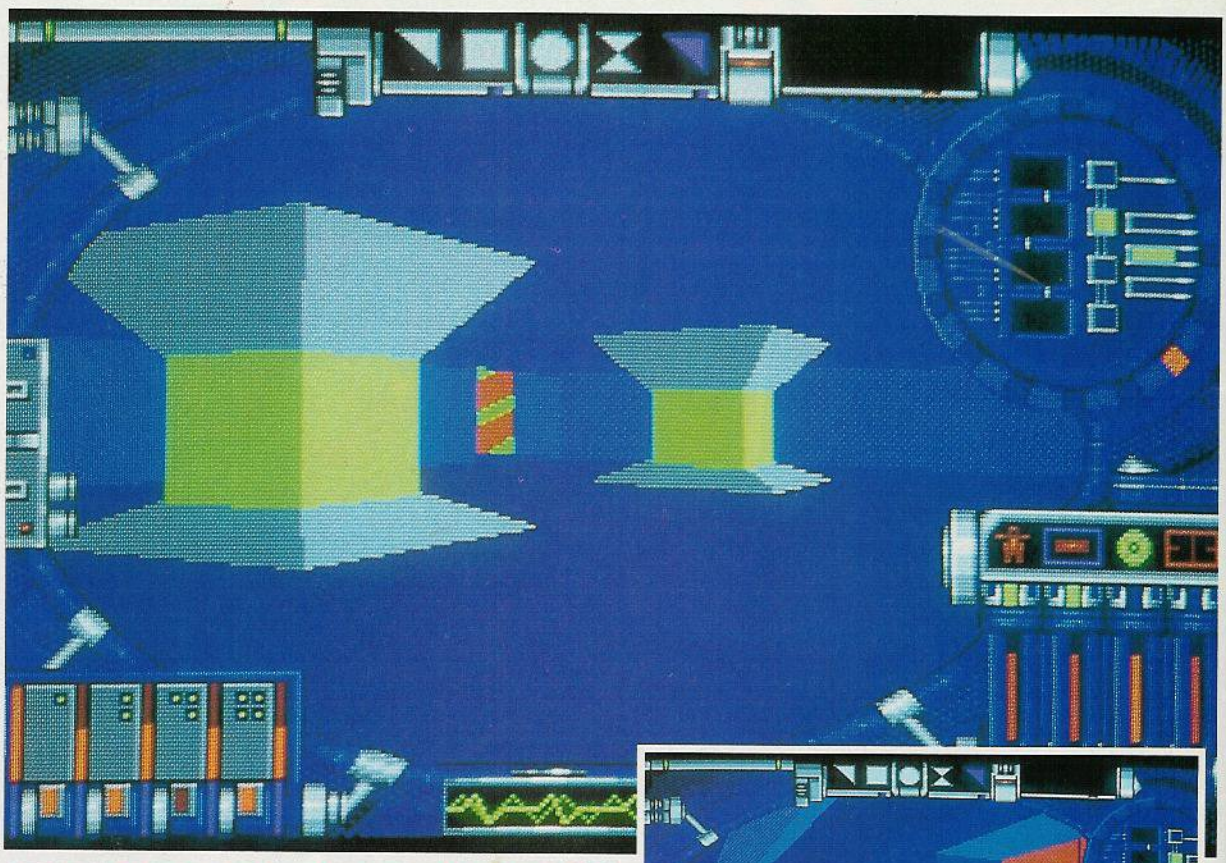
DISTRIBUTION EXCLUSIVE par TITUS

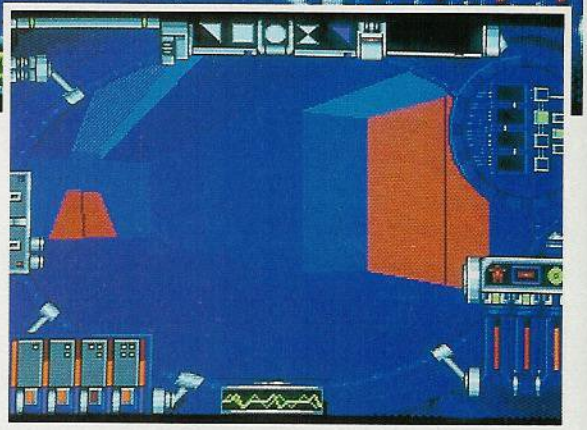
EMPIRE

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

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

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





ROBOT BETE?

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

DES COMPILS DE NOEL

Voilà une excellente initiative de Code Masters: sortir des compilations CPC de leurs jeux, mais uniquement ceux qui sont rentrés dans le Top 10 anglais, un gage de qualité. Et au prix qui caractérise habituellement cet éditeur, à savoir 120 francs pour une compil de quatre jeux en disquette. Pas cher, hein? Mieux encore: ces compils sont thématiques! Elles s'appellent Quattro, et en voici la liste: "Cartoon Time" comprend "Wizard Willy", "Little puff", "Frankenstein junior" et "Ollie and Lisa 3"; "Arcade" commprend naturellement quatre jeux d'arcade, à savoir "Fast Food", "Fruit Machine", "Monte Carlo" et "Advanced Pinball"; "Simulators" contient, devinez? Des simulateurs, oui, en l'occurrence "BMX 2", "Pro Skateboard, "Arcade Flight Simulator" et "Pro ski"; "Sport International" contient "Pro Tennis", "BMX Free style", "Pro Snooker" et "International Rugby"; "Shoot'em ups" comprend "Mig 29 Soviet Fighter", "Operation gunship", "SAS Combat" et "Super Tank"; "Power Machine" vous entraîne sur les engins de mort de "Grand prix 2", "Championship Jet Ski", "Pro Power boat" et "ATV Simulator"; "Platform mania" est bien sûr une apologie des jeux de plateforme, avec "Brain ache", "Super Hero", "Hit squad" et "Bigfoot"; "Fighters" vous permettra de vous battre contre "Blade Warrior", "Street gang football", "Ninja massacre" et "Bounty hunter"; et enfin, "Turbo power" contient "Moto X", "Italian super car", "Grand prix 2" et "Twin Turbo V8".

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





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

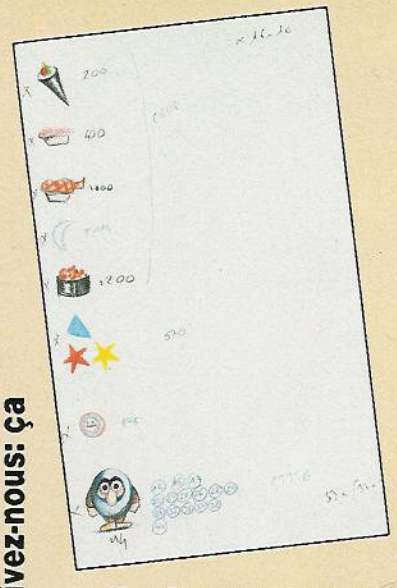
EMPIRE

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

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

EN CHANTIER

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



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

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

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

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

MD - Ça me va.

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

MD - Snow Bros."

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

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

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

MD - Oui.

Joy - Comment ça s'est passé?

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

Joy - Tu y as joué, et ça t'a plu.

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

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

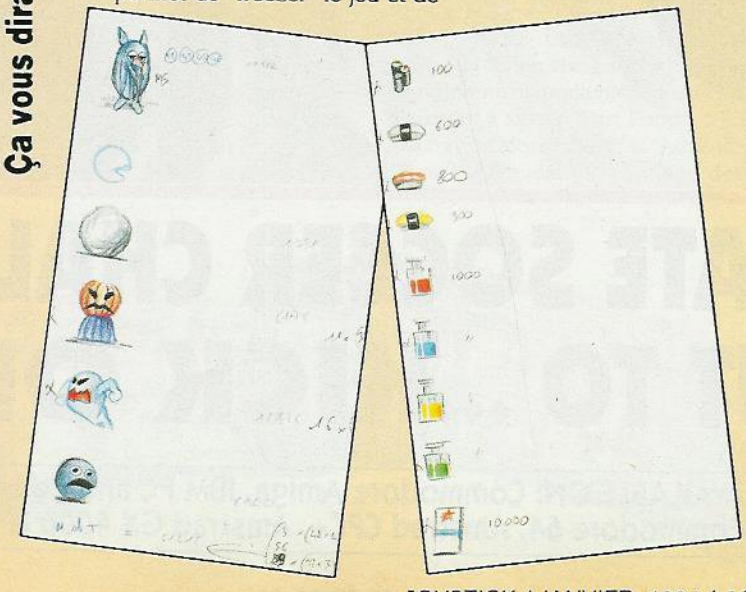
MD - Non, justement. Ça, ça peut se faire, mais ça prend tellement longtemps de faire les demandes qu'en général on préfère l'acheter ici.

Joy - Ça coûte combien?

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

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

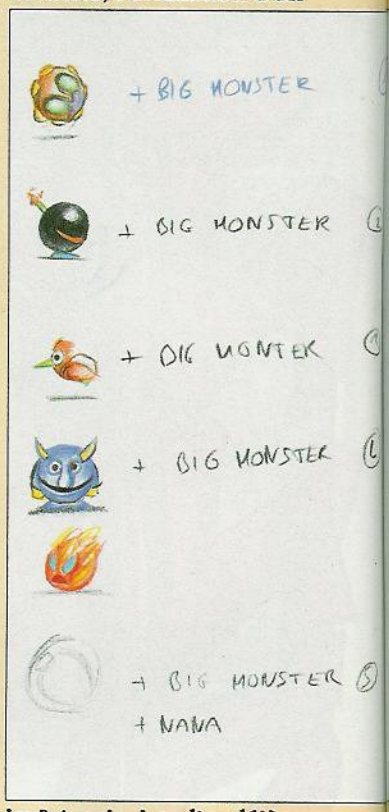
MD - Pas toujours. Je joue énormément en arcades. Là, je vais aller à Amusexpo pour voir tout ce qui se fait. C'est vrai que souvent, on a tendance à acheter des licences à des petites compagnies parce que les grosses vendent trop cher."



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

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

Joy - Justement, en quoi ça consiste, l'évaluation d'un jeu? A priori, tu l'as déjà évalué, puisque tu as signé les accords?



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

Joy - Alors? 16 ou 32?

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

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

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

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

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

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

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

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

Joy - Et vous reprenez toutes ces étapes?

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

Joy - Qui détermine ça?

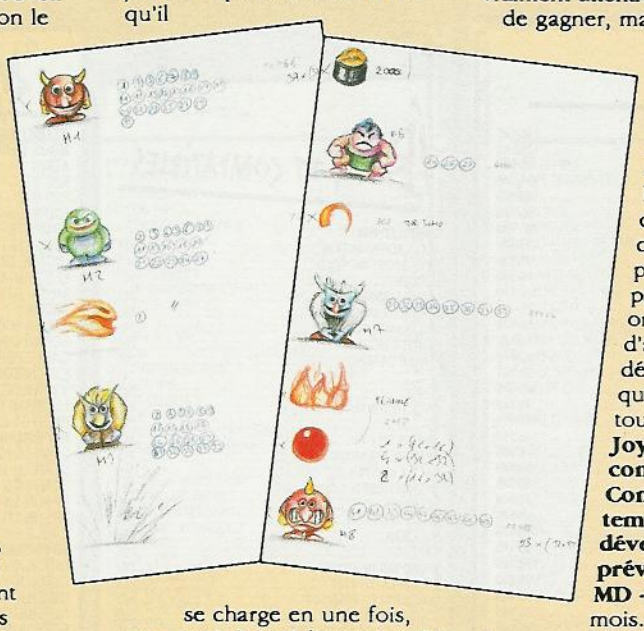
MD - Les deux graphistes, Philippe et Lionel Dessoly. Ce sont eux qui ont fait ces dessins sur papier. Une sacrée patte, comme tu vois.

Joy - En effet. Et les décors?

MD - Ah, les décors... Il y a 5 niveaux de 10 tableaux chacun, c'est colossal. On établit un plan complet, en notant tous les passages secrets. Et il y a quelque chose d'important: la palette de couleurs. Il faut décider combien de couleurs seront affectées au fond et combien aux sprites.

Joy - En l'occurrence?

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



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

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

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

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

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

Joy - Mais pourquoi?

MD - Tu vas être étonné: parce qu'ils sont moins bons en arcade qu'ils ne le seront dans le jeu final. Ce qui se passe, c'est que lorsque tu joues dans un café, il y a du bruit autour, tu as mis de l'argent dans la machine, alors tu ne fais pas vraiment attention. Tu essayes de gagner, mais tu ne prêtes pas attention à la finesse des détails. Avec un jeu sur micro, c'est autre chose: l'utilisateur est chez lui, il est concentré, il peut faire des pauses... Alors on est obligé d'affiner tous les détails. Ce qui fait que ça revient à tout redessiner.

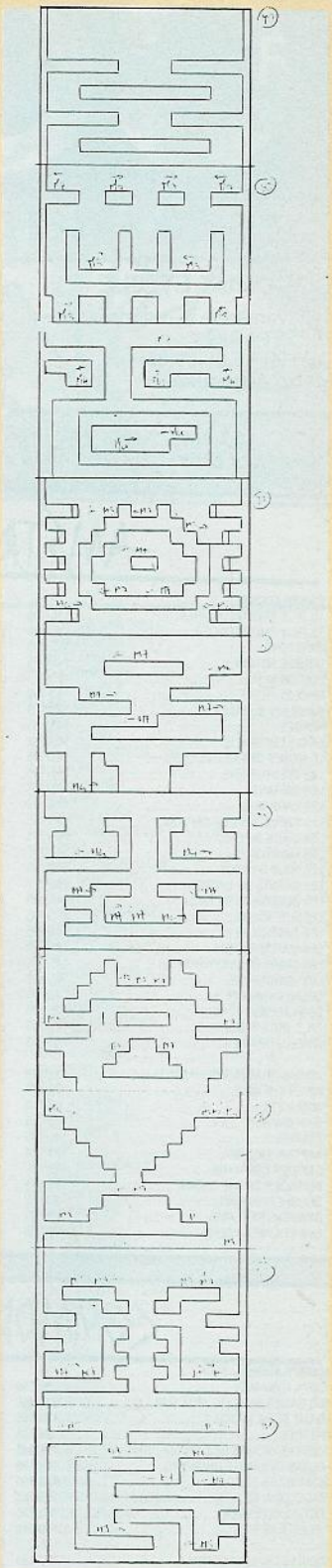
Joy - Je comprends... Combien de temps de développement prévois-tu?

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

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

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

Joy - Rendez-vous est pris. Merci."



LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

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

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

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



3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... ...ET CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

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

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
Métro Oberkampf

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

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

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

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :

10 JEUX SPECTACULAIRES	145/195
12 JEUX FANTASTIQUES	145/195
CARTOONS	155/225
DOUBLE ACTION	145/195
EDITION N°1	125/245
EPYX 21	145/195
GAME SET & MATCH 2	129/169
HEROES	145/195
LA COLLECTION II	169/245
LE MONDE DES MERVEILLES	145/195
LES AVENTURIERS	145/195
LES BATTANTS	145/195
LES BARBARES	149/199
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	145/195
LES DIEUX DU CIEL	165/225
LES FANATIQUES	ND/245
LES FOUS DU FOOT	145/195
LES GEANTS DU SPORT	165/225
LES GUERRIERS DE NINJA	145/195
LES JUSTICIERS	145/195
LES JUSTICIERS II	145/195
LES MAITRES NINJA	125/175
LES STARS D'HOLLYWOOD	145/225
LES VAINQUEURS	145/195
OCEAN DYNAMITE	149/199
SEGA ARCADE TURBO	145/195
T.N.T. (HITS TENGEN)	145/245
WHEELS OF FIRE	145/245
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	99/149
AFTER THE WAR	99/149
ARMALYTE	99/159
BLOODWYCH	125/165
BOMBER	145/195
CAPTAIN TRUENO	129/169
CARRIER COMMAND	139/189
DEFENDER OF THE CROWN	ND/189
DOUBLE DRAGON II	95/145
DRAGONS OF FLAME	109/199
ESWAT CYBER POLICE	95/145
F16 COMBAT PILOTE	145/195
FIRE & FORGET 2	129/169
FLIMBO'S QUEST	99/149
GOLDEN AXE	95/145
GREAT COURTS	145/195
GRAND PRIX CIRCUIT	99/169
IRON LORD	ND/195
ITALY 90	125/175
KICK OFF 2	95/145
L'ESPION QUI M'AIMAIT	99/149
LA SECTE NOIRE	ND/179
LINE OF FIRE	95/145
LOTUS ESPRIT CHALLENGE	109/149
MANCHESTER UNITED	129/169
MIDNIGHT RESISTANCE	99/149
NEW YORK WARRIORS	95/145
NIGHT HUNTER	ND/175
NINJA SPIRIT	99/149
ORIENTAL GAMES	129/159
PANZA KICK BOXING	165/195
PLAYER MANAGER	129/169
RAINBOW ISLAND	95/145
ROBOCOP II	95/145
RICK DANGEROUS	95/145
RICK DANGEROUS II	99/149
SATAN	145/175
SECRET AGENT (SLY SPY)	95/145
SHADOW OF THE BEAST	129/159
SHADOW WARRIORS	95/145
STORMLORD 2	95/145
STRIDER II	95/145
STUNT CAR	95/145
SWITCHBLADE	95/145
TENNIS CUP	165/195
TERRE ET CONQUERANTS	160/195
TIE BREAK	95/145
TOTAL RECALL	95/145
TURRICAN	95/145
TWINWORLD	149/169
VENDETTA	95/145
WORLD CUP SOCCER 90	95/145

COMMODORE 64

COMPILATIONS :

100% DYNAMITE	145/190
CD GAMES PACK (30 JEUX SUR 1 CD)	225/269
GAME SET & MATCH 2	139/189
HEROES	145/195
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	169/245
OCEAN DYNAMITE (INCROWD	139/189
STARWARS TRILOGY	160/195
TAITO COIN OP HITS	125/165
TNT (HITS TENGEN)	ND/295
WHEELS OF FIRE	149/249
ADIDAS CHAMP. FOOTBALL	129/189
AFTER THE WAR	140/180
ALTERED BEAST	140/195
ATOMIC ROBOKID	ND/195
B.A.T.	ND/195
BACK TO THE FUTUR II	ND/195
BARD'S TALE 3	ND/245
BATMAN (LE FILM)	95/145
BETRAYAL	149/199
BLOOD MONEY	109/169
BLOODWYCH	109/169
CABAL	95/145
CHAMPION OF KRYNN	ND/249
CHASE HQ	95/149
CURSE OF THE AZUR BOND	ND/269
DRAGON NINJA	95/145
DRAGON STRIKE	169/249
DRAGON SPIRIT	125/165
EMLYN HUGHES INTL. SOCCER	95/145
ESCAPE FROM THE PLANET	109/169
F16 COMBAT PILOT	180/245
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF)	490/590
GHOSTBUSTERS 2	109/160
GRAND PRIX CIRCUIT	120/189
GREAT COURTS	225/245
GUNSHIP	139/189
HEROES OF THE LANCE	120/169
HILLSFAR	ND/225
INDY (ARCADE)	115/169
INTERNATIONAL 3D TENNIS	109/169
INTERNATIONAL KARATE DELUXE	109/169
KICK OFF	140/195
KICK OFF 2	140/195
L'ESPION QUI M'AIMAIT	109/169
LAST NINJA III	ND/169
LOTUS ESPRIT CHALLENGE	109/169
MANCHESTER UNITED	ND/249
NEW ZEALAND STORY	95/145
NINJA SPIRIT	99/149
NINJA WARRIOR	110/160
OPERATION THUNDERBOLT	99/149
PIPE MANIA	ND/180
POOL OF RADIANCE	ND/269
Q 8	129/149
RAINBOW ISLAND	120/169
RICK DANGEROUS	99/149
RICK DANGEROUS II	109/169
SAINT DRAGON	109/169
SATAN	145/169
SCRAMBLE SPIRIT	95/160
SECRET AGENT (SLY SPY)	109/169
SECRET OF SILVER BLADE	ND/269
SERVE AND VOLLEY	95/145
SHADOW WARRIORS	109/169
SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT	195/245
SKI OR DIE	ND/169
SNOW STRIKE	99/149
SPEEDBALL	99/169
STRIDER	95/145
TEST DRIVE 2	145/195
EUROPEAN CHALLENGE (SCENERY)	ND/89
TIE BREAK	129/189
TURBO OUT RUN	110/160
TURRICAN	109/169
TUSKER	129/169
TV SPORT FOOTBALL	ND/195
TWINWORLD	109/169
VENDETTA	109/169
WILD STREET	120/160
ZOMBI	149/199

IBM ET COMPATIBLES

COMPILATIONS :

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

MATERIEL

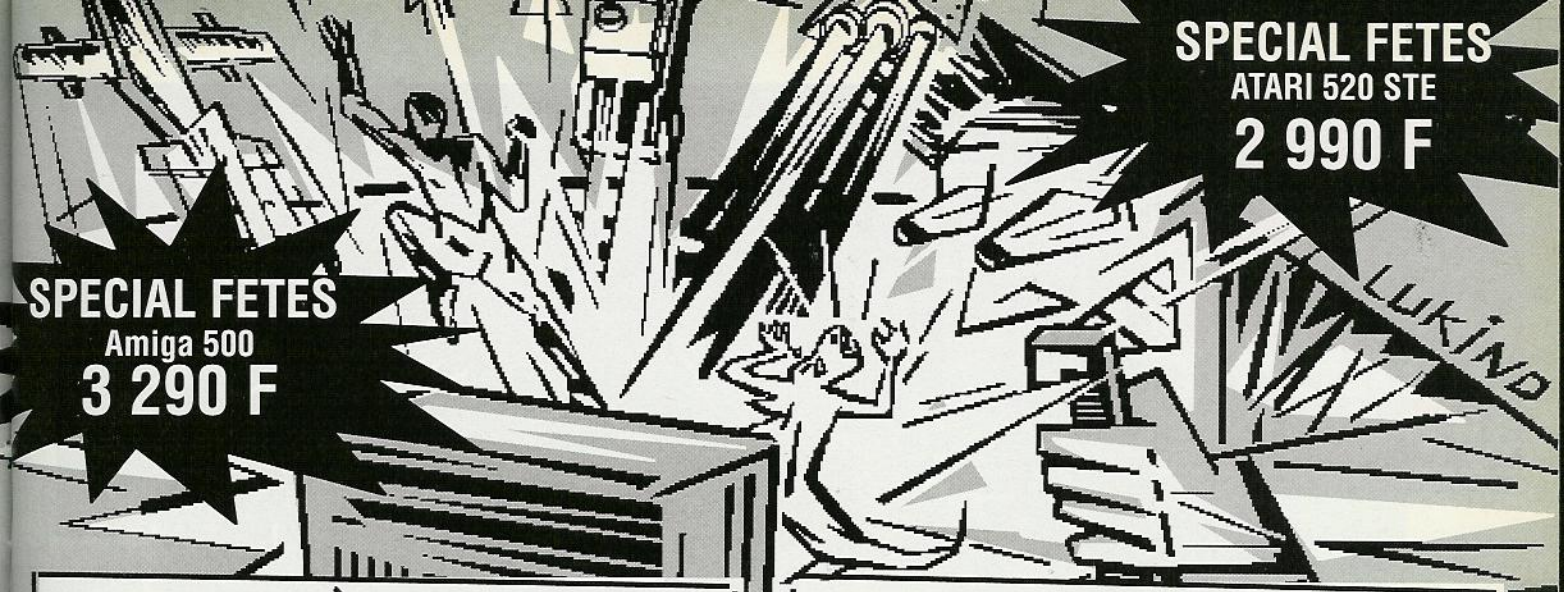
ATTENTION : POUR TOUS LES ORDINATEURS, NOUS OFFRONS UN CADEAU

ATARI :	
520 STE	PROMO
520 STE + ECRAN MONO	4490
520 STE + ECRAN COULEUR	5490
1040 STE	3990
1040 STE+ ECRAN MONO	4990
DISQUE DUR 30 MEGA	3990
LECTEUR EXTERNE 3"5 DF	990
MEGA ST1 PROMO LIMITEE	3990
AMIGA :	
AMIGA 500	PROMO
ECRAN COULEUR STEREO	2490
CABLE PERITEL	150
EXTENSION MEMOIRE 512 KO + HORLOGE A501	950
LECTEUR EXTERNE 3"5	990
BIENTOT LE CDTV	NC
IMPRIMANTES :	
STAR LC10 II	1990
STAR LC 10 COULEUR	2490
STAR LC 24/10	3290
EPSON LX 800	1890
EPSON LQ 400 25 AIG	3190
CABLE	150
JOYSTICKS :	
QUICKJOY 2 +	69
QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3	129
QUICKGUN TURBO 3	195
SPEEDKING KONIX	99
MICRO BLASTER	130
SPEEDKING KONIX PC	245
DISQUETTES VIERGES :	
3"5 NEUTRES DF/DD, LES 10	69
3"5 MARQUEES DF/DD, LES 10	120
5"1/4 NEUTRES DF/DD, LES 10	39
3" CF2, LES 10	190

SPECTRUM

COMPILATIONS :

100 DYNAMITE	169
CD GAMES PACK (30 JEUX SUR 1 CD)	225
EPYX ACTION	160
GAME SET & MATCH 2	149
HEROES	149
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	189
LES BEST US GOLD	149
OCEAN DYNAMITE (INCROWD)	169
TAITO COIN OP HITS	125
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	110
ALTERED BEAST	160
ARMALYTE	110
BATMAN (LE FILM)	120
BLOODWYCH	110
CABAL	110
DOUBLE DRAGON	95
DOUBLE DRAGON II	110
DRAGON NINJA	95
DRAGON STRIKE	299
GUNSHIP	120
HARD DRIVIN'	140
INDY (ARCADE)	99
INTERNATIONNAL 3D TENNIS	110
ITALY 90	120
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
TURBO OUT RUN	120
VENDETTA	110
VIGILANTE	95
WILD STREET	120



ATARI STF/STE

COMPILATIONS :

ALL TIME FAVOURITES	295
CARTOONS	269
DECLIC	295
DRAGON'SLAIR + SPACE ACE	445
EDITION N°1	245
HEROES	295
LES AVENTURIERS	245
LES BATTANTS	295
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	245
LES FOUS DU FOOT	265
LES GEANTS DU SPORT	295
LES GUERRIERS NINJA	269
LES JUSTICIERS	245
LES JUSTICIERS II	245
LES STARS D'HOLLYWOOD	245
LE MONDE DES MERVEILLES	245
SEGA ARCADE TURBO	245
TNT (HITS TENGEN)	295
WHEELS OF FIRE	295

ILS SONT FOUS !!!

MOONWALKER	99
MR HELI	99
GALAXY FORCE	99
WARP	99
MOTOR MASSACRE	99
PASSING SHOT	99
SLAYER	99
EXOLON	99
INTERPHASE	99
PERSIAN GULF INFERNO	99
ADIDAS CHAMP. FOOTBALL	249
APPRENTICE	245
A.T.F. 2	245
B.A.T.	349
BATTLE ISLE	249
BATTLE OF BRITAIN	285
BETRAYAL	295
BLADE WARRIOR	259
BLITZKRIEG MAY 1940	280
BOMBER	289
BOMBER MISSION DISK 1	195
CADAVER	245
CAPTIVE	245
CELICA GT4 RALLY	245
CHAMPION OF KRYNN	295
CHESS CHAMPION 2175	295
CHASE HQ II	195
CHUCK YEAGER II	245
CODENAME ICEMAN	345
COLONEL BEQUEST	395
CONQUEST OF CAMELOT	345
CORPORATION	245
COUGAR FORCE	269
DAYS OF THUNDER	260
DELUXE PAINT	495
DRAGON FLIGHT (VF)	299
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
EPIC	245
ESWAT CYBER POLICE	245
F19 STEALTH FIGHTER	249
F29 RETALIATOR	249
FALCON (VF)	295
FALCON MISSION DISK 2	195
FINAL COMMAND	245
FIRE & BRIMSTONE	249
FIRE & FORGET 2	269
FLIGHT SIMULATOR II (FRA)	345
FLIMBO'S QUEST	245
FLOOD	245
FORMULA 1 3D	295
GEISHA	269
GOLD OF THE AZTECS	245
GOLDEN AXE	245
GREAT COURTS II	245
GREMLINS II	195
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
IT CAME FROM THE DESERT	295
KICK OFF 2	195
KICK OFF II + WORLD CUP	245
KILLING GAME SHOW	245
L'ESPION QUI M'AIMAIT	195
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LINE OF FIRE	245
LOOM	295
LOTUS TURBO ESPRIT	245
M1 TANK PLATOON	245
MAUPITI ISLAND	269
MIDWINTER	260
MONTHY PYTHON	195
NO EXIT	225
OPER. STEALTH (SECRET DEFENSE)	295
PANZA KICK BOXING	245
PLAYER MANAGER 2.0	269
PLOTTING	195
POUPULOUS STF/STE	225
POPULUS DATA DISK	95
PWER MONGER	245
ROBOCOP 2	195
RICK DANGEROUS II	249
RORKE'S DRIFT	265
SAINT DRAGON	245
SHADOW OF THE BEAST	245
SHADOW WARRIORS	195
SIMULCRA	249
STORMLORD 2	195
STRIDER II	245
S.W.I.V.	245
TEAM SUZIKI	245
THE IMMORTAL	245
THE TELLER	195
TOKI	245
TORVAK THE WARRIOR	245
TOTAL RECALL	245
TURRICAN	295
TV SPORT FOOTBALL	289
ULTIMA 5	275
ULTIMATE RIDE	245
U.M.S.2	295
WINGS OF DEATH	280
WOLFPACK	245

AMIGA

COMPILATIONS :

ALL TIME FAVOURITES	295
DECLIC	295
EDITION N°1	245
LES AVENTURIERS	295
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	245
LES FOUS DU FOOT	265
LES GEANTS DU SPORT	295
LES GUERRIERS NINJA	269
LES JUSTICIERS II	245
LES STARS D'HOLLYWOOD	245
LE MONDE DES MERVEILLES	249
SEGA ARCADE TURBO	245
TNT (HITS TENGEN)	295
WHEELS OF FIRE	295

ILS SONT FOUS !!!

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

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.38.79.65

COCONUT INFORMATIQUE

NOM _____

ADRESSE _____

_____

VILLE _____ CODE POSTAL _____

Tél _____

Date d'expiration — /—

Signature:

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+15F
Préciser : ☐ Cassette ☐ Disk - **TOTAL à payer :**	

Réglement : 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

le miroir
aux illusions



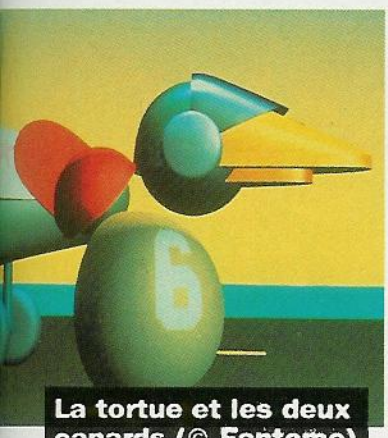
La simulation des métamorphoses végétales (© CIRAD)



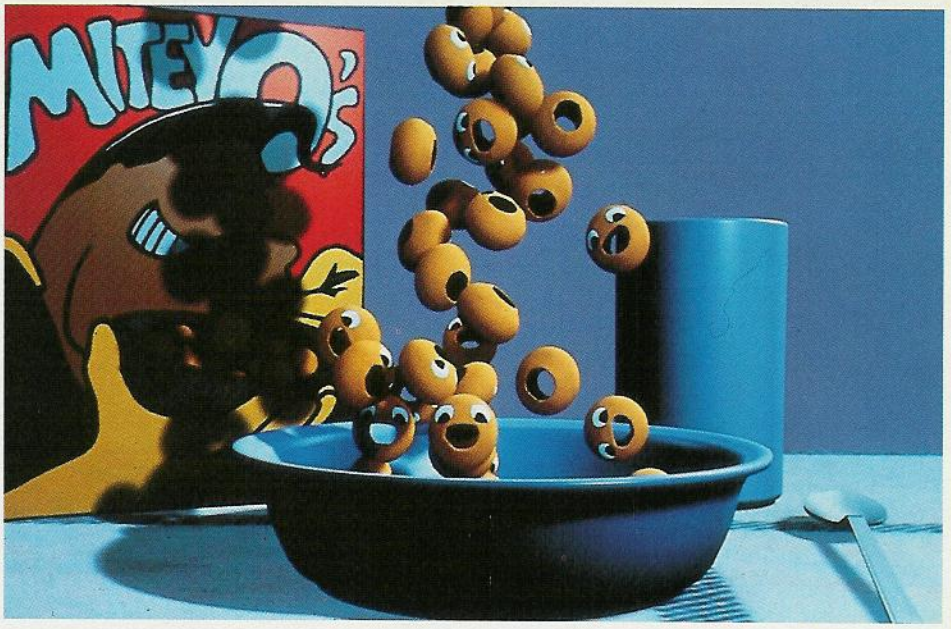
Imagina 91

PAR HENRI LEGOY ou le retour des nouvelles images

10 ans d'ancienneté pour ce forum, et un bilan plus que positif, pourront dire ceux qui n'ont rien à dire. Vous, en revanche, vous les adorateurs du tube cathodique, vous, oui vous l'aspirateur à images, avez constaté et remarqué les incursions de plus en plus fréquentes et réussies de la synthèse dans tous les domaines utilisant l'illustration: pub, cinéma, télé, etc... D'un domaine autrefois espéciallement fréquenté par des techniciens du bit et du fer à souder, nous sommes arrivés en 10 ans, sur le terrain des glorieux rois de la création, des artistes, des visionnaires. Aujourd'hui, l' incursion dans des mondes imaginaires est devenu le but No1 de tous nos joyeux rêveurs. Attention donc les yeux pour les hyper-images ou nouvelles métaphores visuelles! Pour donner une idée un peu proche de ce que vous découvrirez, imaginez que vous êtes dans un Flight Simulator 2 ou dans un Mercenary améliorés et que vous percevez physiquement les sensations provoquées par l'environnement dans lequel vous vous baladez. Mieux encore, en enfilant le data glove de Jaron Lasnier, en portant les lunettes spéciales, vous percevez nettement la structure des objets que vous touchez dans cet espace électronique! Eclatant, non? Perfectionnement du système aidant, vous n'êtes plus seul dans cet espace virtuel, car le copain qui crèche à Perpète-les-oies peut, tout en restant chez lui, venir virtuellement vous rejoindre et batifoler de concert, dans l'herbe et la nature bitesques, à condition bien évidemment d'utiliser le système mis au point par AT & T. Donc, à la limite, en extrapolant juste un pneu, en dérapant ,quoi... on peut imaginer que l'on pourra toucher l'autre à distance! A distance? Oui, mais au travers d'un gant... C'est fou, non? Plus fort encore, l'interactivité entre personnages filmés séparément sera bientôt possible. Hein?... Il est possible d'ailleurs de s' autoriser à imaginer que des personnages de films pourront être mis en 3D et projetés dans un univers différent pour y rencontrer d'autres acteurs, et qu' avec le gant, le blouson et les lunettes interfacés avec le logiciel, on pourra approcher de très très près les héros de nos rêves, à les toucher peut-être. Ho! Mais c'est plus de l'image de synthèse, c'est encore plus que ça! C'est de la sensation de synthèse!... me direz vous, interloqués. Oui et non, enfin presque, vous répondrai-je en vous demandant si vous avez déja mangé un repas entier dans le noir. Non? Essayez, vous verrez que curieusement, tout manque de saveur, que le repas devient très vite triste sans environnement visuel. Alors, la vie de l'image de synthèse, c'est aussi ce qu'il y a autour de l'objet de synthèse, le décor, l'ambiance, les reflets. Imagina 91, c'est également le résultat des recherches sur la lumière, sur la matière, sur l'eau, sur le macadam mouillé afin d'améliorer l'apprentissage des conducteurs automobiles, c'est le mouvement des cheveux et des vêtements des personnages, c'est des plantes qui poussent, c'est les simulateurs de toutes sortes y compris d'incendie de forêt, c'est également les hyper-images qui permettront au FBI de redonner une identité à un cadavre décomposé, Imagina, c'est le présent du futur avec le passé simple du présent. L'image de synthèse, c'est encore du dessin animé sur de la palette électronique, avec des films époustouflants, des idées géniales et des coûts de production de plus en plus bas. Parce que tout ça, ça coûte plein d'argent, toujours. A signaler particulièrement: le film pub télé de la POLO, réalisé par John Lasseter, Pixar, (Knick Knack, Tin Toy, Red Dreams, Luxo Junior, etc...) et la série des Fables réalisées par Fantôme. Celle de La tortue et les deux canards est explosive, je vais vous en narrer une bricole. Ca se passe sur un porte avion, (dans le golfe?) les deux canards sont des jets et la tortue, une balayeuse de pont qui rêve de s'envoyer en l'air. C'est géant! Si vous pleurez suffisamment fort dans le minitel 3615 code JOYSTICK, peut être pourrons nous les faire acheter par une chaîne de télé qui les rediffusera en clair, à une heure agréable, après C+ et FR3. Une petite info utile en passant, si vous êtes créatifs, que vos dessins et animations sur ordinateur vous plaisent, tentez votre chance en participant au concours de la Fondation Ricard, sinon rien, vous gagnerez peut être votre poids en stage d'infographie à l'INA. Inutile de rappeler bien sûr que IMAGINA se déroule du 30 Janvier au 1er Février à Monte Carlo, (Non, j'ai pas vu Coluche monter au ciel!) et que pour y participer, il faut s'inscrire et vite à OCM 11 rue Bergère, 75009 Paris. Pour nos lecteurs étrangers, sachez qu'il y a des bureaux à Mannheim, Madrid et Rome.



La tortue et les deux canards (© Fantome)



Grinning Evil Death (© MIT 1990)



Marilyn (© Université de Genève)

GRAND CONCOURS TORTUES NINJA

COWABUNGA !!!

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

1er PRIX
1 ATARI STE
+ le disque de la bande originale du film

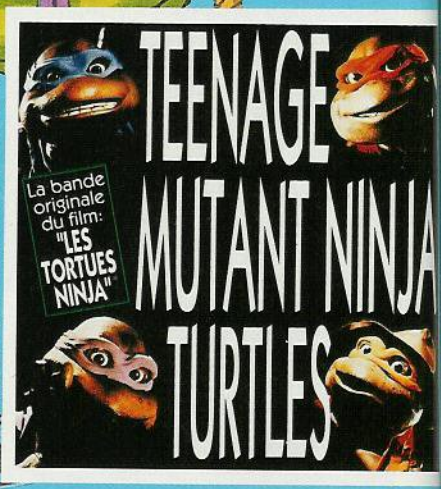


Du 2e au 10e PRIX :
1T-shirt + le disque de la bande originale du f

Du 11e au 20e PRIX :
Le disque de la bande originale du film.

Du 21e au 50e PRIX :
La cassette de la bande originale du film.

Du 51e au 100e PRIX :
Le porte-clés des Tortues Ninja + le poster.



QUESTIONS :

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

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

Une nouvelle forme de dialogue :
* des news
* des jeux
* des cadeaux
* des infos ...
36 15 UBI

image WORKS

EMI FRANCE INTERNATIONAL

UBI SOFT
Entertainment Software

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
103 boulevard Mac Donald
75019 PARIS

EDITO

Salut les kids

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

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

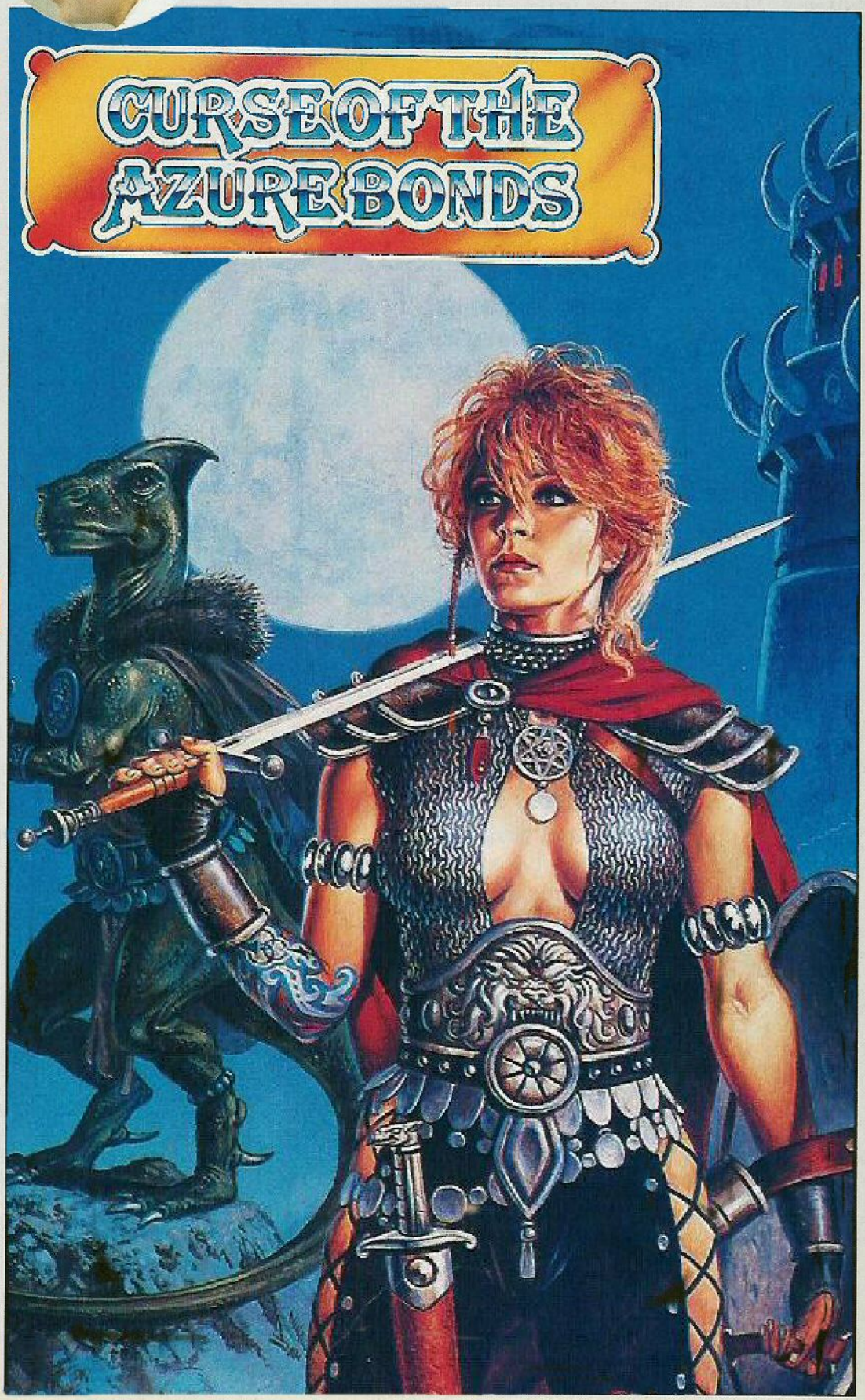
Le mois prochain, vous aurez droit à un test complet de la cartouche Ultimate Ripper (la 'multiface' pour votre ST)

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

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

DANBISS & DANBOSS

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



Cours de Bidouilles POUR CPC

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

FLASH-BACK

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

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

LES PLUS SIMPLES

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

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

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

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

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

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

LD (HL),XX 36 XX met le nombre de vies (=XX) dans la case mémoire pointée par HL Cette recherche étant particulièrement courte (deux octets), la fréquence d'apparation est beaucoup plus importante, ce qui fait que vous risquez fort de la rencontrer à d'autres occasions qu'une initialisation (d'où risque de modifier des zones n'ayant rien à voir avec le but recherché, et susceptibles de planter le programme). Les deux recherches suivantes utilisent un autre type d'adressage dont nous avons parlé plus récemment : l'adressage indexé via les registres IX et IY. LD (IX+YY),XX DD 36 YY XX met le nombre de vies (=XX) dans la case mémoire pointée par IX+YY LD (IY+YY),XX FD 36 YY XX met le nombre de vies (=XX) dans la case mémoire pointée par IY+YY C'est là où l'on voit tout l'intérêt de notre programme de recherche automatique : en effet, si par exemple notre jeu dispose de cinq vies, il faudrait rechercher (pour IX), DD 36 YY Ø5. Le YY ne nous est pas connu, il a été décidé de façon arbitraire par le programmeur. Essayez donc de demander à un banal Discology de rechercher une telle zone ! Il lui faudrait pour cela 'sauter un octet', c'est-à-dire rechercher les zones commençant par DD 36, se terminant par Ø5, avec entre les deux un octet quelconque et sans importance. Il en va de même pour le registre IY. Ces deux recherches sont autorisées par notre pokeur, ce sont les numéros 3 et 4. Ce type d'initialisation est assez peu courant, mais pas totalement improbable.

LES VICIEUSES

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

La première est la suivante :

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

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

Ce sera à vous de sélectionner !

Enfin, en voici deux autres dans le même style :

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

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

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

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

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

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

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

EN CONCLUSION

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

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

Atchao bonsoir,

PATRICE MAUBERT.

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Première chose : ouvrir votre génial JOYSTICK pour taper le génial listing, puis n'oubliez pas de le sauvegarder (car ils sont parfois très longs !), sur une disquette ou une cassette (selon votre ordinateur), en tapant SAVE "Nom" (le nom ne doit pas dépasser 8 lettres et ne doit pas contenir de caractères autre que des chiffres et des lettres). Attention ! ne sauvegardez surtout pas le listing sur vo
tre disquette ou votre cassette de jeu ! Cela pourrait lui être fatal.
Les listings sont de deux types : les loaders qui remplacent le loader normal du jeu (celui que vous lancez en faisant RUN"nom du jeu"). Ils chargent le jeu de façon normale, et mettent les vies infinies lorsque le jeu est chargé. Autre type de listings : les transformers qui modifient votre jeu. Ils chargent une partie du programme, mettent les vies, et la réécrivent. A chaque fois que vous chargerez votre jeu (de façon normale), vous aurez les vies. Bien sur, vous pourrez les enlever à nouveau grâce au listing. Les transformers n'éxistent 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 a suivre :
- Lancez DISCOLOGY et choisissez l'éditeur
- Insérez votre disk a modifier et déprotégez-le
- Dans le menu "MODES", choisissez "EDITION DISQUE"
- Faites trois fois ENTER (édition des pistes ØØ a 41)
- Dans le menu "FONCTIONS", choisissez "RECHERCHER"
- Appuyez sur H
- Tapez les valeurs en hexadécimal de la recherche
- Appuyez sur ENTER après la dernière
- Si DISCO affiche : "Piste XX non formatée", reprenez "EDITION DISQUE", et entrez XX+1 comme piste de début.
- Si DISCO affiche : "Secteur trop grand réduit a &4ØØØ", arrêtez tout ! La modification de votre jeu l'endommagerait grâvement.
- 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 a 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 a 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 proceder : (utilisez les touches en haut du clavier pour taper les chiffres)
- Chargez le jeu
- Pressez le bouton rouge de la MULTIFACE
- Appuyez sur T
- Appuyez sur H
- Si votre poke est compris entre les adresses &2ØØØ et &4ØØØ, appuyez sur *
- Appuyez sur la barre d'espace
- Tapez l'adresse (sans le &), puis tapez le poke (toujours sans le &)
- Appuyez sur ENTER/RETURN
- S'il y a plusieurs pokes, répétez l'opération (appuyez sur espace...)

Si, après un poke entre &2ØØØ et &4ØØØ, vous avez un poke entre &ØØØØ et &2ØØØ, appuyez à nouveau sur *
- Appuyez sur ESC
- Appuyez sur R
- Terminé !

Certains jeux récents détectent la MULTIFACE et refusent de se charger lorsqu'elle est connectée. En ce cas, faites un reset, appuyez sur le bouton rouge, puis appuyez sur R. Essayez à nouveau de lancer le jeu. Il se peut que la situation se soit arrangée.
Si vous avez un HACKER, vous ne pouvez pas utiliser le poke tel quel car vous ne pouvez pas relancer le jeu. Mais vous pouvez procéder comme suit :
- Lancez le jeu
- Connectez le HACKER
- Faites un reset (bouton rouge)
- Tapez E, puis l'adresse du poke, puis ENTER
- Notez les cinq premiers octets en haut a gauche de l'écran

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

JEUX... CRACK
AMSTRAD CPC

REAL GHOSTBUSTERS (COMPIL DOUBLE ACTION)

```
1Ø REM Vies et temps infinis sur REAL GHOSTBUSTERS
2Ø REM Version Disk du pack 'DOUBLE ACTION'
3Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&9ØØØ TO &9Ø31:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>4544 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
8Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
1ØØ PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
11Ø IF C=1 THEN POKE &9ØØ4,&3D:POKE &9ØØ9,&35
12Ø PRINT:PRINT"INSEREZ LA FACE A DEPROTEGEE..."
13Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &9ØØØ:|CPM
14Ø DATA CD,16,9Ø,3E,ØØ,32,B1,81,3E,ØØ,32,CB,82,3E
15Ø DATA 4E,32,2F,9Ø,CD,16,9Ø,C9,16,Ø6,21,ØØ,8Ø,CD
16Ø DATA 27,9Ø,16,Ø5,21,ØØ,82,CD,27,9Ø,C9,1E,ØØ,ØE
17Ø DATA 23,DF,2F,9Ø,C9,66,C6,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

RICK DANGEROUS II

```
1Ø REM Tout infini sur RICK DANGEROUS 2 version D7
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ52:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>7499 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
7Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
8Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
1ØØ IF C=1 THEN POKE &AØØ4,&3D
11Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
12Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ:|CPM
13Ø DATA CD,2Ø,AØ,3E,ØØ,32,C5,91,32,83,91,32,A4,91
14Ø DATA 32,C2,92,32,31,94,32,D3,97,3E,4E,32,4F,AØ
15Ø DATA CD;2Ø,AØ,C9,ØE,Ø7,16,ØA,21,ØØ,9Ø,CD,49,AØ
16Ø DATA 16,ØA,ØE,Ø9,21,ØØ,92,CD,49,AØ,16,ØB,ØE,Ø5
17Ø DATA 21,ØØ,94,CD,49,AØ,16,ØB,ØE,Ø7,21,ØØ,96,CD
18Ø DATA 49,AØ,C9,1E,ØØ,DF,4F,AØ,C9,66,C6,Ø7,ØØ,ØØ
```

TIE-BREAK

```
1Ø REM Le joueur 1 marque tous les jeux
2Ø REM Sur TIE-BREAK version Disk
3Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ26:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>3921 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
8Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
1ØØ PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
11Ø IF C=1 THEN POKE &AØØ4,&CA:POKE &AØØ9,&D2
12Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
13Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ
14Ø POKE &A8A6,Ø:POKE &A8A7,Ø:RUN"DISC"
15Ø DATA CD,16,AØ,3E,C3,32,C6,9Ø,3E,C3,32,DF,9Ø,3E
16Ø DATA 4E,32,23,AØ,CD,16,AØ,C9,1E,ØØ,16,Ø3,ØE,42
17Ø DATA 21,ØØ,9Ø,DF,23,AØ,C9,66,C6,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

GRYZOR (COMPIL MICRO CLUB 6)

```
1Ø REM Invincibilite sur GRYZOR
2Ø REM Pour la version Disk du pack MICRO CLUB 6
3Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
4Ø MEMORY &9ØØØ:MODE 1
5Ø FOR N=&A912 TO &AA79:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>38871 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BBØ6
9Ø CLS:OUT &FA7E,1:CALL &A912
1ØØ DATA F3,3E,Ø3,21,ØØ,Ø1,CD,22,A9,AF,32,DD,1Ø,C3
11Ø DATA 19,Ø4,DD,21,66,AA,4F,DD,7E,ØØ,B9,28,ØA,DD
12Ø DATA 23,DD,23,DD,23,DD,23,18,FØ,DD,56,Ø1,DD,5E
13Ø DATA Ø2,DD,46,Ø3,3E,Ø6,93,B8,38,Ø7,7B,8Ø,3D,4F
14Ø DATA C3,6A,A9,ØE,Ø5,C5,F5,E5,D5,CD,6A,A9,D1,E1
15Ø DATA F1,C1,5F,78,93,47,CB,23,CB,23,7C,83,67,1E
16Ø DATA Ø1,14,18,D6,7A,32,4E,AA,32,57,AA,22,AB,A9
17Ø DATA 7B,32,59,AA,79,32,5B,AA,18,11,7A,32,4E,AA
18Ø DATA 32,57,AA,22,AB,A9,79,32,59,AA,32,5B,AA,11
19Ø DATA 51,AA,CD,C7,A9,3A,5E,AA,B7,2Ø,F4,11,4B,AA
2ØØ DATA CD,B1,A9,11,51,AA,CD,C7,A9,11,54,AA,21,ØØ
21Ø DATA 8Ø,CD,CF,A9,C9,CD,C2,A9,11,4F,AA,CD,C7,A9
22Ø DATA 21,5E,AA,CB,6E,28,F3,C9,Ø1,1A,AA,18,ØB,Ø1
23Ø DATA FC,A9,21,5E,AA,18,Ø3,Ø1,F1,A9,ED,43,E9,A9
24Ø DATA 1A,47,13,C5,1A,13,CD,2Ø,AA,C1,1Ø,F7,Ø1,7E
25Ø DATA FB,11,1Ø,2Ø,C3,F1,A9,ØC,ED,78,77,ØD,23,ED
26Ø DATA 78,F2,F1,A9,A2,2Ø,F2,21,5E,AA,ED,78,FE,CØ
27Ø DATA 38,FA,ØC,ED,78,77,ØD,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED
28Ø DATA 78,A3,2Ø,EA,3A,5F,AA,E6,Ø4,CØ,37,C9,ED,78
29Ø DATA F2,1A,AA,C9,Ø1,7E,FB,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87
3ØØ DATA 3Ø,Ø2,F1,C9,F1,ØC,ED,79,ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø
31Ø DATA FC,C9,C5,Ø6,F5,ED,78,1F,38,FB,ED,78,1F,3Ø
32Ø DATA FB,C1,1Ø,FØ,C9,Ø3,ØF,ØØ,Ø3,Ø1,Ø8,Ø2,4A,ØØ
33Ø DATA Ø9,4C,ØØ,Ø3,ØØ,Ø1,Ø3,Ø1,2A,FF,4Ø,8Ø,ØØ,Ø3
34Ø DATA ØØ,Ø1,Ø3,ØØ,Ø1,Ø3,Ø1,Ø1,Ø2,Ø3,Ø2,1Ø,Ø3,Ø6
35Ø DATA Ø3,ØD,Ø4,Ø9,Ø1,2Ø,Ø5,ØF,Ø3,Ø9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

DRAGON SPIRIT COMPIL TNT

```
1Ø REM Invincibilite sur DRAGON SPIRIT
2Ø REM Pour la version Disk du pack TNT
3Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&AØØØ TO &A01F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &AØ2Ø,&7
7Ø IF SUM<>32Ø1 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
8Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
1ØØ PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
11Ø IF C=1 THEN POKE &AØØ9,&AF
12Ø PRINT:PRINT"INSEREZ LA FACE A DEPROTEGEE"
13Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ:|CPM
14Ø DATA CD,11,AØ,3E,4E,32,1E,AØ,3E,C9,32,C7,81,CD
15Ø DATA 11,AØ,C9,21,ØØ,8Ø,16,Ø5,1E,ØØ,ØE,45,DF,1E
16Ø DATA AØ,C9,66,C6,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

JEUX... CRACK
AMSTRAD CPC

NEW YORK WARRIORS

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

ALTERED BEAST

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

RICK DANGEROUS 2

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &82C5,Ø et POKE &85C2,Ø.
Pour avoir des balles infinies, faites POKE &8283,Ø et POKE &9131,Ø.
Pour avoir des bombes infinies, faites POKE &82A4,Ø et POKE &96D3,Ø.

PUZZNIC

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

GREEN BERET
COMPIL MICRO CLUB 6

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

WIZBALL
COMPIL MICRO CLUB 18

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

ROLLING THUNDER
COMPIL MICRO CLUB 15

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &4640,Ø.

RYGAR
COMPIL MICRO CLUB 5

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

TURBO OUT RUN
COMPIL WHEELS OF FIRE

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

PAPERBOY

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

SORCERY

Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &1ADB,Ø.

AFTER BURNER

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &2ØCF,Ø POKE &2ØDØ,Ø POKE &2ØD1,Ø.
Pour avoir des bombes infinies, faites POKE &1D7F,Ø POKE &1D8Ø,Ø POKE &1D81,Ø.

XENON

Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &Ø81Ø,Ø.
Pour avoir des vies infinies, faites POKE &Ø82A,&A7.

TURBO CHOPPER

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

RAMPAGE

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

NINJA MASSACRE

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

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &75BC,Ø.
Pour avoir du temps infini, faites POKE &6275,Ø.
(David F.)

REVOLVER

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

REVEAL

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

KAT-TRAP

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

CYBERBIG

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

POKE &3451,Ø POKE &396A,Ø.

SLUG

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

PETER PACKRAT

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

CHIMERA

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

PYJAMARAMA

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

HOPPER COPPER

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &8D41,&B6.
Pour avoir du temps infini, faites POKE &A471,&C9.

CHICKIN CHASE

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

PARABOLA

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

CYBOR

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

GRYZOR
COMPIL MICRO CLUB 6

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

ROBIN HOOD

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

JAWS

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &3DCF, Ø
POKE &3DDØ, Ø
POKE &3DD1, Ø
POKE &3DD2, Ø.

TOMCAT

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

AFTEROIDS

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

FROGGY

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

BRUCE LEE

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

TANIUM

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

RADIUS

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

BOMBSCARE

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

JEUX... CRACK
AMSTRAD CPC

NEW YORK WARRIORS

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

ALTERED BEAST

Pour avoir des crédits infinis, remplacez les octets 3A EF Ø2 3D FE par 3A EF Ø2 ØØ FE.

GREEN BERET - COMPIL MICRO CLUB 6

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 39 ØE 3D C8 par 3A 39 ØE A7 C8, ou bien allez en piste 11, secteur 47, à l'adresse &31, où vous remplacez le 3D par un A7.

WIZBALL - COMPIL MICRO CLUB 18

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 1E 83 3D 32 1E 83 par 3A 1E 83 ØØ 32 1E 83, puis remplcez les octets 3A 3A A9 FE ØØ par 3A 3A A9 FE Ø1.

ROLLING THUNDER - COMPIL MICRO CLUB 15

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

RYGAR - COMPIL MICRO CLUB 5

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

CYBERBIG

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets Ø1 9Ø 32 1D 28 par Ø1 ØØ 32 1D 18, puis remplacez deux fois les octets 28 9Ø 32 1D 18 par 28 ØØ 32 1D 18.

RAMPAGE

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets ØE FE 1Ø 3Ø Ø5 par ØE FE 1Ø 18 Ø5. Répétez trois fois l'opération. Ou bien allez en piste 19, secteur ØØ, où vous remplacez le 3Ø par un 18 aux adresses &112, &124, et &136.

TURBO OUT RUN - COMPIL WHEELS OF FIRE

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets Ø1 1Ø Ø3 2B 35 par Ø1 1Ø Ø3 2B ØØ.

PAPERBOY

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A ØC Ø1 3D 32 par 3A ØC Ø1 ØØ 32.

AFTER BURNER

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets FD 35 61 par ØØ ØØ ØØ, ou bien allez en piste 7, sceteur Ø4, à l'adresse &3CF, où vous remplacez les octets FD 35 61 par ØØ ØØ ØØ. Puis remplacez les octets FD 35 24 par ØØ ØØ ØØ, ou bien allez en piste 7, secteur Ø4, à l'adresse &Ø7F, où vous remplacez les octets FD 35 24 par ØØ ØØ ØØ.

XENON

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 26 84 ED 44 86 par 26 84 ED 44 ØØ, ou bien allez en piste 23 secteur 12 à l'adresse &98, où vous remplacez le 86 par un ØØ.

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 24 84 35 F2 par 21 24 84 A7 F2, ou bien allez en piste 23 secteur 12 à l'adresse &B2, où vous remplacez le 35 par un A7.

RICK DANGEROUS 2

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 82 3D 32 CD 86 par 82 ØØ 32 CD 86, ou bien allez en piste 1Ø, secteur Ø7, à l'adresse &1C5, où vous remplacez le 3D par un ØØ. Puis remplacez les octets 3A CD 86 3D 32 par 3A CD 86 ØØ 32, ou bien allez en piste 1Ø, secteur Ø9, à l'adresse &C2, où vous remplacez le 3D par un ØØ.

Pour avoir des balles infinies, remplacez les octets 82 3D 32 CE 86 par 82 ØØ 32 CE 86, ou bien allez en piste 1Ø, secteur Ø7, à l'adresse &183, où vous remplacez le 3D par un ØØ. Puis remplacez les octets C8 3D 32 CE 86 par C8 ØØ 32 CE 86, ou bien allez en piste 11, secteur Ø5, à l'adresse &31, où vous remplacez le 3D par un ØØ.

Pour avoir des bombes infinies, remplacez les octets 82 3D 32 CF 86 par 82 ØØ 32 CF 86, ou bien allez en piste 1Ø, secteur Ø7, à l'adresse &1A4, où vous remplacez le 3D par un ØØ. Puis remplacez les octets 96 3D 32 CF 86 par 96 ØØ 32 CF 86, ou bien allez en piste 11, secteur Ø7, à l'adresse &1D3, où vous remplacez le 3D par un ØØ.

SORCERY

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets D6 Ø1 D8 27 FD par D6 ØØ D8 27 FD.

REVOLVER

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

TURBO CHOPPER

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

NINJA MASSACRE

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

KAT-TRAP

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

REVEAL

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

SLUG

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

PETER PACKRAT

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3E Ø4 32 ØA ØØ par 3E 8Ø 32 ØA ØØ.

CHIMERA

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

PYJAMARAMA

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 EE 3Ø 35 7E par 21 EE 3Ø ØØ 7E.

JEUX... CRACK
AMSTRAD CPC

HARD DRIVIN (COMPIL WHEELS OF FIRE)

```
1Ø REM Temps infini sur HARD DRIVIN version Disk
2Ø REM Pour la version du pack 'WHEELS OF FIRE'
3Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
4Ø MEMORY &7FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ3D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>6227 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
9Ø CLS:LOAD"MEMLOAD",&8ØØØ:CALL &AØØØ
1ØØ DATA 21,ØØ,8Ø,11,ØØ,Ø8,Ø1,ØØ,1Ø,ED,BØ,21,25,AØ
11Ø DATA 11,8Ø,BE,Ø1,4Ø,ØØ,ED,BØ,21,8Ø,BE,22,A2,Ø9
12Ø DATA 21,91,BE,22,2D,ØA,C3,ØØ,Ø3,Ø1,C6,7F,ED,49
13Ø DATA AF,32,C2,48,Ø1,CØ,7F,ED,49,C3,8Ø,FF,AF,32
14Ø DATA BF,18,C3,84,FF,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

ALTERED BEAST

```
1Ø REM Vies infinies sur ALTERED BEAST Disk
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
4Ø FOR N=&A6ØØ TO &A65Ø:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
6Ø IF SUM<>7985 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
8Ø MODE Ø:CALL &A6ØØ
9Ø DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED
1ØØ DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
11Ø DATA 4Ø,16,Ø3,CD,46,A6,21,ØØ,5Ø,11,9Ø,Ø4,Ø1,ØØ
12Ø DATA Ø8,ED,BØ,EB,16,Ø4,D5,CD,46,A6,D1,Ø1,ØØ,18
13Ø DATA Ø9,14,7A,FE,ØA,2Ø,F1,AF,32,B9,Ø9,C3,BC,23
14Ø DATA 1E,ØØ,ØE,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

GREEN BERET (COMPIL MICRO CLUB 6)

```
1Ø REM Vies infinies sur GREEN BERET
2Ø REM Pour la version Disk du pack MICRO CLUB 6
3Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ21:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>3Ø63 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
8Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
1ØØ PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
11Ø IF C=1 THEN POKE &AØØ4,&3D
12Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
13Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ:RUN"DISC"
14Ø DATA CD,11,AØ,3E,A7,32,31,9Ø,3E,4E,32,1E,AØ,CD
15Ø DATA 11,AØ,C9,16,ØB,1E,ØØ,ØE,47,21,ØØ,9Ø,DF,1E
16Ø DATA AØ,C9,66,C6,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

ROLLING THUNDER (COMPIL MICRO CLUB 15)

```
1Ø REM Vies infinies sur ROLLING THUNDER
2Ø REM Pour la version Disk du pack MICRO CLUB 15
3Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,Ø
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ4A:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,Ø
7Ø IF SUM<>711Ø THEN PRINT"DATAS ERROR":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BBØ6
9Ø MODE Ø:LOAD"DISK",&8ØØØ:CALL &AØØØ
1ØØ DATA 21,2Ø,AØ,22,ØF,BC,11,8Ø,BE,Ø1,4Ø,ØØ,ED,BØ
11Ø DATA 3E,C3,32,ØE,BC,21,ØØ,8Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ,1Ø
12Ø DATA D5,ED,BØ,C9,3E,C3,21,95,BE,32,D2,42,22,D3
13Ø DATA 42,3E,C9,32,ØE,BC,3E,31,C3,8E,42,21,A3,BE
14Ø DATA 22,EB,Ø1,3E,Ø1,32,71,Ø1,C3,7Ø,Ø1,AF,32,4Ø
15Ø DATA 46,C3,6Ø,37,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

NEW YORK WARRIORS

```
1Ø REM Vies infinies sur NEW YORK WARRIORS Disk
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ21:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>3Ø8Ø THEN PRINT"DATAS ERROR":END
7Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
8Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
1ØØ IF C=1 THEN POKE &AØØ4,&3D
11Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
12Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ
13Ø POKE &A8A6,Ø:POKE &A8A7,Ø:RUN"DISC"
14Ø DATA CD,11,AØ,3E,ØØ,32,CE,9Ø,3E,4E,32,1E,AØ,CD
15Ø DATA 11,AØ,C9,1E,ØØ,16,24,ØE,49,21,ØØ,9Ø,DF,1E
16Ø DATA AØ,C9,66,C6,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

TARGHAN

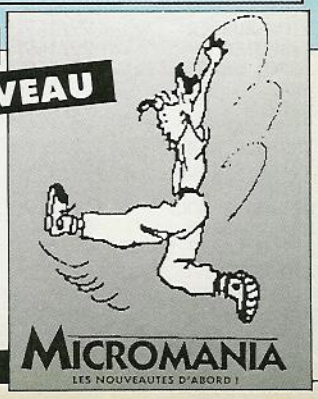
```
1Ø REM Immortalite sur TARGHAN (Disk)
2Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
3Ø MEMORY &3EFF:MODE 1
4Ø PRINT"Inserer l'original de TARGHAN...
5Ø CALL &BB18:LOAD"targhan",&8Ø4Ø
6Ø POKE &84B4,&CD:POKE &84B6,&3F
7Ø FOR p=&3FØØ TO &3F25:READ a$:a=VAL("&"+a$)
8Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
9Ø IF ck<>&D6F THEN 1ØØ ELSE CALL &3F1A
1ØØ PRINT"Erreur dans les datas !":END
11Ø DATA C7,21,12,3F,11,4Ø,ØØ,D5,Ø1,Ø8,ØØ,ED,BØ,E1
12Ø DATA 22,89,Ø6,C9,3E,Ø1,32,31,22,C3,FE,Ø5,21,4Ø
13Ø DATA 8Ø,11,4Ø,ØØ,D5,Ø6,12,ED,BØ,C9
```


LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

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

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

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



3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

Une passion d'avance

Séquence news

Une passion d'avance



CPC K7/D

PROMO

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

NOUVEAUTES

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

IBM PC

PROMO

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

NOUVEAUTES

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

COMPILATIONS AMSTRAD CPC

BIG BANG 2 159/129
RICK DANGEROUS + CHICAGO + HIGHWAY PATROL + BATTY + ASPAR GRAND PRIX + BEYOND THE ICE PALACE

ATTENT. EXPLOSIF 169/129
AFTER THE WAR + SAVAGE + EXOLON + LIGHT FORCE + CHARLIE CHAPLIN + GAME OVER 2

FESTIVALIA 199/159
GREAT COURTS + P 47 + TRIVIAL PURSUIT + ACTION FIGHTER + SUPER WONDER BOY

4 MERCENAIRES 209/169
AFTER THE WAR + SAVAGE + LIVE AND LET DIE + LICENCE TO KILL

DRIVE ME CRAZY 199/149
STUNT CAR + CHICAGO 90 +HIGHWAY PATROL + APB +ACTION FIGHTER

TOP 20 249/189
LICENCE TO KILL + P47 +CHARLIE CHAPLIN +BATTY +GAME OVER II + ACE 1 +MANGE CAILLOUX +MLM 3D +ASPAR GP +DEVIL CASTLE +SHOCKWAY RIDER+HOTSHOT +BATTLE VALLEY+BUGGY II +3D GRAND PRIX + REX +GRAND PRIX 500 + ZAXX +SUPER SKY +LIGHT FORCE

CHALLENGER 299/169
STUNT CAR + KICK OFF GREAT COURTS + BOMBER +SUPER SKY

LES BATTANTS 199/159
RICK DANGEROUS + SAVAGE +NAVY MOVES + COMMANDO +IKARI WARRIORS +FRANCK BRUNO BOXING

CARTOONS 249/159
SUPER WONDERBOY +TOOBIN +TOM ET JERRY II +DYNAMITE DUX +BUGGY BOY

15 MEGASTARS 219/169
COMMANDO + BOMB JACK +AIRWOLF + SCOOBIDOO +GHOST'N'GOBLINS + 1942 +BATTLE SHIPS + BATTY +NAVY MOVES + EXOLON +SABOTEUR + BUGGY II +BATTLE VALLEY +CREPUSCULE DU NAJA + TALISMAN D'OSIRIS

DIEUX DU CIEL 229/169
CHUCK YEAGER + TOMAHAWK +STRIKE FORCE HARRIER +ACE + ACE II + A.T.F.

CLAP CINE 229/159
GHOSTBUSTERS+WONDERBOY +BACK TO FUTURE+QUARTET +ALIEN+PERMIS DE TUER +EIDOLON+CHARLIE CHAPLIN

HOLLYWOOD COLLEC 199/149
ROBOCOP +BATMAN THE MOVIE +GHOSTBUSTERS 2 +INDIANA JONES

LES FOUS DU FOOT 199/149
KICK OFF+FIGHTING SOCCER +FOOTBALL MANAGER 2 +EMELYN HUGHES I. SOCCER

BIG BANG 149/109
VIVRE ET LAISSER MOURIR +STARWARS + LIGHT FORCE +TETRIS +MANGE CAILLOUX

FOUS DU VOLANT 199/149
APB + ASPAR GRAND PRIX BUGGY BOY + BUGGY 2 +ACTION FIGHTER+TT RACER

GEANTS DU SPORT 229/169
KICK OFF+3D GRAND PRIX +GREAT COURTS+BOBSLEIGH +FOOTBALL MANAGER 2 +EMELYN HUGHES I. SOCCER

COMPILATIONS IBM PC

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

10 MEGA HITS 2 349
LOMBARD RALLYE +TOOBIN + HOT SHOT +ASPAR GRAND PRIX +ROCKET RANGER +WINTER OLYMPIAD +IKARI WARRIORS +PERMIS DE TUER +WALL STREET + VIXEN

CHALLENGER 299
STUNT CAR + KICK OFF +GREAT COURTS + BOMBER +SUPER SKY

DRIVE ME CRAZY 329
CHICAGO 90 + STUNT CAR + LOMBARD RALLYE + FERRARI FORMULA ONE + HIGHWAY PATROL

MULTI SPORTS 269
MICHEL+BASKET MASTER +SIMULATION PRO TENNIS +ASPAR GD PRIX+KUNG FU

HOLLYWOOD COLLEC. 299
GHOSTBUSTERS 2+BATMAN +INDIANA JONES LAST CRUSADE + ROBOCOP

FESTIVALIA 299
STUNT CAR + SABOTEUR 2 + TRIVIAL PURSUIT + CHARLIE CHAPLIN + CHUCK YEAGER

SPORTING GOLD 299
GAMES SUMMER EDITION +GAMES WINTER EDITION +CALILFORNIA GAMES

DECLIC 299
TETRIS + WALL STREET +MANOIR DE MORTEVILLE +TRIVIAL PURSUIT +CHESSMASTER 2000

FULL BLAST 299
FERRARI FORMULA ONE +CARRIER COMMAND + P47 +RICK DANGEROUS +HIGHWAY PATROL +CHICAGO 90

FINALE 299
GHOSTS GOBBLINS + PAPERBOY+SPACE HARRIER + FRANK BRUNO'S BOXING

LYON **NANTES**

JEUX... CRACK
AMSTRAD CPC

RYGAR (COMPIL MICRO CLUB 5)

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

WIZBALL (COMPIL MICRO CLUB 18)

```
10 REM Vies infinies sur WIZBALL
20 REM Pour la version Disk du pack MICRO CLUB 18
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&9000 TO &921E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>61298 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06:MODE 0
90 OUT &FA7E,1:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0:CALL &9000
100 DATA F3,21,1C,90,11,CB,B9,01,02,02,ED,B0,C3,CB
110 DATA B9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
120 DATA 31,00,C0,21,00,C0,06,03,16,0A,0E,45,CD,C3
130 DATA BA,CD,36,BA,21,50,00,06,07,16,14,0E,41,CD
140 DATA C3,BA,CD,88,BA,21,F0,7F,06,02,16,24,0E,44
150 DATA CD,C3,BA,01,10,7F,3E,54,ED,49,ED,79,0D,20
160 DATA F9,21,00,C0,06,01,16,20,0E,42,CD,C3,BA,01
170 DATA 7E,FA,AF,ED,79,F3,21,25,BA,11,00,00,01,30
180 DATA 00,ED,B0,C3,00,00,21,00,C0,11,DF,AA,01,18
190 DATA 15,ED,B0,C3,1C,00,AF,18,02,3E,28,01,01,BC
200 DATA ED,49,04,ED,79,C9,A7,32,3A,A9,3C,32,1F,A9
210 DATA C3,F0,7F,01,06,1A,48,CD,32,BC,21,D4,BB,CD
220 DATA 7F,BA,F3,06,00,CD,A8,BB,21,00,00,11,01,00
230 DATA AF,77,01,5F,BA,ED,B0,21,7F,BA,11,80,BA,AF
240 DATA 77,01,80,45,ED,B0,D9,CB,D1,ED,49,C7,7E,B7
250 DATA C8,CD,5A,BB,23,18,F7,21,50,00,11,8E,AA,3E
260 DATA E5,AE,77,23,1B,7A,B3,3E,E5,20,F6,C9,F3,D9
270 DATA CB,91,ED,49,D9,21,00,06,3E,44,BE,28,03,23
280 DATA 18,FA,23,23,23,5E,23,56,EB,22,B8,BA,CD,00
290 DATA 00,D9,CB,D1,CB,D9,ED,49,D9,C9,C5,D5,E5,0E
300 DATA 49,CD,D5,BA,E1,01,00,12,09,D1,C1,14,10,EE
310 DATA F3,7A,32,BC,BB,32,C5,BB,22,19,BB,3E,41,32
320 DATA C7,BB,79,32,C9,BB,18,12,F3,7A,32,BC,BB,32
330 DATA C5,BB,22,19,BB,79,32,C7,BB,32,C9,BB,11,BF
340 DATA BB,CD,35,BB,3A,CC,BB,B7,20,F4,11,B9,BB,CD
350 DATA 1F,BB,11,BF,BB,CD,35,BB,11,C2,BB,21,40,00
360 DATA CD,3D,BB,C9,CD,30,BB,11,BD,BB,CD,35,BB,21
370 DATA CC,BB,CB,6E,28,F3,C9,01,88,BB,18,0B,01,6A
380 DATA BB,21,CC,BB,18,03,01,5F,BB,ED,43,57,BB,1A
390 DATA 47,13,C5,1A,13,CD,8E,BB,C1,10,F7,01,7E,FB
400 DATA 11,10,20,C3,6A,BB,0C,ED,78,77,0D,23,ED,78
410 DATA F2,5F,BB,A2,20,F2,21,CC,BB,ED,78,FE,C0,38
420 DATA FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78
430 DATA A3,20,EA,3A,CD,BB,E6,04,C0,37,C9,ED,78,F2
440 DATA 88,BB,C9,01,7E,FB,F5,ED,78,87,30,FB,87,30
450 DATA 02,F1,C9,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00,20,FC
460 DATA C9,C5,06,F5,ED,78,1F,38,FB,ED,78,1F,30,FB
470 DATA C1,10,F0,C9,03,0F,00,01,01,08,02,4A,00,09
480 DATA 4C,00,01,00,82,02,82,2A,FF,00,00,00,00,00
```

TARGHAN

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

TOOBIN (COMPIL CA CARTOON)

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

TURBO OUT RUN (COMPIL WHEELS FIRE)

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

WONDERBOY (MICRO CLUB 18)

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

Séquence news

Une passion d'avance

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



COMPILATIONS AMIGA

GEANTS DU SPORT 299
KICK OFF + GREAT COURT
+FOOTBALL MANAGER II

CARTOONS 269
SUPER WONDERBOY
+TOM ET JERRY 2 +TOOBIN
+DYNAMITE DUX+BUGGY BOY

FULL BLAST 299
FERRARI FORMULA ONE
+CARRIER COMMAND + P47
+RICK DANGEROUS
+HIGH WAY PATROL
+CHICAGO 90

10 MEGA HITS VOL 2 349
LOMBARD RALLYE +TOOBIN
+VIXEN + ROCKET RANGER
+HOT SHOT + WALL STREET
+ASPAR GRAND PRIX
+WINTER OLYMPIAD
+PERMIS DE TUER
+IKARI WARRIORS

CHALLENGER 299
STUNT CAR + KICK OFF
+GREAT COURTS + BOMBER
+SUPER SKY

FINALE 249
GHOST'N GOBBLINS
+PAPERBOY+OVERLANDER
+ SPACE HARRIER

FOUS DU VOLANT 249
ASPAR GRAND PRIX
+ACTION FIGHTER + APB
+ BUGGY BOY

LES 4 MERCENAIRES 259
AFTER THE WAR+SAVAGE
+ LICENCE TO KILL
+ LIVE AND LET DIE

DRIVE ME CRAZY 329
+CHICAGO 90+STUNT CAR
+LOMBARD RALLYE
+FERRARI FORMULA ONE
+HIGHWAY PATROL

FESTIVALIA 299
GREAT COURTS+SABOTEUR 2
+ TRIVIAL PURSUIT + P47
+ SUPER WONDERBOY
+ ACTION FIGHTER

COMPILATIONS ATARI ST

GEANTS DU SPORT 299
KICK OFF + GREAT COURT
+FOOTBALL MANAGER II

CARTOONS 269
SUPER WONDERBOY
+TOM ET JERRY 2 +TOOBIN
+DYNAMITE DUX+BUGGY BOY

FULL BLAST 299
FERRARI FORMULA ONE
+CARRIER COMMAND + P47
+RICK DANGEROUS
+HIGH WAY PATROL
+CHICAGO 90

HOLLYWOOD COLLECT. 299
GHOSTBUSTERS II
+BATMAN THE MOVIE
+INDIANA JONES LAST
CRUSADE + ROBOCOP

10 MEGA HITS VOL 2 349
LOMBARD RALLYE +TOOBIN
+VIXEN + ROCKET RANGER
+HOT SHOT + WALL STREET
+ASPAR GRAND PRIX
+WINTER OLYMPIAD
+PERMIS DE TUER
+IKARI WARRIORS

CHALLENGER 299
STUNT CAR + KICK OFF
+GREAT COURTS + BOMBER
+SUPER SKY

LES 4 MERCENAIRES 259
AFTER THE WAR+SAVAGE
+ LICENCE TO KILL
+ LIVE AND LET DIE

DRIVE ME CRAZY 329
+CHICAGO 90+STUNT CAR
+LOMBARD RALLYE
+FERRARI FORMULA ONE
+HIGHWAY PATROL

FESTIVALIA 299
GREAT COURTS+SABOTEUR 2
+ TRIVIAL PURSUIT + P47
+ SUPER WONDERBOY
+ ACTION FIGHTER

ATARI ST

PROMO

CONFLICT EUROPE	99
CYBERBALL	99
HARD DRIVING	99
KRISTAL OF KONOS	99
POWERDRIFT	99
SINBAD	99
SPACE ACE	99
SPACE HARRIER 2	99
THUNDERBIRDS	99
TRIVIAL PURSUIT JUN.	99

NOUVEAUTES

4D SPORTS BOXING	249
4D SPORTS DRIVING	249
AIR SUPPLY	199
ALICE IN WONDERLAND	249
AMERICAN JOURNEYS	249
ARCADE QUIZ	199
ATF 2	249
BACK TO THE GOLD AGE	249
BARBARIAN 2	249
BATTLE SQUADRON	269
BETRAYAL	299
BLADE WARRIOR	249
BRIDES OF DRACULA	199
CALCHANDARON	249
CALIFORNIA CHALLENGE	119
CAR VUP	199
CHAMPIONS OF KRYNN	299
CHAMPION OF THE RAJ	249
CRYSTALS OF ARBOREA	249
DINOWARS	199
ECO PHANTOMS	249
ELVIRA	299
EMERALD MINE 3	249
EMERALD TWINS	249
EMPIRE GALACTIQUE	299
ENCHANTED LAND	249
ESCAPE FROM GOLDITZ	249
EUROPEAN SUPERLEAGUE	199
EXTERMINATOR	269
FINAL COMMAND	249
FINAL WHISTLE	99
FIREBALL	249
FLIGHT OF INTRUDER	299
GEISHA	279
GIANTS OF EUROPE	149
GO	249
GRAND PRIX 500 CC 2	249
GREAT COURTS 2	249
HAGAR THE HORRIBLE	249
HARD DRIVING 2	249
IT CAME FROM DESERT	249
JUPITER MASTER DRIVE	199
KILLING CLOUD VF	249
KNIGHTS OF LEGEND	299
LAST NINJA 3	249
LEADER	229
LOOPZ	199
LORDS OF CHAOS	199
MUSCLE CARS	119
MYTH	249
NARCO POLICE	249
NAVY SEALS	249
OMNICRON CONSPIRACY	249
OPERATION SPRUANCE	249
PICK'N PILE	199
POWERMONGER	299
RANX	249
REACH FOR THE SKIES	299
REVELATION	199
RIDERS OF ROHAN	299
ROBOCOP II	249
ROLLER BALL	249
SAMURAI	299
SECOND WORLD	249
SECRET MONKEY ISLAND	299
SECRET WEAPON LUFTWA	299
SHOCK WAVE	249
SKI CABBIE	249
SLIDERS	249
SPEEDBALL 2	249
ST DRAGON	249
STRATEGO	249
STUN RUNNER	249
SWAP	249
SWIV	249
TAROT	249
TEST DRIVE 2	249
THE TELLER	199
THE ULTIMATE RIDE	249
TOKI	249
TOM & THE GHOSTS	249
TOTAL RECALL	249
TORTUES NINJA	249
TOURNAMENT GOLF	249
TURN IT	199
TV BASKETBALL	299
UMS 2	299
USS JOHN YOUNG	249
VENDETTA	249
VROOM	249
WARHAMMER	249
WIN A BILLION	249
WOLFPACK	299
WORLD BOXING MANAGER	199
WORLD CHAMP. SOCCER	249
XYPHOS	249
ZIRIAX	249

AMIGA

PROMO

ALTERED BEAST	99
CHAMBERS OF SHAOLIN	99
HARD DRIVING	99
KICK OFF 2	99
PICTIONNARY	99
POWER DRIFT	99
ROCKET RANGER	99
SUPER WONDERBOY	99
TRIVIAL PURSUIT	99
XENON 2	99

NOUVEAUTES

4D SPORTS BOXING	249
AIR SUPPLY	199
AMERICAN JOURNEYS	249
ARCADE QUIZ	199
AVIATORS	249
B.A.T.	299
BABAYAGA	249
BARBARIAN 2	249
BETRAYAL	249
BLADE WARRIOR	249
BRIDES OF DRACULA	199
CALCHANDARON	249
CAR VUP	199
CHAOS STRIKE BACK	249
CHAMPION OF THE RAJ	249
CHESSMASTER 2100	299
CHUCK YEAGER ATF 2	249
DINOWARS VF	199
ELVIRA	299
EMERALD TWINS	249
EMPIRE GALACTIQUE	299
FINAL COMMAND	249
FIREBALL	249
FLIGHT OF INTRUDER	299
GATEWAY	249
GEISHA	279
GIANTS OF EUROPE	149
GRAND PRIX 500 CC 2	249
GREAT COURTS 2	249
HAGAR THE HORRIBLE	249
HARD DRIVING 2	249
JUPITER MASTER DRIVE	249
KILLING CLOUD VF	249
KNIGHTS OF LEGEND	299
LAST NINJA 3	249
NARCO POLICE	249
NAVY SEALS	249
OMNICRON CONSPIRACY	249
PICK'N PILE	249
POWERMONGER	299
RANX	249
REACH FOR THE SKIES	299
REVELATION	199
RIDERS OF ROHAN	299
ROBOCOP 2	249
ROLLER BALL	249
SAMURAI	299
SECOND WORLD VF	249
SECRET MONKEY ISLAND	299
SECRET WEAPON LUFTWA	299
SPEEDBALL 2	249
ST DRAGON	249
SWIV	249
TAROT	249
THE TELLER	199
THE ULTIMATE RIDE	249
TOKI	249
TOM & THE GHOSTS	249
TORTUES NINJA	249
TOTAL RECALL	249
U.M.S. 2	299
USS JOHN YOUNG	249
VENDETTA	249
VROOM	249
WOLF PACK	299
WORLD CHAMP. SOCCER	249

BON de COMMANDE à envoyer exclusivement à

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

NOM _____ ADRESSE _____

VILLE _____ CODE POSTAL _____ Tél _____

N° CB |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date d'expiration --/-- Signature

TITRES MACHINE	PRIX
Participation aux frais de port et emballage	+ 18 Frs
Précisez cassette ☐ disk ☐ TOTAL à payer:	Frs

REGLEMENT: je joins
☐ chèque bancaire
☐ CCP
☐ mandat-lettre
Envoi COLISSIMO

Pour achat de matériel nous consulter
Séquence se reserve le droit de modifier les prix et les promos sans préavis.
Articles livrables dans la limite des stocks disponibles.

Une passion d'avance

GAMEBOY NINTENDO

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



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

ATARI LYNX

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

SEGA MEGADRIVE

CONSOLE MEGADRIVE + 1 JEU 1290 F

CONSOLE FRANCAISE + 1 JEU	1890

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



SEGA 8 BITS

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

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

INEDIT...

VENEZ LA DECOUVRIR



CONSOLE GAMEGEAR SEGA + 2 JEUX 1790 F

SUPER MONACO G. PRIX
COLUMS

NOUVEAUTES

G-LOC	250
PENGO	250
POPE BREAKER	250
WONDERBOY	250

SNK NEO GEO

SNK NEO GEO 3490 F

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

LOCATION à partir de:
CONSOLE 169 F
JEU 80 F

PC ENGINE GT

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



SEQUENCE NEWS

7 cours GAMBETTA
LYON

TEL 78 60 33 60

21 place VIARME
NANTES

TEL 40 35 42 42

PC ENGINE CORE GRAPH X

CORE GRAPHX + 1 JEU	1290
JOYPAD NEC	299

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

CD ROM

CD ROM + INTERFACE	2990
CD ROM + CORE GRAPHX	3990

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



SUPER GRAPH X

SUPER GRAPHX+ 1 JEU	1990
SG BATTLE ACE	399
SG DARIUS PLUS	399
SG GHOULST'N'GHOST	499
SG GRAND ZORK	399

+ LES JEUX CORE GRAPH X

JEUX... CRACK
COMMODORE 64

INTENSITY

Pour avoir des vies infinies:
POKE 56324,2Ø1
POKE 31433,7Ø
POKE 31434,125
(Jorge HUMBERTO)

OLLY AND LISA

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

PANDORA

Pour avoir des vies infinies:
POKE 7185,Ø
POKE 77Ø1,Ø
SYS 3887
(Jorge HUMBERTO)

PANTHER

Pour avoir des vies infinies:
POKE 14127,169
SYS 4Ø96
(Jorge HUMBERTO)

ARTURA

Pour avoir des vies infinies:
POKE 32138,Ø
POKE 27677,2Ø1
POKE 26963,2Ø1
(Jorge HUMBERTO)

NINJA SCOOTER

Pour avoir des vies infinies:
POKE 3125Ø,173
SYS 29696
(Jorge HUMBERTO)

MANIAX

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

P47 THUNDERBOLT

Appuyez sur la barre d'espace pendant la page de présentation. Maintenant vous voyez la page sur laquelle vous pouvez choisir le nombre de joueurs, etc... Ensuite, en gardant enfoncées les touches "T", "X" et "C", appuyez sur la barre d'espace...Et voilà le "test mode"! Vous pouvez maintenant mettre des vies infinies et choisir le niveau de départ.
Mais les vies infinies ne suffisent pas pour tout passer! Voilà comment il faut détruire les machines de fin de niveau :
1er niveau : pour détruire le train, attendez qu'il se soit arreté, puis lancez de nombreuses bombes sur le bout du canon qui vous tire dessus. Vous récupérez les bombes en détruisant l'hélicoptère qui vous laisse le signe "B").
2ème niveau : Détruire l'avion en tirant de nombreuses fois sur la queue.
3ème niveau : Il est très dur de détruire les tanks qui passent, mais vous pouvez essayer en tirant sur le bout de leurs canons, de toutes façons, après qu'un certain nombre de tanks soit passé, vous aurez fini ce niveau.
4ème niveau : Attendre que le bateau soit revenu. D'abord, détruisez le grand et le petit canon avec des bombes. Et c'est maintenant que ça devient dur : il y a une certaine place sur le tour de commandes qui est vulnérable, et il y en a aussi une sur le "sol" qui touche le tour. Tirez de nombreuses fois sur l'une ou l'autre ou les deux. (vous découvrirez les places en tirant partout sur le tour et le sol : le bruit et le graphisme de l'explosion changeront quand vous toucherez les places vulnérables).
Puis, le 5ème niveau, il y a de nouveau un avion, le 6ème y a des tanks, le 7ème aussi des tanks le 8ème un bateau, le 9ème un avion et ainsi de suite.
(Dirk Verbevren).

THE GOONIES

Solution complète :

Tableau 1:
La chaise vous aide à atteindre la Presse. Faites des billets pour attirer mama fratelli dehors. Allez renverser le bocal sur le feu et sortez. Sortez en courant avec l'autre.

Tableau 2:
Pour passer les trois rochers, appuyez vous dessus quand ils sont vers le bas. La vis en bas lève le rocher fermant le passage vers la clé.

Tableau 3:
La vanne inférieure droite coupe le jet de la vanne supérieure. Pour ouvrir la porte, actionnez la vanne supérieure et celle de gauche en même temps. Le petit tireur ne tire jamais qu'une fois au même endroit. La pièce où l'on sort est à l'épreuve des balles.

Tableau 4:
Laissez passer la première balle et la première volée de chauve-souris. Ensuite descendez un personnage au niveau suivant tout en gardant la balle au niveau supérieur en utilisant la tirette. Pour casser une des barres qui bloque la sortie, manoeuvrer le levier au milieu en dessous.

Tableau 5:
Les planches sur les deux puits en bas sont commandées par les tirettes en haut. Servez vous du crâne pour passer d'une pièce dans l'autre. Pour empiler des crânes sur celui en bas à droite, poussez-les sur la planche à droite. Vous pouvez laisser un personnage à gauche de cette planche contre le mur, il y sera hors d'atteinte des vautours. Sortez en escaladant la pile de crânes.

Tableau 6:
Les deux tirettes commandent la grille du passage. Les gouttes qui tombent du deuxième stalactite en partant de la gauche ne sont pas mortelles. Les gouttes qui tombent sur les trois plaques au milieu commandent les planches sur lesquelles vous marchez.

Tableau 7:
Tirez la chaînette en haut pour faire tomber la boite sur laquelle vous montez pour tirer la chaînette en bas. Ensuite tirez la chainette supérieure en rebondissant sur le flipper de gauche: la Pieuvre s'en va.

Tableau 8:
Un des personnages est plus grand que l'autre. Tout d'abord, manoeuvrez la manivelle du mât derrière mama Fratelli. Ensuite avec le plus grand rendez-vous sur la proue pour renverser quelques pièces d'or qui attireront mama Fratelli, provoquant ainsi sa perte. Avec la manivelle, faites monter le plus petit sur la plate-forme du mât et faites le sauter vers le coffre au trésor sur la proue. Faites la même chose avec le grand. Attention! certaines échelles sont innaccessibles au plus petit.
f7 vous fera revenir avec 8 vies au début du dernier tableau entièrement réussi.
(BRENIER Olivier).

N'ATTENDEZ PAS 1992

FOURNISSEZ-VOUS EN ANGLETERRE MAINTENANT !

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

GAMME SINCLAIR

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

COMMODORE 64

1 - Logiciels K7 aux prix les plus bas !
2 - Kits de réglage lecteurs K7 et Disc
3 - Wargames
4 - Nouveautés sur disquettes
5 - Interfaces de copie personnel

ATARI ST

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

AMIGA

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

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

DUCHET Computers

51, Saint-George Road, CHEPSTOW NP6 5 LA - ANGLETERRE
Téléphone : International (+44) 291 625 780
EXPEDITION IMMEDIATE PAR AVION DANS LE MONDE ENTIER

Nous acceptons les règlements par :
CHEQUES PERSONNELS BANCAIRES FRANÇAIS, CHEQUE LA POSTE, MANDATS INTERNATIONAUX
et cartes de crédit internationales VISA, EUROCARD, MASTERCARD

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

JEUX... CRACK
ATARI ST/STE

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS 'NORMAUX'

Pour nous, un listing normal est un listing qui n'utilise aucun autre programme ou bout de programme. Il vous suffira donc de 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'inserer la disquette de jeu original...

LES EDITEURS DE SECTEURS

- MUTIL -

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

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

Ceci fait, vous selectionnerez l'option "éditer disquette" (sauf si on vous précise un nom de fichier , où vous devrez alors sélectionner l'option "éditer fichier"). Vous verrez apparaître à l'écran, toute une suite d'octets.

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

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

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

- DISCO-SCOPIE -

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

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

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

La ruse du grand patcheur : Si vous n'arrivez pas à éditer une disquette à cause de sa protection ou plus précisemment celle du BOOT SECTEUR, vous pouvez formatter une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettrez celle-ci juste le temps de lire la première piste et une fois fait, vous la remplacez par la disquette du jeu. Si l'ordinateur vous dit "secteur non trouvé" ou un message du même genre, reéssayer en mettant 1Ø secteurs au formattage et si ça ne marche toujours pas essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant)*

MÉTHODE POUR UTILISER NOS LISTINGS

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

LE GFA ne nécessite pas de numero devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.
Le ST BASIC nécessite des numéros de lignes. Il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

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

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

Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier '.PRG' qui devra être éxécuté à partir du GEM où même qui sera dans un répertoire 'AUTO', auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en rebootant, avec cette disquette..
** La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde. Si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...*

JEUX... CRACK
ATARI ST/STE

PERSIAN GULF INFERNO

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez dans le fichier 'A:\PROGRAM.NSI', les octets Ø479 ØØØ1 ØØØ1 F7ØØ et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØ1 F7ØØ. La recherche et le remplacement, sont à faire 4 fois.
Ou rendez-vous aux offset $162C, $1652, $16B2 et $16D8.
Pour avoir du temps infini, recherchez les octets Ø679 ØØØ1 ØØØ2 528C et remplacez-les par Ø679 ØØØØ ØØØ2 528C.
Ou rendez-vous à l'offset $6CØA.

ESWAT

Pour avoir des 1ØØ crédits et 1ØØ secondes, mettez le jeu en mode pause et tapez 'JUSTIFIED ANCIENTS OF MU MU'.

NO EXIT

Pour avoir de l'énergie infinie et qu'à chaque fois que l'ordinateur frappe ça soit lui qui trinque, recherchez dans le fichier 'A:\AUTO\LOADER.PRG', les octets 9179 ØØØ1 A62A 4A79 et remplacez-les par 9179 ØØØ1 A59C 4A79.
Ou rendez-vous à l'offset $213A.

SUPERMAN

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\AUTO\GAME.PRG', les octets 5379 ØØØØ 491A 66ØØ par 6ØØ4 ØØØØ 491A 66ØØ (la rechercher et le remplacement sont à faire 8 fois!).
Ou rendez-vous aux offset $11Ø, $12C, $148, $164, $18Ø, $19C, $1B8, $1D4.

GREMLINS II

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 53Ø1 13C1 ØØØ1 32D2 et remplacez-les par 72Ø7 13C1 ØØØ1 32D2.
Ou rendez-vous à la piste 46, secteur 6, offset $136.

TIME RACE

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

VOODOO NIGHTMARE

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'F13.PRG', les octets 5379 ØØØØ 1BD4 6AØ6 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 1BD4 6AØ6.
Ou rendez-vous à l'offset $85CA.
Toujours pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5379 ØØØØ 1BD4 41F9 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 1BD4 41F9.
Ou rendez-vous à l'offset $1178C.

HELTER SKELTER

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 1, recherchez dans le fichier 'A:\AUTO\HS.PRG', les octets 81Ø1 31CØ Ø862 57F8 et remplacez-les par 4E71 31CØ 0862 57F8.
Ou rendez-vous à l'offset $3716.

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 2, recherchez les octets 81Ø1 31CØ Ø882 57F8 et remplacez-les par 4E71 31CØ Ø882 57F8.
Ou rendez-vous à l'offset $3756.

SCI

Pour avoir des crédits infinis, recherchez dans le disk 1, les octets 5339 ØØØØ 9881 4BF9 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 9881 4BF9.
Ou rendez-vous à la piste 13, secteur 9, offset $16A.

VAXINE

Pour avoir des crédits infinies, recherchez dans le fichier 'A:\VAXINE', les octets 7153 38Ø9 1D61 ØØD8 et remplacez-les par 716Ø Ø2Ø9 1D61. Ou rendez-vous à l'offset $4922.

DOMINATOR

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\D.IMG', les octets 5379 ØØØØ 5AB6 6B1Ø et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 5AB6 6B1Ø.
Ou rendez-vous à l'offset $482C.

ESWAT

Pour avoir des crédits infinies pour les deux joueurs, recherchez dans le fichier 'A:\AUTO\ESWAT.PRG', les octets 41F9 ØØFF 824Ø 7EØ7 4298 51CF FFFC et remplacez-les par 31FC ØØC8 2546 31FC ØØC8 254E 4E71
Ou rendez-vous à l'offset $94.

GROWTH

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\GROWTH', les octets 5379 ØØØ1 4E66 13FC et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ1 4E66 13FC.
Ou rendez-vous à l'offset $1A18.
Toujours pour les vies infinies, recherchez les octets 5379 ØØØ1 4E66 ØC79 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ1 4E66 ØC79.
Ou rendez-vous à l'offset $28Ø8.

ATAX

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\ATAX.PRG', les octets 5379 ØØØ1 51CC 13FC et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ1 51CC 13FC.
Ou rendez-vous à l'offset $464E.

PACLAND

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier "A:\PACLAND.PRG', les octets 536C ØØØØ 3D7C ØØØ1 et remplacez-les par 6ØØ2 ØØØØ 3D7C ØØØ1.
Ou rendez-vous à l'offset $4D86.

PACMANIA

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\A.PRG', les octets 5339 ØØØØ ØØEA 61ØØ et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ ØØEA 61ØØ.
Ou rendez-vous à l'offset $96AA.

BIONIC COMMANDO

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\BIONIC.DAT', les octets 4A39 ØØØ1 7482 6AØØ et remplacez-les par 4A39 ØØØ1 7482 6ØØØ.
Ou rendez-vous à l'offset $49B9

STRIDER II

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\AUTO\TOR.PRG', les octets Ø479 ØØØ1 ØØØØ 84C4 et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØØ 84C4.
Ou rendez-vous à l'offset $7FDC.

JEUX... CRACK
ATARI ST/STE

Fichier Editeur V1.1

```
' FICHIER EDITEUR V1.1 (C)Joystick Aout 199Ø
' 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%(Ø)
PRINT "Chargement de ";fichier$
BLOAD fichier$,tampon%
DO
  READ type$
  EXIT IF UPPER$(type$)="FIN"
  READ adresse%,chaine1%,chaine2%
  IF LPEEK(tampon%+adresse%)=chaine1%
    LPOKE tampon%+adresse%,chaine2%
    texte$="Option <"+type$+"> installée"
  ELSE IF LPEEK(tampon%+adresse%)=chaine2%
    LPOKE tampon%+adresse%,chaine1%
    texte$="Option <"+type$+"> désinstallée"
  ENDIF
  PRINT texte$
LOOP
PRINT "Enregistrement de ";fichier$
BSAVE fichier$,tampon%,longueur%
' Insérez les Datas après cette ligne
```

CLASSIQUES I (FICHIER EDITEUR V1.1)

```
' Vies infinies pour les 3 jeux de CLASSIQUES I (TITUS)
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "CLASSIQUES Volume 1","A:\CLA.ACC"
DATA "Vies Casse briques",&H28A3E,&HØØØØØØØ1,&HØØØØØØØØ
DATA "Vies Invaders      ",&H13Ø3C,&HØØØØØØØ1,&HØØØØØØØØ
DATA "Vies Pac-Man       ",&HØBEA2,&H53790ØØØ,&H6ØØ4ØØØØ
DATA "FIN"
```

ESWAT (FICHIER EDITEUR V1.1)

```
' Crédits infinis à ESWAT par Antonio SIMOES à taper
' en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "ESWAT","A:\AUTO\ESWAT.PRG"
DATA "Crédits infinis 1",&H94,&H41F9ØØFF,&H31FCØØC8
DATA "Crédits infinis 2",&H98,&H824Ø7EØ7,&H254631FC
DATA "Crédits infinis 3",&H9C,&H429851CF,&HØØC8254E
DATA "Crédits infinis 4",&HAØ,&HFFFC23FC,&H4E7123FC
DATA "FIN"
```

HELTER SKELTER (FICHIER EDITEUR V1.1)

```
' Vies infinies pour HELTER SKELTER par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "HELTER SKELTER","A:\AUTO\HS.PRG"
DATA "Vies infinies J1",&H3714,&H81Ø131CØ,&H4E7131CØ
DATA "Vies infinies J2",&H3754,&H81Ø131CØ,&H4E7131CØ
DATA "FIN"
```

LOMBARD RAC RALLY (FICHIER EDITEUR V1.1)

```
' Brouzoufs infinis pour LOMBARD RAC RALLY
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "LOMBARD RAC RALLY","A:\AUTO\RALLYRUN.PRG"
DATA "Brouzoufs infinis",&H3Ø28,&H62ØØØØFØ,&H3ØBC2328
DATA "FIN"
```

NO EXIT (FICHIER EDITEUR V1.1)

```
' Energie infinie à NO EXIT par Antonio SIMOES à taper
' en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
' (Quand l'ordinateur frappe, il perd son énergie!)
DATA "NO EXIT","A:\AUTO\LOADER.PRG"
DATA "NRJ infinie",&H213C,&HØØØ1A62A,&HØØØ1A59C
DATA "FIN"
```

OVERLANDER (FICHIER EDITEUR V1.1)

```
' Vies infinies pour OVERLANDER par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "OVERLANDER","A:\C.D8T"
DATA "Vies infinies",&HB9AØ,&H5368ØØØ6,&H4E714E71
DATA "FIN"
```

PHANTASM (FICHIER EDITEUR V1.1)

```
' Missiles infinis pour PHANTASM
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "PHANTASM","A\:PHAN.PRG"
DATA "Missiles infinis",&H5D1C,&H53ØØ13CØ,&H4E7113CØ
DATA "FIN"
```

SIDE ARMS (FICHIER EDITEUR V1.1)

```
' Invulnérabilité, Vies infinies et garder ses armes
' à SIDE ARMS par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "SIDE ARMS","A:\AUTO\SIDEARMS.PRG"
DATA "Invulnerabilité...",&H2A6A,&H4A79ØØØØ,&6ØFCØØØØ
DATA "FIN"
```

STRIDER II (FICHIER EDITEUR V1.1)

```
' Vies infinies à STRIDER II par Antonio SIMOES à taper
' en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "STRIDER II","A:\AUTO\TOR.PRG"
DATA "Vies infinies",&H7FDC,&HØ479ØØØ1,&HØ479ØØØØ
DATA "FIN"
```

VAXINE (FICHIER EDITEUR V1.1)

```
' Crédits infinis à VAXINE par Antonio SIMOES à taper
' en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "VAXINE","A:\VAXINE"
DATA "Crédits infinis",&H4922,&H71533Ø89,&H716ØØ2Ø9
DATA "FIN"
```

VOODOO NIGHTMARE (FICHIER EDITEUR V1.1)

```
' Vies infinies à VOODOO NIGHTMARE par SIMOES à taper
'en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "VOODOO NIGHTMARE","A:\AUTO\F13.PRG"
DATA "Vies infines 1",&HØ85CA,&H53790ØØØ,&H6ØØ4ØØØØ
DATA "Vies infines 2",&H1178C,&H53790ØØØ,&H6ØØ4ØØØØ
DATA "FIN"
```

Payez en 4 fois sans frais

J.B.G. ÉLECTRONICS

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

163, avenue du Maine - 75014 PARIS
Métro: Mouton Duvernet ou Alésia
Ouvert du lundi au samedi de 10 h 00 à 19 h 00 sans interruption

ATARI 520 STE
+
30 disks
nous consulter

ATARI 520 STE
gonflé 1 Méga
+ 30 disks
nous consulter

ATARI 520 STE
gonflé 2 Mégas
+ 30 disks
nous consulter

ATARI 520 STE
+ moniteur couleur
+ 30 disks
nous consulter

Disques Durs ATARI
30, 60, 44 Mo
nous consulter

Rayon Occasion

Vente / Achat / Dépôt-vente
Tous matériels
Micros, Moniteurs, Périphériques,
Accessoires, Logiciels.
Matériel garanti
Tél.: (1) 45 41 26 04

Amiga 500
+ moniteur 1083 S
+ 20 disks
5.490 Frs

SuperCharger
Émulateur PC Hard
1 Méga: 2.890 Frs

Amiga 500
+ câble Péritel
+ 10 disks
3.290 Frs

Lecteur externe
DF DD - ST/Amiga
790 Frs

Logiciels:
les dernières nouveautés Atari/Amiga

Imprimante
STAR LC200
Couleur
+ câble parallèle
2.990 Frs

Imprimante
STAR LC 20
+ câble parallèle
1.990 Frs

Lecteur interne
DF DD - Atari ST
nous consulter

Imprimante STAR 24 aig.
2.990 Frs

Sega Mégadrive Japonaise
+ 1 jeu
1.490 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

Souris pour ST/Amiga
280 Frs

Souris optique ST/Amiga
490 Frs

Bon de Commande

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

Votre commande:.....
.....
.....
Nom: .....
Prénom: .....
Adresse: .....
C P:.....Ville: .....
Tél.: .....
CB n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date d'expiration:.....

Signature:

Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs.

Offres valables dans la limite des stocks disponibles et jusqu'à la parution du prochain n° de ce journal

Piste Editeur V1.1

```
' PISTE EDITEUR V1.1 (C)Joystick Aout 199Ø
' par Antonio Simoes en GFA 3.XX
READ titre$
PRINT "Trainer pour ";titre$
DIM joystick%((1Ø24/4)+4)
tampon%=V:joystick%(Ø)
DO
  READ type$
  EXIT IF UPPER$(type$)="FIN"
  READ face%,piste%,secteur%,offset%,chaine1%,chaine2%
  REPEAT
    r%=XBIOS(8,L:tampon%,L:Ø,Ø,secteur%,piste%,face%,1)
  UNTIL r%=Ø
  IF LPEEK(tampon%+offset%)=chaine1%
    LPOKE tampon%+offset%,chaine2%
    texte$="Option <"+type$+"> installée"
  ELSE IF LPEEK(tampon%+offset%)=chaine2%
    LPOKE tampon%+offset%,chaine1%
    texte$="Option <"+type$+"> désinstallée"
  ELSE
    PRINT "Ce n'est pas la disquette de "+titre$
    END
  ENDIF
  PRINT texte$
  REPEAT
    r%=XBIOS(9,L:tampon%,L:Ø,Ø,secteur%,piste%,face%,1)
  UNTIL r%=Ø
LOOP
PRINT "Modification effectuée"
' Insérez les Datas après cette ligne
```

NINJA WARRIORS (PISTE EDITEUR V1.1)

```
' Mégatrainer pour NINJA WARRIORS par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "NINJA WARRIORS"
DATA "Crédits      ",Ø,15,7,&HØAE,&H536EØ8A2,&H6ØØ2Ø8A2
DATA "Temps        ",Ø,12,2,&H1BE,&H536EØ182,&H6ØØ2Ø182
DATA "Shurikens J1",Ø,15,8,&HØ14,&H397CØØ1E,&H397C7FFF
DATA "Shurikens J2",Ø,15,8,&HØ84,&H397CØØ1E,&H397C7FFF
DATA "FIN"
```

POWER BOAT (PISTE EDITEUR V1.1)

```
' Vies et Missiles infinies pour POWER BOAT SIMULATOR
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
' à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "POWER BOAT SIMULATOR"
DATA "Vies J1      ",Ø,9,4,&H32,&H81Ø111CØ,&H11FCØØØ5
DATA "Vies J2      ",Ø,9,4,&H48,&H81Ø111CØ,&H11FCØØØ6
DATA "Missiles J1",Ø,9,4,&H64,&H81Ø111CØ,&H11FCØØØ7
DATA "Missiles J2",Ø,9,4,&H7A,&H81Ø111CØ,&H11FCØØØ8
DATA "FIN"
```

R-TYPE (PISTE EDITEUR V1.1)

```
' Vies infinies pour R-TYPE par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "R-TYPE"
DATA "Vies infinies",Ø,16,4,&H15E,&H53790ØØ1,&H6ØØ4ØØØ1
DATA "FIN"
```

SAVAGE I (PISTE EDITEUR V1.1)

```
' Vies infinies pour SAVAGE partie 1 par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "SAVAGE partie 1"
DATA "Vies infinies",Ø,1,5,&H14A,&H5379ØØØØ,&H6ØØ4ØØØØ
DATA "Vies infinies",Ø,1,7,&HØEE,&H5379ØØØØ,&H6ØØ4ØØØØ
DATA "FIN"
```

SAVAGE II (PISTE EDITEUR V1.1)

```
' Vies infinies pour SAVAGE partie 2 par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "SAVAGE partie 2 'code SABATTA'"
DATA "Vies infinies",Ø,1,1Ø,&HB4,&H53790ØØ1,&H6ØØ4ØØØ1
DATA "FIN"
```

SAVAGE III (PISTE EDITEUR V1.1)

```
' Vies infinies pour SAVAGE partie 3 par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "SAVAGE partie 3"
DATA "Vies infinies",Ø,22,6,&H13A,&H5379ØØØØ,&H6ØØ4ØØØØ
DATA "FIN"
```

XYBOTS (TNT) (PISTE EDITEUR V1.1)

```
' Crédits infinis pour XYBOTS (compil TNT)
' par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "XYBOTS de la compilation TNT"
DATA "Crédits",1,29,8,&H15C,&H53790ØØ1,&H6ØØ4ØØØ1
DATA "Crédits",1,29,9,&H14Ø,&H53790ØØ1,&H6ØØ4ØØØ1
DATA "FIN"
```

GREMLINS II (PISTE EDITEUR V1.1)

```
' Vies infinies pour GREMLINS II par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "GREMLINS II"
DATA "Vies infinies",Ø,46,6,&H136,&H53Ø113C1,&H72Ø713C1
DATA "FIN"
```

ELEMENTAL (FICHIER EDITEUR V1.1)

```
' Vies infinies pour les 2 Joueurs à ELEMENTAL
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "ELEMENTAL","A:\ELEM.PRG"
DATA "Vies infinies",&H8FEE,&H539Ø2F2D,&H4E712F2D,"FIN"
```

FUTUR SPORT (FICHIER EDITEUR V1.1)

```
' Invulnérabilité, Temps et Vies infinies à FUTUR SPORT
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "FUTUR SPORT","A:\AUTO\FUTSPORT.PRG"
DATA "Vies infinies  ",&H336A,&HØ479ØØØ1,&HØ479ØØØØ
DATA "Vies infinies  ",&H624Ø,&HØ479ØØØ1,&HØ479ØØØØ
DATA "Temps infinies ",&H9958,&H5379ØØØØ,&H6ØØ4ØØØØ
DATA "Invulnérabilité",&H6Ø84,&H13FCØØØ1,&H13FCØØØØ
DATA "FIN"
```

MAXI BOURSE (FICHIER EDITEUR V1.1)

```
' Brouzoufs infinis pour les 2 joueurs à MAXI BOURSE
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "MAXI BOURSE","A:\MB.TOS"
DATA "Brouzoufs infs J1",&H7356,&H919Ø6Ø46,&HD19Ø6Ø46
DATA "Brouzoufs infs J2",&H739E,&H919Ø3Ø39,&HD19Ø3Ø39
DATA "FIN"
```

ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret **Tel: (1) 42 27 16 00**
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, **Dimanche 14h/18h**

Offre n° 1	Offre n° 2	Offre n° 3	Offre n° 4	Offre n° 5
ATARI 130 XE + Lect K7 + Joy + Flight Simulator **490F**	AMIGA 2000 + Monit 1083S + 1 Lect externe **7990F**	ATARI 520 STE 512K Lect DF **2990F**	ATARI 520 STE étendu à 1M Ram + 50 Disquettes **3290F**	ATARI 1040 STE Lect DF Peritel + 100 Disquettes **3990F**
Offre n° 6	**Offre n° 7**	**Offre n° 8**	**Offre n° 9**	**Offre n° 10**
ATARI 520 STE + Monit Couleur HR + 1 Pack au choix **5290F**	ATARI 1040 STE + Monit Couleur HR + 1 Pack au choix **5990F**	ATARI 520 STE 1 M Ram,M Coul HR + 1 Pack au choix **5490F**	AMIGA 500 M. Couleur HRS + 1 Pack au choix **5490F**	AMIGA 500 50 Disquettes Cable Peritel **3290F**

PACK N°1	PACK N°2	PACK N°3	PACK N°4	PACK N°5
100 Disquettes Tapis de Souris	Jeux, Utilitaires, Joystick, Tapis	10% de produits gratuits au choix	ATARI 130 XE + Lect K7 + Joy + Flight Simulator	Extension 512K ST ou AMIGA

Disquettes Konica
3,5 DF DD
200 Frs les 50
380 Frs les 100
1800 Frs les 500
50 Etiquettes: 15F

STAR LC10	1690F
STAR LC2410	2790F
STAR LC10C	2290F
STAR LC 20	1990F

Lecteur externe
Dble face ST/AMIGA
10 Disquettes
650F

Extension
512K AMIGA
490 F

Paiement en 4 fois sans frais, Crédit CETELEM, SOFINCO, Carte Aurore, CB.

Konica DFDD
5 boîtes/10
350F
10 boîtes:
590F

LES CONSOLES PORTABLES

LYNX	GAMEBOY	GAMEBOY	NEC TURBO EXPRESS
5 Jeux, Alim, Piles **1490 F**	1 Jeu + Piles **590 F**	3 Jeux + Piles **890 F**	**NC**

ELECTRON MONTPELLIER
7 rue Raoux
(Bd Renouvier)
34000 Montpellier
Tel: 67 58 39 20
9h30 à 12h30, 14h à 19h30
du Mardi au Samedi

**** LES CONSOLES ****

SEGA	NEC	NEC	SNK
MEGADRIVE 16bits (Japon) + 1 jeu au choix **1490 F**	CORE GRAFX + 2Jeux **1290 F**	SUPER GRAFX +1 jeu au choix **2490 F**	NEO GEO + Housse de Transport **3490 F**



TEL: (1) 42 27 16 00

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

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

Je vous passe la commande suivante

Désignation ou Offre n°	Qté	Montant
.....	...	.....
.....	...	.....
.....	...	.....
.....	...	.....

Cadeau Pack N° ..... et/ou N° .....
Signature
Total Port.....
Total Commandé .....
Port Matériel: 150F, Accessoire: 50 F

JEUX... CRACK
ATARI ST/STE

Pour Noël, notre ami Antonio vous à concocté un listing qui permet de bidouiller des jeux codés ou compactés dans lesquels il serait impossible de mettre un patche. Et le meilleur, c'est qu'il ne modifie pas la disquette. Vous tapez un de ces 4 listings, vous mettez une disquette vierge dans le lecteur, vous faites 'RUN'. Un fichier d'extension '.PRG' sera alors enregistré, vous faites un reset, avec la disquette (soit disant vierge) dans le lecteur. vous double-cliquez sur l'icône du lecteur A, puis sur le fichier '.PRG'. Maintenant vous suivez les instructions données à l'écran.

MAD PROFESSOR MARIARTI

```
' Vies infinies pour MAD PROFESSOR
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 216 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H17EEFE
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une disquette TOTALEMENT VIERGE"
~INP(2)
MKDIR "A:\AUTO"
BSAVE "A:\AUTO\MADPROF.PRG",adr%,216
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,ØØB8,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,487A,Ø09Ø,3F3C,ØØØ9,4E41,DFFC
DATA ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,487A,ØØØE
DATA 3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,4DF9,ØØØ6,ECØØ,4BFA
DATA ØØ12,3E3C,ØØ7F,2CDD,51CF,FFFC,4EF9,ØØØ6,ECØØ,4FF9
DATA ØØØ8,ØØØØ,41F9,ØØØ6,EEØØ,48E7,Ø1CØ,3F3C,ØØØ8,42A7
DATA 3F3C,ØØØ3,4267,42A7,2FØ8,3F3C,ØØØ8,4E4E,4FEF,ØØ14
DATA 4CDF,Ø38Ø,ØØ7C,Ø7ØØ,217C,33FC,6ØØ2,ØØØ2,217C,3DDE
DATA 4ED6,ØØØ8,217C,6ØØØ,FEAC,Ø154,4EDØ,496E,7382,7265
DATA 7A2Ø,6C61,2Ø64,6973,7175,6574,7465,2Ø64,652Ø,4D41
DATA 442Ø,5Ø52,4F46,4553,534F,52ØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

SCI - CHASE HQ II

```
' Crédits infinis pour SCI (CHASE HQ II)
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 196 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1184CB
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une disquette TOTALEMENT VIERGE"
~INP(2)
MKDIR "A:\AUTO"
BSAVE "A:\AUTO\SCI.PRG",adr%,196
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,ØØA4,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,487A,ØØ84,3F3C,ØØØ9,4E41,DFFC
DATA ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,487A,ØØØC
DATA 3F3C,ØØ26,4E4E,DEFC,ØØØ6,267C,ØØØ6,ØØØØ,363C,ØØØ2
DATA 3E3C,ØØØ5,2F3C,ØØØØ,ØØØA,3FØ3,2F3C,ØØØØ,ØØØ1,42A7
DATA 2FØB,3F3C,ØØØ8,4E4E,4FEF,ØØ14,D7FC,ØØØØ,14ØØ,Ø643
DATA ØØØ1,51CF,FFD8,23FC,33FC,6ØØ4,ØØØ6,Ø13E,23FC,ØØØØ
DATA 954E,ØØØ6,Ø142,23FC,4EF8,2ØØØ,ØØØ6,Ø146,4EF9,ØØØ6
DATA ØØØØ,1B45,496E,7382,7265,7A2Ø,6C61,2Ø64,6973,7175
DATA 6574,7465,2Ø64,652Ø,5343,49ØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

SPECIAL LISTINGS

KLAX

```
' Crédits infinis pour les 2 joueurs à KLAX
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 324 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1E1FD9
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
~INP(2)
BSAVE "A:\KLAX.PRG",adr%,324
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,Ø122,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,487A,Ø1ØØ,3F3C,ØØØ9,4E41,5C8F
DATA 3F3C,ØØØ7,4E41,548F,487A,ØØØA,3F3C,ØØ26,4E4E,5C8F
DATA 487A,ØØØ8,3F3C,ØØ26,4E4E,4DF9,ØØØ6,ECØØ,4BFA,ØØ12
DATA 3E3C,ØØ7F,2CDD,51CF,FFFC,4EF9,ØØØ6,ECØØ,4FF9,ØØØ8
DATA ØØØØ,614E,ØØ7C,Ø7ØØ,41F9,ØØØ4,ØØØØ,43F9,ØØØ7,ØØØØ
DATA 3E3C,Ø97F,22D8,51CF,FFFC,3E3C,ØØ5Ø,2Ø7C,ØØØØ,ØØF4
DATA 227C,ØØØ7,2ØØØ,22D8,51CF,FFFC,23FC,4EF9,ØØØ7,ØØØ7
DATA 112Ø,33FC,2ØØØ,ØØØ7,1124,4DF9,ØØØ7,ØØØØ,4EF9,ØØØ7
DATA ØØØØ,41F9,ØØØ4,ØØØØ,48E7,Ø1CØ,3F3C,ØØØ9,3F3C,ØØØØ
DATA 4267,3F3C,ØØØ2,4267,42A7,2FØ8,3F3C,ØØØ8,4E4E,DFFC
DATA ØØØØ,ØØ14,4CD7,Ø38Ø,41E8,12ØØ,3F3C,ØØØA,3F3C,ØØØØ
DATA 3F3C,ØØØ1,3F3C,ØØØ1,4267,42A7,2FØ8,3F3C,ØØØ8,4E4E
DATA DFFC,ØØØØ,ØØ14,4CDF,Ø38Ø,4E75,31FC,6ØØ2,4E9A,2C7C
DATA ØØØØ,Ø4ØØ,4ED6,1B45,496E,7382,7265,7A2Ø,6C61,2Ø64
DATA 6973,7175,6574,7465,2Ø64,652Ø,4B4C,4158,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØ6C,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS

```
' MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS par Antonio SIMOES
' NRJ et Vies infinies pour à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 224 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1402ED
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une disquette TOTALEMENT VIERGE"
~INP(2)
MKDIR "A:\AUTO"
BSAVE "A:\AUTO\MONTY.PRG",adr%,224
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,ØØBE,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,487A,ØØ96,3F3C,ØØØ9,4E41,DFFC
DATA ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ4,2F3C,ØØØØ
DATA ØØØ3,2F3C,ØØØ4,ØØ33,42A7,42A7,2F3C,ØØØ8,ØØØ5,4E4E
DATA 4FEF,ØØ14,227C,ØØØØ,ØØ64,247C,ØØØ7,ØØØØ,3Ø3C,ØØ19
DATA 24D9,51C8,FFFC,23FC,4EF9,ØØØ7,ØØØ5,ØØ52,4279,ØØØ5
DATA ØØ56,4EF9,ØØØ5,ØØØØ,23FC,4EF9,ØØØ7,ØØØ1,ØØ64,33FC
DATA ØØ14,ØØØ1,ØØ68,4EDØ,6618,4279,ØØØ1,8Ø82,33FC,6ØØ4
DATA ØØØ1,8ØB6,41EB,FFFC,4EF9,ØØØ1,ØØ6A,4EF9,ØØØ1,ØØ2E
DATA 496E,7382,7265,7A2Ø,4D6F,6E74,792Ø,5Ø79,7468,6F6E
DATA 2773,2Ø46,6C79,696E,672Ø,4369,7263,7573,ØØFD,ØØØØ
DATA ØØ3A,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

JEUX... CRACK
ATARI ST/STE

B.A.T.

Sulution du jeu.
Pour tuer Hérigo:
Il faut déjà récupérer une carte du X-ifo dans la rue (175 Krells), et ensuite se rendre à la bonne heure au club privé. (ex: 6 heures du matin le second jour). Il est préférable d'acheter préalablement plusieurs champs de force et des munitions bien sur. Si vous tuez Mérigo vous pourrez récupérer en cherchant bien une clé qui vous permettra de visiter les souterrains de Terrapolis. (L'entrée se trouve au milieu des immeubles détruits par le tremblement de terre).
Pour tuer Vrangor:
Il faut plusieurs objets. Déjà acheter ou voler une carte "accès technicien" que l'on trouvera dans la rue. Cette carte vous permet de consulter les fichiers qui vous renseigneront sur Terrapolis et son environnement. Il vous faut impérativement relever le code epsilon (catégorie éclaireurs). Ce code vous permettra d'entrer dans la base de Vrangor.
Cette carte acquise, il faudra vous rendre au Bizzi Game entre 13h et 14h. Vous y rencontrerez un homme qui vous lancera un défit, il vous faudra miser 1ØØØ krells. Si vous le battez (voir trucs Bizzi à la fin), il vous proposera ses 1ØØØ Krells, ou de vous servir de guide. Vous choisirez la 2ème solution. En effet cet homme vous permettra de passer le garde qui bouche l'accès pour aller louer un drag. Il vous "pistonnera".
Vous arriverez alors sur une image pleine. Vous pourrez aller louer un drag (55ØØ Krells). Décollez! (Utiliser le drag en milieu de page à gauche). Dès que vous serez en l'air freinez pour pouvoir suivre l'appareil qui arrive en face de vous. Celui-ci passera au-dessus de la base et s'éloignera petit à petit. Suivez-le bien. Il va vous indiquez le chemin de la base de Vrangor. Si l'appareil disparait de votre champ de vision, ce n'est pas grave car il faut aller tout droit: la base vous localisera et vous tirera plusieurs fois dessus. Essayez de la localiser à votre tour en faisant un tour d'horizon (vers la gauche!). Puis tirer lui dessus, (sur les côtés si possible). Si vous la toucher, elle s'immobilisera, ne vous tirera plus dessus et un rectangle noir clignotera sur le côté de la base. Foncez droit dessus! C'est l'entrée de la base. Si tôt entré vous cliquerez comme pour avancer. La base vous demandera le code d'accès (épsilon D = droite G = gauche). Vous cliquerez sur les bons boutons (des lumières s'allumeront), et si vous ne vous êtes pas trompé, vous entrerez dans la base. Vous tomberez nez à nez avec la bombe de Vrangor. Vrangor ne tardera pas à vous localiser et vous entrerez alors en duel avec lui. Si vous le tuer c'est fini. (félicitations...). Attention après les félicitations vous retournez dans votre drag pour essayer de rejoindre Terrapolis. L'aventure continue.
Pour le Bizzi: relever sur une feuille les 3 premiers symboles puis ajouter à chaque fois le nouveau. Sauf erreur de frappe vous irez très loin et augmenterez votre niveau d'expérience.
Il est préférable d'acheter un peu à boire et à manger pour le guide.
Vous pourrez rencontrer Lydia au bordel à 1h. du matin.
N'oubliez jamais de consulter Bob pour connaitre votre état de santé, faire des programmes etc....
*(AUGOYARD Stéphane et RESSAM Mehdi).**

20th CENTURY SOFT

VOTRE JEU 48 H CHRONO EN ☎ AU 70.46.20.48

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

ATARI

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

CHALLENGER 289
GREAT COURTS / SUPER SKI
STUNT CAR / KICK OFF / BOMBER
FULL BLAST 289
RICK DANGEROUS / P 47
CARRIER COMMAND / CHICAGO 90
HIGHWAY PATROL 2 / FERRARI F1
LES CHEVALIERS 239
BLACK TIGER / DYNASTY WARS
STRIDER / GHOUL'S N GHOSTS
DECLIC 289
MANOIR DE MORTEVIELLE / TETRIS
TRIVIAL / WALLSTREET / CHESSMASTER
NRJ 249
NORTH & SOUTH/ TINTIN SUR LA LUNE
FIRE & FORGET/TEENAGE QUEENHOSTAGE
MIND GAMES 299
WATERLOO VF / AUSTERLITZ VF
CONFLICT: EUROPE VF
POWER PACK 249
LOMBARD RALLY / BLOODWYCH
XENON 2 / TV SPORTS FOOTBALL
TRIAD 3 285
SPEEDBALL / BLOOD MONEY
ROCKET RANGERS
INDIANA JS AVENTURE VF +
ZAC MC KRAKEN VF 289
DUNGEON MASTER +
CHAOS STRIKE BACK 289
FALCON + MISSION 1 289
10 MEGA HITS VOL 2 345
EPYX SPORTING GOLD 269
HOLLYWOOD COLLECTION 239
LES BATTANTS 289
LES JUSTICIERS 2 239
MONDE DES MERVEILLES. 239

AFTER THE WAR 189
AQUANAUT 249
B.A.T. 349
BACK TO THE FUTURE 2.. 239
BADLANDS 239
BATTLE COMMAND 239
BETRAYAL 239
BLOCK OUT 199
BOMBER 285
BOMBER MISSION 185
CADAVER 239
CAPTIVE 235
CHASE HQ 2 239
CHESS CHAMPION 2175 289
CHUCK YEAGER 2 239
CONQUEROR 239
DAMES SIMULATOR 269
DARK CENTURY 259
DAY OF THE THUNDER 245
DELUXE PAINT VF 550
DRAKKEN 269
EXPLORA 3 289
ELVIRA 289
F 19 STEALTH FIGHTER 259
F 29 RETALIATOR 199
FALCON MISSION 1 ou 2 185
FIENDISH FREDDY 269
FINAL WHISTLE (KICK OFF) 139
FLIGHT INTRUDER 285
FLIGHT SIMULATOR 2 VF 369
FLOOD 239
FOFT 220
GOLD OF THE AZTECS 189
GOLDEN AXE 239
GREAT COURTS 2 245
HARD DRIVIN' 2 239
INDIANA JS AVENTURE VF 199
INFESTATION 239
INTER SOCCER CHALLEN. 235
INTERPHASE 3 D 235
IRON LORD 269
JAMES POND 239
JUPITER'S MASTERDRIVE. 245
KICK OFF 2 + SCENARIO.. 220
LES VOYAGEURS DU TEMP 239
LOOM VF 280
LOST PATROL 239
LOTUS TURBO ESPRIT 189
M1 TANK PLATOON VF 245
MAUPITI ISLAND 239
MIDWINTER 239
MURDER 189
OCEAN BEACH VOLLEY 169
OFF ROAD RACER 235
OPERATION STEALTH 269
ORIENTAL GAMES 199
PANG 239
POPULOUS 199
POWERMONGER 239
PLAYER MANAGER 249
PLOTTING 239
PROJECTYLE 189
RA 189
RED STORM RISING 265
RESOLUTION 101 239
RICK DANGEROUS 2 235
RINGS OF MEDUSA 289
ROBOCOP 2 239
SECRET WEAPON LUFTWA 289
SHADOW OF THE BEAST.. 239
SIM CITY 245
SLIDERS 239
SPEEDBALL 2 235
STRIDER 2 239
STUNT CAR 189
SWIV 239
TENNIS DE TABLE 199
THE IMMORTAL 239
THE LIGHT CORRIDOR 239
TIE BREAK 199
TEAM SUZUKI 239
TOTAL RECALL 239
TOWER OF BABEL 239
TURRICAN 189
TURTLES TEENAGE MUTA. 239
TV SPORTS BASKETBALL.. 239
ULTIMATE RIDE 239
VAXINE 239
WATERLOO VF 239
WELLTRIS 239
WORLD CHAMPION SOCCER 239
ZAC MAC CRACKEN VF 199

PC COMPATIBLES

PROMO
BUDOKAN 199
FERRARI F1 149
GREAT COURTS 199
INDIANAPOLIS 500 199
MANOIR DE MORTEVIELLE 199
WATERLOO 199
GATO 99

CARTE SOUND BLASTER 1690

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

4 D BOXING 289
688 SUBMARINE 269
BATTLE OF BRITAIN 285
BETRAYAL 290
CAPTIVE 285
COLONY 320
DAS BOOT 380
EXPLORA 3 289
F 19 STEALTH FIGHTER 369
F 15 STRIKE EAGLE 2 335
FALCON 3 335
FLIGHT SIMULATOR 4 435
FLIGHT INTRUDER 329
GREAT COURTS 2 239
INDIANA JS AVENTURE VF. 259
KICK OFF 2 235
LES VOYAGEURS DU TEMP. 269
LHX ATTACK CHOPPER 369
LOOM VF 285
LOST PATROL 249
M1 TANK PLATOON 369
OPERATION STEALTH 289
POPULOUS 235
RAILROAD TYCOON 299
RED STORM RISING 299
RICK DANGEROUS 2 239
SECRET MONKEY ISLAND. 285
SECRET WEAPON LUFTWA 289
SILENT SERVICE 2 369
SIM CITY 245
SIM EARTH 289
TEST DRIVE 3 239
THE BLUE MAX 289
U.F.O. 369
VETTE 289
WING COMMANDER 299
WOLFPACK 299

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

AMIGA

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

10 MEGA HITS VOL 2 345
CHALLENGER 289
DECLIC 289
EPYX SPORTING GOLD 269
FULL BLAST 289
HOLLYWOOD COLLECTION 239
LES GEN' D' OR 239
LES BATTANTS 289
LES JUSTICIERS 2 239
MONDE DES MERVEILLES. 239

688 SUBMARINE 229
AWESOME 239
BAT 289
BETRAYAL 289
BOMBER 285
BUDOKAN 235
CADAVER 239
CAPTIVE 235
CARTHAGE 239
CHAOS STRIKE BACK 239
DRAKKEN 239
DUNGEON MASTER VF 269
EXPLORA 3 289
F 29 RETALIATOR 235
FALCON VF 289
FALCON MISSION 1 ou 2 189
FLOOD 239
GOLDEN AXE 239
HOUND OF THE SHADOW 249
INDIANAPOLIS 500 199
INDIANA JS AVENTURE.. 199
IRON LORD 289
JET 329
KICK OFF 2 + SCENARIO. 220
LOOM VF 289
LOTUS TURBO ESPRIT 220.
M1 TANK PLATOON 245
MAUPITI ISLAND 269
OPERATION STEALTH 269
PANG 239
POPULOUS 220
POWERMONGER 239
RICK DANGEROUS 2 235
ROBOCOP 2 239
RVF HONDA 249
SHADOW BEAST 2 335
SIM CITY 239
SPEEDBALL 2 239
THE IMMORTAL 239
TOTAL RECALL 239
TV SPORTS BASKETBALL 239
UNREAL 239
UN SQUADRON 239
WINGS 279
WOLFPACK 285
Z OUT 239

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

NOM : ☎ 70.46.20.48
ADRESSE : ☐ CONTRE REMBOURSEMENT + 24 F
☐ CHEQUE ☐ CARTE BLEUE
VILLE N° CB
CODE POSTAL
TYPE D'ORDINATEUR TELEPHONE DATE D'EXPIRATION
TITRES : PRIX :
FRAIS D'EXPEDITION :
NORMAL 15 F
COLISSIMO 25 F
Livraison garantie sous 48 H
PORT 50 DISCS 30 F
100 DISCS 50 F
G4 29 FRAIS DE PORT TOTAL : + SIGNATURE :
DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

JEUX... CRACK AMIGA

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

Prenez votre GFA Basic et démarrer le. Tapez le programme "Block editor v 1.Ø". Sauvegardez ce programme sur une disquette vierge. Quand vous voudrez avoir des vies infinies sur un jeu précis, prenez le programme block editor que vous aurez tapé auparavant (ou au parasol...) et tapez à la suite les 3 ou 4 lignes de programme données pour chaque nom de jeu différent. Vous obtiendrez ainsi un gros programme que vous sauvegarderez en lui donnant un autre nom (exemple: le nom du jeu). Ne le sauvegardez surtout pas sur la disquette de jeu original, vous risqueriez de l'endommager. Maintenant il vous suffira de charger votre GFA Basic et de charger le gros programme. Faites RUN et suivez les instructions inscrites à l'écran.

LES EDITEURS DE SECTEURS

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

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

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

LES EDITEURS DE MEMOIRE

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

METHODE D' UTLISATION DES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre basic, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA BASIC et l'AMIGA BASIC qui est lui fournit avec votre AMIGA.
Le GFA BASIC ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.
L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de ligne et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

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

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

BLOCK EDITOR V1.0 ©JOYSTICK 1990

```
' BLOCKEDITOR V1.Ø  Par Christophe PARIS
' © JOYSTICK 1990
io%=MALLOC(112Ø,&H1ØØØ2)
bu%=MALLOC(1Ø24,&H1ØØØ2)
task=Ø
my=FindTask(task)
LPOKE io%+8Ø+&H1Ø,my
error=AddPort(io%+8Ø)
LPOKE io%+14,io%+8Ø
n$="trackdisk.device"
error=OpenDevice(V:n$,Ø,io%,Ø)
READ check,titre$,n&
PRINT AT(15,8);titre$;" trainer  par C.PARIS"
DIM crack$(n&)
FOR i=1 TO n&
READ crack$(i)
NEXT i
checksum
FOR operation=1 TO n&
PRINT AT(15,1Ø+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$(joy))
NEXT joy
gotblock(2,1Ø24,block)
IF PEEK(bu%+decal)=d_octet(1)
test=Ø
GOTO ok
ENDIF
IF PEEK(bu%+decal)=s_octet(1)
SWAP s_octet(),d_octet()
test=1
ELSE
PRINT " ...ERREUR DE DISK !!!..."
init_fin
END
ENDIF
ok:
FOR joy=Ø TO nbr_oct-1
POKE (bu%+decal+joy),s_octet(joy+1)
NEXT joy
gotblock(3,1Ø24,block)
gotblock(4,Ø,Ø)
NEXT disk
IF test=1
PRINT " ..... désactive !"
ELSE
PRINT " active !"
ENDIF
NEXT operation
init_fin
PROCEDURE init_fin
ror=CloseDevice(io%)
error=RemPort(io%+8Ø)
error=MFREE(io%,112Ø)
error=MFREE(bu%,1Ø24)
RETURN
PROCEDURE gotblock(opera,long,offset)
DPOKE io%+28,opera
LPOKE io%+4Ø,bu%
LPOKE io%+36,long
LPOKE io%+44,offset
error=DoIO(io%)
RETURN
PROCEDURE checksum
WHILE to$<>"*"
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
```

NIGHT HUNTER (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' NIGHT HUNTER Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 8719,"NIGHT HUNTER",1,"vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ3,Ø,ØØØØØ,Ø3ØØ,46,41,fa,fe,9c,2Ø,bc,ØØ,Ø3,ØØ,ØØ,2Ø,7c,ØØ,ØØ,Ø2,ØØ,43,f9,ØØ,Ø3,ØØ,ØØ,22,fc,23,fc,ØØ,Ø3
DATA 22,fc,ØØ,Ø1,ØØ,Ø7,22,fc,ee,6a,4e,f9,22,fc,ØØ,Ø7,ed,ØØ,22,fc,13,fc,ØØ,4a,22,fc,ØØ,Ø4,6c,94,22,fc,4e,f9,ØØ
DATA Ø4,32,fc,41,f2,4e,75,ØØ,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø ,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,ØØØØØ,ØØØc,Ø6,61,ØØ,Ø2,f9,4e,71,2Ø,7c,ØØ,ØØ,Ø2,Ø2,Ø,ØØØØØ,ØØØ5,Ø3,b4,64,1e,b3,a5,77,*
```

MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 359474,"MONTHY PITONS",1,"Energie illimitées"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,57aØØ,62,2,4a,71,d2,4Ø,*
```

NO EXIT (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' NO EXIT Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 862764,"NO EXIT",1,"Transformations illimitées"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,694ØØ,2c,1,4a,53,Ø,694ØØ,14,1,aa,a1,*
```

RICK DANGEROUS II (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' RICK DANGERIOUS II ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 668792,"RICK DANGERIOUS II",1,"Mega trainer"
sum:
DATA ØØØ3,Ø,364ØØ,137,1,ØØ,Ø1,Ø,366ØØ,Ø25,1,ØØ,Ø1,Ø,368ØØ,113,1,ØØ,Ø1,*
```

PIPEMANIA (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' PIPEMANIA Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 2Ø19Ø3,"PIPEMANIA",1,"vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,314ØØ,1Ø,1,4a,53,*
```

ALTERED BEAST (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' ALTERED BEAST Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 44822,"Altered Beast",1,"vies illimitées"
sum:
DATA 1,Ø,aaØØ,1b6,6,4e,71,4e,71,6Ø,28,53,72,Ø,66,28,*
```

HILLSFAR

```
' Ce programme en GFA BASIC vous met 255 points de vie a vos personnages
' sauvés sur votre GAME DISK de HILLSFAR . (c) JOYSTICK 199Ø
PRINT AT(1Ø,5);"Insérez votre disquette de sauvegarde en dfØ:"
INPUT "          Nom de votre personnage";n$
IF LEN(n$)>7
  ln$=LEFT$(n$,7)+"C.HIL"
ELSE
  ln$=n$+".HIL"
ENDIF
PRINT ln$
DIM oct|(&HBC)
BLOAD "dfØ:"+ln$,V:oct|(Ø)
DPOKE V:oct|(Ø)+&H2Ø,&HDDFF
BSAVE "dfØ:"+ln$,V:oct|(Ø),&HBC
```

JEUX... CRACK
AMIGA

NIGHT HUNTER

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $ØØ, offset $3ØØ , les octets 41 fa fe 9c 2Ø bc ØØ Ø3 ØØ ØØ 2Ø 7c ØØ ØØ Ø2 ØØ 43 f9 ØØ Ø3 ØØ ØØ 22 fc 23 fc ØØ Ø3 22 fc ØØ Ø1 ØØ Ø7 22 fc ee 6a 4e f9 22 fc ØØ Ø7 ed ØØ 22 fc 13 fc ØØ 4a 22 fc ØØ Ø4 6c 94 22 fc 4e f9 ØØ Ø4 32 fc 41 f2 4e 75 à la place de ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ . . . . . (que des zeros) et toujours block $ØØ, offset $Øc, mettre les octets 61 ØØ Ø2 f9 4e 71 à la place de 2Ø 7c ØØ ØØ Ø2 Ø2 et recalculer le checksum du bootblock.

NO EXIT

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

DRAGON BREED

Pour avoir les vies illimitées booter la disquette jusqu'à l'apparition du logo ACTIVISION puis faire immediatement un reset et charger l'amiga-monitor et faire
: 7Ø15a ØØ Ø7 fØ ØØ
: 7fØØØ 13 fc ØØ 4a ØØ Ø1 f1 84 4e f9 ØØ Ø1 d2 bØ remettre l'original dans le drive et faire
g 7ØØØØ (et le jeu repart!!-!).

BUGGY BOY (COMPIL UBI SOFT)

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

ALL POINTS BULLETIN (COMPIL UBI SOFT)

Pour avoir les demerits illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $1a9, offset $15Ø , l'octets 4a à la place de 52 et au block $1b7 offset $1b8 changer l'octet 52 par 4a.

THE LIGHT CORRIDOR

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

VIGILANTE

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $4Ø3, offset $9a, l'octet 4a à la place de 53.

TETRIS

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

ROTOX

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $313, offset $1Ø4 , l'octet ØØ à la place de Ø1

CRACK

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

U.N. SQUADRON

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

PIPEMANIA

Pour avoir un trainer, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $18a, offset $1Ø , l'octet 4a à la place de 53

RICK DANGERIOUS II

Pour avoir le mega trainer, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $1b2, offset $25 , l'octet ØØ à la place de Ø1 et block $1b3, offset $25, l'octet ØØ à la place de Ø1 et block $1b4, offset $113, l'octet ØØ à la place de Ø1.

THE LIGHT CORRIDOR

Voici les codes :
ØØØØ 54ØØ Ø1Ø1 39Ø1 26Ø2 99Ø2 43Ø3 9ØØ3 69Ø4 33Ø5 93Ø5 34Ø6 Ø4Ø7 64Ø7 2ØØ8 74Ø8 47Ø9 381Ø Ø511 6811 3212 Ø213 8213 5Ø14 1Ø15 8215 5116 Ø117 7Ø17 5518 2819 9919 732Ø 2521 Ø622 3722 1233 4523 4124 1825 1926 9726 5927 Ø528 7328 3929 3Ø3Ø Ø531 8431 9932

SUPER WONDER BOY

Pour avoir l'energie illimitée faire avec l'AMIGA-MONITOR.
< 4ØØØØ Ø 3ØØ 1bØ
: 61baØ 4a
: 66cfc 4a
: 6a97a 4a puis faire
> 4ØØØØ Ø 3ØØ 1bØ

PANZA KICK BOXING

Pour avoir un super boxeur (EX: Boxeur A) faire avec AMIGA-Monitor
[4ØØØØ dfØ:B/BOXER.ØØA
: 4ØØØØ ØØ 63 63 63 à la place de ØØ 28 14 1e
] 4ØØØØ 24 dfØ:B/BOXER.ØØA

THE APPRENTICE

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $ØØ, offset $36, les octets 41 f9 ØØ Ø7 ff ØØ 2Ø fc 42 79 ØØ Ø1 2Ø fc 1c 54 42 79 2Ø fc ØØ Ø1 21 42 2Ø fc 4e f9 ØØ ØØ 3Ø fc aa ØØ 41 f9 ØØ Ø7 Ø1 1a 2Ø fc 4e b9 ØØ Ø7 3Ø fc ff ØØ 4e f9 ØØ Ø7 ØØ ØØ à la place de 4e f9 ØØ Ø7 ØØ ØØ ØØ ØØ ..... et recalculer le checksum du boot secteur.

MONTY PITHONS

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

ASPAR GRAND PRIX (COMPIL UBI SOFT)

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

MONTY PITONS FLYING CIRCUS

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

TORVAK THE WARRIOR

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

SLY SPY SECRET AGENT

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

JEUX... CRACK
AMIGA

SPACE ROGUE

Tout d'abord vous devez vous constituer une armurerie décente. Aprés avoir atterri sur Hiathra, allez voir Orelian, le représentant impérial et passez vôtre examen de pilote spatial. Les réponses à celui ci sont: 1: 3.26 2: type 0 3: F=M+A 4: THE IMPERIUM Sans vôtre licence de pilote spatial vous ne pourrez acheter aucune arme, boucliers, etc, ce qui n'arrangerait pas vos affaires. Parlez à tout le monde à la base, spécialement à VEDA (un monstre vert). S'il vous vends des lentilles de contact, achetez les. Allez alors dans la chambre ou se trouve CEBAK (la fille qui n'arrête pas de parler du meilleur jeu d'arcade de la galaxie) .Inspectez la combinaison spatiale se trouvant sur le mur de derriére et vous devriez trouver une carte clé. Lorsque vous aurez parlé à tout le monde, allez trouver le confectionneur de vaisseaux. Achetez lui quatre "Cargo pods". Puis allez voir le marchand et achetez lui huit tonnes soit de "1bg rams" soit de "super computers". S'ils ne disposent de rien de tout cela, n'achetez rien. Puis rendez vous au poste avanéé MICON 1 . Vendez le 1GB RAMS ou les SUPERCOMPUTERS et achetez les explosifs ou les credits "FORGED " Allez alors trouver Sir Eld . Il vous demandera de lui rendre un service, alors acceptez. Retournez à la base HIATHRA et livrez la statuette au Représentant Imperial.. Vendez les Explosifs ou les FORGEDS mais pas les supercomputers ou le 1gb rams. Retournez à MICON 1 et parlez à Sir Held. Il vous donnera d'utiles conseils et une boîte. Continuez ces allez retour entre HIATHRA et MICON 1 jusqu'a ce que vous disposiez d'assez de crédits pour acheter un LASER A FAISCEAU REPARTI. Maintenant le fun commenée !!! Vous devez ici prendre une décision. Soit vous deviendrez un pirate ou un chasseur de primes. être un pirate signifie que vous serez plus entraéné au combat et (plus important) que vous gagnerez plus d'argent, mais cela signifie également que chaque vaisseau que vous rencontrerez vous attaquera. Si vous êtes chasseur de primes, au moins les vaisseaux marchands ne vous attaqueront pas. Le prochain article sur vôtre agenda est de vous procurer plus d'armure. Lorsque vos en aurez 500, et que vôtre réputation est féroce (FIERCE) ou plus, allez trouver la duchesse AVENSTAR à la base spatiale de DENEB-PRIME se trouvant dans le systéme DENEB. Elle vous donnera une mission. Parlez à l'étudiante de DENEB qui vous dira d'aller à NAR'SEE et de dire "rakbit" à l'un des aliens. Faites cela puis retournez à DENEB parler à l'étudiante. Elle vous donnera un MALIR ARTEFACT. Allez ensuite dans le systéme BASSRUTI. La, allez à la mine. Il vous est conseillé de sauvegarder vôtre position avant d'atterir sur la station car il y a toujours quelaques monstres rodants dans les environs. Lorsque vous avez atteri, allez dans la chambre se trouvant directement en dessous de la zone d'atter`rissage. Un monstre devrait y penetrer alors soyez prudent. Vous devez essayer de mettre une table entre vous et le monstre puis filer vers l'une des portes. Lorsque vous serez s√r d'avoir semé le monstre, allez dans la chambre se trouvant dans le bas cété gauche de la station (celle avec le coffre-fort à l'interieur) et inspectez le cabinet qui se trouve en dessous. Vous devriez trouver des NSB. Maintenant retournez au vaisseau et volez jusqu'au systéme ARCTURUS et allez sur la station miniére MICON II . Allez voir le MADMAN se trouvant dans l'un des corridors et parlez lui. Sélectionnez "other " et tapez "NSB ". Il vous demandera le nom de sa mission, question a laquelle vous devez répondre "FERRET". Il vous dira alors d'aller trouver GUT . Allez à la carriére KOTH et utilisez la carte sur la porte vérouillée. Evitez les zones d'alarme et allez inspecter l'un des carrés se trouvant sur le mur du haut; vous y trouverez le rouleau de transmutation si vous avez bien acheté les lentilles de contact à Veda. Retournez alors au systéme Bassruti et montez par l'aspirateur jusqu'au systéme poste avanéé FREE GUILD. Allez voir CHI SHA et dites que vous êtes un ROGUE . Sélectionnez "other " et dites "LUX-23A" Acceptez de l'aider et elle viendra sur vôtre vaisseau comme droide de réparation. Allez alors voir OMAR et demandez lui ou trouver GUT. Il vous dira d'aller tout d'abord d'aller détruire un titan. Cette téche n'est pas trop difficile à remplir du moment que vous disposez de 500 armures et de boucliers décents. Ceci fait, retournez trouver Gut . Il vous dira d'aller voir le marchand Baakili. Dites lui "MANCHI" et offrez lui le MALIR ARTIFACT. Lorsque vous aurez reéu l'information, retournez voir GUT . Il vous dira d'aller voir TROCHAL pour lui voler le CHIGONGER. Tout d'abord, allez à la station miniére MICON IV se trouvant dans le systéme ZED N27 . Une fois dans la station fouillez dérriére la porte verrouillée jusqu'a ce que vous trouviez un bouclier PSIONIC . Puis allez au poste avanéé TROCHAL se trouvant dns le systéme SIGURE et allez voir VILANIE. Elle vous demandera d'enlever le bouclier : N'EN FAITES RIEN!!!! Elle appellera les gardes alors deverouillez rapidement sa porte et inspectez prés de l'EGG. Prenez le CHIGONGER et retournez trouver GUT . Puis allez sur ZED N27 et parlez au professeur PROSK . Donnez lui le ruban de transmutation, et demandez lui le "NULL DAMPER". Entrez alors les coordonnées "GC 3409 ". Allez à la console de navigation, et programmez l'itinéraire sur "MANCHI HOMEWORLD ". Atterrissez ici, et observez les jolies images. TIPS: Utilisez la carte pour arriver et vous déplacer dans la station miniére de Bassruti, car si vou vous déplaéez au petit bonheur ble monstre ne fera qu'une bouchée de vous. N'esperez pas devenir un pirate ou un chasseur de primes sans être armé jusqu'aux dents. Naturellement c'est le laser le plus cher qui est le meilleur (le "PARTICLE BEAM") : ils sont trés efficaces pour se débarrasser de tout gêneur. Achetez tout d'abord le laser Sapphire (si vous en avez les moyens) puis vous acheterez l'autre laser par la suite. Les torpilles Plasma sont efficaces, bon marché, alors achetez en a peu prés six et sept missiles Nova. Pour entrer à l'intérieur d'un trou vous devez voler à travers la Porte Malir à une velocitée minimum de 21 ms. Vous pouvez entrer par les cétés sans infliger de dommages à vôtre armure.La vitesse correcte se situe peu prés entre 15 et 22 ms.: entraénez vous et vous ne devriez pas avoir de problémes.. Le "turbo thruster" est utile, mais pas rellement indispensable .Les armures valent vraiment le coup d'Ωtre achetées. Mettez les en haut de vôtre liste d'achat et procurez les vous dés que vous en aurez les moyens. Aprés cet achat, vous devrez selectionner "Repair Armour ". Les "ECM " sont utiles pour les combats avec les titans et les corsaires. Mais comme le turbo, ils ne sont pas indispensable. Les Manchi vous attaqueront toujours, qui que vous soyez, et le résultat d'une bataille avec eux est toujours une lutte à mort car les Manchi ne se rendent jamais.

(Sylvain DEMANET)

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

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

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

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



3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

JEUX... CRACK AMIGA

A.P.B. (COMPIL UBI SOFT) (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' All Points Bulletin (Compil UBY SOFT) Trainer ; JOYSTICK (C) 1990
DATA 443460,"A.P.B.",1,"Demerits illimités"
sum:
DATA 0002,0,3520Ø,150,1,4a,52
DATA 0,36e00,1b8,1,4a,52,*
```

THE APPRENTICE (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' THE APPRENTICE Trainer ; JOYSTICK (C) 1990
DATA 6206,"THE APPRENTICE",1,"vies illimitées"
sum:
DATA 0002,0,00000,036,038
DATA 41,f9,00,07,ff,00,20,fc,42,79,00,01
DATA 20,fc,1c,54,42,79,20,fc,00,01,21,42
DATA 20,fc,4e,f9,00,00,30,fc,aa,00,41,f9
DATA 00,07,01,1a,20,fc,4e,b9,00,07
DATA 30,fc,ff,00,4e,f9,00,07,00,00
DATA 4e,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
DATA 0,0000,004,4,4b,93,bc,a9,5c,dc,3f,a7,*
```

ASPAR GRAND PRIX (COMPIL UBI SOFT) (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' ASPAR GRAND PRIX (Compil UBY SOFT) Trainer ; JOYSTICK (C) 1990
DATA 22417,"ASPAR GRAND PRIX",1,"bike illimité"
sum:
DATA 0001,0,5600,0f2,1,4a,53,*
```

PANZA KICK BOXING (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' PANZA KICK BOXING DISK 'B'; JOYSTICK (C) 1990
DATA 487840,"PANZA KICK BOXING",1,"Super Boxeur A"
sum:
DATA 01,0,77000,19,3,63,63,63,28,14,1e,*
```

BUGGY BOY (COMPIL UBI SOFT) (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' BUGGY BOY (Compil UBY SOFT) Trainer ; JOYSTICK (C) 1990
DATA 156306,"BUGGY BOY",1,"temps illimité"
sum:
DATA 0002,0,13000,0ac,1,4a,53
DATA 0,13000,014,1,9d,94,*
```

DRAGON BREED

```
' DRAGON BREED Trainer (vie) par C.PARIS
' Charger l'original jusqu'à ce que la premiere Image
' logo 'ACTIVISION' apparaisse, faire immédiatement un reset au clavier,
' charger ce prg, remettre l'original et faire 'RUN'
FOR i=&H7F000 TO &H7F000+13
READ joy$
joy=VAL("&h"+joy$)
POKE i,joy
NEXT i
LPOKE &H7015A,&H7F000
stick=&H70000
CALL stick
DATA 13,fc,00,4a,00,01,f1,84,4e,f9,00,01,d2,b0
```

EMMANUELLE

Voici les instructions pour trouver les 3 statuettes de ce superbe jeu.
- Aller à Iguaçu. Se rendre aux chutes et sauter dans l'eau, elle est au fond. Vous avez la première.
- Aller à Rio. Aller chercher la fiole de drogue sur le bateau où se trouve l'homme. Répondez : "Non, je cherche l'aventure!" et il vous donnera une fiole de drogue? Se rendre au casino. Offrir un cigare à l'homme (le cigare est sur le plateau de la vendeuse). Il vous conduira dans un village (les favelas) et il vous donnera une statue. Vous avez la deuxième.
- Aller à Manaus. Dans le hall de l'hôtel, demander au portier qu'il vous conduise à l'opéra. Rentrer à l'hôtel puis recommencer l'opération jusqu'à ce que la statuette apparaisse ou qu'il vous dise que l'opéra est fermé et qu'il demande si vous voulez payer pour visiter (répondre "J'accepte"). Vous avez la troisième statuette!
Il ne vous reste plus qu'à trouver Emmanuelle.

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

Pour avoir plus d'énergie au combat :
- Aller au village. Acheter le tambourin. Prendre le taxi et rentrer à l'hôtel. Parler au portier. Répondre ("J'accepte"). Et voilà.
Un autre truc pour la bagarre :
- Lorsque vous avez à vous battre, ne touchez à rien, la bagarre se fera toute seule, vous serez victorieux à chaque fois.
(Sébastien IMENEZ)

POWER DRIFT

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

TOOBIN

Les canettes de boisson sont vos meilleurs atouts de défense, bien que vous ne démarriez qu'avec six d'entre elles. Trouvez-en un pack de six (il y en a plein qui flottent sur l'eau). Vous bénéficierez alors de la meilleure protection possible, mais attention: dès que vous aurez été blessé par l'ennemi, votre stock ne sera plus infini. Sachez que les monstres réagissent aux tirs de canette de différentes façons: soit ils coulent, soit ils changent de direction. L'alligator géant apparaît à chaque fois que vous traînez trop longtemps dans un lieu. Il est plus rapide que vous et les canettes ne lui font rien. En fait, le seul moyen de lui échapper est de courir vers une porte. A chaque fois que vous franchirez une porte sans être touché, votre multiplicateur de score augmentera. Naturellement vous démarrez avec un score de base (x1), mais pour chaque porte réussie, le multiplicateur augmentera d'un, et tous les points récupérez après seront multipliés respectivement.
Prenez garde à deux objets suivants très utiles dans ce soft, qui se trouvent souvent dans l'eau: Une balle qui procure de la vitesse supplémentaire durant un instant . Tirez sur tout ce qui bouge: plus vous descendrez de trucs et plus vous aurez de chance de voir apparaître les lettres bonus T ,O, O,B, I et N .

TYPHOON

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

INTERPHASE

A n'importe quel moment durant un vol, tapez Fenny (vous devez impérativement utiliser un F majuscule) afin d'activer le cheat mode. Dès que vous aurez tapé cela, vous vous retrouverez devant un screen vous permettant de vous déplacer à votre guise au travers des aliens et autres objets de ce soft. De plus, vous disposez d'un contrôle total sur eux avec la souris : vous pouvez les faire se retourner et zoomer à travers le screen (en enfonçant le bouton gauche tout en déplaçant la souris.) Pour passer à l'objet suivant, enfoncez le bouton droit.

PIPE MANIA

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

JOYSTICK SECOURS

103 Boulevard Mac DONALD
75019 PARIS

REPONSES

Vous êtes victorieux?

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

JOY'S TEAM

LAST NINJA II

J.Phil. R.80007

Au niveau 6 de Last Ninja II.

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

MANIAC MANSION

Benoit. R.70002

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

RAMBO III

Bruno. R.70008

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

RAINBOW ISLANDS

Guillaume. R.70007

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

THUNDERCATS

Jérôme. R.70015

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

GHOST'N'GOBLINS

Jérôme. R.70028

Pour battre les deux unicornes, il faut tout d'abord en déclencher un, en s'avançant, et retourner dans le tableau précédent. Il est maintenant seul, pour le tuer, tu tires en sautant. Ensuite tu vas tuer le deuxième unicorne, en tirant et en sautant, et tu as fini le 2ème level.

PHANTASY STAR

Sylvain. R.70010

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

R-TYPE

Nunzio. R.70019

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

LA LEGENDE DE ZELDA

Julien. R.70034

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

MEGA MAN

Holmes. R.70026

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

TROJAN

Nico. R.70027

Il y a une puissance extra dans le 2è égout du premier niveau. Elle est dans le rocher encastré dans le mur le plus proche de l'échelle. L'autre puissance extra est dans le premier égout du 4ème niveau, elle est au dessus de la botte.

INDIANA JONES

Un lecteur. R.11019

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

INDIANA JONES

Un lecteur. R.11033

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

INDIANA JONES III

Un lecteur. R.11021

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

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

AMIGA

CONTACT

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

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

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

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

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

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

VENTE

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

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

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

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

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

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

AMSTRAD

CONTACT

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

VENTE

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

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

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

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

60 N°2003495
Vds. CPC 464 coul. + lect. K7 & DK + ext. mémoire + de très nbrx. jx. + 2 Joys. + carte fodos. Prix : 3000 frs. Contacter Yves. Tel.: (16).44.86.66.21.

75 N°2003496
Vds. CPC 6128 coul. + Tunner TV. + radio reveil + lecteur K7 + Joys. + nbrx. jx.: Op. Wolf, R-Type, Les Justiciers etc..., Prix : 5500 frs. (à déb.). Contacter Cédric. Tel.: 43.63.08.41. (ap. 18h30.). Urgent!

75 N°2003534
CPC 6128 + écran coul. (état neuf) + man. + nbrx. jx. orig. Prix : 2500 frs. (à déb.). Demander Wladimir. Tel.: 42.77.52.61.

75 N°2003560
Vds. CPC 6128 mono. (t.b.e.), + 2 Joyst. + revues + nbrx. jx.: (Shadow Warriors, Renegade 3). Prix : 1750 frs. Tel.: 45.40.50.60. (ap. 18h.).

75 N°2003565
Vds CPC 6128 + mon. coul. + radio réveil + meuble + 2 manettes + multiface II + nbx jeux. Prix : 3200 frs. Contacter Mme Fournier. Tel.: 45.25.47.57.

77 N°2003497
Vds. CPC 6128 + mon. mono + jx. + manette. Prix : 3000 frs. Contacter David. Tel.: 60.20.87.25. (ap. 19h. et 18h. en week end.).

78 N°2003498
Vds. CPC 464 + adapt. D7 + adapt. TV + radio reveil + Joys. + jx. + manuels et cartons + mags. + meuble. Prix : 3700 frs. Contacter David. Tel.: 30.87.02.40. Urgent!

92 N°2003500
CPC 6128 + mon. coul. + Joys. + jx. Demander Thierry. Tel.: 43.50.60.07. (ap. 18h., sauf mer. et vend. ap. 20h.).

92 N°2003501
CPC 464 coul. + DDI1 + impri. DMP 2160 + man. + crayon optique + 24 jx. disqs. et 30 jx. K7. Prix : 3000 frs. (le tout). Tel.: 47.01.22.44. (le soir et le week end.).

92 N°2003502
Vds. 6128 mon. coul., man. + de très nbrx. jx. Prix : 3200 frs. Contacter Sébastien. Tel.: 47.29.21.49.

93 N°2003503
Vds. CPC 6128 coul. + adapt. TV + radio reveil + magnum light phaser + Joyst. + nbrx. jx. + revues. Prix : 3550 frs. Tel.: 48.47.94.69. (ap. 19h.).

93 N°2003504
Vds. PC 1512 + 2 lect. + écran CGP + 1 Joys. + nbrx. disqs.: (Double Dragon 1&2, Fire & Forget etc....). + livre sur PC. Prix : 5000 frs. Demander Sylvain. Tel.: 43.51.22.16.

94 N°2003505
CPC 6128 coul. + 2 Joys. + Tunner TV + radio reveil + nbrx. jx. (orig.) + nbrx. mags. + 1 boite à DK + compil. (val.: 8200 frs.). Prix : 3500 frs. (le tout t.b.e.). Contacter Julien. Tel.: 48.08.77.48.

94 N°2003506
Vds. CPC 6128 coul. (excellent état 1989). + Joys. + jx. + disco. 6 + housses. Prix : 2500 frs. Contacter Mme. D'Oria. Tel.: 42.80.67.77. (HB.).

94 N°2003507
Vds. CPC 6128 coul. + digit. ARA + synthe vocal Fr + nbrses. disqs. + cadeaux. (val.: neuf + 12000 frs.). Cédé à 7000 frs. (à déb.). Contacter Jérôme. Tel.: 48.08.00.13. (le soir).

94 N°2003508
Vds. CPC 6128 coul. + jx. + man. + guide utilisation. Prix : 2500 frs. (le tout). Tel.: 40.86.43.27.

94 N°2003504BIS
Vds. CPC 6128 mon. coul. + meuble + radio reveil + adapt. + jx. + synthé. vocal + adapt. clavier. Prix : 3200 frs. Tel.: 46.82.09.43. (ap. 18h.).

95 N°2003509
Vds. CPC 6128 coul. (ss/garant.). + 2 Joys. + housses de protection + de nbrx. jx. + copieur + manuel. Prix : 3000 frs. Tel.: 34.68.23.08.

95 N°2003510
Vds. CPC 6128 + 464 + mon. coul. + mon. mono + jx. K7&DK + 1 Joys. + nbrses. revues + TV N&B. Prix : 3500 frs. (le tout). Demander J.Luc. Tel.: 39.90.89.51. (entre 19h et 20h.).

95 N°2003511
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. jx. (orig.) + revues + man. Prix : 2500 frs. + Tunner TV avec tv.cde. Prix : 1000 frs. Impri. DMP 2160 + test, mat. Prix : 1000 frs. (le tout en t.b.e.). Tel.: 39.47.18.01.

95 N°2003561
CPC 6128 coul. + nbrx. jx., utils., 2 Joyst. doubleur man., bte. rangt. Prix : 2500 frs. Tel.: 39.78.63.68. (ap. 19h.).

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

ATARI

CONTACT

26 N°2003565
Ech. news sur St. (déb. accept.). Contacter Stéphane. Tel.: (16).75.23.21.41.

75 N°2003558
Atari ST. rech. News, Oldies, Softs, utils., demos digit., liste bienvenue. Contact sérieux (tte. région). Rép. ass. Ecrire à Tytgat Jean-Marc. 4 rue du Congo. 75012 Paris. Tel.: 43.45.71.09.

94 N°2003432bis
Ech. Atari 1040 ST + impri. + lect. 5"1/4 + origx. + etc..., contre Amiga 2000. Demander Mr. Guerchon. Tel.: 46.87.23.15. (laisser mess. si abst.).

VENTE

04 N°2003512
Vds. Atari 520 STF + mon. SC 1224 + nbrx. jx. + souris. Prix : 4000 frs. (le tout à déb.). Tel.: (16).92.79.02.57. (ap. 18h.).

26 N°2003513
520 STF/DF + mon. coul. + souris + mon. et language français DK + Joys. + nbrx. jx. (origx.) dont 3 compils. Prix : 5500 frs. Demander Jean-Marc. Tel.: 75.41.48.49. (ap. 17h.).

75 TESTEUR DE JOYSTICK!!! KA! Vds son 1040 STF + Moniteur couleur (parfait état) + Prix 4000F. Telépohoné à la rédaction de JOYSTICK au 40.35.38.38

88 N°2003514
Vds. 520 STF/DF + nbrx. DK (vierges) + souris + livres ST bien débuter, man. d'util. ST Basic. (t.b.e.). Prix : 2500 frs. Ecrire à Cyril Nachin. Lieu dit La Fontanelle Sud Ste. Anastasie. 30190 St. Chaptes.

91 N°2003514II
Vds. ST 520 STF + souris + péritel + manuel + nbrx. DK de jx. Prix : 2700 frs. (le tout). Tel.: 64.48.72.95.

92 N°2003563
Vds. 520 STE. (poussé a 1 mega), + jx. orig. Prix : 2500 frs. Tel.: 46.61.52.67. (ap. 20h.). + vds. autre 520 STE. Prix : 2000 frs.

92 N°2003515
Vds. Atari 520 STE. (gonfle 1 meg.), tout neuf. Prix : 3000 frs. + 3 jx. Vds 520 STF tout neuf. Prix 2000frs. Tel.: 46.61.52.67. (ap. 20H)

93 N°2003515bis
Vds. Atari 520 STF + mon. coul. + (Klax, Pinball Magic, etc...). + Joys. + souris. (le tout en t.b.e.). Prix : 3800 frs. Contacter Nicolas Rungeard. 42 Av. Thiers. 93340 Le Raincy. Tel.: 43.02.07.91.

93 N°2003516I
Vds. 520 STF/DF (Oct./88). + souris + mon. mono. + 3 Joys. + 17 jx. orig.: (Op. Stealth, Zack mac Kracen, Robocop, etc...). (val.: 8000 frs). Vendu : 4000 frs. Demander Alain. Tel.: 42.43.08.44. (ap. 19h.).

94 N°2003450bis
Vds. origx. sur ST. Liste sur demande. Vds. impri. DMP 2000. Prix : 1200 frs. lect. 5" 1/4 : 1400 frs. Mr. Guerchon. Tel.: 46.87.23.15. Ou demander Patrick. (laissez mess. si abst.).

95 N°2003516
Vds. 520 STF + mon. coul. + Joys. Pagemaker + utils. + 16 jx. + bte. de man. + logs. + 10 livres. Prix : 4500 frs. (le tout). Demander Christophe. Tel.: 34.17.20.17.

95 N°2003517
Vds. Atari 520 STF + souris + 60 logs. (jx., utils.,) + Joys. + livres. (t.b.e.). Prix : 3000 frs. (le tout). Tel.: 39.64.67.53.

COMMODORE

VENTE

59 N°2003518
Vds. C128D + mon. coul. + lect. DK 1571 + de très nbrx. jx., nbrx. DK + CPM + livres. Prix : 3990 frs. Contacter Nicolas. Tel.: (16).27.78.27.06. (ap. 18h.).

AUTRES

VENTE

31 N°2003519
Vds. Thomson MO6 unité centrale + mode d'emploi + crayon opt. + 5 jx. (val.: 3990 frs.). Cédé à 3000 frs. Tel.: (16).61.56.38.91.

75 N°2003562
Vds. Impri. Thomson 90600. Prix : 1000 frs. Tel.: 46.61.52.67. (ap. 20h.).

78 N°2003520
Vds. PC 1512 DD CGA coul. + jx., utils., + Joys. + souris + impri. DMP 3160. Prix : 5500 frs. (le tout). Demander Stéphane Dogue. Tel.: 34.51.14.80.

95 N°2003520II
Vds. MSX 2 + nbrx. progs., disque 3"1/2 intégré. Prix : 3500 frs. Demander Philippe. Tel.: 39.82.58.39. (entre 18h et 20h30.).

CONSOLES

VENTE

13 N°2003521
Vds. Nintendo + 2 man. + paper + revues + 13 jx.: (Zelda I&II, Mario I&II, Top Gun, Goonies II, Rygar, Metal Gear, Metroid...). (val.: 6000 frs.). Vendu : 3800 frs. Contacter Valérie. Tel.: 42.01.08.62. (ap. 18h.).

13 N°2003559
Vds. Console Megadrive Jap. + 2 Joyst. avec 8 jx.: (Super Monaco, Gp., Eswat, Ghouls'n'Ghots, etc...). Prix : 2500 frs. Vds. Gameboy + 4 jx. Demander Laurent. Tel.: (16).91.49.02.89.

19 N°2003522
Vds. Sega + 5 jx. (Kenseiden, Wonderboy, Cloud Master,...). (- 1 an). (val.: 2300 frs.). Vendu : 990 frs. Contacter Fabrice. Tel.: (16).55.91.12.00. (HR.).

27 N°2003523
Vds. Console Sega + 2 man. + Pistolet + 20 jx.: (Shinobi, Double Dragon,...). (val.: 6400 frs.). Vendu : 2200 frs. Contacter Florian. Tel.: (16).32.34.18.58. (le soir).

27 N°2003524
Vds. Console Sega + Pistolet + 11 jx.: (Shinobi, Rastan, Wonderboy I&II, Golvellius, Pro Wresting, Lord of the Sword, Rescue Mission, Black Belt, Alien Syndrome, Hang-On.). (val.: 4200 frs.). Vendu : 2500 frs. Contacter Sébastien. Tel.: (16).32.44.43.92. (ap. 17h30.).

33 N°2003525
Vds. Console Megadrive Française. (ss/garantie). + 8 jx. + 1 man. Prix : 2500 frs. (le tout). Tel.: (16).56.44.35.04. (ap. 19h. en sem. et à tte. heure le week end.).

44 N°2003526
Vds. Lynx + 6 jx.: (Calif. Games, Bluelight, etc...). Prix : 1700 frs. + Cartch. Vidéo, Pac. Philips (30 f. l'unité). Tel.: (16).40.76.55.39. (ap. 19h.).

62 N°2003527
Vds. Console Sega + Pistolet + man. + 8 jx.: (R-type, Shinobi, Wonderboy III, Thunderblade, Calif. Games....). Prix : 1800 frs. (à déb.). Demander Gaël. Tel.: (16).21.62.42.69. (du lun. au vend. ap. 18h.).

69 N°2003528
Vds. Console PC Engine (ss/garant.). Double emploi + 11 jx.: (Devil Crash, Formation Soccer). Prix à déb. Demander Arnaud. Tel.: (16).83.96.11.16.

75 N°2003529
Vds. Console Sega neuve + control stick + man. + 2 jx. (gratis). Prix : 800 frs. Tel.: 49.73.91.26. (ap. 19h.).

75 N°2003530
Vds. Sega + L.Phaser + 2 man. + 10 jx.: (Wonderboy 3, Dble. Dragon, Dynamite Ducks, Quartet, Rampage, Fantasy Zone, Calif. Games, Rastan, Shinobi, Wonderboy I). (val.: 4050 frs.). Vendu : 2400 frs. Tel.: 45.35.84.73.

75 N°2003531
Vds. Console Sega 8bit + light phaser + P3D + 3 man. + 16 jx. Prix : 2500 frs. (le tout). Contacter Petin Grégory. Tel.: 42.22.44.45. (laissez mess. si abst. ou Tel.: 39.75.86.10.

75 N°2003532
Vds. jx. Nintendo + 10 jx.: (Dble. Dragon, Batman, jx. olympique, Ghost'n'goblins, Section Z, Rygar, Football, Catch 2, Metal Gear, Robo Warrior. Prix : 200 et 290 frs. Contacter Dylan. Tel.: 45.20.79.66. (lundi au vend. de 17h45 à 21h.).

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

75 N°2003533
Vds. Dynamite Duke : 290 frs. + Air Diver : 150 frs. Sur Megadrive. (sur Paris de préférence). Demander Simon. Tel.: 43.33.31.31.

75 N°2003535
Vds. Neo Geo + Ninja Combat, Riding Hero + Joyst. + transfo (séparé). (le tout neuf ss/garant. + fact.). (v. anglaise). Prix à déb., vds. jx. Nec et Sega 16bits, rech. jx. Gameboy. Demander Adel. Tel.: 42.52.44.96.

75 N°2003536
Vds. Console Nec Pc Engine + 4 jx. + Aubooster + Joyst. XE1PRO. (t.b.e.). Prix : 1400 frs. Tel.: 47.27.50.80.

78 N°2003537
Vds. Console Nintendo, (parfait état, garantie 6/ms.). + 3 jx.: (Batman, Simon's Quest, Dragon Ball). Val.: 1875 frs. Vendu : 1000 frs. Tel.: 30.55.71.67. (ap.17h.).

78 N°2003538
Nintendo + accessoires + 8 jx.: (Airwolf + Mario II + Castelvania II, etc...). Val.: 5000 frs. Vendu : 1700 frs. (peu servi). Tel.: 47.77.05.13. et/ou 39.18.21.68.

78 N°2003539
Vds. Console Nintendo, (parfait état). + 8 jx.: (Batman, Rygar, Link 2...). Prix : 2200 frs. (le tout). Demander Nicolas. Tel.: 30.99.73.77. (ap. 19h.).

87 N°2003540
Vds. Atari Lynx + Gates of Zendocon + Blue Lightening + Chip's Challenge + Slime World. Prix : 1350 frs. (le tout). Demander Arnaud. Tel.: (16).55.77.54.80.

88 N°2003541
Vds. Sega + Phaser + 2C Stick + 17 jx.: (Wonderboy 2, Super Harrier...). (t.b.e.). Val.: 5000 frs. Vendu : 2500 frs. (le tout ou détail). Contacter Bruno. Tel.: (16).29.82.38.46.

91 N°2003542
Vds. Console Sega + 18 jx. + 4 man. Joyst. Sega + Rapid Fire, Lunette 3D, etc..., (Console nov./89.). (Val.: 6500 frs.). Vendu : 4500 frs. Contacter Cristel. Tel.: 69.07.04.94. (ap. 18h.).

91 N°2003543
Vds. Console Sega. (ds. son emball.). + jx.: (Hang-On, Out Run, Great Basket, Afterburner). (t.b.e., ach. juill./90.). Prix : 1000 frs. Contacter Sébastien. Tel.: 60.15.29.51. (ap. 18h.).

92 N°2003544
Vds. Console Nintendo + 10 jx.: (Zelda 1&2, Mario 2, Dble.Dragon 2). (prix interressant). Contacter Frédéric. Tel.: 47.74.92.84. (de 18h à 21h30. sf. le jeudi apr. 19h30.).

92 N°2003545
Vds. Console Nintendo + 2 man. + 7 jx.: (Trojan, Rad Racer, Ikari Warriors, S.Mario Bros, Kung Fu, Metroïd, Prowrestling). (val.: 3350 frs.). Vendu : 2000 frs. Contacter Laurent. Tel.: 47.89.84.74. (de 19h à 20h.).

92 N°2003546
Vds. Console Nintendo + 5 jx.: (Zelda II, Fighting Golf, Gradius, Skate or Die, Ninja Turtles). + Autofire, (val.: 3600 frs.). Vendu : 990 frs. Contacter Thomas. Tel.: 47.57.14.97. (ap. 18h. la sem. et week end.).

92 N°2003547
Vds. Console Sega 8bits + 1 man. + 9 jx.: (Vigilante, Shinobi, Out Run, Cyborg Hunter, Rastan, Hang-On, Afterburner, World Grd. Prix, Alien Syndrome). Prix : 1500 frs. Tel.: 46.26.91.06.

92 N°2003548
Vds. Sega 8bits avec nbrx. jx.: (Rambo, Wonderboy)., man. Sega/Comm., (val.: 3400 frs.). Vendu : 2000 frs. env. Contacter Mathieu. Tel.: 40.96.07.20.

93 N°2003549
Console Nintendo + Nes Advantage + 14 jx.: (Zelda 2, Batman, TMHT, SMB, Track and Field 2, etc...). + notices corresp. (val.: 7700 frs.). Vendu : 3200 frs. Contacter Wiette Marc. Tel.: 45.28.51.96. (ap. 18h.).

93 N°2003551
Vds. Sega 8bits + 2 man. + Phaser + 12 jx.: (Miracle Warrior, Kenseiden, Spellcaster, etc...). Prix : 1200 frs. (val.: 4200 frs.). Contacter Vincent. Tel.: 48.91.37.15. (sur Paris et banlieue).

93 N°2003552
Vds. Console Megadrive + 14 jx.: (Streider, Ewat, Moonwalker, Dynamite Duk, Ken, Shinobi, Ghoul's'Ghosts, Foot...). (val.: 7000 frs.). Vendu : 3000 frs. Demander Hoang Tho. Tel.: 48.21.75.18.

93 N°2003553
Vds. Megadrive Française complète avec Shinobi, Mystic Defender, Altered Beast, Ghouls'Ghosts, Eswat. (ach. 07/11/90). (val.: 3347 frs.). Vendu : 2800 frs. Demander Gérald. Tel.: 48.40.75.52. (ap. 18h.).

93 N°2003567
Vds. Megadrive Française + 2 man. + Altered Beast. Prix : 1600 frs. + Master System + 5 jx. Prix : 1300 frs. Tel.: 40.12.16.63. (Cse. 2 emploi).

94 N°2003554
Vds. Console Sega + 1 man. Light Phaser, Gold Axe, Safari Hunt, Thunderblade, Hang-On, Power Strike. Prix : 1990 frs. Cédé à 1000 frs. Demander Mickaël. Tel.: 43.28.64.34.

94 N°2003555
Vds. jx. Nintendo. (Metroïd, Trackfield, Double Drible : 150 frs. (chaque), Top Gun, Tennis, Excitbike, Kung Fu, Duck Hunt : 120 frs. (chaque), Donkey Kong 3 : 70 frs. + Pistolet : 120 frs., Nes Advantage : 135 frs., Stackup + Geromite + Robot : 200 frs. Ecrire à Mr. Dugast. 102 av. Gen. de Gaulle. 94700 Maisons Alfort.

94 N°2003556
Vds. Sega 8bits + 7 jx.: (Rampage, Basket Ball, Wonderboy, Psycho Fox, Alex Kidd, Shinobi World, Ghostbuster, Shinobi). (val.: 2800 frs.). Vendu : 1500 frs. Tel.: 49.73.01.85. (ap. 18h30.).

94 N°2003557
Vds. Console Nec Pc Engine + 2 man. + Doubleur + 4 jx. Prix : 1790 frs. (le tout). Tel.: 46.86.43.27.

77 N°2003564
Vds. Console Sega (ss/garant. 9/ms.). + 6 jx.: (Double Dragon etc...). Prix : 1900 frs. Contacter Christophe. Tel.: 60.60.78.25.

NOUVEAU - P.A. GRATUITES

Les P.A. sont gratuites jusqu'au 31 Mars 1991. Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour un numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires. (joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

❑❑ Votre Département (à remplir oligatoirement)
RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT
STANDARD : ❑ AMIGA ❑ AMSTRAD ❑ ATARI ❑ AUTRES ❑ NEC ❑ NINTENDO ❑ SEGA 12

JOYSTICK PA., 103 Bd Mac Donald, 75019 PARIS

LA PUISS
CART





UNE MONDE DE FUN COMPLETEMENT NOUVEAU ET SUPER EXCITANT AVEC LES CARTOUCHES DE JEU AMSTRAD



**CES JEUX SONT E
DISPONIBLES SU
CAR LEUR TAILLE E
DE JEU NE POUVAIENT PERMETTRE QU**

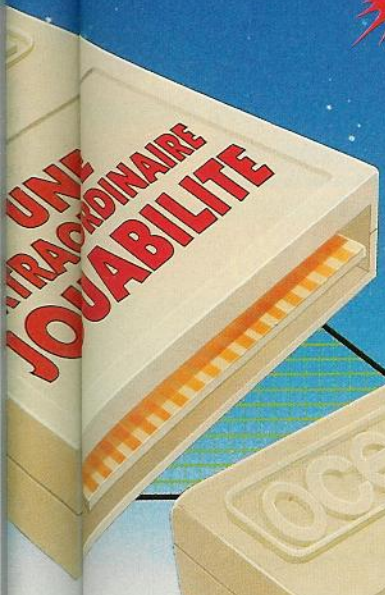
SKYROCK
LA SUPERRADIO

OCE

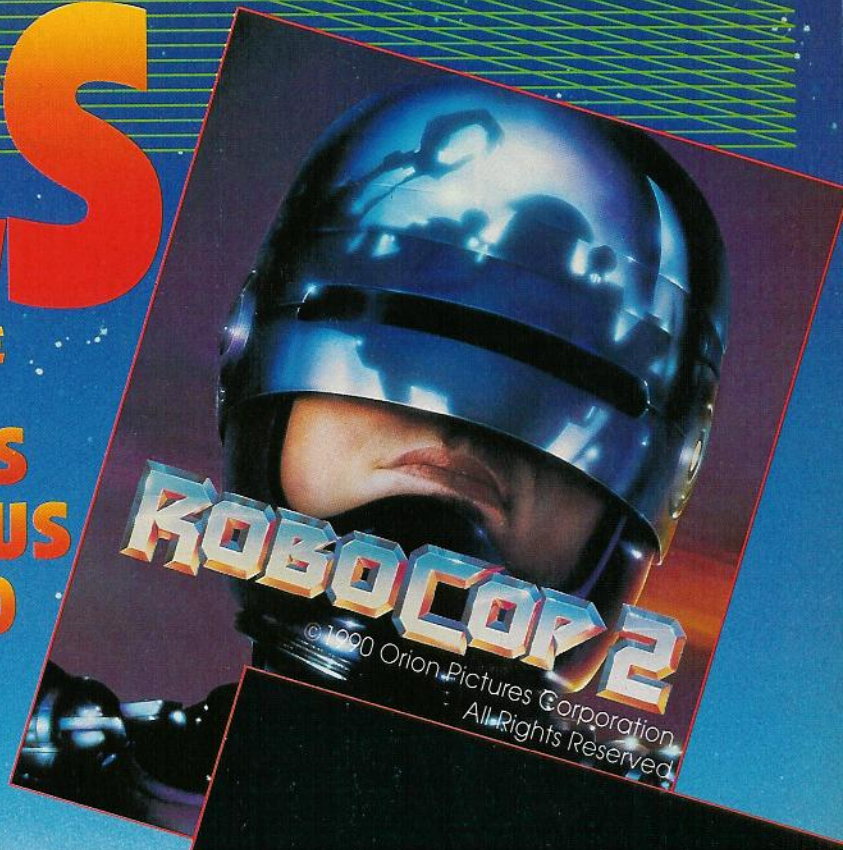
ANCE DES
UCHES

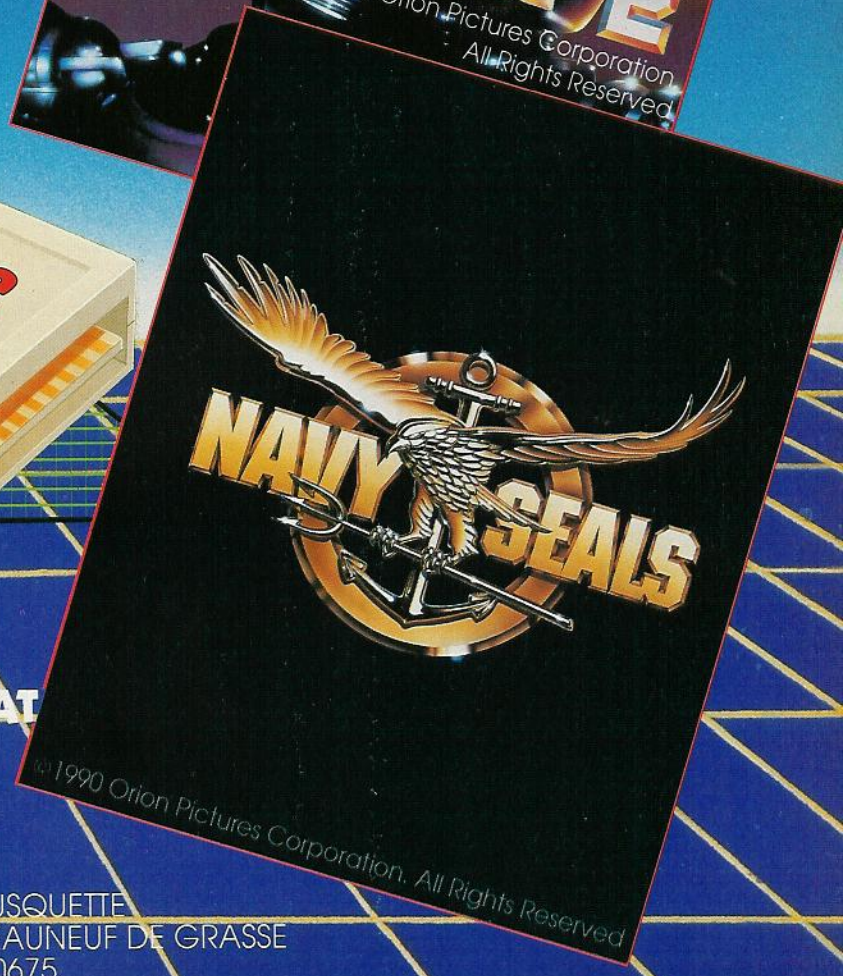
COMPATIBLE AVEC

LE 464 PLUS
LE 6128 PLUS
LA GX 4000









ONT EXCLUSIVEMENT
ES SUR CARTOUCHES
E ET LEUR PROFONDEUR
RE QUE DE LES REALISER SUR CE FORMAT

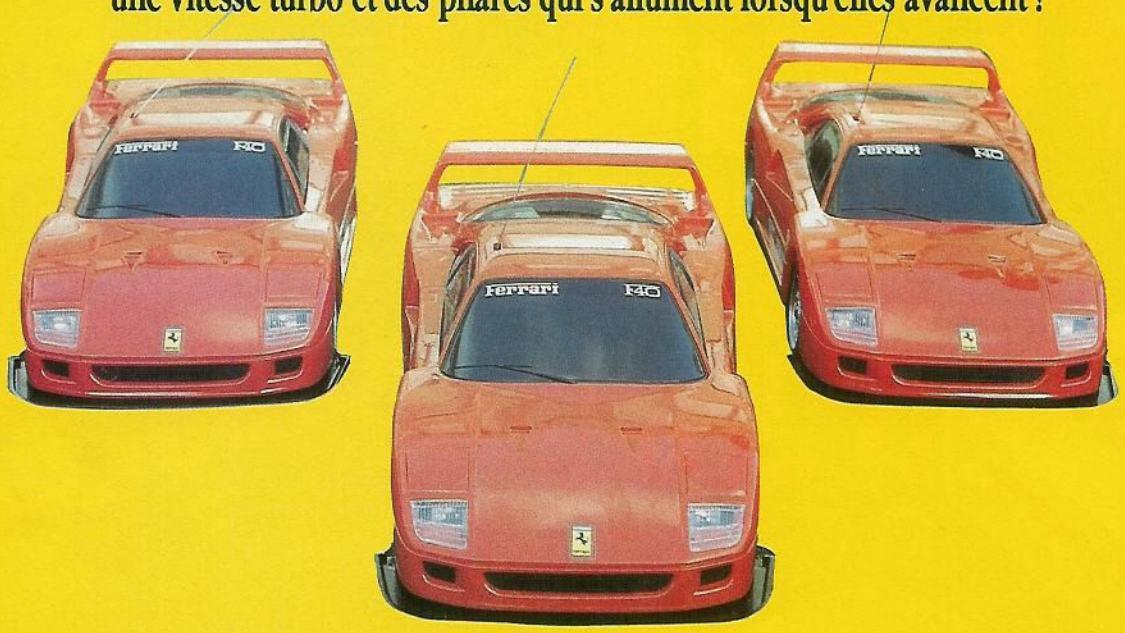
ocean®

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

CONCOURS

POUR CÉLÉBRER LA SORTIE DE HARD DRIVIN' II, DOMARK ET JOYSTICK ORGANISENT UN CONCOURS DOTE DE TROIS PRIX : DES MODELES REDUITS DE FERRARI F40. A DONF !

Ces FERRARI F40 sont des répliques fidèles de l'original au 1/18ème. Elles sont radio-commandées à l'aide d'un boîtier, comportent la marche arrière, deux vitesses plus une vitesse turbo et des phares qui s'allument lorsqu'elles avancent !



LES QUESTIONS

1) Quel est le prénom de monsieur Ferrari, le fondateur de la marque?

2) Quel jeu n'est pas de Domark:
a - Hard Drivin'
b - Spindizzy
c - A view to a kill?

3) Que signifie "Domark"?
a - Dominic and Mark
b - Done and marked
c - Domotic marks

REGLEMENT DU CONCOURS

1) Domark et Joystick organisent un concours doté de trois modèles réduits de Ferrari F40 radiocommandés. Ils en sont assez fiers.
2) Ce concours est ouvert à presque tout le monde: les personnels de Domark et de Joystick en sont exclus, naturellement, ce qui est dommage parce que ça nous aurait permis d'avoir des Ferrari facilement, mais bon, on ne peut pas avoir le beurre, l'argent du beurre, la marmelade, le toaster et le service à thé en porcelaine.
3) Il sera clos le 31 janvier à minuit, sauf en cas de guerre avec l'Irak, auquel cas et en raison du couvre-feu, il se terminera le même jour mais à 20 heures.
4) La participation à ce concours implique, d'une part, l'acceptation du réglement, et d'autre part, l'envoi d'un bulletin de participation original.
5) Ce sont les trois premiers à envoyer les bonnes réponses qui gagneront les lots. Les suivants seront hués. S'il y a des ex-aequos, ce sera celui qui racontera la meilleure blague qui sera retenu (le comité de jugement des blagues de Joystick se chargera de déterminer le gagnant).
6) C'est tout.

BULLETIN REPONSE

A découper et à renvoyer, apres l'avoir rempli, à :
JOYSTICK, 103 boulevard Mac Donald 75019 PARIS
avant le 31 janvier à minuit

Réponse n° 1 .....
Réponse n°2 ☐ A ☐ B ☐ C
Réponse n°3 ☐ A ☐ B ☐ C

Nom | Prénom

Adresse

Code Postal

Ville | Age | Ordinateur

COLLECTION

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

Consoles NEWS

N° 7

MEGADRIVE

SEGA

SUPER GRAFX

LYNX

GX 4000

NINTENDO

GAME BOY

PC ENGINE

NEO GEO



PC-ENGINE GT, SUPER FAMICOM ELLES SONT LA !

31 TESTS

AFTER BURST • AMIDA • BATTLE PING PONG • COLUMS • DRAGON SLAYER • F1 RACE • FISH WAR • F-ZERO • GODZILLA • GRANADA • JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL • JUNCTION • MICKEY MOUSE • MISS PAC MAN • MR CHIN'S GOURMET PARADISE • PANG • ROADSTER • ROBOCOP • ROBO SQUASH • SHADOW DANCER • SILENT SERVICE • SKATE OR DIE BAD N RAT • SPY VS SPY • SUPER MARIO WORLD • THE FINAL FANTASY LEGEND • WORLD CUP ITALIA 90 • WORLD WRESTLING • XENOPHOBE • ZANY GOLF • ZARLOR MERCENARY

INFOS Consoles

EDITO

Ahhh, quelle belle année que celle qui se prépare! Si on peut se sentir frustré de ne plus avoir de nouvelles bécanes à se mettre sous la dent, on ne peut qu'être satisfait de voir qu'elles sont déjà toutes arrivées. On n'avait jamais vu ça, je ne sais pas si vous vous en rendez compte, mais là, en deux mois, on a eu coup sur coup, la Gamegear de Sega, la PC Engine GT de NEC, et la tant attendue Super Famicom de Nintendo.

Si ça, ce n'est pas une fin d'année fertile en émotions et en nouveautés, moi je me fais curé. Curé? Non, n'allons tout de même pas jusque-là. Disons que je me barre au Koweit. Non ça non plus ce n'est pas une bonne idée. Bon, puisque je ne trouve pas un moyen de me reconvertir, écrivez-moi pour m'adresser vos suggestions. En tout état de cause, et comme disait ma grand-mère: "c'est ben vrai ça qu'on a eu une bien belle année". Evidemment tout se serait bien mieux passé si les messieurs de Virgin et de Bandai ainsi que les sieurs de NEC s'étaient un plus plus magnés le train, mais bon tant pis, on s'est fait une raison. Comme vous allez certainement vous en apercevoir, en feuilletant les pages de ce septième numéro de Consoles News, il n'y a pas de tests sur PC Engine, mais si vous êtes comme moi un amateur de cette console, don't panic: le mois prochain, vous en aurez droit à un paquet, même que sur une balance Danboss ne ferait pas le poids, c'est vous dire... A part ce contre-temps involontaire de ma volonté, tout s'est parfaitement bien passé et toutes les rubriques qui font de Consoles News ce qu'il est sont bien évidemment présentes. Voilà, il ne me reste plus qu'à vous souhaiter à tous une heureuse et bonne année 1991, pleine de ratablaca-boumschtares dans la gueule et de mondes à libérer.

Sayonara.

J'm DESTROY

ELLES SO

Enfin les consoles tant espérées, mais que presque personne n'avait jamais vu, sont disponibles. La PC Engine GT (également connue sous le nom de Turbo-Express outre-Atlantique) et la Super Famicom sont actuellement disponibles toutes les deux en démonstration permanente à Paris. Puisque qu'on y est parlons un peu plus de ces machines qui risquent de révolutionner le milieu des consoles.

(Tous nos remerciements à Shoot Again qui a mis ces deux consoles à notre disposition)

Commençons donc par la plus petite d'entre elles, et par conséquent par la PC Engine GT. Alors que sa sortie avait été annoncée au Japon à grand renforts publicitaires dans les magazines locaux, sa commercialisation officielle, elle, n'a été effective que le 1er décembre 1990. Ce léger retard n'a pourtant pas entravé en quoi que se soit les ventes de cette console portable, qui en quelques jours se voit déjà en rupture de stock au Japon. Ce phénomène est d'ailleurs identique pour la Super Famicom, qui produite dans un premier temps à 300.000 unités, s'est arrachée le premier jour de sa sortie, le 21 novembre 1990, de telle sorte que le lendemain, le 22 tous les magasins japonais était déjà en rupture. Mais, nous en reparlerons un peu plus loin, et revenons de ce pas à la PC Engine GT. Si les dimensions (185x110x46) de cette console semblent importantes au regard de celles de la Gameboy, la console portable de NEC peut cependant encore se glisser dans toutes les poches contrairement à la Lynx, précurseuse en matière de portable couleur. Doté d'un écran de taille fortement réduite (2,6 pouces) par rapport à ses concurrentes les plus proches, la Lynx d'Atari ou la Gamegear de Sega, la PC Engine se rattrape grâce à une définition très largement supérieure. Alors que la Gamegear dispose d'une résolution de 160x146 points, la GT elle affiche une résolution de 320x224 en 512 couleurs, soit plus de trois fois celle de la

La PC-Engine GT





La PC-Engine GT

la Lynx la GT est également une grande amatrice d'énergie, pour vous donner une idée, six piles de type A6 Alcalines, même celles qui font avancer un petit lapin dans la neige en jouant des cymbales, ne résistent que deux heures trente à l'appétit dévastateur de la console. A part cela, on ne peut strictement rien reprocher à NEC qui avait apparemment tout prévu, même les ruptures de stock paraît-il. Ahhh oui, j'allais oublier, en France la GT devrait se négocier entre 2500 et 3000 francs en fonction de sa provenance, c'est cher mais si vous aimez la PC Engine, vous ferez comme moi et craquerez aussi sec!

ONT LA !

Si dans sa catégorie la PC Engine GT est certainement la meilleure et la plus performante, dans la sienne, celle des consoles de table, la Super Famicom tient également le haut du pavé, et pourrait à condition de voir un peu plus de jeux, concurrencer très fortement la fabuleuse

ne différencie les deux consoles, mais cette information est à prendre sous toutes réserves, mes connaissances en électronique laissant très grande-

console de Sega. Cette résolution plus importante, portée par un écran très petit, donne à la dernière née des usines NEC, une qualité d'affichage encore jamais atteinte par une console de ce type. Comme vous le savez sans doute déjà si vous êtes un fidèle lecteur de Console News, tous les jeux de la console de table, la PC Engine, fonctionnent sur la GT, ce qui permet à cette dernière de posséder d'entrée de jeu une logithèque variée et de qualité, comportant déjà une centaine de titres, pour une console qui vient tout juste de sortir c'est quand même très agréable. Quel plaisir de jouer, chez soi, en voiture, en train, dans les transports en commun, au bureau, dès qu'un moment de libre se présente, à des jeux comme Super Star Soldier, Gunhed, Legendary Axe, Gomola Speed ou encore Aero Blaster. Lorsqu'on joue à ces jeux destinés à priori à la PC Engine, on est en droit de se demander si le plaisir reste identique, si on prend son pied comme sur la console de table. A cette question, une seule réponse possible, et elle est affirmative. Cependant alors que rien techniquement ne différencie la GT de sa grande sœur, on constate que pratiquement tous les jeux sont accélérés, ceci est certainement dû à une gestion de l'écran plus facile et donc plus rapide, car je me répète peut-être mais techniquement rien



La Super Famicom



ment à désirer. Comme pour la Gamegear la PC Engine GT dispose également d'un tuner permettant la réception des programmes de télévision. Malheureusement encore en NTSC (normes japonaises et américaines de télévision), ce tuner ne fonctionne pas dans notre beau pays. Sopideng, l'importateur NEC en France, planche cependant dur pour essayer de le faire fonctionner. Quel pied cela serait si l'on pouvait regarder Dechavanne le mardi soir entre deux parties de tennis. Lorsqu'on parle tennis, on parle aussi de plusieurs joueurs, pas de problème avec la PC Engine GT puisque un câble permet de relier deux machine entre elles, pas d'inquiétude donc à avoir de ce côté non plus, ça fonctionne parfaitement. Alors oui, cette console n'aurait-elle que des bons côtés? Effectivement pas. Tout comme la Gamegear ou console de SNK, la Neo-Geo. Pour tous ceux qui auraient raté un épisode et surtout le numéro 4 de Consoles News, rappelons brièvement les extraordinaires capacités techniques de la Super Famicom. Graphiquement parlant cette console est capable de gérer trois résolutions s'échelonnant de 256x224 (celle de Super Mario World, testé un peu plus loin dans ce numéro), à 512x448 en passant par une résolution intermédiaire de 320x244 pixels. Parmi les cinq coprocesseurs que comporte la Super Famicom, un est spécialement destiné à la gestion des couleurs, cette autonomie lui permet d'afficher 256 couleurs simultanément choisies dans une palette de 32768 couleurs. Au niveau sonore cette console possède là encore d'excellentes capacités. Proposant huit voies stéréo dont certaines, les voies PCM, rendent un son

ELLES SONT LA !

digitalisé en 32 kHZ sur seize bits, la Super Famicom en étonnera plus d'un, notamment tous les possesseurs de Megadrive et surtout de Neo-Geo. Si vous aviez encore des doutes sur les capacités techniques de le nouvelle Nintendo, vous voilà maintenant rassuré. Par rapport à sa concurrente la plus proche, la Megadrive, la Super Famicom lorsqu'on la prend en main surprend par son poids, enfin on a vraiment l'impression d'avoir entre les mains quelque chose de solide, de bien fini et lorsqu'on voit les deux jeux actuellement disponibles on ne s'en étonnera pas. Mais ne brûlons pas les étapes et faisons taire d'emblée les bruits de compatibilité de la Super Famicom avec la console Famicom (plus connue en Europe et aux USA sous le nom de NES). Inscrivons-le noir sur blanc, non la console seize bits de Nintendo n'est pas compatible avec la huit. Pourquoi? Pour la simple et bonne raison que même les cartouches japonaises ne sont pas du même format, alors... A moins qu'un connecteur permettant l'insertion ne soit développé, on ne voit vraiment pas comment cela pourrait fonctionner. Si les joypads de la Super Famicom sont de forme tout à fait classique et restent fidèles à ce qu'on connaît des consoles nipponnes, elles comportent cependant quelques originalités de taille. Outre la traditionnelle croix permettant un déplacement dans les huit directions et les boutons Start et Select communs également aux consoles NEC, on y retrouve pas moins de six boutons de tir. Ergonomiquement parfaitement bien positionnés, quatre de ces boutons sont accessibles pour le pouce de la main droite, les deux autres par les index de chaque main, ce joypad ouvre de nouvelles possibilités, allez donc jetez un coup d'œil sur les tests de Super Mario World et de F-Zero. En retournant la console, on découvre avec satisfaction la présence en haut à gauche d'un bus d'extension permettant notamment de glisser la Super Famicom à l'intérieur d'un système périphérique comprenant entre autres un CD Rom, l'avenir de cette console semble donc également préoccuper le géant japonais du jeux. Livrée avec deux manettes, chose qu'on n'avait plus l'habitude de voir avec la PC Engine et la Megadrive, la Super Famicom avoisine tout comme la GT les 3000 francs. Là encore c'est cher, mais quand on aime on ne compte pas disait un proverbe, moi j'aime.



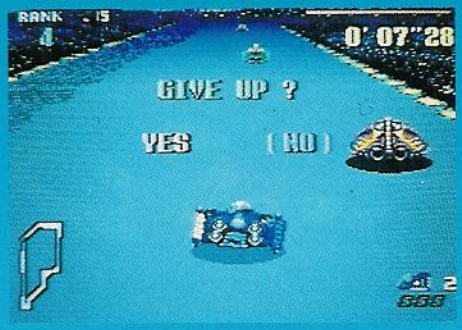
SUPER MARIO WORLD

C'est avec grand plaisir que j'ai l'honneur de vous présenter en exclusivité dans Joystick, le premier test du premier jeu de la première console seize bits de Nintendo, le premier constructeur mondial de consoles de jeu. Tout comme pour la Megadrive il est assez intéressant de noter que le premier jeu disponible pour une nouvelle console est toujours celui comportant le personnage fétiche de la marque, dans le cas présent Mario, et pour la console Sega: Alex Kidd. En réalité, Super Mario World est la quatrième partie de ce jeu de plateforme mondialement connu. On retrouve le petit ouvrier moustachu en prise à des problèmes, une fois de plus pratiquement insolubles. Cette fois-ci pour conclure sa tâche, il devra parvenir au bout de la vingtaine de niveaux qui lui seront proposés. Au départ de chaque parcours, une carte permettra au joueur de connaître exactement sa position par rapport au but qu'il s'est fixé: le château où est enfermée la princesse du royaume de Mario. Graphiquement parlant, Super Mario World n'est malheureusement pas fantastique, certes les dessins des divers petits monstres comme les escargots, les dinosaures, les tortues de mer, les asticots sont hyper-mignons, mais les décors du fond eux manquent singulièrement de finesse dans les tracés. Evidemment toutes les possibilités graphiques de cette console ne sont pas exploitées dans ce jeu, mais là n'était sans doute pas le but premier des programmeurs de Super Mario World. Très enfantins dans leurs concepts, ces décors laissent plutôt croire qu'ils ont voulu donner à ce quatrième chapitre une note gaie, distrayante pour attirer une clientèle plus large et principalement les plus jeunes des Japonais. Bien évidemment on retrouve dans cette version de Mario tous les ingrédients qui ont fait de cette saga ce qu'elle est. Des dizaines d'options permettent à Mario d'acquérir au fur et à mesure de sa progression de nouvelles armes, des centaines (bon j'exagère un peu, mais c'est la joie de tester un jeu sur une nouvelle console) de passages secrets vous permettent de découvrir de nouveaux mondes encore plus fous. Mais encore là rien de bien original, lorsqu'on connaît les pre-





Super Mario World



F-Zero



F-Zero

mières aventures de Mario sur console NES. C'est dans le maniement du personnage que Super Mario World frappe très fort, et cela surtout grâce aux six boutons du joypad. Lorsque vous êtes arrêté par exemple, une simple pression sur les boutons accessibles par l'index, vous permettra de découvrir par scrolling horizontal une partie du décor encore caché, cette possibilité permet notamment de se sortir de situations bien difficile en ayant une meilleure vision du jeu. Avec une subtile combinaison entre ces boutons et les boutons A ou B il est également possible de faire faire à Mario des mouvements qui ne lui étaient encore pas permis, entre autres il peut maintenant sans aucune difficulté monter et descendre d'un dinosaure mangeur de pommes, nager dans une rivière guidé par un coquillage sous-marin, etc... Enfin, si Super Mario World est quelque peu décevant par ses graphismes et par ses musiques par rapport à ce qu'on espérait, il reste cependant le Mario qui a fait les grands jours de la console huit bits de Nintendo.

EDITEUR : NINTENDO
GRAPHISME: 11
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 19
SON: 12
PRIX: 500 FRANCS ENVIRON

SUPER FAMICOM 88%

F-ZERO

dirigés par l'ordinateur. A l'écran, devant vous, votre vaisseau que vous aurez préalablement choisi parmi l'un des quatre disponibles. A votre gauche et à votre droite vos adversaires, tous plus décidés les uns que les autres à vous mettre un pâté que vous n'allez pas oublier si facilement. Pour piloter ces engins du futur, quatre pilotes (normal, vu le nombre de vaisseaux) vous seront proposés mais chacun ne pourra conduire que son propre engin, qui par ailleurs possèdent tous des caractéristiques propres notamment en ce qui concerne le facteur d'accélération et d'adhérence à la piste. Au nombre de sept, ces pistes comportent des difficultés à chaque fois croissantes. Lorsque le panneau de départ s'abat sur la piste, les réacteurs ronronnent à plein régime, et c'est parti, et de quelle manière! Les mots me manquent pour décrire avec quelle rapidité la piste et les bas-côtés scrollent, c'est tout simplement époustouflant du jamais vu. Les virages pris à 450 km/h sont d'un réalisme saisissant, ça bouge, ça tourne, ça trace, ça carbure véritablement à vitesse éclair. Si dans F-Zero, il faut bien évidemment faire attention aux difficultés du parcours, il faut également éviter de se manger un concurrent en pleine vitesse, sous peine d'élimination immédiate. Ce n'est que dans les tournants à 180 degrés qu'on peut juger de l'efficacité des boutons X et Y (ceux accessibles par le biais des index), à pleine vitesse ces boutons permettront à condition qu'ils soient accompagnés par une pression sur la gauche ou la droite de la croix des virages nets et sans bavure. Cependant, s'il vous arrive de taper trop souvent dans les balustrades, vous pourrez refaire le plein d'énergie en passant sur la zone réservée à cet effet. Un gigantesque vaisseau ravitailleur apparaîtra alors, vous permettant de repartir de plus belle. Doté d'une réalisation parfaite à tous les niveaux (on peut même se demander si la Neo-Geo n'est pas larguée dans les rotations de sprites!), F-Zero est certainement le jeu le plus extraordinaire sur console. Un soft fantastique.





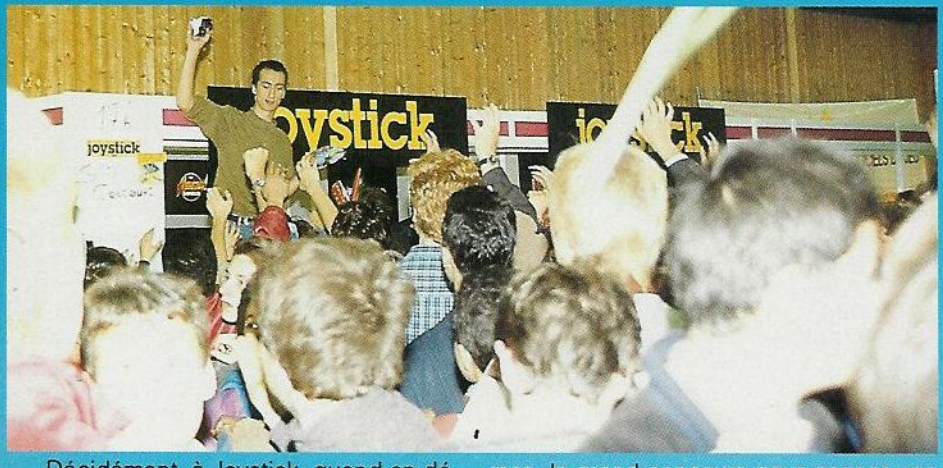
Avec F-Zero, on change complètement de registre, on laisse tomber la nostalgie et le plaisir de redécouvrir les aventures du petit maçon pixélisé, pour se retrouver à bord d'un vaisseau futuriste, sorte d'aéroglisseur à réacteurs. F-Zero est le second programme à être disponible sur la Super Famicom. Encore une fois réalisé entièrement par une équipe de programmation de Nintendo, F-Zero est une véritable course contre la montre ou contre des concurrents

EDITEUR : NINTENDO
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 19
MANIABILITE: 19
SON: 18
PRIX: 500 FRANCS ENVIRON

SUPER FAMICOM 92%

INFOS Consoles

ET ON REMET CA!



Décidément, à Joystick, quand on décide de vous faire des cadeaux, ce n'est pas des paroles en l'air. Le troisième jour de l'Amstrad Expo, dimanche pour les intimes, le grand concours pour gagner une GX 4000 n'était en fait qu'un prétexte à vous offrir tout ce qu'on avait sous la main, à savoir des disques lasers, des cassettes et des disquettes de jeu pour Amstrad, des tee-shirts, et une collec' complète de Joystick Hebdo. Pas de tirage au sort cette fois-ci, mis à part la console elle-même, mais une distribution généreuse et en direct, envoyée directement dans la foule. Car foule il y avait devant notre stand, avec Kaaa et Marc (the boss), debout sur un bureau, jetant à bout de bras les cadeaux, et au diable l'avarice, ça nous fait plaisir. Certes, il y a eu quelques débordements, quand un jeune homme hardi a volé des mains de Kaaa (qui se fait appeler Ka! depuis ce numéro, soi-disant pour passer incognito) une pile de softs, qu'il a dû suivre à grandes brassées dans la foule compacte, en poussant quelques coups de gueule pour récupérer son bien et l'offrir à autrui (comme jadis Robin des Bois). En tout cas on s'est bien marré, et Julien Desmarret de Moussy-le-Neuf a tout de même gagné la GX 4000, qu'il recevra par la poste puisqu'il n'était pas présent lors du tirage.

CHAMPION !!..

AVEC les SUPER TRUCS ET STRATÉGIES POUR JEUX

NINTENDO ®

EDITIONS RADIO

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 NINTENTO

NOM _____

ADRESSE _____

Ci-joint ☐ Chèque postal ☐ Chèque bancaire

FINI LE BORDEL!

Fini le bordel! le temps où les cartouches de votre NES étaient dispersées entre la machine à laver et le paquet de linge sale est désormais révolu. Suncom, une société américaine, vient de sortir sur le marché américain (normal!) plusieurs types de boîtes de rangement pour les cartouches de la console NES. Les prix: 13 dollars (environ 65 francs) pour la boîte contenant dix cartouches, et 25 dollars (environ 75 francs) pour celle en contenant vingt. Peintes aux couleurs de la console, ces boîtes n'ont pour l'instant trouvé aucun importateur en Europe. Gageons que cette situation cessera rapidement, on en a assez d'être toujours à la traîne, non mais!



SHOOT AGAIN ET LES ARCADES

Une nouvelle salle d'arcade vient de s'ouvrir dans le plus grand centre commercial de Grenoble. Sur plus de 500 mètres carrés cette salle propose entre autres une version française d'Air Inferno, une simulation d'hélicoptère, Race Drivin', la suite du célèbrissime Hard drivin' toujours d'Atari, l'inévitable After Burner en version assise montée sur vérins et tous les plus gros et les plus récents hits de salle de jeu, en tout plus de 90 machines y compris flipper, baby-foot, billard, bref la panoplie complète. Contrairement aux salles sombres, obscures et franchement pas très accueillantes qu'on trouve à Paris, cette nouvelle salle d'arcade a été réalisée à partir d'une maquette de vaisseau spatial, des ailes d'avions soutenant le couloir central de la bête. Mais pour nous consoleux, et surtout pour vous consoleux de Grenoble et de la région grenobloise, à l'intérieur de cette salle, une bulle de plexi-glass à l'intérieur de laquelle vous pourrez vous procurer toutes les nouveautés en même temps qu'à Paris, grâce à la boutique Shoot Again qui a ouvert son second magasin précisément dans cette bulle. Mêler ainsi jeux sur console et bornes d'arcade est certainement l'idée la plus brillante pour que le monde clos des bornes s'ouvre à de nouveaux horizons. Félicitation aux investigateurs de cette brillante initiative, l'idée est vraiment géniale.



TELEX... TELEX

Encore un exemple de publicité comparative aux Etats-Unis. Pour le lancement de la Neo-Geo dans ce pays, SNK déclare: «Si vous jouez encore sur Sega, NEC ou sur Nintendo, vous n'êtes que des petits». Et là SNK place une petite saucisse toute simple. Par contre, rajoutent-ils, «Si vous jouez avec le système incroyablement super puissant Neo-Geo, vous êtes un véritable Hot Dog!». Juste en dessous de cette phrase vous avez droit à une super saucisse entourée de salade, de tomates, de mayonnaise et de tout ce dont les Américains raffolent le plus. Ils sont vraiment fous, c'est Ricains.

Capcom a signé un contrat avec Walt Disney, permettant à la compagnie japonaise de développer quatre nouveaux titres mettant en scène des personnages du géant américain du dessin animé. Ces titres sont: Duck Tales, Who Framed Roger Rabbit (qui veut la peau de Roger Rabbit), un nouveau jeu avec Mickey Mouse et Talespin, une des dernières productions de Disney.

Alors que Razorsoft a reçu la licence pour développer Technocop sur Megadrive, ce dernier se verra cependant flanqué d'un macaron, insistant sur le fait que certaines scènes de ce jeu ne sont pas conseillées aux personnes âgées de moins de douze ans. Ahhh, les Américains et leur puritanisme à deux francs!

Allez, on va se faire un petit peu mal. Connaissez-vous le prix de le Neo-Geo aux Etats-Unis? Non? Nous vous le donnons tout de suite, elle est vendue 399 dollars (environ 2000 francs). Et si par le plus pur des hasards vous vouliez une seconde manette et un jeu en prime, si vous avez dit 599 dollars (environ 3000 francs), vous avez gagné. Lorsqu'on pense que cette console est vendue 3450 francs sans jeux en France en importation officielle par Guillemot, on a vraiment l'impression de n'être que des vaches à lait.

FRUSTRE, MOI? NON MERCI

Une bonne nouvelle pour tous ceux qui possèdent une Megadrive française et qui se sentent frustrés de n'avoir qu'une vingtaine de titres à se mettre sous la dent. C'est vrai qu'en regard de la liste qui commence à se faire longue sur la Megadrive japonaise, la française n'est pas très gâtée en matière de nouveautés. Enfin, grâce à cette petite extension qui ne coûte que 175 francs, les possesseurs de la version officielle de la console seize bits de Sega vont enfin pouvoir eux aussi jouer à tous les jeux disponibles et cela quel que soit le titre. Malheureusement ces titres ne seront toujours pas en



Overscan (plein écran), et la rapidité d'animation sera toujours ralentie d'environ 10%, mais cela personne ne peut rien y faire.

C'EST AILLEURS ET NULLE PART EN FRANCE

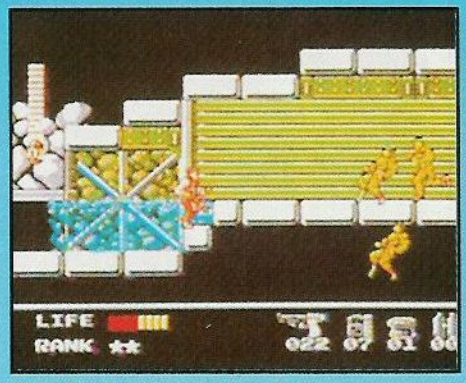


The Strider.

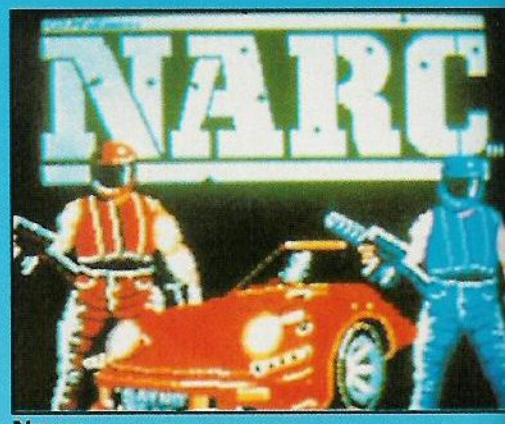
The Strider

On commence avec **The Strider**, de Capcom. Cette version est totalement différente de la version Megadrive que tout le monde s'arrache actuellement. Le jeu a en effet été complètement remanié, ce qui devient une habitude sur console Nintendo (cf: Robocop, enfin disponible en France, et d'ailleurs testé dans ce numéro). Hiryu (un héros qui, d'après son joli nom, ne doit sans doute pas venir d'Auvergne), célèbre membre des Striders, doit aller retrouver son ami Kain, un autre Strider, mais nettement moins doué, puisqu'il s'est fait capturer. Une fois de plus donc, c'est à vous de faire le sale travail, et d'explorer cinq niveaux en éclatant un maximum de vilains-méchants-pas beaux au passage.

Eh bien comme diraient mes amis québecois, c'est layrethour (nan! c'est lait rêtoure... Ice cream de tous les Dieux, lôponcomprie...). En des termes plus clairs, le lieutenant Snake revient avec son amie Jennifer pour se débarrasser une bonne fois pour toutes de son ennemi juré, le colonel Vermon Cataffy (et pourquoi pas Raddam Lussein, tant qu'on y est ?). Le déroulement du jeu est identique à celui du premier épisode (scrolling multi-directionnel avec vue de haut), mais Konami a judicieusement ajouté des scènes à scrolling horizontal, très proches de celles de la saga des Castlevania. Les graphismes sont eux aussi très ressemblants à ceux du premier volet, avec toutefois de plus beaux décors. Tous ces atouts combinés à d'autres nombreuses trouvailles (ah, le tableau dans le noir dans lequel les projecteurs vous poursuivent !) contribuent à rendre ce jeu bien meilleur que l'original.



Snake's Revenge.



Narc.

Narc

Et si certains lecteurs adeptes des écrans munis de clavier, perdus dans ces pages, persistent à regarder la Nes de travers, ces quelques lignes devraient leur permettre de redresser la tête. En effet, **Narc**, qui fait l'actualité micro en ce moment, est disponible sur console Nintendo depuis quelques mois déjà. Acclaim s'est chargé de convertir ce jeu d'arcade de Williams réalisé en haute résolution sur ces machines, et le résultat est fort convaincant. Le jeu s'avère très amusant à deux. Vous allez enfin pouvoir mitrailler tous les dealers avec un ami.



The Strider.

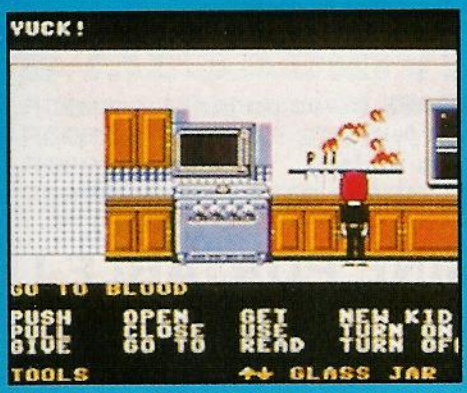
Snake's Revenge

Alors que le test de Silent Service figure quelques pages plus loin dans Consoles News, voici un autre grand jeu Konami: **Snake's Revenge**. Ça ne vous dit rien? On vous a lobotomisé depuis la sortie française de Metal Gear ou quoi? Si vous ne vous étiez pas laissés faire, vous sauriez que Solid Snake était le nom du héros de ce jeu.



Snake's Revenge.

C'est reparti pour une avalanche de news, comme le dit si bien le sieur Destroy. Cette fois encore je me contenterai de vous parler de quelques gros hits que peuvent engloutir les consoles Nes américaines.



Maniac Mansion.

Maniac Mansion

Maniac Mansion est également disponible sur Nes, et c'est Jaleco qui a pris la place de Lucasfilm Games sur console. Le jeu est tout aussi prenant que sur micro, et un Hint Book est même paru afin d'épargner d'inutiles prises de tête aux Nintendomaniaques américains. Vous n'avez pas eu ce privilège-là sur micro, hein?



Maniac Mansion.

Total Recall

Laissons-là les rivalités entre consoles et micros pour se pencher sur un autre phénomène: les adaptations de blockbusters sur Nintendo. Pour les anglophobes, un blockbuster est une grosse machine hollywoodienne, c'est-à-dire un film à gros budget ayant fait ses preuves dans le box-office. C'est ainsi que vous trouverez outre-Atlantique au format Nes les aventures de Doug Quaid joué à l'écran par l'inévitable Arnold, dans **Total Recall** d'Acclaim. Quaid doit, tout comme dans le film, libérer la planète Mars de l'emprise asphyxiante (c'est le cas de le dire) du méchant Cohaagen. La version Nes constitue un agréable mélange d'action et d'aventure, puisque vous êtes entièrement libre de choisir votre itinéraire pendant la partie, que ce soit sur Terre ou sur Mars. Quant à l'action, elle est omni-présente puisque vous devez en permanence utiliser les muscles saillants de Schwarzy pour convaincre vos opposants de vous laisser tranquille.



Total Recall.

Indiana Jones and the Last Crusade

Même judicieux mélange pour l'adaptation d'un autre grand succès cinématographique: **Indiana Jones and the last Crusade**. Indy devra dans cette ultime aventure compter sur ses poings autant que sur sa matière grise, puisqu'il lui sera demandé au cours de la partie de résoudre maintes énigmes, comme le choix du Saint Graal.

Gremlins 2 : The New Batch

Les programmateurs de Sunsoft, eux, ont privilegié l'action à l'aventure dans **Gremlins 2: The new batch**. Vous y incarnez l'adorable Mogwai nommé Gizmo et vous devez le conduire jusqu'à la salle de contrôle du gratte-ciel envahi comme dans le film par les machiavéliques Gremlins. Six niveaux aux graphismes époustouflants vous attendent, avec en prime d'etonnantes scènes animées presque aussi belles que celles qui existent sur les jeux CD Rom de la PC Engine. Faites de beaux rêves jusqu'au mois prochain où une nouvelle avalanche de news vous assommera.

YANN WOL



Gremlins 2.

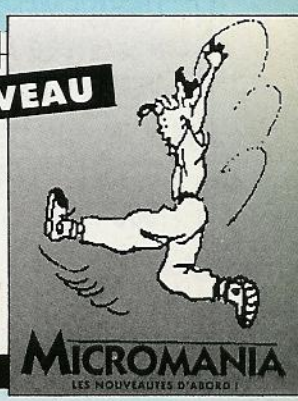
LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

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

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

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

NOUVEAU



3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

OUVERTURE D'UN MAGASIN SHOOT AGAIN A GRENOBLE. DANS LA PLUS GRANDE SALLE D'ARCADE DE FRANCE, UN UNIVERS SPATIAL

VIDEOTRONIC

170 Centre Commercial - Grand Place - 1er étage - 38100 GRENOBLE - Tél. : 76.40.55.44

Shoot Again

145 rue de Flandre 75019 PARIS - Tél. (1) 40.38.02.38/40.34.36.26
Ouvert tous les dimanches de décembre

■ GAME-GEAR

1790 F avec 3 jeux : SUPER MONACO GP • COLUMS • PENGO

A venir : G-LOCK • BASEBALL • WONDER BOY I • MEL SYNDROM • KINEDO

■ NEC

- **PC-ENGINE / CORE GRAFX (avec un jeu) 1290F**
- **SUPER GRAFX (avec un jeu) 1990F**
- **LECTEUR CD-ROM (avec un jeu) 2990F**
- **PACK CORE/CD-ROM 3990F**

NOUVEAU

La PC-ENGINE PORTABLE !

Retrouvez, sur un écran LCD couleur d'environ 7 cm, la qualité du PC-Engine ! DECOUVREZ LA PC-ENGINE GT : 2490F (*)

(*) sous toutes réserves

Date d'arrivée : nous consulter



■ MEGADRIVE FRANÇAISE

1890F avec ALTERED BEAST

• JEUX : AFTER BURNER II, ALEX KIDD, COLUMNS, CYBERBALL, DJ BOY, E-SWAT, FORGOTTEN WORLD, GHOSTBUSTER, GHOULS N'GHOSTS, GOLDEN AXE, LAST BATTLE, MOON-WALKER, MYSTIC DEFENDER, PHANTASY STAR, RAMBO III, REVENGE OF SHINOBI, SOKOBAN, SPACE HARRIER II, SUPER HANG ON, SUPER LEAGUE, SUPER MASTER GOLF, SUPER MONACO GP, SUPER REAL BASKETBALL, SUPER THUNDER BLADE, TRUXTON, THUNDER FORCE II, WORLD CUP SOCCER, ZOOM (Nous consulter)

• JEUX

AFTER BURNER II	349F	FORMATION SOCCER	349F	R-TYPE	399F
ALTERED BEAST (CD-Rom)	449F	GALAGA 88	349F	RABIO LEPUS SPECIAL	349F
ARMED FORCE	399F	GHOULS'N'GHOSTS (SG)	499F	RASTAN SAGA II	349F
ATOMIC ROBO-KID	399F	GOLDEN AXE (CD-Rom)	449F	RED ALERT (CD-Rom)	449F
BARUMBA	399F	GOLF BOY	249F	SHINOBI	449F
BASEBALL '89	449F	GOMOLA SPEED	349F	SIDE ARMS	349F
BATMAN	349F	GRAND ZORK (SG)	399F	SIDE ARMS SPECIAL (CD-Rom)	399F
BATTLE ACE	399F	GUNHED	399F	SOKOBAN WORLD	299F
BE-BALL	349F	HEAVY UNIT	399F	SPACE INVADERS 90	199F
BLODIA	299F	HELL EXPLORER	349F	SPLATTER HOUSE	399F
BLOODY WOLF	399F	IMAGE FIGHT	349F	STRANGE ZONE	349F
BLUE BLINK	349F	KING OF CASINO	349F	SUPER DARIUS (CD-Rom)	449F
BREAK IN	449F	KLAX	399F	SUPER FOOLISHMAN	349F
BULLFIGHT	399F	KNIGHT RIDER	399F	SUPER STAR SOLDIER	349F
CHASE HQ	399F	LEGENDARY AXE	399F	SUPER VOLLEY-BALL	349F
CITY HUNTER	399F	MANIAC PRO WRESTLING	399F	TIGER HELI	399F
CYBER CORE	419F	MOMOTAROH SHOW	349F	TIGER ROAD	399F
DARIUS +	449F	MOTOBIKE	449F	USA PRO BASKET	399F
DEVIL CRASH	349F	MOTO ROADER	299F	VEIGUES	349F
DIE HARD	349F	MR HELI	399F	VIGILANTE	299F
DODGE BALL	399F	NAXAT OPEN	399F	VOLVIEF	399F
DON DO KO DON	399F	NEW ZEALAND STORY	399F	W-RING	299F
DOW LOAD	349F	NINJA SPIRIT	349F	WATARO	349F
DRAGON SPIRIT	299F	NINJA WARRIORS	399F	WONDER BOY II (CD-Rom)	299F
DROP ROCK	299F	OPERATION WOLF	349F	WONDER BOY III (CD-Rom)	399F
F1 CIRCUS	349F	ORDYNE	399F	WORLD BEACH VOLLEY	299F
FINAL BLASTER	349F	P47	399F	WORLD COURT TENNIS	349F
FINAL LAP TWIN	399F	PARANOIA	399F	XEVIOUS	399F
FINAL ZONE II (CD-Rom)	449F	PC KIDD	399F		
		POWER LEAGUE III	349F		
		POWER DRIFT	399F		
		PUZZNIC	299F		

• NOUVEAUTES :

YS III (CD-Rom) • MOMOTAROH SHOW II • AERO BLASTER • CADASH • PARSOL STAR • AVENGER (CD-Rom) • THUNDERBLADE • MASTER CHESS • CYBER COMBAT POLICE • LEGION (CD-Rom) • 1943 • ZI-PANG • SPIN AIR • VALIS III (CD-Rom) • KICK BALL • BOMBER MAN • HURRICAN • LEGEND HERO OF TONMAN • SON OF DRACULA • BURNING ANGEL • SAINT DRAGON • CHAMPION WRESTLER • MARKEN MAZE • VIOLENT SOLDIER • WALABY • TOY SHOP BOYS • CYBER COMBAT POLICE • OUT-RUN • AVENGER • RAMMA 1/2 • LEGEND OF THREE HERO • DEAD MOON • TITAN

Shoot Again ARCADES

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

- **ACCEPTE TOUTES LES CARTES LOGIQUES AUX NORMES JAMMA**
- **ACCEPTE LA CONSOLE NEC**
- **ACCEPTE LA MEGADRIVE**
- **BORNE UNIQUEMENT RESERVEE A LA VENTE : 12990 F**
- **LOCATION DES JEUX JAMMA : 500 F/MOIS**

Line 500 PRESTIGE



Les marques Nec, Sega, SNK et Nintendo sont des marques déposées. Offres valables dans la limite du stock disponible.

la référence consoles

170 Centre Commercial - Grand Place - 1er étage - 38100 GRENOBLE - Tél. 76.40.55.44

■ MEGADRIVE

- **CONSOLE MEGADRIVE JAPONAISE (nous consulter)**
- **ARCADE POWER STICK 399F**
- **JOYSPAD 249F**
- **GAME CONVERTER 8 BITS Tél.**
- **XE1 PRO Tél.**

AFTER BURNER II	399F	PHANTASY STAR II (anglais)	449F
ALEX KIDD	299F	PHELIOS	369F
ALTERED BEAST	299F	RAMBO III	399F
AXIS	399F	RASTAN SAGA II	399F
BATMAN	399F	REVENGE OF SHINOBI	399F
COLUMNS	399F	SHITEN MOZOH	369F
CYBERBALL	299F	SOKOBAN	399F
DARWIN 4081	299F	SPACE HARRIER II	399F
DJ BOY	369F	SUPER HANG ON	399F
E-SWAT	369F	SUPER LEAGUE	399F
FATMAN	410F	SUPER MASTER GOLF	369F
FINAL BLOW	369F	SUPER MONACO GP	399F
FORGOTTEN WORLD	399F	SUPER REAL BASKETBALL (PATRIOTS BASKET)	349F
GHOSTBUSTER	399F	SUPER THUNDER BLADE	399F
GHOULS'N'GHOSTS	399F	THE STRIDER	399F
GOLDEN AXE	369F	TRUXTON (TATSUJIN)	399F
HELL FIRE	399F	THUNDER FORCE II	399F
INSECTOR X	399F	THUNDER FORCE III	399F
KLAX	349F	WHIP RUSH	349F
LAST BATTLE	399F	WORLD CUP SOCCER	Tél.
MOONWALKER	369F	XDR	369F
MYSTIC DEFENDER (KUZAKU II)	369F	ZOOM	399F
NEW ZEALAND STORY	399F		

- **NOUVEAUTES : ARROW FLASH • DARIUS II • SAME, SAME, SAME (TWIN SHACK) • MONSTER LAIR • DYNAMITE DUKE • SUPER AIR WOLF • GRANADA X • RAINBOW ISLAND • BURNING FORCE • HEAVY UNIT • GYNOVY • ELEMENTAL MASTER • MASTER OF WEAPON • GAIN GROUND • CRACK DOWN • MIDNIGHT RESISTANCE • HARD DRIVING • KAGEKI • VOLVIEF • GALAXIES • WARRIOR ARESUTA • SHADOW DANCER • I LOVE MICKEY MOUSE • JUNCTION • RINGSIDE ANGEL • DANGEROUS SEED • SUPER VOLLEYBALL • AERO BLASTER • MAGICAL BOY**

ADAPTATEUR MONITEUR AMSTRAD POUR NEC ET MEGADRIVE : 240 F



■ SNK

- **CONSOLE SNK 3490 F**
- **SNK CONTROLER 449 F**
- **MEMORY CARD 349 F**
- **JEUX :**

BASEBALL STAR	1790F
NAM 75	1790F
RIDING HERO	1990F
TOP PLAYER GOLF	1990F
MAGICIAN LORD	1790F
CYBER-LIT	1990F
SUPER SPY	1990F
NINJA COMBAT	1990F

NOUVEAU !

Possibilité de louer la NEO-GEO et ses jeux pour un week-end, une semaine ou un mois ! Téléphonez-nous !

- **NOUVEAUTES : LEAGUE BOULING • JOY-JOY KID (Tétris)**

■ GAMEBOY

- **GAMEBOY 590 F + TETRIS**

• TEENAGE MUTANT NINJA TURTLE • DOUBLE DRAGON • BATMAN • KEN LE SURVIVANT • CASTELVANIA • MARIO LAND (PLUS DE 100 TITRES EN STOCK)

■ NINTENDO 16 BITS

- **SUPER FAMICOM**

(date d'arrivée et prix : nous consulter !)

- **JOYSPAD**

- **JEUX : THE SUPER MARIO WORLD**
- **FINAL FIGHT**
- **GRADIUS III**
- **F-ZERO**
- **POPULOUS**
- **SD MASTER (golf)**
- **R-TYPE II**
- **DRAGON FLY**
- **PILOT WINGS**
- **GHOULS'N'GHOST II**
- **BIG RUN**

BON DE COMMANDE

A retourner, accompagné de votre règlement, à SHOOT AGAIN 145 rue de Flandre 75019 PARIS

NOM : .....

PRENOM : .....

ADRESSE : .....

.....

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

TEL : .....

COMMANDE (préciser la machine pour les jeux)	PRIX	PORT
	TOTAL	

TOUS NOS ENVOIS SONT EFFECTUÉS EN COLLISSIMO. PREVOIR 30F DE PORT POUR LE PREMIER JEU, 10F PAR JEU SUPPLEMENTAIRE. PREVOIR 65F DE PORT PAR CONSOLE. POUR LES ENVOIS CONTRE-REMBOURSEMENT PREVOIR 30F EN SUS.



Maître SEGA dans son antre. Incroyable privilège : il est le premier à voir les jeux en provenance du Japon !

Le mystérieux maître Sega enfin démasqué !

Rencontrer les patrons des boîtes, c'est bien et cela permet de comprendre les mécanismes qui régissent le monde des loisirs de la micro. Mais il arrive parfois que derrière les façades se cachent des hommes aux pouvoirs bien plus étendus qu'il n'y paraît. Chez Virgin Loisirs, l'un de ces hommes existe. Mi-bureaucrate, mi-être mythique, il s'appelle Maître Sega et Joystick l'a rencontré pour vous.

On peut aujourd'hui révéler toute la vérité sur cet homme si mystérieux que personne ne l'avait jamais rencontré. A première vue, il semble tout à fait normal, et malgré des yeux noirs et un regard légèrement bridé, n'a aucune origine japonaise. Bien sûr, avant son extraordinaire progression qui l'a mené au sommet, il était déjà un fana des jeux vidéo sur, accrochez-vous, Sega et Nintendo! Avec le temps et son écrasante tâche, il ne se consacre plus qu'aux consoles maison, mais une telle franchise - pourvu que ça lui coûte pas sa place... - méritait bien un coup de chapeau.

Tout a commencé il y a un an. Romuald Medrignac, un jeune tapissier-décorateur de 24 ans, passait beaucoup de temps dans les salles d'arcade et devant ses consoles personnelles lorsqu'il découvre

une petite annonce dans un journal. «On recherche un animateur pour s'occuper du club Sega». Une course éperdue, un espoir insensé et le rêve devient réalité. Parmi la foule qui se pressait rue Barbette il fut l'heureux élu. Ce qu'il a fait pour obtenir le poste, nous ne le saurons jamais, mais en tous cas, il le mérite, car il est vraiment l'homme de la situation. Jugez plutôt.

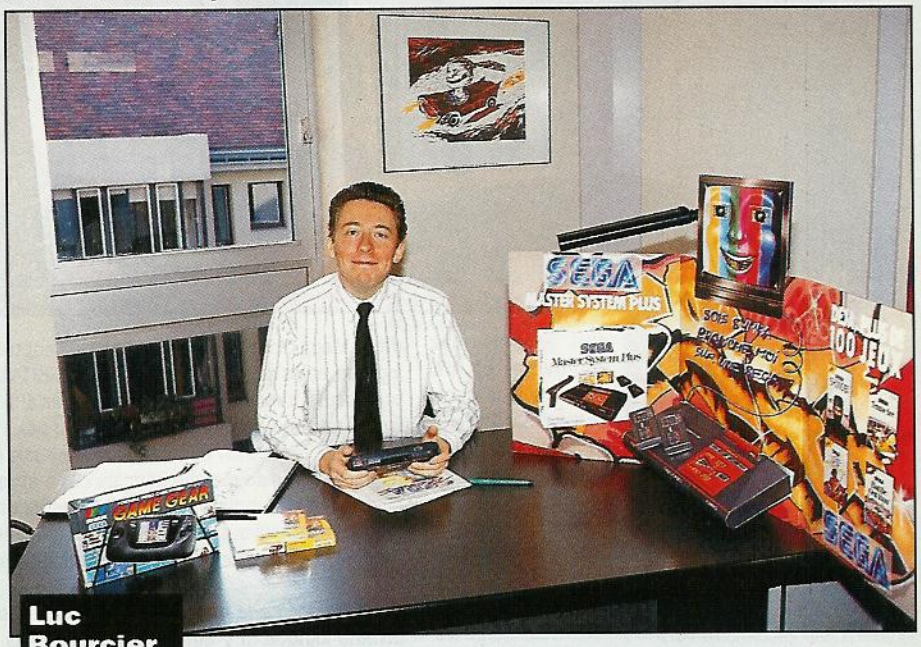


Maître SEGA reçoit d'abord les jeux en EPROM.

Il répond à la ligne rouge du club Sega, il s'occupe du minitel et répond aux colles que lui posent les joueurs perdus. Et ce n'est pas tout. Maître Sega jouit d'un incroyable privilège, il est le premier à voir les jeux en provenance du Japon! J'ai rien dit, mais j'étais vert de jalousie en le regardant jouer à Shadow Dancer, la suite de Shinobi, et à Mickey Mouse sur Mega Drive, alors que leur sortie est à peine annoncée! En plus, l'air de rien, il les termine tous les doigts dans le nez (ce n'est qu'une expression, parce que franchement, essayez...)! Il a ses préférences en matière de jeux, et ses choix vont au-delà du simple plaisir de la découverte. Ses avis sur les nouveautés, plus ceux du Marketing, conditionnent la quantité de cartouches commandée au Japon. Un avis trop favorable sur un bide, ou qu'il fasse la fine bouche sur un top, et c'est sa crédibilité qui en prend un coup. N'étant pas japonais, rien ne l'oblige à se faire hara-kiri, mais tout de même, devant tant de responsabilités, il est pas là pour rigoler... Romuald, qui ne se sépare jamais d'un sourire qu'il arbore naturellement, adore son travail. Remarquez, si c'était pas le cas, je suis sûr qu'il y aurait du monde pour prendre sa place, son fauteuil encore chaud! Romuald, fais gaffe et accroche-toi aux manettes. Mais cette année, le maître devrait avoir des petits. Devant le succès des machines, des «élèves» devraient venir lui donner un coup de main. Attention, il y aura moins d'élus que de candidats. En attendant, essayons de le coincer entre ses consoles. Y a-t'il une question qui, un jour, l'a laissé sur le carreau, hagard et prêt à démissionner? Joystick est aujourd'hui en mesure de révéler que cela est arrivé! Une seule fois, oui, une fois, Maître Sega est resté sans voix. Au bout du combiné téléphonique, une voix féminine, douce et anxieuse dans l'attente d'une réponse, lui a demandé: «Vivez-vous seul?» Aucun manuel, aucun mode d'emploi ne l'avait préparé à cela, et l'écho de son silence résonne encore à ses oreilles. Dans la vie, il n'y a pas que les jeux vidéo,.

Virgin Loisirs: un monde fou

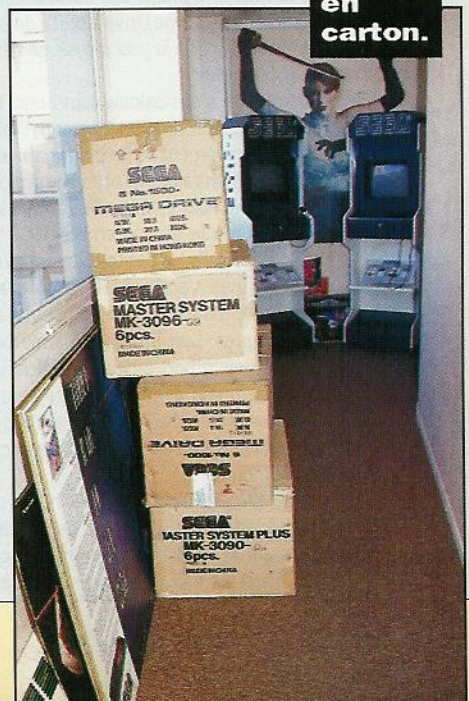
Souvenez-vous, c'était hier. Septembre 1988. En pleine vague de la mode des micros, une nouvelle société s'installe Place des Vosges, au cœur d'un Paris historique et millénaire, afin de réussir là où une autre société, Master Games pour ne pas la nommer, avait totalement échoué. Il s'agissait de vendre une console de jeu connue sous le nom de Master System. Virgin, la maison-mère, prend un minimum de risques, un peu comme si elle ne croyait pas trop à l'aventure jugée genre «Mission Impossible». Les micros raflaient tout le marché, et finalement, en vendre un sans clavier n'était pas vraiment réaliste. A moins que...



Luc Bourcier joue à la Gamegear

Virgin crée donc Virgin Loisirs, choisit un transfuge de Nathan Livres, Luc Bourcier, connu pour son expérience et son approche du marché des loisirs de jeunes. En tout, pour démarrer, ils seront seulement trois, et en un peu plus de deux ans la progression des ventes va être multipliée par dix! Si Luc refuse de revendiquer seul un tel succès - tous les chefs d'entreprise n'auraient pas forcément la même pudeur - il explique fort bien le phénomème. Ecoutons-le: «Il y a eu une concordance de phénomènes. D'une part les consoles sont venues sur le marché en offrant finalement un rapport qualité-prix attractif, d'autre part les parents, et les enfants aussi peut-être, se sont aperçus que les ordinateurs familiaux, qui dans le discours devaient servir à des usages éducatifs, servaient en réalité uniquement aux jeux. Alors payer un micro assez cher pour simplement jouer était un peu inutile. Le troisième point qui joue contre le marché de la micro est le piratage qui décourage les éditeurs en leur posant de graves problèmes. Aujourd'hui ils préfèrent travailler sur les consoles et produire des cartouches plutôt que développer des disquettes promises au piratage.» Intervenant au milieu de ce discours au nom des milliers - millions? - (milliards, NDLR) de lecteurs de Joystick, investi d'une mission divine, je tente de glisser délicatement une peau de banane devant tant de certitudes. «Si j'ai bonne mémoire - et j'ai - les éditeurs nous expliquaient que le coût élevé des programmes sur disquettes venait en grande partie du piratage. Or ce problème n'existe pas sur console. Alors pourquoi les prix oscillent-ils entre 300 et 400 francs?». Je le tenais à ma merci. Un mince sourire au coin des lèvres, j'étais persuadé qu'il allait s'effondrer en larmes. Mais sa riposte, foudroyante, aurait cloué au mur plus d'un plumitif moins aguerri. «Les consoles, pour des raisons purement technologiques, ont toujours pro-

Rêves en carton.



Virgin Loisirs: un monde fou



Maître SEGA et Jean-Luc Satin présentent le nouveau tableau des jeux.

duit un hardware abordable et un software plus cher. La mémoire des jeux se situe dans les cartouches au lieu de se trouver dans l'appareil. Les disquettes ne sont qu'un support magnétique dupliquable - et comment - à l'infini, alors que les cartouches sont des Roms avec une réelle valeur.»

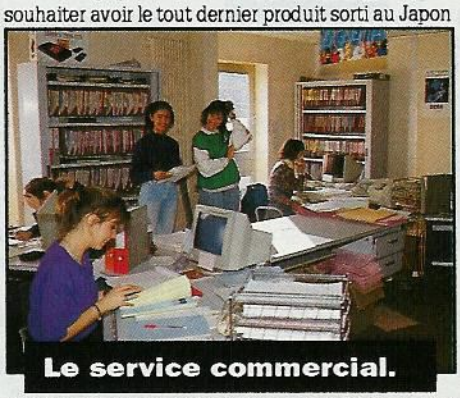
«Il y a tout de même une volonté commerciale, qui d'ailleurs ne vous est pas personnelle, d'offrir les consoles à bas prix et de se rattraper sur les cartouches». Je sais, c'est vache d'attaquer sur le fric, mais à part je ne sais plus quoi d'autre, y a que ça qui compte vraiment dans la vie...

L.B.: «Il y a un peu des deux. Il faut d'abord apporter les consoles à un public le plus large possible, ensuite vendre les périphériques et les cartouches de façon à dégager une marge pour les revendeurs et la société qui soit acceptable. Mais si on regarde de près, il y a sur la Master System des cartouches à partir de 99 francs et sur la Mega Drive à partir de 299 francs, même s'il est vrai que le prix moyen se situe aux environ des 350 francs.»

Il faut croire que tous ces calculs sont bons. En 1990, Virgin Loisirs a vendu 320.000 Master System. Quand on pense qu'au moment où la société est née, 30.000 consoles seulement avaient été vendues, on voit le chemin parcouru. Pour la Mega Drive, dont les ventes ont commencé à la mi-septembre 1990, le succès - justifié à notre avis - a été foudroyant avec près de 50.000 bécanes vendues. Enfoncées les prévisions les plus optimistes, et seul un manque de stock a freiné les ventes. Luc Bourcier n'aime pas trop qu'on lui parle des importations parallèles, un problème qui, je l'imaginais, avait dû lui faire piquer des crises de nerf abominables, genre «Rampage» revu et corrigé maison. Mais décidement l'homme ne se laisse pas démonter.

L.B.: «Dans un marché libre comme le nôtre, on ne peut interdire à personne d'acheter de la marchandise à l'étranger et de la revendre en France. D'ailleurs telle n'a jamais été notre intention. Cela dit, la Mega Drive est un produit hautement technologique, et les adaptations au standard SECAM des téléviseurs français ne peuvent se satisfaire d'un travail artisanal comme c'est le cas pour ces importations-là. C'est bien pourquoi notre console est la mieux adaptée au marché français.» Je n'attendais pas autre chose comme réponse, enfin pas vraiment. La suite me prouva, si cela était nécessaire, que Luc Bourcier était vraiment un homme plein de ressources.

L.B.: «Mais je considère ce marché parallèle comme logique. Il y aura toujours des gens pour souhaiter avoir le tout dernier produit sorti au Japon avant tout le monde.» C'est le moment. L'homme est détendu. Son bureau, clair et spacieux, est inondé d'un froid soleil d'hiver. Nous sommes vendredi, le week-end est proche et je suis le dernier maillon qui le sépare d'un repos bien mérité. Alors autant le piéger vite fait bien fait.



Le service commercial.

«Chaque boutique importatrice assure son propre service après-vente, avec tous les risques que cela comporte. Si un de leurs acheteurs vient vous voir, de notre part par exemple, vous faites quelque chose pour lui ou vous le jetez dehors en le traitant de sale type débile?» Là, je l'ai pas loupé, et je ne serai pas étonné de me retrouver viré par la cohorte des superbes secrétaires du bureau annexe n'attendant qu'un mot de leur boss. Mais les temps ont bien changé, et il me répond calmement. Trop peut-être: «Je ne suis pas sûr que nous soyons les mieux placés pour réparer ce genre de machines (remarquez qu'il ne l'appelle pas Mega Drive...). L'adaptation réalisée ne correspond pas aux normes SEGA, et rend les réparations de ce «genre de choses» difficiles. En revanche, on peut réparer les péritels et les manettes, et cela on le fera, mais cela seulement.»

Le prix de la nouveauté est parfois lourd à payer, mais il est tellement grisant de se prendre pour Christophe Colomb découvrant la route des Indes. Manque de pot, ce n'était que l'Amérique.

«Certains de vos concurrents, que je ne nommerai pas ici pour ne pas vous faire de peine, offrent de nombreux services annexes afin d'aider les joueurs. Et vous, qu'offrez-vous de plus?» Voila un homme qui me reçoit gentiment dans ses murs et je fais rien qu'à essayer de le piéger. Franchement, des fois, j'ose plus me regarder dans une glace.

L.B.: «Actuellement le minitel SEGA fonctionne à plein. Nous tournons à 50.000 connexions par mois. Les joueurs trouvent dessus tous les services possibles, les nouveautés, les points de vente et le SOS jeux qui, d'ailleurs, concerne la majorité des appels. Notre système minitel conserve toutes les réponses données par Maître Sega sur l'ensemble des jeux depuis mars 89. Le second service, c'est le club Sega, créé il y a 18 mois. Pour une adhésion de 50 francs, adhésion définitive je le précise, les adhérents reçoivent une carte de membre, un badge et le Sega News, une revue d'informations. De plus, ils ont accès à des produits réservés que l'on ne trouve pas dans le commerce. Ils ont leur messagerie privée sur le minitel et un numéro de téléphone privé qui leur permet de joindre Maître Sega en direct.» «Et la Gamegear, c'est pour quand?» demandais-je, impatient. L.B.: «Elle sera bientot lancée, dans le premier semestre 91. Avec un plus certain: nous développons actuellement un tuner Secam qui se branchera dessus et permettra de voir la télévision. Son prix de vente sera d'environ 1200 F et, pour le tuner, environ 800 F. Les jeux se situeront entre 150 et 200 F.» En septembre 88 donc, ils étaient trois pour lancer la Master System. Aujourd'hui la société compte 38 personnes, dont 12 représentants qui sillonnent la France. Demain combien seront-ils? En 91, des recrutements importants sont prévus. Entre la Master, la Mega et la Gamegear, c'est pas le boulot qui manquera. Surtout que la France, grâce à tout cela, est devenue le premier marché en Europe, et cela les japonais ne peuvent plus l'ignorer. Ce n'est pas pour rien qu'ils viennent souvent à Paris étudier le marché, les restaurants et les boîtes de nuit. Mais surtout ils ne nous considèrent plus comme des attardés du joystick et les produits nouveaux les suivent maintenant de près. Franchement, on le mérite, et Virgin Loisirs aussi



Le secrétariat du boss.

Emmanuel LAPIERRE

LISTE DES SEGA BOUTIQUES INNELEC

SEQUENCE EBM
RESIDENCE LES DAUPHINS
20000 AJACCIO – 95 22 23 44

AMIS
7 AVENUE PARISOT DE LA BOISSE
73200 ALBERTVILLE – 79 37 12 14

NEURONNE BOUTIQUE
11 RUE DE LA PREFECTURE
L'EMERAUDE DU LOUP
74000 ANNECY – 50 51 58 70

DP INDUSTRIE ZOOM 2000
ZAC PETITE-FORET
59410 ANZIN – 27 42 10 20

PC DIFFUSION
RUE DES MARTYRS DE LA RESISTANCE
84400 APT – 90 04 87 91

TANDY ARMENTIERE
24 RUE DES DEPORTES
59280 ARMENTIERES – 20 77 43 42

ORDIPLUS
7 PLACE CAMELINAT
93600 AULNAY-SOUS-BOIS – 48 68 66 33

TANDY AURILLAC
CENTRE CIAL BELBEX
15000 AURILLAC – 65 44 57 73

MAJUSCULE HERMAN
49 RUE DE PARIS
89000 AUXERRE – 86 51 65 34

AUDITORIUM
10 RUE DU TEMPLE
89000 AUXERRE – 86 52 88 55

SEQUENCE MICRO 84
6 PORTAIL-MATHERON
84000 AVIGNON – 90 86 38 00

TOP GAMES
5 BOULEVARD GRIAND
20100 BASTIA – 95 32 60 66

BAB MICRO
7 RUE DE COURSIC
64100 BAYONNE – 59 59 71 63

FAN'TRONIC
1 PLACE DE LA POTERNE
60000 BEAUVAIS – 44 45 17 18

MAJUSCULE PALIAT
20 RUE ST PIERRE
60000 BEAUVAIS – 44 45 50 50

INFORMATIQUE FACILE
7 RUE PIERRE JOROBY
60000 BEAUVAIS – 44 48 35 62

CBE INFORMATIQUE
1 AVENUE PASTEUR
24100 BERGERAC – 53 24 39 24

ETS MOUSSEAU
30 RUE DU GAL LECLERC
27300 BERNAY – 32 43 18 18

SORO
22 AVENUE DU 22 AOUT
34500 BEZIERS – 67 28 40 56

MICROTECH
32 BD FLORENT EVRARD
62420 BILLY-MONTIGNY – 21 20 55 00

NICOMACHUS
241 AVENUE D'ARGENTEUIL
92270 BOIS-COLOMBES – 47 60 08 96

SURPIN
140 AVENUE GALLIENI
93140 BONDY – 48 02 90 86

ANTARES INTERNATIONAL
7 BIS RUE D'ISSY
92100 BOULOGNE – 46 21 52 85

MICRO LOGOS
8 RUE COQUELIN
62200 BOULOGNE-SUR-MER – 21 87 66 00

LUDOMANIA
35 BD EURVIN
62200 BOULOGNE-SUR-MER – 21 80 95 90

MAJUSCULE DUMINY
48 RUE FAIDHERBE
62201 BOULOGNE-SUR-MER – 21 87 43 44

PAPETERIE
7 AV. CHARLES DE GAULLE
05100 BRIANÇON – 92 21 11 37

SOGEDIS
8 RUE CHAROST – 62100 CALAIS – 21 96 80 71

SOMATI
42 BD GAMBETTA
62100 CALAIS – 21 82 77 44

SORBONNE CANNES
7 RUE DES BELGES
06400 CANNES – 93 99 10 13

TANDY DELHOM
91 BIS RUE BRINGER
11000 CARCASSONNE – 68 47 08 94

ITIE
2 RUE RAYMOND VITTOZ
81000 CASTRES – 63 35 33 06

JIBEL DIFFUSION
RN 89 – 63250 CENNE-DUROLLE – 73 94 36 89

SEQUENCE J. LEGUE
10 RUE NOEL BALLAY
28000 CHARTRES – 37 21 17 17

CASTEL HIFI
71-73 RUE ARISTIDE BRIAND
72500 CHATEAU-DU-LOIR – 43 44 04 64

MELISANDE
67 GRANDE RUE
02400 CHATEAU-THIERRY – 23 83 31 08

PHOTO VIDEO CENTRE MAG PHOX
46 TER AVENUE DE LA RESISTANCE
77500 CHELLES – 64 26 05 13

ESPACE ICM
ROUTE DE TOURS
37500 CHINON – 47 93 17 17

R INFORMATIQUE
26 RUE STENDHAL
92140 CLAMART – 46 32 49 23

SEQUENCE NEYRIAL
3 BD DESSAIX
63000 CLERMONT-FERRAND – 73 34 14 41

TECHNI-TV
20 RUE DE PARIS
72160 CONNERRE – 43 89 96 62

MFI
40 RUE JEAN BLUN
60100 CREIL – 44 24 44 29

LVE
1 AVENUE DES MARRONNIERS
91560 CROSNES – 69 49 15 66

NERAUX
4 RUE DE LA POISSONNERIE
22100 DINAN – 96 39 25 37

CARN YVETTE
14 RUE DUGUAY TROUIN
29100 DOUARNENEZ – 98 92 04 58

BIDEAU FORET
ZAC DE JOUBALAN
29100 DOUARNENEZ – 98 74 35 36

CIFE DREUX
43 RUE ST-JEAN – 28100 DREUX – 37 42 43 15

LEGUE LA ROSE DES VENTS
11 GRANDE RUE – 28100 DREUX – 37 46 07 53

CHT ELECTRONIQUE
13 RUE ROTROU
28100 DREUX – 37 42 26 50

ELECTRON LOISIRS TANDY 2000
5 RUE DE LA JUIVERIE
51200 EPERNAY – 26 54 71 71

ITV
CENTRE CIAL LA PINAU – 11 RUE RUALMENIL
88000 EPINAL – 29 82 48 83

TOITOT
RUE DES FORGES
21460 EPOISSES – 80 96 41 00

DVM INFORMATIQUE
9 PLACE GUILLAUME LE CONQUERANT
76260 EVREUX – 35 50 20 49

PETREL INFORMATIQUE
CENTRE CIAL CAP-CAER
27930 EVREUX-NORMANVILLE – 32 26 16 65

KONNEXION
20 PLACE PAULETTE DUHADE
61100 FLERS

JFCI
4 RUE LOUIS PASTEUR
37230 FONDETTES – 47 42 22 41

TANDY FOUGERES
GALERIE MARCHANDE INTERMARCHE
35300 FOUGERES – 99 94 14 21

EXTRA ORDI
6 AVENUE DU GAL DE GAULLE
93200 GAGNY – 49 63 13 66

MICRO MEGA INFORMATIQUE
11 RUE PASTEUR
05000 GAP – 92 51 76 06

MAJUSCULE DAVAGNIER
3 PLACE JEAN MARCELLIN
05003 GAP – 92 51 01 17

REYNAUD
29 TER RUE CARNOT
05000 GAP – 92 51 03 62

TECHNOLOGIE DE POINTE
69 RUE DE VIENNE
27140 GISORS – 32 55 74 82

ORDIPOINTE
36 RUE NOTRE DAME
08600 GIVET – 24 42 71 71

LABARE ET CIE
8 RUE GENERAL LECLERC
51330 GIVRY EN ARGONNE – 26 60 83 94

ERIGE
158 AVENUE DE LA LIBERATION
50400 GRANVILLE – 33 50 39 97

MIG
12 RUE DE LA REPUBLIQUE
59820 GRAVELINE – 28 64 46 05

MEGAOCTET
69 AVENUE LOUIS LAROCHE
23000 GUERET – 55 52 85 21

MAISON THIBAULT
11 RUE DU GAL DE GAULLE
85350 ILE-D'YEU – 51 59 24 56

SEQUENCE L'HOMME
RUE DE L'EPARGNE – ZI N°3 ISLE-D'ESPAGNAC
16340 ISLE-D'ESPAGNE – 45 95 27 37

GM INFORMATIQUE
LES PALUVES 3
83420 LA CROIX-VALMER – 94 79 56 80

PIVRON
17 RUE CARNOT
72400 LA FERTE-BERNARD – 43 93 01 62

SIA LA VALETTE
CENTRE CIAL GRAND-VAR-EST
ROUTE DE LA GARDE
83130 LA GARDE – 94 21 18 95

LA TRAMBLADE MODELISME
75 AV. DU GAL DE GAULLE
17390 LA TREMBLADE – 46 36 29 55

JADER
RUE AMBROISE PARE
22360 LANGUEUX – 93 61 46 47

TELE QUI FUME
5 AVENUE GAMBETTA
02000 LAON – 23 79 21 31

SATEL'COM
30 RUE EDOUARD HERIOT
76000 LE HAVRE – 35 22 90 60

BOUTIQUE LOISIRS
CENTRE CIAL REPUBLIQUE
72000 LE MANS – 43 23 14 22

SURPIN
30 AVENUE DE LA RESISTANCE
93340 LE RAINCY – 43 81 36 16

TANDY SABLES D'OLONNE
8 QUAI FRANQUEVILLE
85100 LES SABLES-D'OLONNE
51 21 31 61

MAJUSCULE MAJOLIERE
C/C L'ISLE-D'ABEAU
38080 L'ISLE-D'ABEAU – 74 27 12 72

INFORMATIQUE SERVICE 95
45 AVENUE DES BONSHOMMES
95000 L'ISLE-ADAM – 34 69 32 29

STUDIO GETTLIFE
15 RUE DU GAL DE GAULLE
55500 LIGNY EN BAROIS – 29 78 40 94

BONIN
89 GRANDE RUE
71500 LOUHANS – 85 75 01 30

LABYRINTHE
13 RUE DU QUAI
27400 LOUVIERS – 32 40 28 61

JM GUENOT
6 RUE ARISTIDE BRIAND
70300 LUXEUIL-LES-BAINS – 84 40 17 31

GENERAL VIDEO LYON
39-41 RUE PAUL CHENAVARD
69001 LYON – 72 00 96 96

THUILLIER/JACQUOT
3 RUE MONT MIROIR
25120 MAICHE – 81 64 04 19

CIM
59 BD JEAN MERMOZ
13700 MARIGNAGNE – 21 80 95 90

DIGITAL DREAM
1 RUE DRAGON
13006 MARSEILLE – 91 25 92 49

BIRD'S
58 BD D'ITALIE
13006 MARSEILLE – 91 78 08 25

AMIE MARSEILLE
69 COURS LEAUTAUD
13006 MARSEILLE – 91 42 50 42

DELTA LOISIRS
84 AVENUE CANTINI
13272 MARSEILLE CEDEX – 91 79 91 15

ITIE JOUET LAND
2 PLACE OLOMBEL
81200 MAZAMET – 63 35 33 06

TANDY MAZAMET
5 PLACE PHILIPPE OLOMBEL
81200 MAZAMET – 63 61 71 62

LANGUIN GAY
65 RUE DU CDT BERGE
77100 MEAUX – 64 34 06 42

TELEMENACIER 2000
15 PLACE DE L'HOTEL DE VILLE
60110 MERU – 44 22 41 20

TELEKTRONIC
28 RUE DU PETIT BOIS
08000 CHARLEVILLE-MEZIERES – 24 33 44 08

TANDY MILLAU
2 RUE DE LA PEPINIERE
12100 MILLAU – 65 61 03 90

RATEL (THUILLIER)
24 AVENUE DE LA LIBERTE
73500 MODANE – 79 05 11 24

RECRE A JEUX
51 RUE DORET
45200 MONTARGIS – 38 85 02 32

LIBRAIRIE BAUME
52 RUE PIERRE JULIEN
26200 MONTELIMAR – 75 01 26 73

INFOPRIM
62 BD COURTAIS
03100 MONTLUÇON – 70 28 26 44

CACTUS MICRO-INFORMATIQUE
8 BIS RUE ANDRE MICHEL
34090 MONTPELLIER – 67 92 92 80

BD VIDEO
PLACE DU VIEUX MARCHE
77130 MONTREUX – 64 32 22 10

PHOTO LEO
8/10 RUE JEAN JAURES
92120 MONTROUGE – 42 53 03 38

GELIN ALPET
BP 602 – 48 BD FREDERIC MISTRAL
11106 NARBONNE – 68 32 31 44

SERRE
24 RUE GAMBETTA
60440 NAUTEUIL-LE-NAUDOIN – 44 60 53 09

CAFOREL
19 RUE SANSON
77140 NEMOURS – 64 28 86 41

ESPACE SORBONNE NICE
22 RUE MASSENA
06000 NICE – 93 88 31 32

SORBONNE NICE
40 RUE GIEFFREDO
06000 NICE – 93 85 17 55

TWENTY FIVE INFO
4 AVENUE DE L'EUROPE
60180 NOGENT-SUR-OISE – 44 55 00 57

MAISON DELAMARE
CENTRE CIAL DE LA RETRAIE
76330 NOTRE DAME DE GRAVENCHON
35 38 25 15

MICRO-BOUTIQUE
3 BIS AVENUE JEAN JAURES
60400 NOYON – 44 09 58 28

RC ELECTRONIC
53 RUE VICTOR HUGO
84100 ORANGE – 90 34 60 23

MICRO BOUTIQUE
42 RUE MICHELET
01100 OYONNAX – 74 73 95 16

PETREL INFO
6 RUE ISAMBARD
27120 PACY-SUR-EURE – 32 26 16 65

MATRA
1 RUE PASTEUR
71600 PARAY-LE-MONIAL – 85 81 15 53

PROLOGIK
33 RUE N. D. DE LORETTE
75009 PARIS – 40 23 97 47

GENERAL VIDEO
10 BD DE STRASBOURG
75010 PARIS – 42 06 50 50

AMIE PARIS
11 BD VOLTAIRE
75011 PARIS – 43 57 48 20

COCONUT
13 BD VOLTAIRE
75011 PARIS – 43 55 63 00

SARO
5 BD VOLTAIRE – 75011 PARIS – 43 38 96 31

PHOTO MAXIMUM
23 RUE DE PERIGUEUX
16004 PERIGUEUX – 45 95 08 53

VALERY
18 PLACE MARTROI
45300 PITHIVIERS – 38 30 04 09

MAJUSCULE POITOU
3 BIS RUE DE L'EPERON
86000 POITIERS – 49 41 05 53

CHIC CHIC VIDEO
CENTRE CIAL LA ROCADE
27500 PONT-AUDEMER – 32 41 36 08

MAJUSCULE BLAYOT
24 BIS RUE ALBERT DESAUN
56300 PONTINY – 97 25 44 31

TANDY QUIMPER
11 AV. DE LA LIBERATION
29000 QUIMPER – 98 52 12 44

ADI-NEWS-INFORMATIQUE
1 BIS RUE DU GAL HUMBERT
78120 RAMBOUILLET – 30 88 78 02

VETEMENTS DIFFUSION LES PLAINES
38140 RIVES-SUR-FURE – 76 65 12 50

MAGASIN MICHEL
13 PLACE DES PROMENADES
42300 ROANNE – 77 71 64 25

ETS PINEAU
26 RUE TOUFAIRE
17300 ROCHEFORT – 46 99 04 15

TANDY PINEAU FILS
CENTRE CIAL LES 4 ARES
17300 ROCHEFORT – 46 99 16 01

CHATANIANT VIDEO SON
3 RUE FELIX FAURE
26100 ROMANS – 75 02 57 58

TV CENTER
26 RUE GEORGES CLEMENCEAU
41200 ROMORANTIN – 54 76 06 10

SERVICE COMPUTER
52 AV. J. CATIER
76100 ROUEN – 35 62 34 63

CHABERT ET FILS
90 AV. GABRIEL PERI
38150 ROUSSILLON – 74 86 23 07

TANDY BERNARD HUMEAU
3 RUE DES BAINS
17200 ROYAN – 46 05 60 88

STE NOUVELLE DES ETS PAULHAC
21 AVENUE DE LA REPUBLIQUE
48200 ST- CHELY-D'APCHER – 66 31 25 46

MICRO SPOT
56 RUE DU 11 NOVEMBRE
42100 ST-ETIENNE – 77 33 12 52

CHEZ NATH
70 RUE MICHELET
42100 ST-ETIENNE – 77 38 61 08

MICRO PRODUCTION
44 RUE MARCHANDE
15100 ST-FLOUR – 71 60 36 81

CMW
1 RUE ABBE DE L'EPPE
45140 ST-JEAN-DE-LA-RUELLE – 38 43 55 89

BUREAU SERVICE
15 RUE DU BELLE
50001 ST-LO – 33 57 16 12

PEI
11 RUE GOBIEN – 35400 ST MALO
99 40 15 00

SURPIN
95 BD DE CRETEIL
94100 ST-MAUR – 48 83 40 62

EDA
CENTRE CIAL DU BOIS DES ROCHES
91240 ST-MICHEL – 69 25 23 24

SARL TERRIEN
46 RUE JEAN JAURES
44600 ST-NAZAIRE – 40 22 23 83

MICROGICIEL
2 PLACE PIERRE BONHOMME
62500 ST-OMER – 21 93 67 99

BUROMAT
3 PLACE DE L'EGLISE
17310 ST-PIERRE-D'OLERON – 46 47 11 45

TANDY SALON DE PROVENCE
183 BD NOSTRADAMUS
13300 SALON-DE-PROVENCE
90 56 06 16

THUILLIER GROSSMANN
2 RUE DU MARECHAL FOCH
67260 SARRE-UNION – 88 00 10 87

JB BUREAUTIQUE
20 BIS RUE PIERRE SEMARD
34200 SETE – 67 74 52 79

MICRO-LOGOS
48 RUE FG DE PIERRE
67000 STRASBOURG – 88 32 66 00

TOP 50
11 AVENUE JEAN MOULIN
02700 TERNIER – 23 57 02 11

AUDIO-TELE MENAGER
30 PLACE DU BOEL
79100 THOUARS – 49 96 23 79

PHOTO LIBERTE
3 PLACE DE LA LIBERTE
83000 TOULON – 94 22 04 41

PIXISOFT
1 RUE DE METZ
31000 TOULOUSE – 61 23 48 02

ULTIMA STATUS
35 RUE DE TAUR
31000 TOULOUSE – 62 27 04 37

SOCIETE DAVID
40 RUE DES BAINS
14360 TROUVILLE-SUR-MER – 31 88 82 74

AWEN
17 RUE JOSEPH LE BRIX
56000 VANNES – 97 47 67 67

ESPACE VIDEO
68 AVENUE VICTOR HUGO
56000 VANNES – 97 42 65 60

ACTION INFORMATIQUE
1 RUE GEORGES GENON
70000 VESOUL – 84 76 34 66

BUREAUTIQUE 2000
16 RUE DE LA REPUBLIQUE
18100 VIERZON – 48 71 64 60

DIDITRONIC
BOUTIQUE 221 – CENTRE CIAL
59650 VILLENEUVE D'ASQ – 20 47 44 23

TELE ALEX
13 RUE CARNOT
54190 VILLERUPT – 82 89 20 18

DELTA VITROLLES
GALERIE MARCHANDE CARREFOUR
13127 VITROLLES – 42 89 20 88

THUILLIER ZAIA
9 RUE DU TEMPLE
08400 VOUZIER – 24 71 78 78

VIDEO BOUTIQUE
65 RUE CHARLES DE GAULLE
91330 YERRES – 69 48 42 28

MAJUSCULE DELAMARE
RUE LE MAIL
76000 YVETOT – 35 95 02 56

MICRO DIFFUSION
17 GALERIE MARCHANDE
97100 BASSE-TERRE
GUADELOUPE – 81 76 76

AUDIO PHOTO
108 RUE SCHOELCHER – 97110 POINTE A PITRE
GUADELOUPE – 82 10 47 – 82 92 80

FUTUR ALBATROS
2 RUE FRANCOIS ARAGO
97110 POINTE-A-PITRE
GUADELOUPE – 82 22 55

LASER +
819 CENTRE CIAL – LES POIRIERS DE LA MARINA
97110 POINTE-A-PITRE
GUADELOUPE – 90 91 39

AUDIO PHOTO SERVICE
45 RUE FRANÇOIS ARAGO – 97300 CAYENNE
GUYANNE – 31 45 13

MICRO GAMES
RESIDENCE LE RAVEL – 18 RUE JEAN COCTEAU
97400 CHAMPS-FLEURI
ILE-DE-LA-REUNION – 29 96 89

ENTREPRISE GIGAN
35 SMLMR LAMARIAN
ALLEE DE PROVENCE – 97490 LE MOUTIA
ILE-DE-LA-REUNION – 28 08 44

CONNEXION
ZI LES MANGLES ACAJOU
97232 LE LAMENTIN
MARTINIQUE – 50 53 10

MEMOIRE PLUS INFORMATIQUE
132 BIS RUE SCHOELCHER
97300 CAYENNE – 31 49 11

SEGA

EGALEMENT DISPONIBLE DANS LES GRANDS MAGASINS, GRANDES SURFACES ET CENTRES COMMERCIAUX. LISTE COMPLETE DES POINTS DE VENTE SUR LE 3615 CODE SEGA.

MICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSION

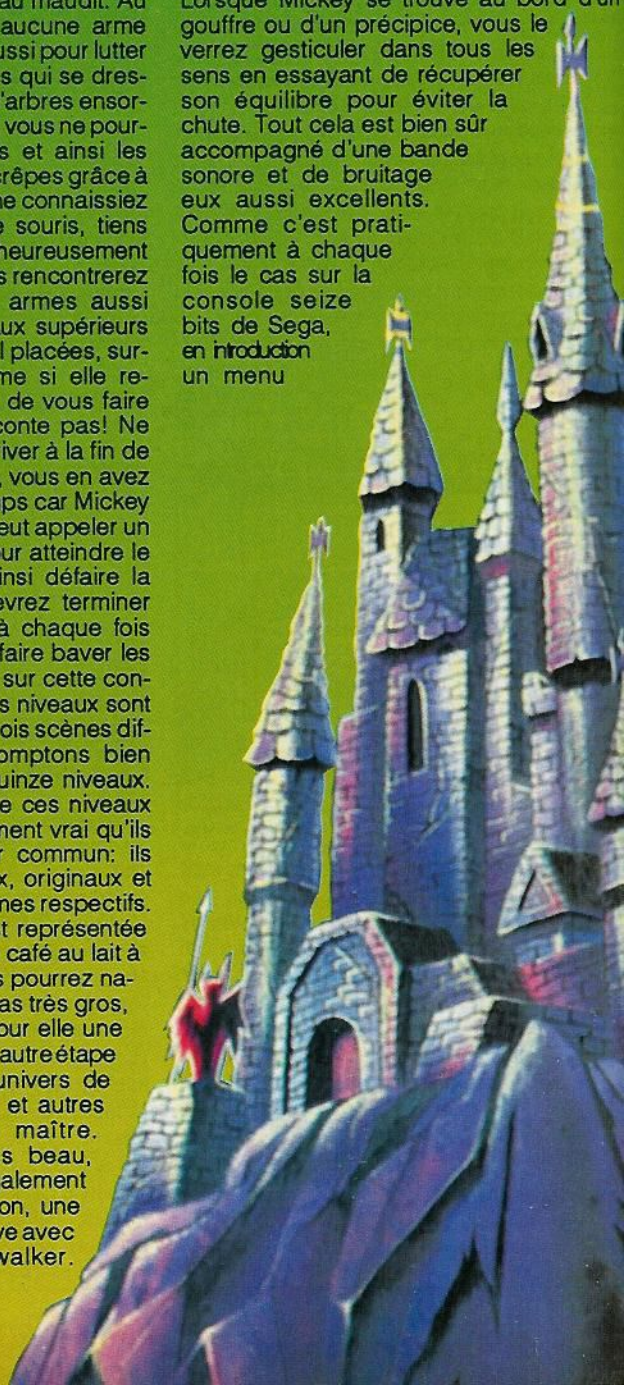
Depuis Steamboat Willy (Willy le bateau à vapeur), le premier dessin animé mettant en scène la petite souris noire aux grandes oreilles, Mickey Mouse le personnage de bandes dessinées et de dessins animés le plus connu du monde n'a rencontré que des succès. Alors que jusqu'à présent Mickey n'était célèbre que par l'intermédiaire de la télévision et des magazines destinés aux enfants, aujourd'hui il semble logique de retrouver la vedette sur les écrans de nos moniteurs. Après tout, un logiciel c'est également un média, donc une autre façon d'aborder le



public, la seule différence réside dans le fait que la cible (vous) n'est plus passive, mais agit sur les mouvements de Mickey et influence ainsi son destin. Bon, laissez tomber, de toute façon toutes ces théories c'est du bidon.

Alors que Mickey Mouse était la plus heureuse des souris, vivant d'amour et d'eau fraîche avec sa charmante petite femme, ne voilà-t'il pas que la sorcière Mizrabel décide de briser cette situation idyllique en enlevant la tendre et douce Minnie. Enchaînée dans les tours du château des illusions - d'où le titre - Mickey désespère de ne plus revoir sa femme. Prenant son courage à deux mains, il décide de partir à sa recherche, mais il ne connaît rien des dangers qui le guettent, des pièges qu'il devra surmonter, il ne connaît rien de ce qui se passe de l'autre côté de la forêt, là où se trouve précisément le château maudit. Au départ vous ne possédez aucune arme pour défendre votre peau, aussi pour lutter contre les premiers monstres qui se dresseront devant vous, troncs d'arbres ensorcelés et plantes diaboliques, vous ne pourrez que leur sauter dessus et ainsi les aplatir comme de vulgaires crêpes grâce à votre derrière d'acier. Vous ne connaissiez pas les vertus des culs de souris, tiens comme c'est étrange! Enfin, heureusement que de temps en temps vous rencontrerez des pommes ou d'autres armes aussi terrifiantes, dans les tableaux supérieurs pour éviter des douleurs mal placées, surtout qu'après, Minnie, même si elle retrouve la liberté, risque fort de vous faire une gueule, je ne vous raconte pas! Ne vous inquiétez pas, pour arriver à la fin de l'aventure et délivrer Minnie, vous en avez encore pour pas mal de temps car Mickey Mouse n'est pas ce qu'on peut appeler un jeu facile. Effectivement, pour atteindre le château des illusions et ainsi défaire la sorcière Mizrabel, vous devrez terminer cinq niveaux sanctionnés à chaque fois par un monstre de fin à en faire baver les meilleurs jeu de plateforme sur cette console. De plus chacun de ces niveaux sont eux-mêmes subdivisés en trois scènes différentes, donc si nous comptons bien Mickey Mouse comporte quinze niveaux. Si il est vrai que chacun de ces niveaux sont différents, il est également vrai qu'ils possèdent tous un facteur commun: ils sont fantastiquement beaux, originaux et drôles de par leurs graphismes respectifs. La cuisine par exemple est représentée par de gros bols remplis de café au lait à ras bord dans laquelle vous pourrez nager (hein, une souris c'est pas très gros, alors le bol de café c'est pour elle une véritable petite piscine), une autre étape vous entraînera dans un univers de guimauve où les sucreries et autres nougatines règnent en maître. Graphiquement donc très beau, Mickey Mouse surprend également par son excellente animation, une des meilleures sur Megadrive avec Michael Jackson Moonwalker.

Lorsque Mickey se trouve au bord d'un gouffre ou d'un précipice, vous le verrez gesticuler dans tous les sens en essayant de récupérer son équilibre pour éviter la chute. Tout cela est bien sûr accompagné d'une bande sonore et de bruitage eux aussi excellents. Comme c'est pratiquement à chaque fois le cas sur la console seize bits de Sega, en introduction un menu



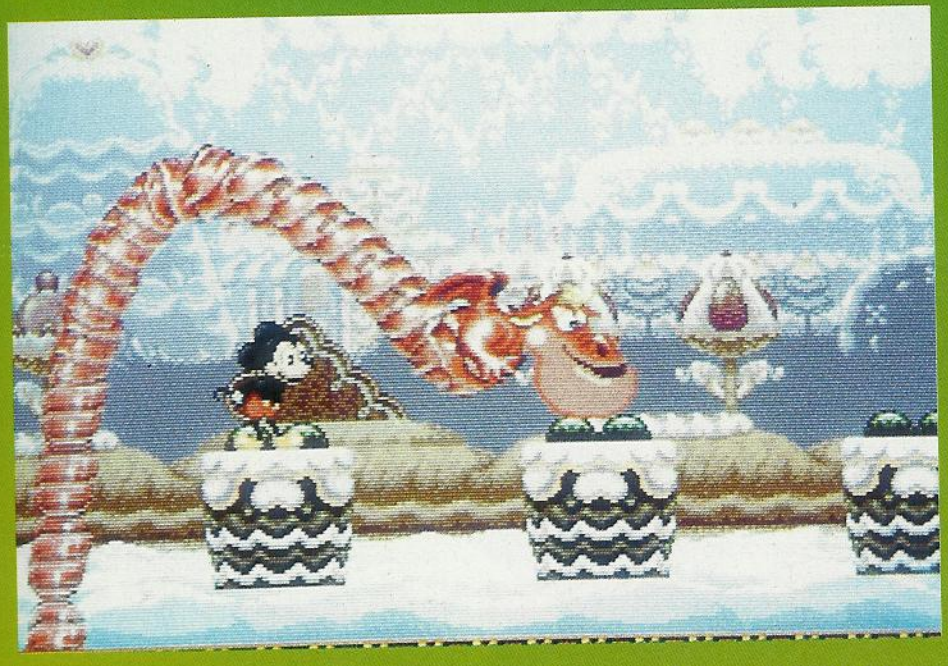
permet au joueur de sélectionner un des trois niveaux de difficulté présents, ainsi que d'écouter toutes les musiques du jeu sans avoir à le terminer. Certains d'entre vous et notamment les plus âgés pourraient dire: «Ah ouais Mickey Mouse c'est pour les gamins, t'as vu les graphismes c'est vraiment pour les mômes». Eh bien non, justement pas du tout, Mickey Mouse c'est pour tout le monde, c'est tellement beau et tellement bien fait qu'il serait dommage de ne pas en profiter, d'autant plus que sa difficulté au niveau normal lui permet de vous tenir en haleine pendant de longues journées. Une toute petite dernière chose, ce jeu existe pour les deux versions de la Megadrive, la française distribuée par Virgin et la Japonaise. Alors là, c'est le bouquet.

J'm DESTROY



EDITEUR: SEGA
DISTRIBUTION VIRGIN
GRAPHISME: 19
ANIMATION: 19
MANIABILITE: 19
SON: 17
PRIX: NON COMMUNIQUE

MEGADRIVE 97%



Hey hoo, ce n'est pas parce que Mickey n'est dispo actuellement que sur Megadrive qu'il faut obligatoirement tourner la page, car attendez deux trois minutes afin de lire ce qui suit et vous allez être complètement dégoûté. Figurez-vous que non content d'avoir converti Mickey Mouse, et avec quel brio sur Megadrive, ne voilà-t'il pas que les programmeurs de Sega l'on également réalisé pratiquement en même temps sur Sega Master System.

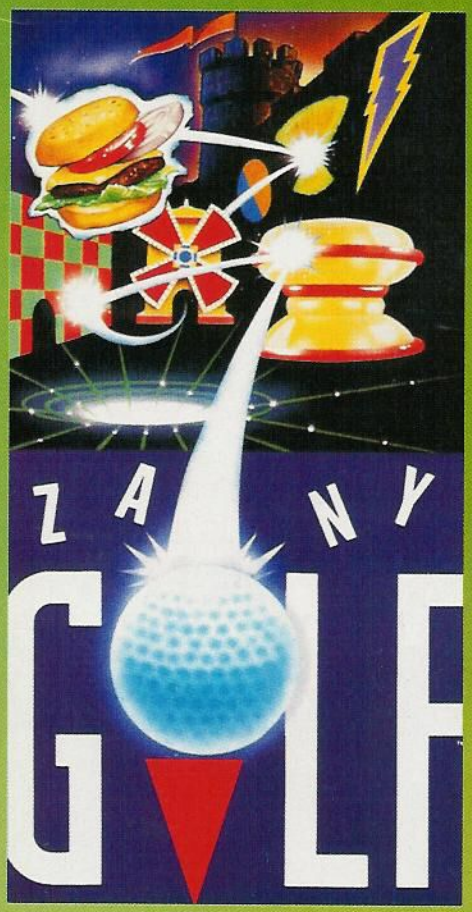
Eh oui, ceux d'entre vous qui n'ont pas la chance de posséder une Megadrive pourront également se régaler avec cette version sur huit bits. Et le plus extraordinaire dans tout cela c'est que Mickey garde sur cette console toutes les qualités décrites précédemment pour la version Megadrive. Certes, le jeu a perdu son scrolling multidirectionnel sur deux plans, ses couleurs chatoyantes, mais pour une console à sept cents francs on ne peut être qu'étonné par la qualité de cette conversion. L'animation de la vedette est par exemple exactement similaire à celle que l'on connaît sur la console seize bits, les mouvements sont parfaitement bien décomposés et on observe le même réalisme au niveau du déhanchement de Mickey. Les décors sont toujours pour la Master System d'une qualité incroyable, et sont à mon sens les plus beaux graphismes sur une console huit bits, y compris la NES de Nintendo, faits à ce jour. Au niveau du jeu proprement dit quelques modifications sans grande importance ont été réalisées. Il est maintenant impossible de tirer sur les ennemis en récupérant des pommes ou d'autres objets dispersés au cours de tous les niveaux, pour se débarrasser des adversaires lancés à votre poursuite, votre seul salut réside dans le fait que vous puissiez ramasser une pierre par exemple, et la lancer suivant une trajectoire précise sur l'ennemi en vue. Ceci permet à cette version de Mickey d'être un peu moins rapide, mais toujours aussi intéressante. Décidément, Mickey Mouse Enchanted Castle n'est pas un produit comme tous les autres, c'est un jeu d'exception. Vive Mickey et vive Walt Disney.

J'm DESTROY

EDITEUR: SEGA
DISTRIBUTION VIRGIN
GRAPHISME: 19
ANIMATION: 19
MANIABILITE: 18
SON: 17
PRIX: NON COMMUNIQUE

SEGA 97%







Tiens voilà un jeu qui change et qui tranche très largement par rapport aux sempiternels Shoot'Em Up et autres Beat'Em Up qui ont cependant ouvert la Megadrive au grand public. Tout droit issu de l'Amiga où Zany Golf avait été très bien été accueilli par la critique, c'est avec un certain plaisir que nous découvrons la quatrième conversion de jeu de cette machine sur la Megadrive, et à mon sens personne ne s'en plaindra. Mais attendez donc quelques instants, bande d'impatients, que je vous explique la chose plus en détail. Dès l'introduction de la cartouche, et après la petite page de présentation présentant le logo d'Electronic Arts et celui du jeu proprement dit, un écran de sélection apparaît. Par l'intermédiaire de ce dernier, il est possible de sélectionner l'un des quatre niveaux de difficulté présents: Beginner pour les débutants, Practice pour ceux qui auraient besoin de mieux sentir le terrain, le club et la balle avant de s'engager un peu plus en avant dans les débats, Intermediate, pour ceux d'entre vous qui auront progressé et enfin Advanced pour les joueurs qui n'ont pas froid aux yeux et pour qui les difficultés ne sont pas rebutantes. Toujours à partir de ce menu, il est possible de sélectionner le nombre de joueurs - de un jusqu'à quatre - qui participeront au parcours composé de dix trous, et finalement de déterminer si l'on désire ou non, au cours du jeu, ouïr les musiques et les bruitages. Après cette étape franchie, le jeu peut enfin commencer. Avant chaque nouveau trou, un autre petit écran de présentation introduit les différentes particularités de chaque parcours, une étude approfondie de chaque obstacle vous permettra dans la plupart des cas d'éviter bien des déboires, comme les bogey et autres injustices du style. Parmi ces obstacles, vous devrez notamment franchir un moulin à vent, amener la balle en dessous d'un hamburger géant obstruant le trou, participer à une partie de flipper, éviter de vous faire aspirer par les éoliennes qui s'activent sous le passage de la balle, etc... Bref, Zany Golf ce n'est pas toujours une véritable partie de plaisir. D'autant plus que lorsqu'on connaît la version Amiga de ce jeu, on se demande ce qu'à réellement voulu faire Electronic Arts. Ne me faites pas dire ce que je n'ait pas dit, mais il est vrai que cette nouvelle version est inférieure en qualité à la version micro. Les graphismes des différents terrains, même si ils gardent leur originalité, restent tout de même un peu en deçà de ce qu'on avait déjà eu l'occassion de voir. L'animation par exemple est saccadée, notamment lorsqu'on doit faire scroller le terrain dans toutes les directions, afin de mieux se rendre compte ce qui nous attend. Alors effectivement si on ne peut rien reprocher quant à l'idée de Zany Golf qui est marrante et réellement très originale, on est pourtant quelque peu inquiet quant à sa réalisation un peu moins bonne que sur micros, mais nuançons un petit peu et disons que ce n'était que le quatrième soft d'Electronic Arts sur Megadrive, et que par conséquent les programmeurs ne connaissent peut-être pas encore toutes les subtilités de la machine. Et puis de toutes façons, Zany Golf c'est tellement marrant que ces quelques détails pourront passer inaperçus.

J'm DESTROY



EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTEUR : VIRGIN
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 14
MANIABILITE: 13
SON: 18
PRIX: NC

72%



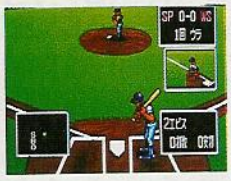








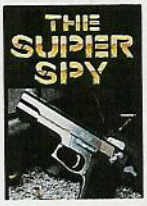












N'hésitons pas à le dire, ...
elle est tout simplement parfaite



"Cette machine d'arcade
dans un boîtier de console
est, de très loin,
ce qui se fait de mieux
dans le genre..."

TILT

"Mieux que la Neo Geo,
j'y crois pas..."

JOYSTICK

SNK

GUILLEMOT INTERNATIONAL

IMPORTATEUR ET DISTRIBUTEUR

GUILLEMOT INTERNATIONAL

TEL : 99.08.90.88 FAX : 99.08.94.17 TELEX : 740571



Vous avez sûrement vu ou entendu parler de Pang. D'une part parce qu'il a été adapté sur toutes les machines, ce n'est pas rare, mais aussi parce qu'il existe en arcade, et surtout parce que, déjà, il est plagié par d'autres éditeurs. Ceci est dû à un concept non pas révolutionnaire, mais simple et original. C'est toujours efficace.





Mais rappelons le principe.

Dans Pang vous dirigez un petit personnage coiffé d'un casque colonial, habillé en aventurier, qui va de place en place à travers le monde, et où dans chaque lieu il devra exploser des boules rebondissantes. Chaque début de tableau est composé d'une ou plusieurs grosses boules, qui rebondissent partout, et que vous devrez faire disparaître en tirant dessus avec votre grappin. A chaque fois que vous touchez une boule, elle diminue de taille, pour, finalement, disparaître.

En cours de partie, vous rencontrerez des animaux, des crabes, des oiseaux, qui viendront vous embêter en vous empêchant de tirer, par exemple. Pour vous aider, par contre, certaines boules lacheront des options, telles des doubles tirs, des canons, des options freezant les boules en l'air, ou autre bonus.

Notons la présence de musiques et de bruitages assez charmants (Pang a tourné plusieurs heures, tout seul, le son restant allumé tout le temps, sans que cela nous fasse sauter sur le bouton du volume en hurlant. C'est un signe), ainsi que la possibilité de jouer à deux en même temps sur le même tableau. Les joueurs travaillent donc en équipe, se partageant les tâches. Cette façon de jouer à Pang donne une autre dimension à cette cartouche.

Un bon jeu, donc, qui aura tout de même un petit défaut, il faut toujours une ombre au tableau, c'est que les couleurs du jeu sont un peu tristounettes. Mais que cela ne vous empêche pas de vous procurer ce soft, qui vous tiendra pas mal d'heures, car en plus c'est pas évident de passer tous les tableaux.

SEB

EDITEUR : OCEAN
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 16
SON: 15
MANIABILITE: 14
PRIX:300F
ENVIRON



SILENT SERVICE™



Attention, je préviens tout de suite: Silent Service n'est pas un jeu d'enfant. Il fut, en son temps et c'est pas si vieux que cela, un hit sur les micros genre PC, ST ou Amiga. Mais décidément, les temps vont devenir de plus en plus durs pour ces machines si, comme mon petit doigt me l'a soufflé, les éditeurs lassés du piratage se tournent résolument vers les consoles. Car tout le paradoxe est là: un jeu comme celui-ci est une simulation d'une très haute technicité qui demande d'ailleurs une très bonne connaissance de l'anglais si ce n'est des connaissances maritimes. Et je ne vois franchement pas un jeune en dessous de treize/quatorze ans espérer, sauf cas de génie précoce toujours possible, surtout chez nos lecteurs comme leur choix le prouve, réussir à remplir ne serait ce que la plus facile des missions du jeu. Maintenant si vous pensez être capable, et pourquoi pas, de réussir là où j'ai lamentablement échoué, jetez-vous à l'eau. Après tout, c'est le but du jeu, non?

Primo, ne confondez pas babord et tribord. Etudiez votre cap et apprenez à utiliser les fonctions du sous-marin. Elles sont nombreuses et nécessitent de lire la doc. Pas question, comme la plupart du temps, d'enficher la cartouche, de jouer un peu et de tout comprendre. La simulation est tellement précise que le programme recalcule tous les paramètres, les mouvements des navires, les taux de plongée, les trajets des torpilles toutes les deux secondes! Vous voyez que vous ne serez pas les seuls à faire des efforts! Trois types de scénarios sont proposés: «Torpillage et exercice de tir» où, situé près de la base américaine de l'île de Midway, quatre antiques cargos fixes attendent vos torpilles pour des exercices. «Attaque de convoi» recrée, comme il le dit, des attaques de convois. «Patrouille de guerre» vous fait effectuer une mission complète au départ d'une base. Le ronflement feutré des moteurs, le sonar prévenant l'approche ennemie, les explosions des grenades anti-sous-marines et les raclements de la coque sur le fond des mers, particulièrement réalistes, donnent une ambiance stressante à déconseiller aux claustrophobes détestant les espaces clos. Ou bien aux sourds pour d'autres raisons. Il existe quatre niveaux d'expérience et passer de l'un à l'autre demande une réelle maîtrise. De plus, pour les paranos, les niveaux de difficulté des combats sont paramétrables: visibilité, certaines torpilles factices, convois naviguant en zig-zag et j'en passe. Les plus givrés, ou les plus doués, pourront monter le jeu à un niveau de difficulté genre maîtrise ou doctorat s'ils le désirent. Les plus raisonnables, ou les moins doués, dont votre serviteur, se satisferont pleinement de conditions de jeu pas trop complexes sans aucune certitude de mener à bien les missions. Mais voilà un jeu de haut niveau, agréable et qui change des éternels jeux de tir à outrance généralement dévolus aux consoles. Le marché de nos machines préférées, avec des programmes de ce genre, devient enfin adulte. Ce n'est pas la moindre de ses qualités. Merci Monsieur Konami d'avoir osé lancer un tel produit. Même si j'arrive pas à gagner...

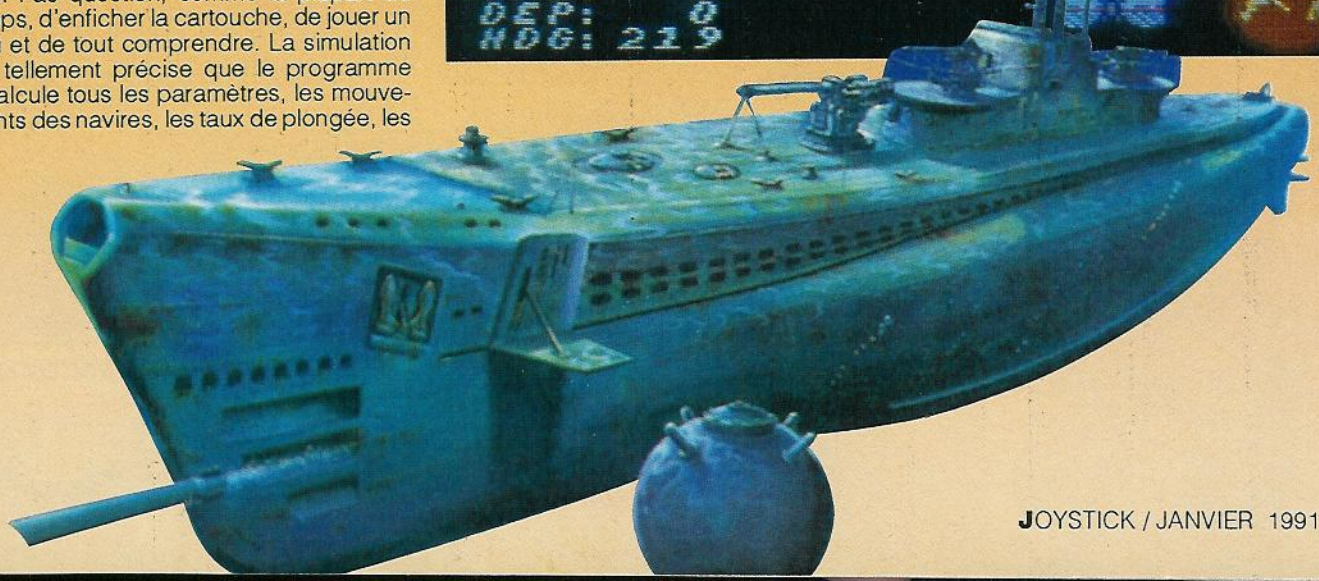
MISOJU

EDITEUR : KONAMI
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 14
MANIABILITE: 15
DIFFICULTE: 17
SON: 18
PRIX: 300F ENVIRON

NINTENDO 70%







ROBOCOP



Detroit, la ville la plus robotisée des Etats-Unis, est devenue, dans un futur proche, une mégapole ingouvernable pour les forces de l'ordre. Mais l'O.C.P., un énorme consortium dirigé par un type plus puissant que le Président, crée un robot capable de rétablir l'ordre et, accessoirement, servir ses noirs desseins. Mais dans le métal de Robocop bat le cœur d'un homme droit et intègre. Dans les circuits de sa mémoire à moitié composée de Roms, l'intégrité et l'honnêteté ont survécu. Tout cela pour dire que même si vous avez pas eu le droit de voir le film, le scénario est simple et limpide; d'un côté les méchants, de l'autre le bon, c'est-à-dire vous dans une boîte de conserve d'un très beau bleu métallisé. Devenu Robocop, vous allez circuler dans Detroit, rentrer dans les immeubles, déjouer des pièges particulièrement vicieux, comme par exemple cet engin sortant d'un mur et vous écrasant comme une vieille bagnole rouillée, chercher les passages secrets et, si vous parvenez à franchir les cinq premiers niveaux, aller chercher Dick Jones, le fameux boss de l'O.C.P. Mais avant cela il faudra nettoyer les rues de la ville, sauver le maire et des innocents, pénétrer le siège de l'O.C.P. et faire un petit tour à l'aciérie. Attention à cette avant-dernière balade, particulièrement vicieuse, où des armes spéciales vous attendent et pas pour vous faire rigoler. En cours de route, il faut ramasser des armes et recharger les accus qui remplacent la nourriture. En bas de l'écran, les indications sont parfaitement claires, que ce soit le détecteur d'ennemis, l'alarme énergie/puissance qui clignote en cas de danger et le faisceau infrarouge qui indique par exemple les passages secrets.





Rarement un jeu aura été aussi proche d'un film. Généralement les adaptateurs se contentent, pour faire un succès, de prendre une licence sur une vedette genre James Bond, d'y coller une arcade minable avec une belle jaquette et ça suffit pour ramasser plein de fric! Cette fois-ci, pas de problème de ce genre: si vous avez aimé le film, vous aimerez le jeu parce que, entre autres, vous aurez l'impression de vous trouver dedans. Si vous n'avez pas vu le film, c'est pas grave, il est sorti en vidéo et il n'est pas trop tard. De toute façon on peut jouer même sans l'avoir vu, alors pas la peine de se priver, mais les deux sont tellement liés que ce serait dommage. Maintenant, heureusement que ce n'est que du cinéma ou un jeu, je ne sais plus, parce que j'aimerais pas le rencontrer au coin de la rue. J'ai la conscience tranquille, hein, mais on ne sait jamais, une panne est si vite arrivée.

MISOJU

EDITEUR : OCEAN
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 17
SON: 16
PRIX: 300F ENVIRON

NINTENDO 75%

VENEZ DECOUVRIR LA CORE GRAFX, LA SUPER GRAFX, LE CD ROM ET TOUTES LES DERNIERES NOUVEAUTES DANS LES

BOUTIQUE PC ENGINE SODIPENG

LES CONSOLES ET LES JEUX PC ENGINE SONT EN VENTE PRES DE CHEZ VOUS

02 NEW GAMES 2000
Espace les Oriels
Place de l'Hotel de Ville
02100 St Quentin
Tél:23.64.36.84

05 PAPETERIE BURLE
30, Rue Pasteur
05000 Gap
Tél: 92.52.30.14

PAPETERIE GENERALE
Bd du General De Gaulle
05100 Briançon
Tél:92.21.11.37

06 ESPACE SORBONNE
22, rue Massèna
06000 Nice
Tél: 93.88.31.32

GAME'S
67, Bd du Maréchal Juin
06800 Cagnes s/ Mer
Tél: 93.22.55.21

13 C.I.M
59, Bd Jean Mermoz
Immeuble le Versailles
13007 Marignane
Tél: 42.77.73.70

DIGITAL DREAM
1, rue du Dragon
13006 Marseille
Tél: 91.81.26.44

MEGASTORE
75, rue St Férreol
13006 Marseille
Tél: 91.55.55.00

BIRD'S
58, Bd Baille
13006 Marseille
Tél: 91.78.08.25

CARREFOUR
Av. Pierre Mérimée
13014 Marseille
Tél: 91.98.90.07

DELTA LOISIRS
84, Av. Cantini
13272 Marseille
Tél:91.79.91.15

C.B.I
6, rue Mazarine
13100 Aix en Provence
Tél: 42.27.00.40

CARREFOUR VITROLLES
RN 113 Quartier Griffon
13127 Vitrolles
Tél: 42.75.82.00

AUCHAN AUBAGNE
Route de Gemenes
13400 Aubagne

20 BLANC MUSIQUE
6, rue Stepnanopoli
20000 Ajaccio
Tél: 95.21.07.62

26 ETS JOLIVET
113, rue P. Julien
26200 Montélimar
Tél: 75.51.05.74

27 LABYRINTH
13, rue du Quai
27400 Louviers
Tél: 32.40.28.61

CHIC CHIC VIDEO
C.C La Rocade
27500 Pont Audemer
Tél: 32.41.36.08

33 MEGASTORE
Place Gambetta
33000 Bordeaux
Tél:56.51.10.98

34 COCONUT
C.C Le Triangle Niveau bas
34000 Montpellier
Tél: 67.68.58.88

SORO
8/9, rue Fourrier
34500 Beziers
Tél: 67.28.40.56

35 RALLYE RENNES
route de St Malo
35760 St Grégoire
Tél: 99.59.21.51

38 COCONUT
8, Cours Berriat
38000 Grenoble
Tél: 76.50.99.41

42 MICROSPOT
56, rue du 11 novembre
42100 Saint Etienne
Tél: 77.33.12.52

44 MICROMANIE
C.C Le Sillon
44800 St Herblain
Tél:40.63.07.22

48 TROPIC
06, rue Chaptal
48000 Mende
Tél: 66.65.05.41

56 LA BOUQUINERIE
7, rue du Port
56100 Lorient
Tél: 97.21.26.12

59 CARREFOUR DOUAI
Ancienne RN 43
59128 Flers en Escrebieux
Tél:27.96.00.09

CONTINENT
59, Av. du Grand Cottigny
59290 Wasquehal
Tél: 20.72.44.21

AUCHAN ENGLOS
RN 352
59320 Haubourdin
Tél:20.92.92.33

AUCHAN ANZIN
RN 45
59410 Anzin Petite Forêt
Tél:27.46.86.54.

DIGIT CENTER
C.C V2
59650 Villeneuve D'Ascq
Tél: 20.47.44.23

60 MAJUSCULE
20,rue St Pierre
60000 Beauvais
Tél: 44.45.50.50

PIQUANT BUROTIC
Point PIBI Rue Arago
ZAC Dether
60000 Beauvais
Tél:44.05.28.28

QUENEUTTE
22, rue de la République
60105 Creil
Tél: 44.25.04.26

62 MAJUSCULE DUMINY
48, rue Faidherbe
62200 Boulogne s/ Mer
Tél: 21.87.43.44

AUCHAN NOYELLES GODAULT RN 43
62950 Noyelles Godault
Tél:21.20.36.36

63 NEYRIAL
1, Cours Sablon
63800 Clermont Ferrand
Tél:73.93.94.38

64 BASE 4
11, rue Samonzet
64000 Pau
Tél:59.83.78.78

BASE 4
43, Av. J.L Laporte
64600 Anglet
Tél:59.52.47.51

65 BASE 4
57, Bd Lacaussade
65000 Tarbes
Tél:62.51.36.13

67 RADIO TELE PHILIPS
100, Grande Rue
67100 Saverne
Tél: 88.91.14.39

HYPERMEDIA
34, Rte de Strasbourg
67550 Vendenheim
Tél: 88.31.91.19

68 HYPERMEDIA
17, rue Jean Monnet
68100 Wittenheim
Tél: 89.50.35.30

CORA HYPERDORNACH
258, rue de Belfort
68200 Mulhouse
Tél: 89.59.55.00

69 GENERAL VIDEO
39/41, rue Paul Chenavard
69001 Lyon
Tél: 72.00.96.96

MAJUSCULE LYON
7, Cours Gambetta
69003 Lyon
Tél: 78.60.33.60

AUCHAN ST PRIEST
ZAC du Champs du Port
69800 St Priest
Tél: 78.41.81.18

74 NEURONES BOUTIQUE
11, rue de la Préfecture
74000 Annecy
Tél: 50.51.58.70

TEMPS X
Galerie Royal Center
74000 Annecy
Tél: 50.45.46.19

75 MEGASTORE
52/60 Av. des Champs Elysées
75008 Paris
Tél:(1)40.74.06.48

GENERAL VIDEO
10, Bd de Strasbourg
75010 Paris
Tél:(1)42.06.50.50

COCONUT
13, Bd Voltaire
75011 Paris
Tél:(1)43.55.63.00

COCONUT
41, Av. de la Grande Armée
75016 Paris
Tél:(1)45.00.69.68

SHOOT AGAIN
145, rue des Flandres
75019 Paris
Tél: (1)40.38.02.38

76 ALPHA 01
8, rue Félix Faure
76430 St Romain
Tél:35.55.73.60

76 UNIVERS INFORMATIQUE
21, rue de Verdun
76600 Le Havre
Tél:35.24.20.93

77 BD VIDEO
Place du Vieux Marché
77130 Monterau Fault Yon
Tél:(1)64.32.22.10

HYPERMEDIA
C.C Les Villiers
77195 Dammarie les Lys
Tél: 64.87.64.87

HIGH SCORE
C.C Boissenart 13 rue du Fer
77176 Melun Sénart
Tél: (1)64.41.88.98

CONTINENT TORCY
Route de Croissy
77200 Torcy
Tél:(1)60.05.90.05

78 CONTINENT
RN 13
78240 Chambourcy
Tél: (1)39.65.56.66

AUCHAN PLAISIR
Chemin départemental 161
78370 Plaisir
Tél: (1)30.55.80.35

84 AUCHAN AVIGNON
RN 542 ZAC du St Tronquet
84130 Le Pontet
Tél: 90.23.20.20

BOULANGER AVIGNON
C.C Auchan
84130 Le Pontet
Tél: 90.31.46.38

86 MAJUSCULE
3, bis rue de l'Eperon
86000 Poitiers
Tél: 49.41.05.53

91 MAJUSCULE
C.C Art de Vivre
rue J. Cocteau
91100 Corbeil
Tél: (1)64.96.94.62

CONTINENT
La croix St Jacques
91620 La Ville Du Bois
Tél:(1)69.01.20.04

92 HAZARDOUS AREA
6, rue d'Aguesseau
92100 Boulogne Billancourt
Tél: (1)48.25.39.83

AUCHAN LA DEFENSE
C.C Les 4 Temps
92800 Puteaux
Tél:(1)47.76.43.03

94 AUCHAN FONTENAY
Av. Charles Garcia
94120 Fontenay sous Bois
Tél:(1)43.94.84.0

CONTINENT ORMESSON
Route nationale 4
94490 Ormesson
Tél: (1)45.76.96.40

95 MAJUSCULE
C.C Art de Vivre
rue du Bas Noyer
95160 Eragny
(ouverture novembre)

CONTINENT ST BRICE
Av. Robert Shuman
95350 St Brice La Forêt
Tél: 39.92.66.83

CHAQUE JOUR DE NOUVELLES BOUTIQUES PC ENGINE CONTACTEZ LA HOT LINE AU (16)99.08.95.72
POUR CONNAITRE LA BOUTIQUE PC ENGINE DE VOTRE VILLE

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR: *SODIPENG* (16)99.08.89.41 DISTRIBUTEUR: *GIS* (16)99.08.90.88

GRAND CONCOURS "

20.000 FRANCS

PARTEZ À LA CONQUÊ

INFOGRAMES

Infogrames et Joystick organisent un grand concours basé sur le jeu "Murders in Space" de Bertrand Brocard. Il y a plus de 20.000 francs de lots à gagner, dont un séjour au Space Camp de Patrick Baudry. En tout, il y a plus de 200 lots! Dépêchez-vous!

RÈGLEMENT DU CONCOURS

1. Le concours Murders in Space sera clos le 15 janvier 1991 à 22 heures 30, juste avant "Ciel mon mardi", le cachet de la poste faisant foi.
2. Il est ouvert à tout le monde, sauf au personnel d'Infogrames et de Joystick, à leurs familles et leurs animaux domestiques.
3. La participation implique l'acceptation du présent règlement, et l'envoi d'un bulletin de participation original, à découper dans Joystick n°11 ou 12.
4. Les deux gagnants du séjour au Space Camp seront annoncés dans le numéro 13 de Joystick, les suivants dans le numéro 14. Les perdants seront annoncés dans le Bottin.
5. Les bulletins biffés, raturés, repeints, illisibles, comportant la photo de Patrick Bruel ou celle d'Elsa seront impitoyablement éliminés.
6. Les ex-æquo seront départagés par la question subsidiaire. Si il y en a encore plusieurs, ils devront jouer à Light Corridor, et le gagnant sera celui qui tient le plus longtemps.
7. Le règlement se trouve sur les serveurs 3615 Infogrames et 3615 Joystick.

GALAXY CONTACT

"MURDERS IN SPACE"

DE LOTS À GAGNER!

QUÊTE DE L'ESPACE AVEC

ET joystick !



1er prix: un séjour au Space Camp de Patrick Baudry *(dates à fixer selon les disponibilités)* **offert par Infogrames**

2ème au 31ème prix: un stylo de l'espace (Galaxy Contact)

32ème au 91ème prix: un coffret de nourriture spatiale, (Balème)

92ème au 151ème prix: badge, écusson ou casquette Nasa, Top Gun ou US Air Force (Galaxy Contact)

152ème au 181ème prix: une reproduction du message envoyé aux extra-terrestres dans la sonde Pioneer 10 et 11, et Voyager 1 et 2 (Galaxy Contact)

182ème au 211ème prix: un T-shirt Joystick

BALEME DEVELOPPEMENT

COMMENT JOUER?

C'est très simple: il suffit de découper le bon ci-contre, de le remplir et de le renvoyer avant le 15 janvier 1991 à: Joystick, 103 boulevard Mac Donald, 75019 Paris. N'oubliez pas vos coordonnées. Seuls les bulletins originaux seront pris en compte.

LES QUESTIONS:

1) Quelle était la mission d'Apollo 11?
2) Quel est le nom de la première chienne envoyé dans l'espace?
3) Combien de fois est cité le mot "Murders" sur la boîte de "Murders in Space"?
4) Question subsidiaire: combien de bonnes réponses recevrons-nous?

BON DE PARTICIPATION

(à compléter très lisiblement et à renvoyer à Joystick, "Concours de l'espaaaaace", 103 boulevard Mac Donald, 75019 Paris)

NOM: . . . . . PRÉNOM: . . . . .

ADRESSE: . . . . .

. . . . .

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

AGE: . . . . . ORDINATEUR: . . . . .

Réponse n°1: . . . . .

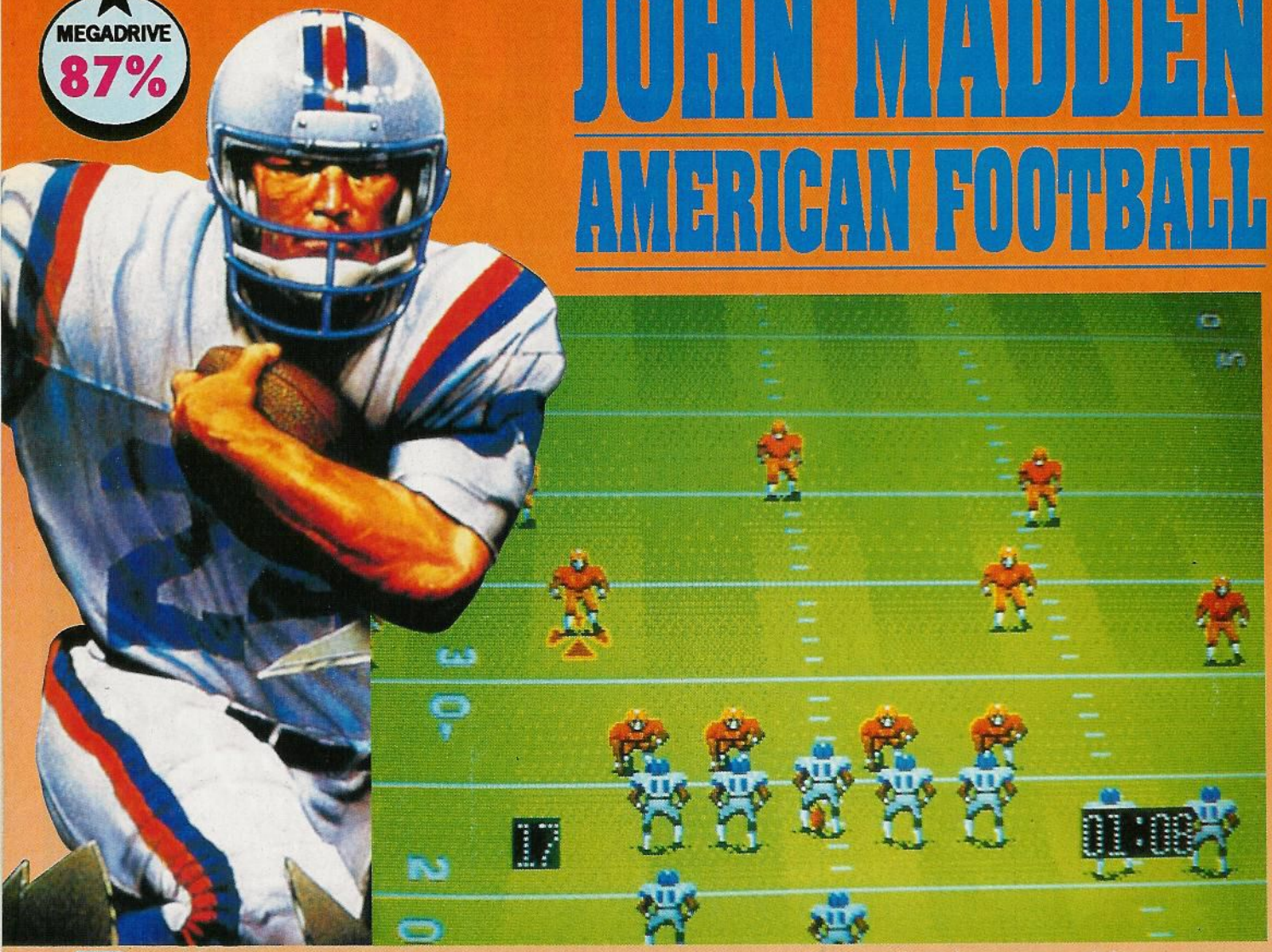
Réponse n°2: . . . . .

Réponse n°3: . . . . .

Réponse à la question subsidiaire: . . . . .

MEGADRIVE
87%

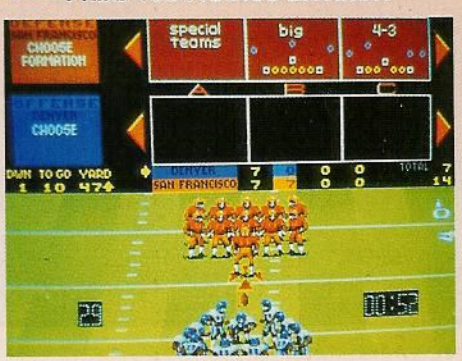
JOHN MADDEN
AMERICAN FOOTBALL



Pour nous Français, le Football Américain n'a pas encore percé sur nos téléviseurs, à tort ou à raison, je vous en laisse seul juge. Bien que Canal Plus retransmette de temps en temps quelques matches importants, comme ceux du Super Bowl, rien ne laisse présager un avenir médiatique plus reluisant pour ce sport qui portant est l'un des sports - avec le baseball et le basket - number one outre-Atlantique. C'est d'ailleurs du pays du fast food que nous vient John Madden American Football. Bien que pour la majorité d'entre nous les règles de ce sport, que certains pourraient apparenter à tort au Rugby, nous semblent encore bien lointaines, il faut bien reconnaître que les programmeurs d'Electronic Arts n'ont pas fait dans le détail, ce jeu étant tout simplement la meilleure et la plus complète des simulations de Football qu'il m'ait été permis de voir sur console ou sur micro-ordinateur. Je ne m'étalerai pas sur les règles de ce jeu barbare, Joystick entier n'y suffirait pas, et attaquons de suite par les possibilités que nous offre John Madden American Football. On retrouve dans cette simulation toutes les caractéristiques qui font de ce sport l'un des plus violents de notre époque. Avant commencer une partie et chacune des actions que vous serez amené à effectuer, il faudra choisir entre diverses formes d'attaque et de défense, qui sont par essence la base même du jeu, chacune ayant bien évidemment des répercussions différentes sur le terrain. Vous pourrez ainsi, soit décider de partir seul à l'aventure et essayer d'éviter tous les tacles adverses, profiter de l'appui d'un partenaire en lui faisant une passe pour gagner du terrain et ainsi parvenir au prochain «down», ou encore essayer de contourner toute la défense adverse en envoyant par l'intermédiaire du Quaterback la balle le plus loin possible à un partenaire démarqué que vous pouvez ou non choisir de diriger, pour tenter le Touchdown, but ultime puisqu'il vous permet de marquer quatre points d'un seul coup. Evidemment toutes ces phases de jeu ne s'effectuent à l'aveuglette et le choix entre les diverses formes d'attaque et le positionnement des joueurs avant de début de chaque «Down» doit être mûrement réfléchi. Si pour un Européen et plus particulièrement pour un Français, le Football Américain est une rude affaire et demande un apprentissage fastidieux, la réalisation de John Madden American Football le rend tout de même bien plus facile. On ne peut qu'être séduit par la multitude de scrolling horizontaux, permettant au terrain d'atteindre un réalisme encore jamais vu, on a enfin l'impression de véritablement jouer sur un terrain en trois dimensions. Au niveau sonore et musical, rien là non plus n'a été laissé au hasard. La superbe musique digitalisée d'introduction laisse place, au cours du jeu, aux commentaires de l'arbitre - et des joueurs! - qui vous mettent directement dans le feu de l'action, avec ses «Touchdowns», ses «Firstdowns», et ses «Set» pour savoir si vous êtes prêt. Doté de graphismes simples mais fort bien détaillés, John Madden American Football est un excellent jeu, qui ravira les amateurs et ceux d'entre vous qui auront le courage de lire l'épaisse documentation en français livrée avec le jeu.

J'm DESTROY

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTEUR : VIRGIN
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 18
SON: 18
REALISME: 19
PRIX: 400 FRANCS ENVIRON



THE FINAL FANTASY LEGEND

Une légende antique contait l'histoire d'une ancienne tour qui une fois trouvée et franchie ménerait dans un monde nouveau: le paradis. Des milliers d'aventuriers ont déjà essayé de franchir le pas, de sortir des pièges, de percer le mystère de cette tour, mais jusqu'à présent aucun d'entre eux n'est parvenu à venir à bout de cette fantastique quête à la recherche du bonheur. La planète dans laquelle se déroule cette aventure est peuplée par des créatures aussi étranges qu'habituelles lorsqu'il s'agit d'un jeu de rôle comme the Final Fantasy Legend. D'abord vous devrez construire votre équipe de quatre personnages, constituée par des humains, par des mutants, par des monstres divers ou encore par un panaché des trois races. Dans ce jeu de Square Soft, tous les ingrédients du parfait jeu de rôle sont ainsi présents. Pour avancer dans l'aventure, il faudra ainsi combattre les ennemis pour gagner des points d'énergie et de l'argent, lesquels permettant au fur et à mesure des diverses rencontres que vous pourrez effectuées, d'acheter plusieurs types d'armes et de potions magiques. Ces potions permettent par exemple de regagner des points de vie perdus au cours des combats, de ressusciter un ou plusieurs membres de votre équipe ou encore d'échapper à des situations périlleuses. Tout le jeu se déroule selon un excellent scrolling multidirectionnel, la carte dans laquelle se déroule l'aventure est immense et remplie de ville dans lesquelles vous pouvez en fonction de votre richesse acheter ou vendre les objets nécessaires à l'accomplissement de votre quête. Mais attention, si The Final Fantasy Legend est d'un concept simple, il demeure cependant un jeu captivant d'autant plus qu'il est possible de sauvegarder la partie en cours, et de la reprendre là ou on l'avait laissée, et cela même lorsqu'on a éteint la console. Un brillante initiative pour un jeu passionnant.

J'm DESTROY



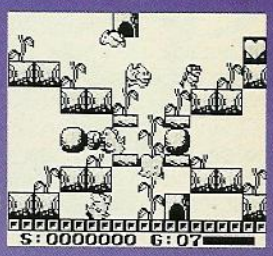
GAME BOY
90%



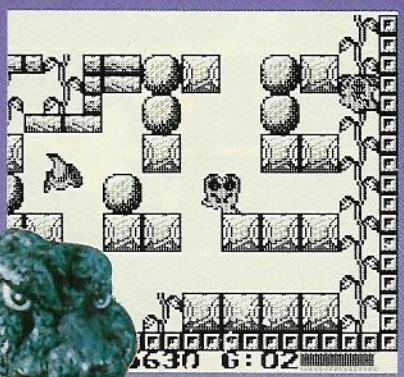
EDITEUR: SQUARE SOFT
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 16
MANIABILITE: 17
SON: 16
PRIX: 245 FRANCS ENVIRON

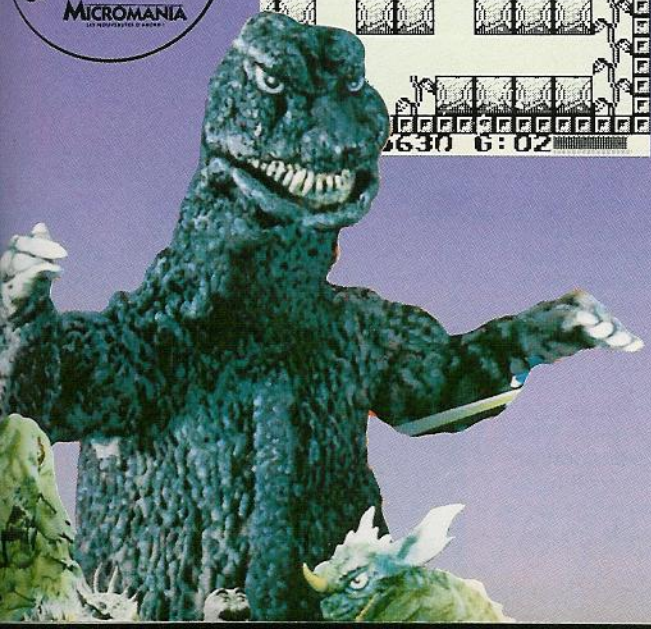
GODZILLA®

EDITEUR: TOHO CO; LTD
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 16
MANIABILITE: 18
SON: 18
PRIX: 245 FRANCS ENVIRON









Seul perdu dans les marécages préhistoriques, un petit dinosaure s'ennuyait à mourir. C'est alors que les programmeurs de Toho apparurent et décidèrent de la mettre en scène dans un jeu sur Gameboy. Son nom: Godzilla. Fidèle à la tradition des jeux de plateformes/réflexion sur Gameboy, Godzilla vous transportera dans la peau d'un petit dinosaure, fortement embêté car pour parvenir à son but il devra franchir quatre-vingt niveaux, chacun plus difficile les uns que les autres. Pour passer au niveau supérieur, il n'y a pas quarante mille possibilités, il faut absolument détruire tous les rochers présents, grâce à de gros coups de poing. Des échelles formées par des plantes que je suppose vertes (l'écran de la Gameboy, pour la couleur c'est pas encore ça!), permettent à Godzilla d'escalader les diverses plateformes sur lesquelles ce jeu se déroule. Si le concept de Godzilla ressemble très franchement à celui de Pitman déjà testé dans le numéro 10 de Joystick, contrairement à ce dernier l'action ne se déroule pas de manière linéaire. J'entends par là qu'il est parfaitement possible de démarrer au niveau un, de passer au niveau trois avant de recommencer directement au niveau quinze, tout cela est envisageable à condition d'avoir auparavant sélectionné la flèche adéquate après avoir détruit tous les rochers d'un niveau. Des petits monstres lancés à votre poursuite, n'arrêteront pas de vous courir après, histoire de vous cassez les pieds et de rendre le jeu encore un peu plus difficile. Doté de très bon graphisme et d'une excellente musique, Godzilla brille par son originalité. Le parfait mélange entre action et réflexion.

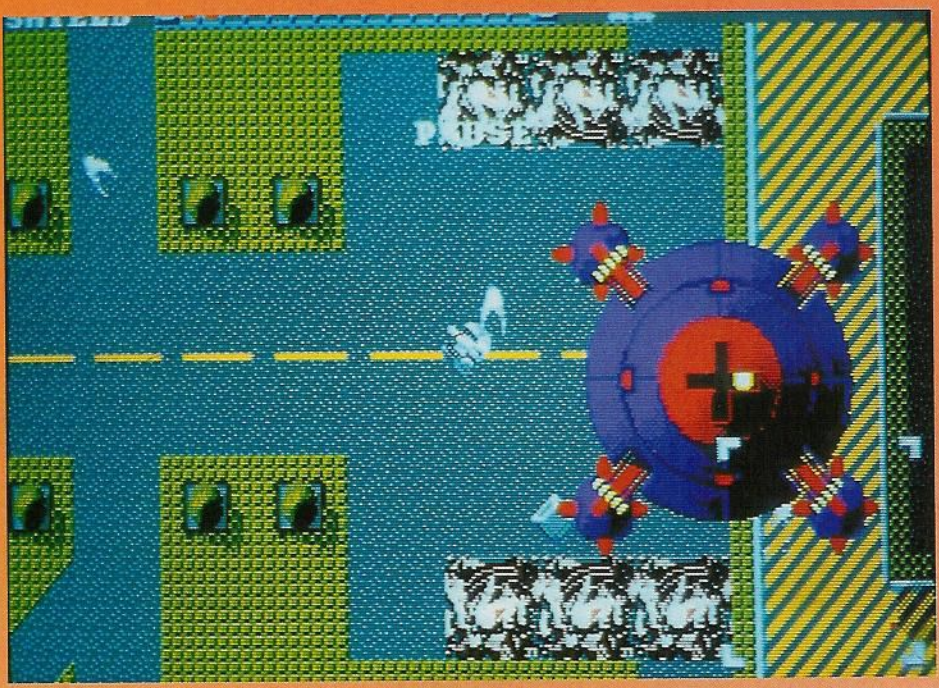
J'm DESTROY

GAME BOY
86%

MANEUVER CEPTER

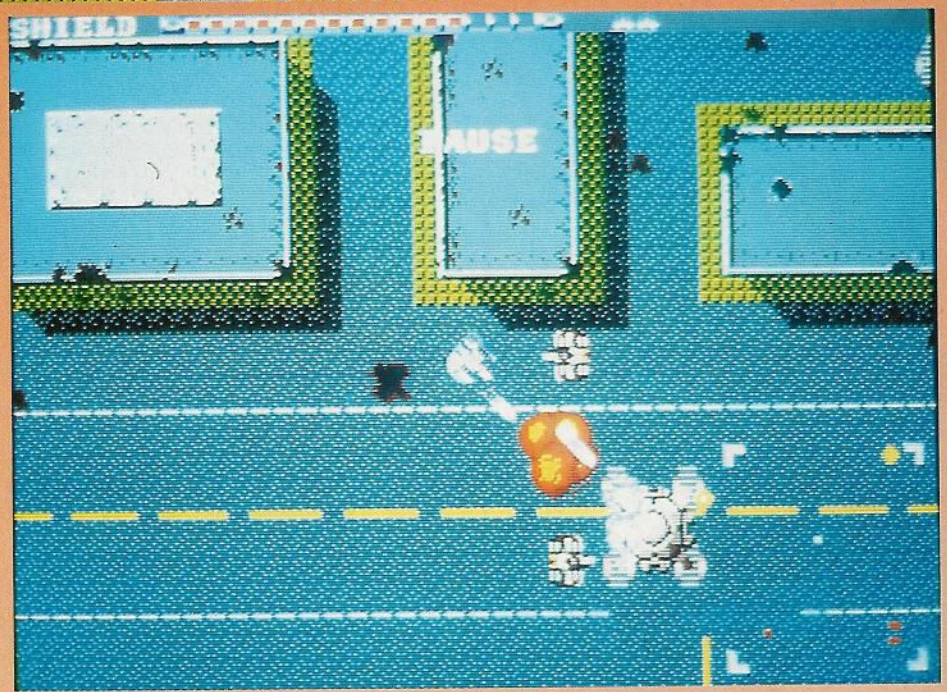
Granada X

グラナダ



fections que ce jeu comporte. Le très grand nombre de vaisseaux spatiaux présents simultanément à l'écran ralentit de beaucoup la vitesse de déroulement des opérations, ce qui nuit à une parfaite maîtrise des mouvements. Alors effectivement, si la Megadrive ne peut supporter autant de sprites pourquoi diable avoir voulu en mettre autant, d'autant plus que cela n'était pas nécessaire et n'apporte pas grand-chose à l'intérêt ou à la difficulté intrinsèque du jeu. Depuis FZ Axis, qui avait été annoncé au Japon à grand renfort de publicité, on a vraiment l'impression que les programmeurs de Wolf Team, passez-moi l'expression, pètent plus haut que leurs culs, car si leurs idées sont en générale excellentes, la conception et la réalisation, elles, manquent singulièrement de sérieux. Mais ne restons pas sur cette note très défavorable pour Granada, qui demeure tout de même un bon jeu original, loin bien sûr derrière les grands hits de cette fabuleuse console comme Strider ou Monaco GP, mais qui a le mérite d'ouvrir une nouvelle voie au Shoot'Em Up sur Megadrive.

J'M DESTROY



Si Granada est un jeu encore inédit, il n'est cependant pas très difficile de savoir ce qu'ont pensé les programmeurs de Wolf Team en créant ce nouveau Shoot'Em Up. Prenez une pincée de l'un des tous premiers succès d'arcade, Defender d'Atari pour ne pas le nommer, et repompez-lui l'idée du scanner. Ajoutez à cette pincée une cuillerée de Gauntlet pour le scrolling multidirectionnel et pour les labyrinthes, vous empêchant de mener votre quête comme vous le souhaitez, enfin mêlez à ce subtil mélange deux doigts de pensée japonaise et hop, vous aurez Granada. Comme quoi faire un jeu ce n'est pas toujours aussi difficile que ça, il suffit de savoir copier et de répéter ce que l'on a appris. Enfin, si maintenant vous avez une idée un peu plus précise de ce qu'est Granada, vous n'êtes pas encore au courant de tout ce qui se trame dans ce jeu. A l'écran, vous dirigez un tout petit vaisseau spatial, qui à travers un dédale de labyrinthes devra se débarrasser de tous les centres névralgiques de défense de la zone à envahir (planètes, avions en vol, zones sous haute turbulences, etc...). Ces zones sont symbolisées par des petits points rouges sur le scanner. Malheureusement pour nos affaires, alors que bien souvent ces centres semblent fort proches et très faciles d'accès, on s'aperçoit bien vite que leur approche est des plus pénibles. En effet, des tonnes de petits vaisseaux guidés par votre seule présence et par l'envie de vous réduire en bouillie vous mèneront la vie dure. Pour vous en débarrasser, une seule solution, parvenir à amasser suffisamment d'options pour surarmer votre vaisseau. Une fois ces centres anéantis, il faudra encore affronter le monstre de fin, pour enfin savoir exactement ce qui vous attend au tableau suivant. Wolf Team, l'équipe à qui l'on doit déjà la piètre programmation de FZ Axis récidive avec leur second jeu. Si cette réalisation est nettement moins bâclée que la précédente, on y retrouve même des scrollings multidirectionnels sur plusieurs plans, on est toutefois encore étonné par les imper-



EDITEUR: WOLF TEAM
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 14
MANIABILITE: 14
SON: 16
PRIX: 399 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

MEGADRIVE
71%



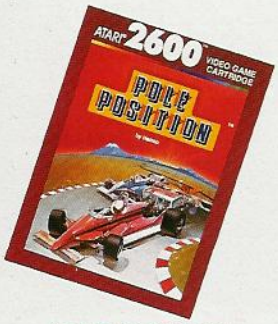
RIVER RAID II
A bord de votre bombardier, détruisez toutes les bases de vos ennemis. Tous leurs chars. Tous leurs bateaux.



"Video Games!"*

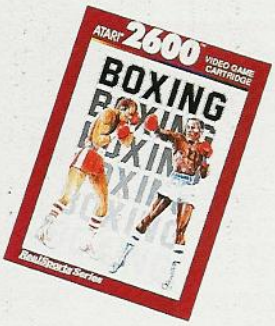
Ils sont prêts à vous livrer leurs secrets. Etes-vous prêts?

ATARI



POLE POSITION
Vous êtes à bord de votre F1. Vous êtes prêts : c'est à vous de battre le record du tour du circuit.

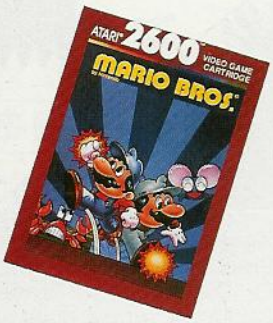
KUNG FU MASTER
Votre ordre de mission est tombé : assassins, monstres et dragons ont envahi le temple des magiciens. A vous de les détruire.



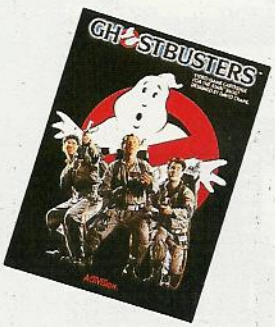
BOXING
7 adversaires vous attendent sur le ring. Battez-les, et vous serez sacré champion.



COMMANDO
Arnold Schwarzeneger, c'est vous. Le temps d'une action-commando !



MARIO BROS
Des "insectes rampants" sont dans la maison. Partez au secours des frères Bros, ils sont en danger.



GHOSTBUSTER
Les fantômes sont dans la ville. Détruisez-les avant qu'ils ne vous détruisent.



RADAR LOCK
Vous êtes seul! Ils sont une escadrille. Ils sont armés. Vous ne l'êtes pas. Courage : le héros, c'est vous.



DOUBLE DRAGON
Les "black warriors" ont kidnappé votre petite amie. Prenez votre courage à deux mains et avec votre jumeau, allez la délivrer.

*Ces cartouches sont compatibles sur console ATARI 2600. Elles sont présentes dans la plupart des magasins. Liste et adresses : 36 15 Carrefour (rubrique EVEnements et promotions). *Jeux vidéo.*

Avec Carrefour je positive!

JUNCTION

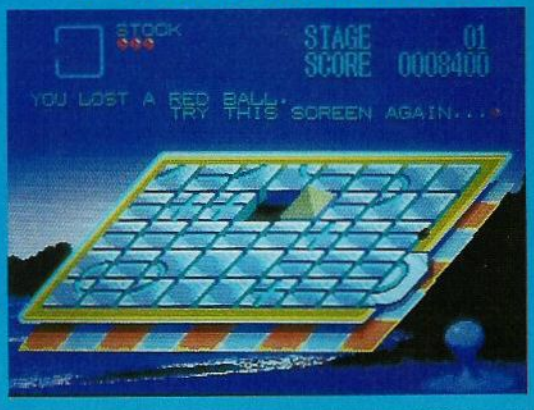
EDITEUR: MICRONET
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 14
ORIGINALITE:14
SON: 17
PRIX: 400 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

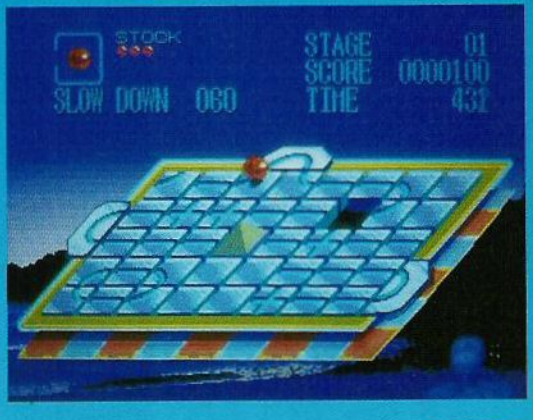
MEGADRIVE 70%

Junction est précisement le seul et unique jeu de réflexion sur Megadrive. Basé autour du célébrissime jeu de taquin ou de pousse-pousse , Junction est la transcription exacte du moins dans la stratégie de jeu de Blodia sur PC Engine. Cependant entre ces deux programmes plusieurs différences existent. Premièrement, et c'est une différence de taille, tout le jeu se déroule en pseudo trois dimensions, j'entends par là qu'au lieu d'être vu du dessus comme tous les jeux de ce style, Junction lui est vu de trois quarts haut, ce qui n'apporte pas grand chose en plus pour la maniabilité ou pour optimiser la vision du jeu, mais du côté esthétique ceci apporte un léger plus. On ne fait pas sur Megadrive sur ce qu'on fait sur les autres bécanes, non mais! Deuxièmement, une attention particulière à été apporté par Micronet à la beauté des dessins, durant la partie mais également pendant les différentes pages d'introduction annonçant l'arrivée prochaine de nouvelles difficultés. Le jeu, aucun problème là-dessus, lorsqu'on vous parle du principe du taquin vous savez de quoi il s'agit. Mais si certains ne le savent pas, je cours vous expliquer. A l'écran un rectangle rempli de carrés de dimensions identiques, mais différents par l'aspect. Sur chacun de ces carrés des rails de chemins de fer comportant des croisements, des tournants, et des lignes droites. Le but de Junction étant de faire circuler une boule à travers ce réseau en déplaçant un par un tous les carrés, sans jamais oublier l'objectif: faire passer la boule par des points précis du parcours, en l'occurrence les bornes situées sur le pourtour du rectangle principal. Si vous aimez les casse-têtes chinois (euh, japonais, pardon!), Junction est le jeu qu'il vous faut, d'une part parce qu'il est extrêmement bien réalisé mais également parce qu'il est le seul de sa catégorie. Et puis, pour ne rien gâcher, pour en voir la fin, il faut vraiment être tenace et en vouloir à fond, car pas moins de cinquante niveaux vous tiendront la dragée haute. Bien que ce jeu de Micronet soit un peu gavant à la longue, entre deux Shoot'Em Up, Junction se révèle être un divertissement convenable.

J'M DESTROY



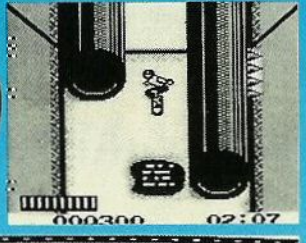


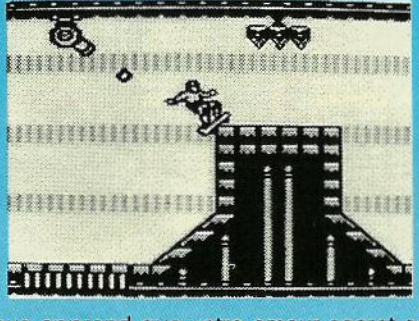


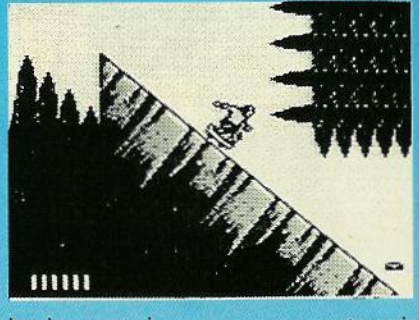
SKATE OR DIE BAD'N RAD

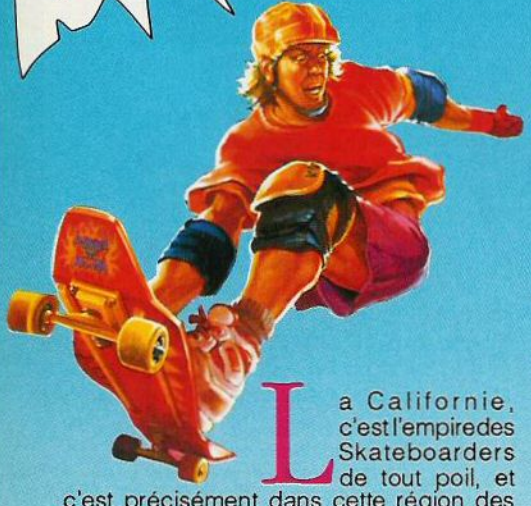
EDITEUR: KONAMI
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 19
SON: 15
PRIX: 250 FRANCS ENVIRON

Sélection MICROMANIA









La Californie, c'est l'empire des Skateboarders de tout poil, et c'est précisément dans cette région des Etats-Unis que se déroule toute l'action de Skate Or Die et plus particulièrement à Towntown, une ville à deux francs située à 150 km de Los Angeles. Fervent admirateur de la fille de Ben the Great, chef du gang des Skateboarders de la ville, vous vous retrouvez sur les genoux, lorsqu'on vous apprend que votre amour secret se voit anéanti à cause d'un enlèvement sordide. Comme d'habitude, vous n'êtes plus que le seul espoir pour retrouver la dite gente demoiselle, dont je vous tairai le nom pour cause d'ignorance. Contrairement au Skate Or Die que l'on connaît sur console NES, cette version n'est absolument pas un jeu de simulation ou d'épreuves sportives, sur la Gameboy c'est un jeu de plateformes au scrolling multi-directionnel. Au départ, vous avez la possibilité de commencer dans l'un des quatre niveaux disponibles, mais pour finir Skate Or Die et ainsi être élevé au titre de Bad'N'Rat, titre suprême chez les Skateboaders il faudra vous défaire des sept niveaux que comporte ce jeu de Konami. Graphiquement très bon, puisque Skate Or Die est de la lignée de Teenage Mutant Ninja Turtles, autre hit de Konami à avoir été converti sur la Gameboy, ce soft demeure également très agréable à jouer, la maniabilité du skate ainsi qu'un scrolling impeccable étant impliqués pour une grande part dans cette réussite. Autre avantage de Skate Or Die c'est qu'il n'est pas nécessaire de bien savoir «skater» pour terminer dans les premiers.

J'M DESTROY

GAMEBOY 82%

HAZARDOUS AREA

6, rue d'Aguesseau 92100 Boulogne - Métro : Jean Jaurès - Tél. : (1) 48 25 39 83 - Fax : (1) 46 05 75 09

IVE ... MEGADRIVE ... MEGADRIVE ... MEGADR

MEGADRIVE JAPONAISE *60 HRz* *PLEIN ECRAN* *COMPATIBLE TOUTES CARTOUCHES*

MEGADRIVE + 1 JEU AU CHOIX **1690 F** *MEGADRIVE + 1 JEU AU CHOIX + ARCADE POWER STICK* **1990 F**

LISTE JEUX - PRIX 395 F	LISTE JEUX - PRIX 395 F	LISTE JEUX - PRIX 395 F	
AFTERBURNER 2	GHOSTBUSTERS	POPULOUS 450 F	TATSUJIN
ALIEN STORM	GHOULS & GHOSTS	RAINBOW ISLAND	THUNDER FORCE 2
ALTERED BEAST	GOLDEN AXE	RAMBO 3	THUNDER FORCE 3
BATMAN	HELLFIRE	RASTAN SAGA 2	WORLD CUP SOCCER
BUDOKAN 450 F	HURRICANE	REVENGE OF SHINOBI	ZOOM
COLUMNS	INSECTOR X	SHADOW DANCER 450 F	
CURSE	KLAX	S MONACO GRAND PRIX	**NOUVEAUTES**
CYBERBALL	KUJAKUOH 2	SPACE HARRIER	CRACK DOWN TEL.
D J BOY	LAST BATTLE	STRIDER 450 F	ELEMENTAL MASTER TEL.
E SWAT	MOONWALKER	SUPER HANG ON	RING SIDE ANGEL TEL.
FATMAN	NEW ZEALAN STORY	SUPER HYDLIDE	ATOMIC ROBOT KID TEL.
FINAL BLOW	PHANTASY STAR 2	SUPER REAL BASKETBALL	DARIUS II TEL.
FORGOTTEN WORLD	PHELIOS	SUPER THUNDERBLADE	

SFX SUPERFAMICOM ... SFX SUPERFAMICOM ... SFX SUPERFAMI

NOUVELLE CONSOLE SUPERFAMICOM EN DÉMONSTRATION PERMANENTE

NEO.GEO

3 500 F

MAGICIAN LORD	1 790 F
BASEBALL STARS	1 790 F
RIDING-HERO	1 790 F
NAM 75	1 790 F
NINJA COMBAT	1 790 F
GOLF	2 000 F
CYBER LIPP	TÉL.
SUPER SPY	1 790 F

CHANGEZ DE JEU POUR 100 F *MEGADRIVE/NEC*

NEC ... NEC ... NEC ... NEC ... NEC ... NEC ... NEC

CORE GRAFX + 1 jeu	1 290 F
SUPER GRAFX	1 990 F
C D ROM	2 990 F
ADAPTATEUR CD	395 F
JOYSTICK	295 F
DOUBLEUR	199 F
QUINTUPLEUR	295 F
PLUS DE 100 TITRES	*TEL*

NOUVEAUTES

ST DRAGON	TÉL.
LEGEND OF TONMA	TÉL.
OUT RUN	TÉL.
CADASH	TÉL.
ZIPANG	TÉL.
VALIS III	CD
AUTRES	*TEL*

NOUVEAU

JOY JOY KID	DÉC.
BOWLING	DÉC.
ALIENS	DÉC.
BASEBALL STARS 2	DÉC.

LYNX + 1 JEU : 1 490 F - GAME GEAR + 3 JEUX : 1 790 F

BRANCHEZ VOTRE MEGADRIVE OU VOTRE NEC SUR VOTRE MONITEUR AMSTRAD **ADAPTATEUR 249 F**

PERITEL MEGADRIVE **150 F** *PERITEL ALIMENTE 12 V* **199 F**

BON DE COMMANDE

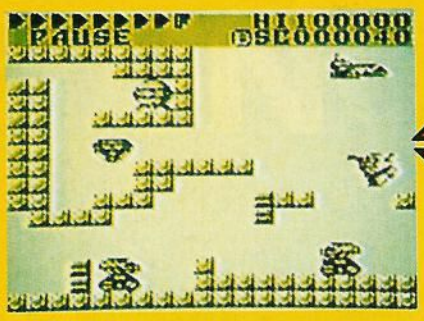
NOM ..... Adresse .....

..... Tél. .....

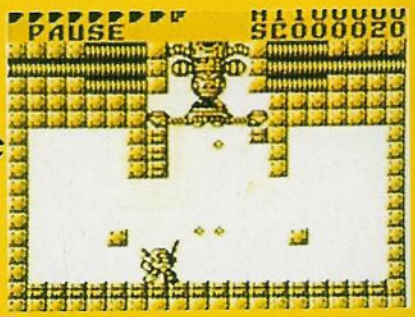
DESIGNATION	PRIX	QUANTITE	MONTANT

PORT : JEUX, 20 F - CONSOLE, 50 F - C.R., 60 F

CHEQUE OU MANDAT A L'ORDRE D'HAZARDOUS AREA



AFTER BURST



un bon jeu qui sort des chemins battus du Shoot'Em Up ou du jeu de plateau que l'on a bien souvent trop tendance à exploiter à tout va. Une originalité donc pour ce jeu de NCS, qui malheureusement et malgré ses originalités ne devrait pas rester dans toutes les mémoires.

J'm DESTROY

EDITEUR : NCS
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 14
MANIABILITE: 18
SON: 15
PRIX: 200 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

After Burst est le parfait mélange entre le jeu de tir traditionnel et le jeu de plateforme pur style arcade. Deux jeux différents mais qui suivent le même principe sont ainsi présents. Dans le premier vous dirigez un petit vaisseau spatial, qui doit retrouver sa base située un peu plus en avant dans le décor escarpé de la planète sur laquelle vous vous trouvez. Plusieurs obstacles vous barreront la route. Pour les éviter deux techniques sont envisageable, vous pourrez ainsi soit sauter plus ou moins haut en fonction de la pression sur la touche A, soit tirer sur les monstres lancés à votre poursuite. Au départ nos affaires sont assez simples, les obstacles étant assez dispersés, et les monstres pas très décidés à vous réduire en bouillie. Après une dizaine de niveaux on arrive vite à ne plus savoir vraiment quoi faire, et les réflexes prennent vite le pas sur la réflexion maîtresse de votre esprit (Waooo). Dans le second jeu, toujours la même surface escarpée, mais ce coup-ci vous êtes seul face à un adversaire qui peut être la console la Gameboy précisément ou un ami (ennemi en l'occurrence). Cette option comme vous l'avez sans doute déjà compris permet de connecter deux Gameboy ensemble, ce qui n'est bien évidemment pas pour déplaire. Doté d'un graphisme somme toute assez simple mais qui demeure agréable, d'une musique sombre et efficace, After Burst est



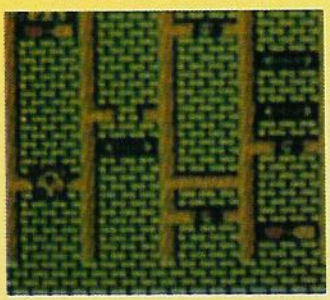
GAMEBOY
70%

AMIDA



EDITEUR : COCONUTS
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 14
SON: 17
MANIABILITE: 18
PRIX: 245 FRANCS
VU ET DISPO CHEZ MICROMONIA

GAMEBOY
60%



Ce jeu de Coconuts est, comme bien souvent sur Gameboy, un jeu de réflexion, mais ce coup-ci l'action est tellement simple et tellement monotone que cela ne vaut même pas le coup que je vous en parle pendant des pages. Alors en résumé, Amida c'est un petit bonhomme tellement borné que pour rentrer chez lui il ne peut que faire des détours et tourner à chaque embranchement de route. Et comme la plupart d'entre eux sont piégés, vous devrez à l'aide d'un embranchement transportable dérouter Amida, afin qu'il revienne sur le bon chemin et ainsi rentrer dans son domicile familial. Agrémenté par l'une des quatre musiques disponibles, ce jeu de Coconuts laisse le joueur perplexe, tant la monotonie est latente.

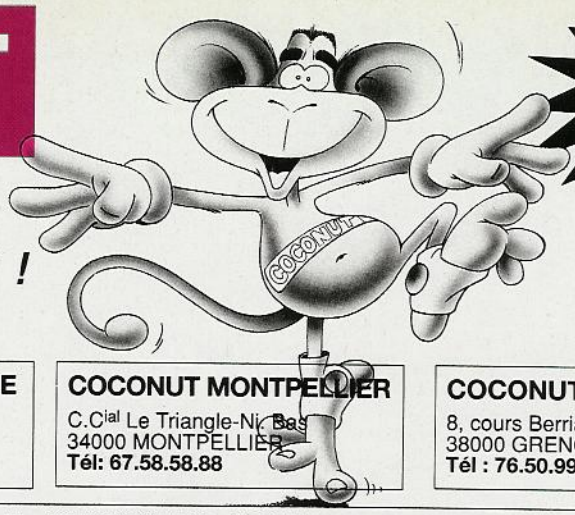
J'm DESTROY



COCONUT

BIENTOT DISPO : la TURBO EXPRESS

SPECIAL CONSOLES DE JEUX



1er REVENDEUR DE CONSOLES EN FRANCE !
Pour mieux te servir...

COCONUT ETOILE
41, avenue de la grande armée
75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68 - Mº Argentine

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
Mº 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 1320 F

MEGADRIVE		**JOYSTICK XE 1 SG**	**390**	BATTLE OF THE FOUR MEN	380	FORGOTTEN WORLDS	375	MONACO GP	380	SUPER SHINOBI	395
JAPONAISE	**1320**	**ADAPTATEUR 8 BITS**	**590**	BURNING FORCE	395	GHOSBUSTERS	375	MOONWALKER	380	SUPER MASTER GOLF	375
EN DECEMBRE		**GAMEGEAR**	**NC**	BASEBALL STADIUM	395	GOLDEN AXE	395	NEW ZEALAND STORY	375	TATSUJIN	395
PLEIN DE PROMOS				COLUMNS	375	GOULS N GHOSTS	445	PHANTASY STAR 2	450	THUNDERFORCE 3	395
EN MAGASIN		ALEX KID	299	CYBERBALL	380	HELLFIRE	445	PHELIOS	375	WHIP RUSH	375
EXCLUSIVEMENT...		ALTERED BEAST	375	DYNAMITE DUKE	395	HURRICANE 1943	390	POPULOUS	445	WORLD CUP SOCCER	375
OUVERT LE DIMANCHE		ARROW FLASH	395	DJ BOY	395	INSECTOR X	380	RAINBOW ISLAND	445	XDR	375
MEGADRIVE FRANÇAISE		BASKET BALL	395	ES-WAT	375	KEN LAST BATTLE	375	SAME SAME	395		
+ ALTERED BEAST	**1890**	BATMAN	380	FATMAN	445	KLAX	430	SHADOW DANCER	445		
JOYPAD SIMPLE	**290**	BATTLE OF AXIS	425	FINAL BLOW BOXE	395	MYSTIC DEFENDER	375	STRIDER	445		



PC-ENGINE 990 F

PC ENGINE COMPLETE	**990**	**2 JOUEURS**	**190**	DEVIL CRUSH	290	GOLF NAXAT OPEN	390	POWER DRIFT	390	VIOLENT SOLDIER	290	CD RED ALERT	390
PC ENGINE		**ADAPTATEUR**		DIE HARD	340	GONOLA SPEED	340	PUZNIC	340	WALKIRIES	390	CD SIDE ARMS	390
+ CD ROM 2	**3690**	**5 JOUEURS**	**290**	DOWNLOAD	340	HONEY IN THE SKY 2	399	RADIO LEPUS SPECIAL		WORLD BEACH VOLLEY	340	CD SUPER DARIUS	390
SUPER GRAFX				DUNGEON		HELL EXPLORER	399	290		WORLD COURT TENNIS	290	CD WONDERBOY 3	390
+ 1 JEU	**1890**			EXPLORER	390	IMAGE FIGHT	340	SAINT DRAGON new	290	W-RING	340	CD Y'S	390
CD ROM 2		AERO BLASTER	290	DRAGON SPIRIT	390	KLAX	375	SHINOBI	390	ZIPANG new	290	BATTLE ACE SG	390
+ CRAZY CAR CD	**2790**	AFTER BURNER 2	340	FINAL BUSTER	340	LODE RUNNER	190	SHOW MOMOTARO	340	CD ALTERED BEAST	390	DARIUS + SG	449
TURBO EXPRESS	**NC**	BATMAN	340	FORMATION		NEW ZEALAND STORY	390	SPLATTER HOUSE	340	CD CRAZY CAR	390	GOULS N GHOSTS SG	449
JOYSTICK HORI	**199**	BIG MAN WORLD	190	SOCCER	290	NINJA SPIRIT	290	SUPER STAR SOLDIER	290	CD DEATH BRINGER	390	GRAND ZORK SG	390
JOYSTICK BX	**149**	BLUE BLINK	340	F1 CIRCUS	340	OPERATION WOLF	340	SUPER VOLLEY BALL	340	CD FINAL ZONE 2	390		
XE 1 PRO JOYSTICK	**699**	BOMBER MAN new	290	F1 TRIPLE BATTLE	390	OUT RUN new	290	TIGER ROAD	390	CD GANPURA	390		
ADAPTATEUR		CHASE HQ	390	GALAGA 88	390	PC KID	290	VIGILANTE	390	CD GOLDEN AXE	390		



SUPER GRAFX 1890 F

SEGA 8 BITS

CONSOLE SEGA	**749**	GOLBAL DEFENCE	99	**JEUX**		BLACK BELT	285	GHOSTBUSTER	295	PSYCHO FOX	325	WONDERBOY 3	325
MASTER SYSTEM PLUS	**1049**	MAZE HUNTER 3D	99	AERIAL ASSAULT	325	CALIFORNIA GAMES	295	GOLDEN AXE	325	R.C GRAND PRIX	325	WORLD GAMES	285
SUPER SYSTEM	**1399**	POWERSTRIKE	99	AFTER BURNER	325	CAPTAIN SILVER	295	GOLFAMANIA	295	R TYPE	325	WORLD SOCCER	285
		RESCUE MISSION	99	ALEX KIDD IN		CHASE HQ	325	GOLVELLIUS	325	RAMPAGE	295	YS	395
PROMOS		SCRAMBLE SPIRIT	99	SHINOBI WORLD	325	CHOPLIFTER	285	GREAT VOLLEY BALL	285	SHINOBI	325	ZILLION 2	285
ACTION FIGHTER	99	SECRET COMMAND	99	ALTERED BEAST	295	CLOUD MASTER	295	KENSEIDEN	295	SPELLCASTER	325		
ALEX KIDD III	99	SUPER TENNIS	99	AMERICAN BASEBALL	295	DOUBLE DRAGON	325	LORD OF THE SWORD	325	TENNIS ACE	325		
BLADE EAGLE 3D	99	TEDDY BOY	99	AMERICAN PRO FOOT.	295	DOUBLE HAWK	325	MIRACLE WARRIOR	395	ULTIMA IV	325		
DEAD ANGLE	99	TRANSBOT	99	ASSAULT CITY	295	DYNAMITE DUX	325	OPERATION WOLF	325	VIGILANTE	295		
ENDURO RACER	99	WORLD GRAND PRIX	99	BASKET. KNIGHTMARE	295	FIRE & FORGET II	325	PARLOUR GAMES	295	WONDERBOY 1	285		
FANTASY ZONE 1	99			BATTLE OUT RUN	325	GALAXY FORCE	325	PHANTASY STAR	395	WONDERBOY 2	295		

NEO-GEO SNK 3850F

LA PLUS BELLE CONSOLE...
CONSOLE NEO GEO SNK PERITEL 3850

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



590F

GAMEBOY	590	GHOSTBUSTERS 2	245	QUIX	195
GAMEBOY		HYPER LODE		ROADSTAR	240
+ 3 JEUX	980	RUNNER	240	SKATE OR DIE	245
LIGHTBOY	270	KEN NORTH	240	SNOOPY	240
SACOCHE GB	195	MICKEY MOUSE	240	SPACE INVADERS	240
		MONSTERTRUCK	245	SOCCER BOY(FOOT)	240
ALLEWAY	190	MOTOR CROSS	240	SOLARSTRIKER	175
BEACH VOLLEY	245	NAKAIMURA	240	SUPER MARIOLAND	195
BOULDER DASH	245	NEMESIS	240	TENNIS	195
BOXING	195	NINJA TURTLES	245	TWIN BEE	260
DOUBLE DRAGON	245	NINJA ADVENTURE	240		
FLIPPER	190	POPEYE	240		

NINTENDO 8 BITS NES

CONSOLE NINTENDO	**690**	GHOST'N GOBLINS	330	NINJA TURTLES	390	**ATARI 2600**		BATTLE ZONE	120	GHOSTBUSTER	130	RADAR LOCK	180
		GRADIUS	330	RUSH'N ATTACK	360			BOXING	149	KUNG FU MASTER	199	RAMPAGE	195
AIRWOLF	360	IMPOSS. MISSION II	360	RYGAR	360			CALIFORNIA GAMES	199	MARIO BROS	149	REAL SOCCER	130
BATMAN	425	KID ICARUS	360	SECTION Z	360			CHOPPER COMMAND	149	MIDNIGHT MAGIC	120	REAL TENNIS	120
BUBBLE BOBBLE	330	KING NEPTUNE'S ADV	360	SIMON'S QUEST	390			COMMANDO	199	MOON PATROL	120	RIVER RAID	190
DOUBLE DRAGON 2	425	LEGEND OF ZELDA	390	SOCCER	290			DESERT FALCON	180	MOTO RODEO	180	ROAD RUNNER	180
DOUBLE DRIBBLE	360	LEGEND OF ZELDA II	390	SOLOMON'S KEY	330			DOUBLE DRAGON	199	OFF THE WALL	180	SKATE BOARDING	149
DRAGONBALL	360	ADVENTURES OF LOLO	330	SUPER MARIO II	390			ENDURO	149	POLE POSITION	120	SPRINT MASTER	169
FESTER'S QUEST	360	MEGA MAN	360	TETRIS	330			F14 TOMCAT	199	PRO WRESTLING	149	SUMMER GAMES	190
FIGHTING GOLF	390	METAL GEAR	360	WIZARDS & WARRIORS	360			GALAXIAN	120	Q BERT	120	WINTER GAMES	190

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

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

COCONUT INFORMATIQUE

NOM _____
ADRESSE _____
_____
VILLE _____ **CODE POSTAL** _____
Tél _____

N° Carte Bleue _____ Date d'expiration ___/___
Signature: _____

TITRES	CONSOLE	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage +15F
*** TOTAL à payer :**

Réglement : je joins ☐ **chèque bancaire** ☐ **CCP** ☐ **Mandat -lettre** ☐ **CB**

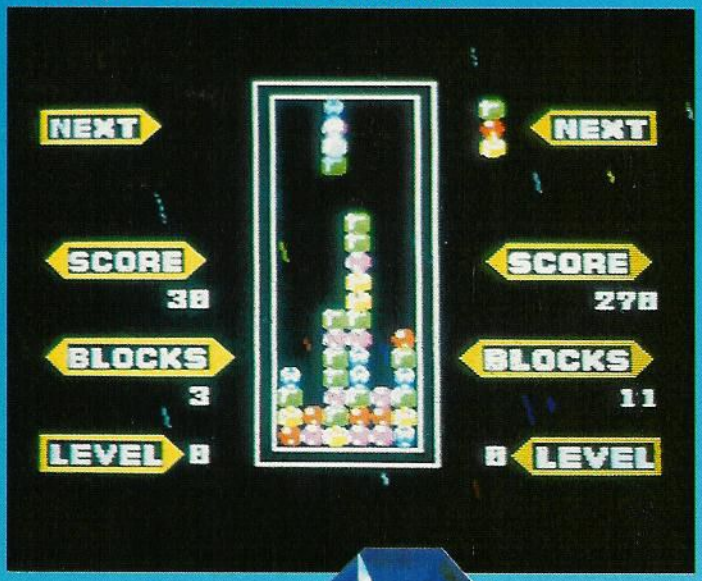
AGENCE CM 67 64 90 04 MONTPELLIER

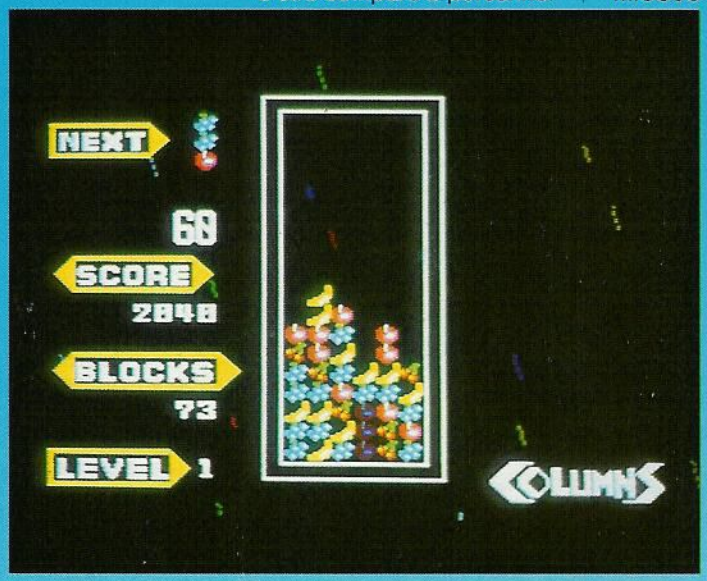
COLUMNS™

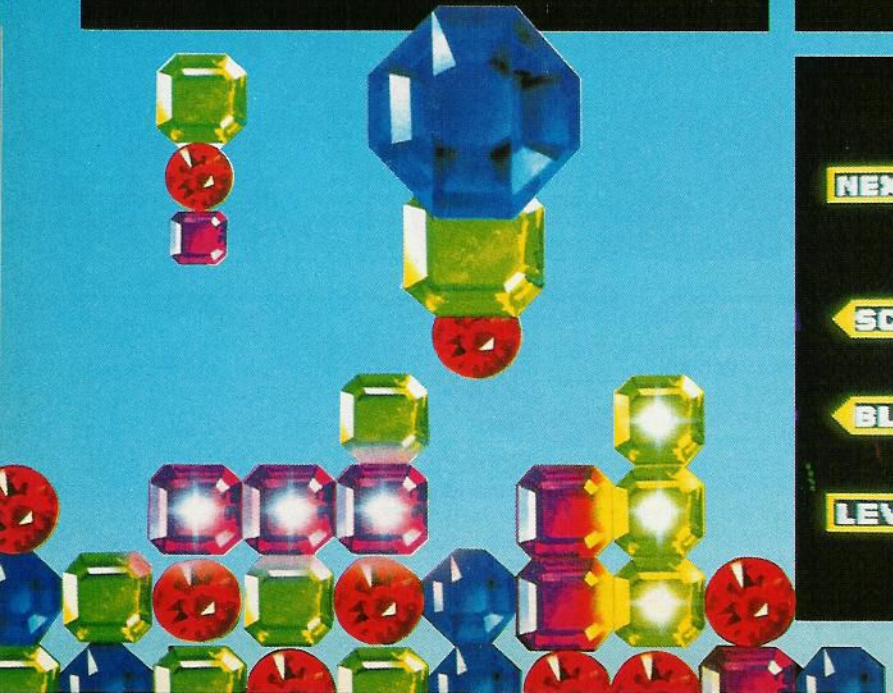
Déjà sorti sur de nombreuses machines dont l'énumération ne ferait qu'alourdir le débat, ce jeu n'a certainement pas fini une carrière fort bien commencée. La conversion Master Drive, et je ne connais pas les autres, est parmi les meilleures. Forcément, comme elle est très bonne, elle est donc parmi les meilleures, cela coule de source! Permettez-moi de rappeler à ceux qui n'auraient pas lu un de nos derniers numéros le but du jeu. D'aucuns le trouvent, à première vue, pompé sur Tetris. Je m'élève vigoureusement contre une telle affirmation certainement écrite par des testeurs pas trop sérieux. Pas question ici d'effacer des lignes remplies avec des formes variées. Des colonnes formées de blocs de diverses formes tombent toujours verticalement du haut de l'écran. Pour qu'elles s'effacent arrivées en bas, il faut aligner au moins trois formes identiques, horizontalement, verticalement ou en diagonale. Bien sur, dès que le haut de l'écran est atteint, la partie est irrémédiablement perdue, et c'est en cela que l'on peut croire voir Tetris, mais c'est bien peu de chose en égard à la multitude de variantes que propose la cartouche. Asseyez-vous et accrochez-vous au joystick, j'en suis pas encore revenu, et pourtant on nous la fait pas, à nous! D'abord, on peut jouer à deux et de diverses manières. La première, chacun sur son tableau en essayant de faire perdre l'adversaire, en effaçant deux colonnes ou plus, un bloc horizontal apparaît en bas de l'écran adverse, raccourcissant son aire de jeu et l'obligeant à réagir de plus en plus vite. La seconde, le jeu flash, se joue sur le même terrain, mais chacun son tour. Le vainqueur est celui qui le premier arrive à faire disparaître l'objet clignotant. Si on joue seul, pas de problème, un chronomètre permet d'essayer de toujours améliorer ses performances, et c'est tout aussi passionnant. Franchement, j'aimerais bien trouver un défaut à ce jeu. J'ai beau chercher, j'ai pas encore trouvé, mais il ne faut jamais désespérer. Le problème principal des testeurs est la vitesse à laquelle il faut rendre son papier, et il n'est pas possible de juger un jeu sur une longue période, mais j'ai vraiment l'impression que la durée de vie de celui-ci sera exceptionnelle, au moins aussi longue qu'un jeu que certains voudraient comparer à celui-là. Ils ont tort, celui-ci est unique et génial et n'a besoin d'etre comparé à personne. MISOJU

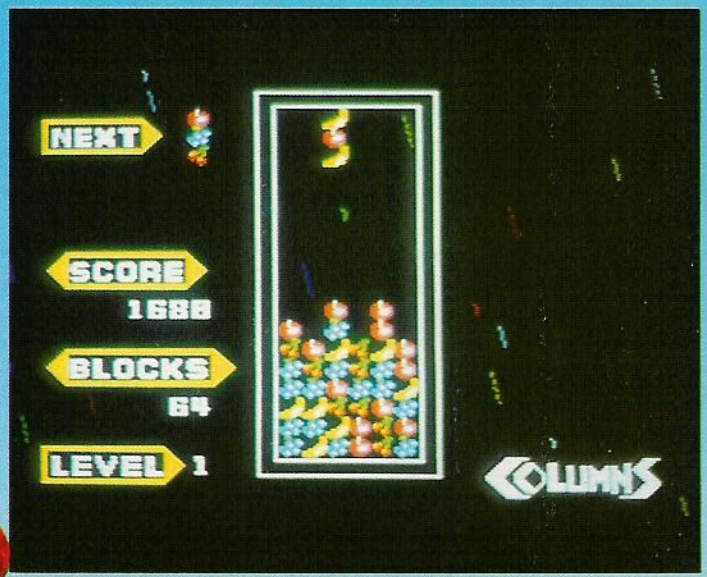
SEGA
90%

EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 16
SON: 17
MANIABILITE: 18
PRIX: 300 FRANCS ENVIRON



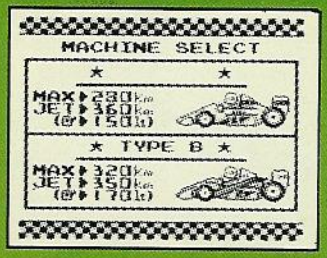


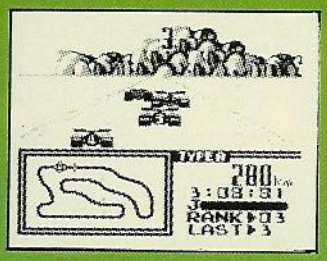


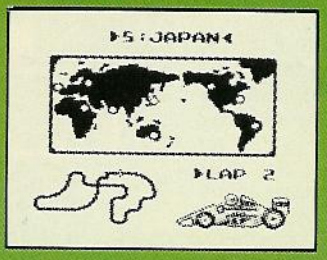


F1 RACE









Enfin une véritable course de Formule Un sur Gameboy. Certes on avait déjà vu Dead Head Scramble, une course de stock-car se déroulant dans un tunnel cylindrique, mais c'est la première fois sur cette petite console qu'on retrouve les sensations premières des pilotes de Formule Un, à savoir le stress, l'appréhension et la satisfaction d'avoir été le plus rapide au cours d'une course acharnée. Avant de s'installer dans le cockpit et de faire ronfler les moteurs, il faudra choisir entre plusieurs types de courses. Ainsi, vous pourrez participer au championnat du monde (il est vrai tronqué de plusieurs circuits, la Gameboy ayant des capacités mémoire moins importantes que ses concurrentes), à une course contre la montre vous permettant de battre et de rebattre le meilleur temps à chaque passage, et enfin, et c'est là que F1 Race fait très mal, il est tout à fait possible de jouer à quatre en même temps et cela sur le même circuit grâce à une interface vendue séparément. On savait déjà que la plupart des jeux sur Gameboy pouvaient se jouer à deux, mais à quatre c'est révolutionnaire comme on dit en Chine. A part cela, au niveau de la réalisation, c'est également du tout bon. Certes on est assez loin des courses de voitures que l'on connaît sur consoles de table seize bits, mais F1 Race surprend par sa rapidité, sa maniabilité et par la qualité de ses animations sonores. L'impression de vitesse est parfaitement bien rendue par le scrolling de la route et des quelques pancartes placées ça et là en guise de publicité. Bref, si vous aimez les courses de voitures, n'hésitez surtout pas, ce n'est pas F1 Race qui vous décevra.

J'm DESTROY

EDITEUR: NINTENDO
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 18
SON: 16
PRIX: 250 FRANCS ENVIRON

GAMEBOY
91%





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 boite d'origine.

SEGA

16 BITS
ALEX KIDD
BASEBALL
BASKETBALL
FORGOTTEN WORLD
GHOSTBUSTERS
GHOULS&GHOSTS
GOLDEN AXE
GOLF
LAST BATTLE
MISTIC DEFENDER
MOONWALKER
RAMBO 3
SPACE HARRIER 2
SUPER HANG ON
SUPER SHINOBI
SUPER THUNDERBLADE
THUNDER FORCE 2
TRUXTON
WORLD CUP SOCCER
ZOOM

8 BITS
285 F
ALEX KIDD 1
CYBORG HUNTER
GREAT VOLLEY
WANTED
WONDERBOY 1
WONDERBOY 2
WORLD SOCCER
ZILLION 2

299 F
ALEX KIDD 2
ALTERED BEAST
AMERICAN FOOTBALL
BOMBER RAID
CALIFORNIA GAMES
CAPTAIN SILVER
CASINO GAMES
DEAD ANGLE
GOLFMANIA
KENSEIDEN
RASTAN
ROCKY
SCRAMBLE SPIRITS
TIME SOLDIERS
WANTED
WORLD GAMES

329 F
ALEX KIDD 4
ASSAULT CITY
BASKETBALL KNIGHT.
BATTLE OUT RUN
CHASE HQ
DOUBLE DRAGON
DYNAMITE DUX
E SWAT
FIRE & FORGET 2
FREEDOM FIGHTER
GAIN GROUND
GALAXIE FORCE
GOLDEN AXE
GOLVELLIUS
LORD OF SWORD
OPERATION WOLF
PSYCHOFOX
R-TYPE
RC GRAND PRIX
RUNNING BATTLE
SHINOBI
SHINOBI 2
SLAPSHOT
SPELLCASTER
STRIDER
SUBMARINE ATTACK
SUPER MONACO GP
TENNIS ACE
ULTIMA 4
VIGILANTE
WONDERBOY 3
WORLD CUP SOCCER

NINTENDO

330 F
GHOST&GOBELINS
GUNSMOKE
TIGER HELI
TROJAN

360 F
CAPTAIN COMIX
CASTLEVANIA
COBRA TRIANGLE
CRISTAL MINES
DRAGONBALL
GALACTIC CRUSADER
GOONIES 2
IKARI WARRIORS
LIFE FORCE
MAITRE CHU
METAL FIGHTER
METAL GEAR
METROID
P' RADIKUS
PUNCH OUT
RAD RACER
ROBOT WARRIOR
ROBO DEMONS
RYGAR
SILENT ASSAULT
SOLOMON'S KEY
WIZARD WARRIOR
WRESTLEMANIA
XEVIOUS

390 F
LEGEND DE ZELDA
SIMON'S QUEST
SUPER MARIO BROS 2
TRACK'N FIELD 2
ZELDA 2

NEC

299 F
BEACH VOLLEY
LODE RUNNER
N RING
VEIGS
XEVIOUS

349 F
AFTER BURNER 2
DIE HERO
FINAL BLASTER
F 1 CIRCUS
GONOCA SPEED
KLAX
MOMO SHOW
OPERATION WOLF
SUPER VOLLEYBAL

399 F
ARMED FORCE
DEVIL CRUSH
DOWN LOAD
FORMATION SOCCER
HELL EXPLORER
IMAGE FIGHT
KING OF CASINO
NAXAT OPEN
NEW ZEALAND STORY
NINJA SPIRIT
PC KID
PRO BASKET
RASTAN SAGA 2
SPLATTER HOUSE
STRANGE ZONE
SUPER FOOLISH MAN
SUPER STAR SOLDIER
VIGILANTE
VOLVIEV
WORLD STADIUM

449 F
ATOMIC ROBBOT KID
CHASE HQ
FINAL LAP
GUNHED
KNIGHT RIDER
MR HELI
NINJA WARRIOR
R TYPE
SIDE ARMS
SUPER DARIUS +
TAITO MOTORBIKE
TIGER ROAD

NEC TURBO EXPRESS (PORTABLE) ... NOUS CONSULTER

VENTE / ACHAT / ECHANGE

BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT

NOM:.....

ADRESSE:.....

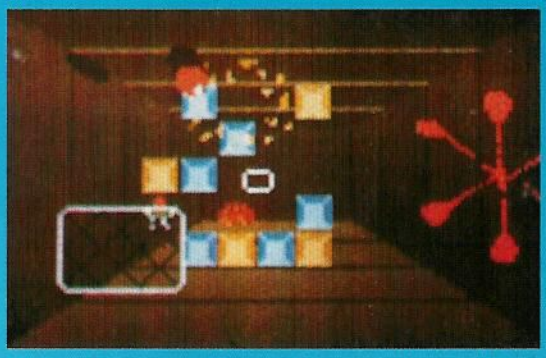
.....

Ci-joint mon règlement	COMMANDE	PRIX	RETOUR (éventuel)	ECART
☐ Chèque				
☐ Mandat				
☐ Contre-rembours. (+30f)	TOTAL		FORFAIT ECHANGE (100FXnombres de titres)	
	frais de port +15 F (pour les achats seulement)		TOTAL	

TELEPHONER POUR LES DISPONIBILITES

ROBO-SQUASH





Nous sommes maintenant dans le 31ème siècle. Le président du monde, comme quoi les choses évoluent, est mort à l'âge de 281 ans, au terme de près de 200 ans de règne dans une paix fraternelle, et les ennemis du pouvoir tentent de diriger le monde à partir d'un jeu: le Robo-Squash. Si vous gagnez, le monde retrouvera son atmosphère de sérénité originale, mais si vous perdez, là c'est la catastrophe. Le monde retombera dans un chaos, que tout le monde croyait disparu à jamais. Le jeu. A l'écran vous dirigerez une palette vue de dos, les briques et autres adversaires l u i faisant face. Le but du jeu est de capturer le plus de balles possibles verticalement ou horizontalement, mais pour passer au niveau supérieurvous devez impérativement défaire l'araignée concluant le niveau. Lorsque vous touchez certaines briques, celles-ci pourront ou non en fonction de leur bonne humeur libérer des options, parmi lesquelles vous trouverez le shooter, qui permet de tirer et de détruire ainsi plus rapidement les briques restantes, si vous obtenez le holder, vous pourrez conserver la balle dans votre raquette et ainsi avoir une meilleure précision dans les tirs. La gestion en trois dimensions de la balle est parfaitement bien exécutée, son grossissement et son rétrécissement par exemple en fonction de sa distance par rapport au fond de l'écran, lui assurent une très grande souplesse dans son déplacement. Une période d'adaptation est cependant nécessaire, même pour les joueurs confirmés pour posséder la parfaite maîtrise de la raquette, tant celle-ci est d'un contrôle difficile au départ. Robo-Squash est un excellent compromis entre le jeu de tir et le casse-brique.

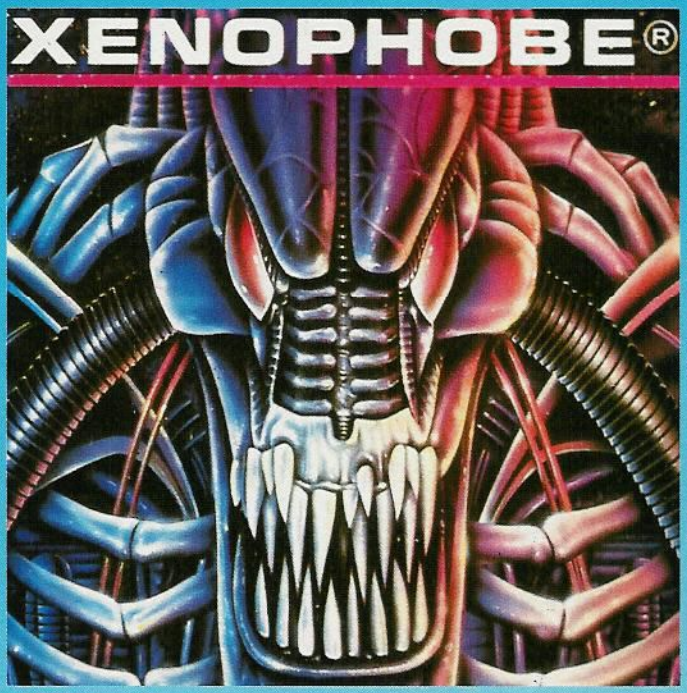
J'm DESTROY



EDITEUR: ATARI CORP
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 14
SON: 15
PRIX: 300 FRANCS ENVIRON

LYNX 77%

XENOPHOBE®



Tous les radars sont en alerte, une station orbitale est envahie par des ordres d'extra-terrestres enragés. Votre mission, si vous l'acceptez est d'anéantir toute vie étrangère et surtout de rendre à la station le calme et la prospérité qu'elle avait auparavant. Reprenant à peu près le scénario d'Alien, Xenophobe est un jeu d'action/aventure dans lequel vous dirigez un aventurier téméraire choisi par des mains de maître (les vôtres) parmi les neuf inconscients s'étant engagés. Inconscients? Oui, tout à fait car pour accepter une telle mission il faut vraiment être complètement barge. C'est simple, chaque salle que aurez à visiter contient au moins cinq monstres qui ne cherchent qu'à vous avoir pour leur quatre heures. Chaque espèce possède ainsi des caractéristiques qui lui sont propres, les Critters s'accrochent à leurs victimes et aspirent leur peau, jusqu'à ce que mort s'en suive. Pour vous en débarrasser il faut sauter et gesticuler dans tous les sens, de véritables sangsues. En tout, six types de monstres viennent vous prendre la tête au cours des 23 niveaux que comporte Xenophobe. Se déroulant entièrement selon un scrolling horizontal sur un plan, ce jeu de Bally (un nouveau sur Lynx) ne reste pas monotone, car si la première station est complètement linéaire, les salles étant situées dans le même plan, celles des stations suivantes deviennent de véritables labyrinthes presque inextricables, où les ascenseurs succèdent aux pièges mortels, bref, un véritable calvaire. Graphiquement excellent, Xenophobe vous fera passer de longues heures devant l'écran de la Lynx. Un dernier petit conseil, utilisez de préférence l'adaptateur secteur, l'autonomie de cette console n'étant pas son point fort.

J'm DESTROY

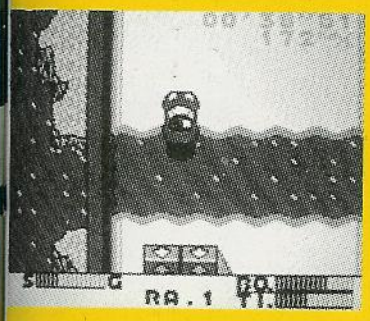
EDITEUR: BALLY
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 16
MANIABILITE: 16
SON: 16
PRIX: 300 FRANCS ENVIRON

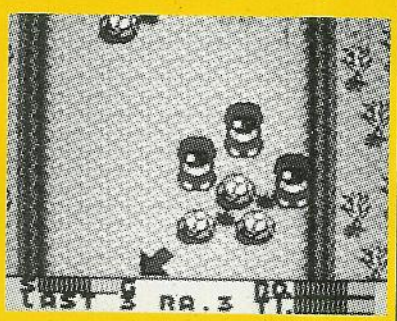
LYNX 85%





Roadster



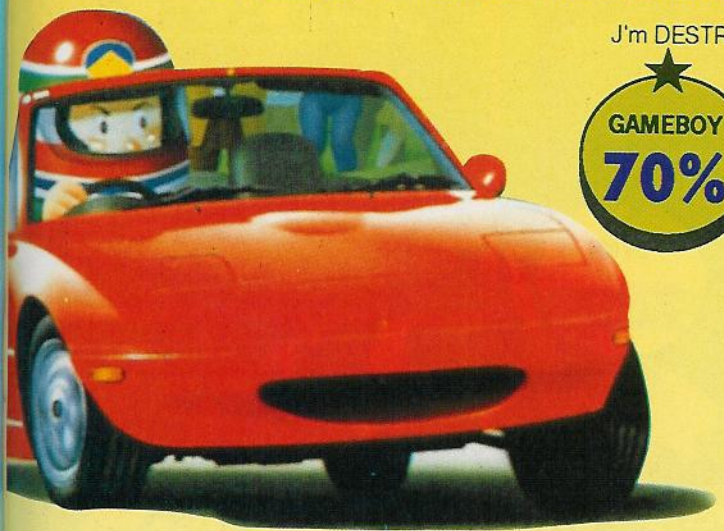


EDITEUR: TONKIN HOUSE
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 13
MANIABILITE: 16
SON: 14
PRIX: 250 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

Tetris, vous connaissez? Oui? Parfait, donc ce n'est pas la peine la peine que je vous l'explique et puis de toutes façons, entre Tetris et Roadster, il n'y a strictement aucun point commun. D'une part parce que Tetris est un jeu de casse-tête/réflexion/action, et que d'autre part Roaster est un jeu de voiture, donc comme vous le voyez, ces deux programmes n'ont strictement rien à voir.
Laissez tomber, plus je prends de l'âge, plus mon cerveau en prend un coup. Bref, revenons à nos moutons et plus précisément à Roadster. Avant de commencer la course proprement dite, il faut choisir l'un des neuf pilotes à même de piloter l'une des voitures que la console vous propose. Contrairement à F1 Race, testé également dans ce numéro, Roadster est entièrement vu du haut, un scrolling multi-directionnel permet alors de suivre les différentes difficultés du parcours: chicanes, virages à 90 degrés, flaques d'huile en plein milieu de la piste sont là pour ralentir votre progression. Les courses se déroulent sur plus de quinze circuits, tous différents par leur difficulté, ces circuits peuvent également comporter quelques originalités comme des montagnes par exemple, où les pistes en terre nuisent à une bonne adhérence de la voiture, qui part alors bien souvent en dérapage. Doté d'une bonne animation, bien qu'un peu lente pour rendre le jeu vraiment difficile, Roadster reste malgré tout un jeu plaisant mais qui souffre de la comparaison avec F1 Race qui pour l'instant n'a toujours pas trouvé d'adversaire à sa hauteur.

J'm DESTROY

GAMEBOY 70%



BOOMERANG

Par correspondance
7 jours / 7 de 10 H à 20 H
49 • 79 • 05 • 09

LES SPECIALISTES MEGADRIVE 60 HZ

- EN DIRECT DU JAPON : des news
- DES JOYS - des solutions câblages
- MEGADRIVE JAPONNAISE
  COMPATIBLES CARTOUCHES
  GENESIS FRANÇAISE - US -

MEGADRIVE 1790 F+ 1 JEU AU CHOIX

Prix des jeux 290 à 449 F

JOYPAD AUTOFIRE
XE 1 SG
AFTER BURNER II
AIR DRIVER
ALEX KIDD
ALTERED BEAST
ASSAULT SUIT LEYNOS
CURSE
DARWIN 4081
DJ BOY
FINAL
BLOWN
FORGOTTEN WORLD
GHOULS'N GHOST
GOLDEN AXE
HERZOG SWEI
MAJHONG COP
NEW ZELAND STORY
NORTH KEN
OSMATUJIN
QUEEN OF THE PEACKO
"RAMBO III
SOKOBAN
SPACE HARRIER II
SUPER HANG ON
SUPER MASTER GOLF
SUPER REAL BASKET
SUPER SHINOBI
SUPER THUNDER BLADE
TASTUJIN
TETRIS
THUNDER FORCE II
THUNDER FORCE III
WORLD CUP SOCCER
WIP RUSH
ZOOM
THE REAL GHOSTBUSTER 375
TURRICAN
COOLUMS
GHOSTBUSTER
THE STRIDER
SHADOW DANCER
NEWS
PHELLIOS
E-SWAT
PHANTAZY STAR II ANGLAIS
SUPER MONACO GP
BATMAN
CYBER BALL
DEEMAJHAMAR
SHITEN MYOOH
MOONWALKER
NEWS A PARAITRE
HARD DRIVING, THE STRIDER,
POWER DRIFT, TURBO OUT
RUN, X INSECTOR

ECHANGEZ VOS JEUX CONTRE 100 F ou DEUX JEUX CONTRE UN

GAME GEAR
autres titres
49•79•05•09

CONSOLE LYNX : 1490 F

LYNX + CABLE ALIMENTATION		ELECTROCOP	290
CALIFORNIA GAMES	1490	GATE OF ZONDOCON	290
BLUE LIGHTING	290	GAUNTLET	290
CALIFORNIA GAMES	290	RAMPAGE	290
CHIP CHALLENGE	290	A VENIR :	
		HARD DRIVING - KLAX	

BON DE COMMANDE BOOMERANG

130 Rue du Lt Petit Leroy • 94550 CHEVILLY - LARRUE

Nom _____ Titres _____ Prix _____
Rue _____
Ville _____
Code Postal _____
Tél. _____ Port jeux 20 F Console 100 F
Mode règlement :
❒ CCP ❒ chèque bancaire ❒ mandat lettre

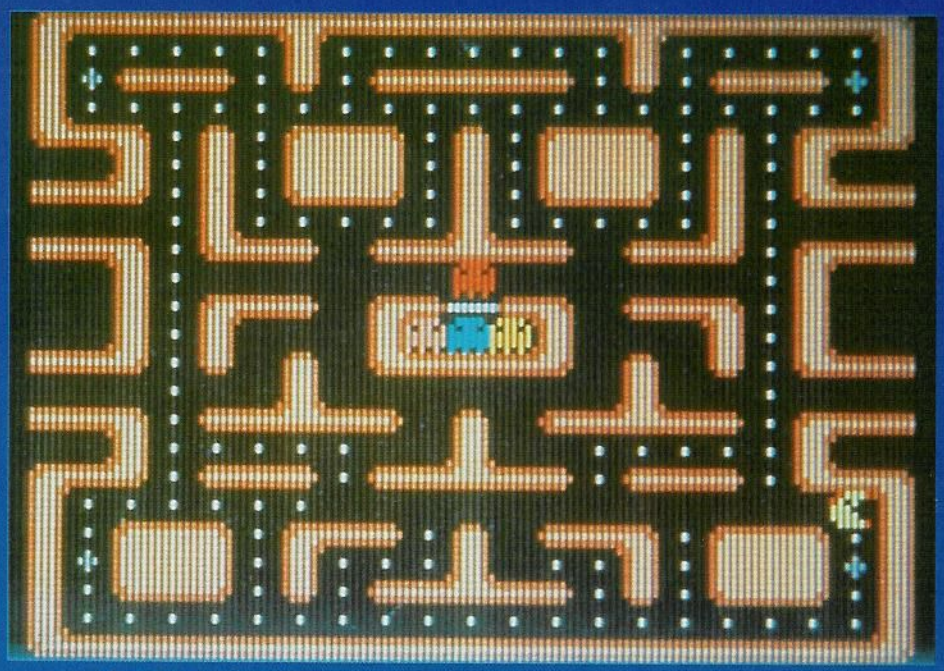
Ms. PAC-MAN

EDITEUR: ATARI CORP
GRAPHISME: 10
ANIMATION: 10
MANIABILITE: 12
SON: 14
PRIX: 300 FRANCS ENVIRON

LYNX 60%

C'est vrai, que cela fait bien plaisir de retrouver sur la Lynx les premières amours d'Atari avec Ms Pac-Man. Sorti en 1982 en salles d'Arcade Ms Pac-Man est la suite de Pac-Man tout court. La seule différence entre ces deux programmes réside dans le fait que Ms Pac-Man comporte plusieurs types de labyrinthes alors que Pac Man, premier du nom n'en comportait qu'un seul et unique. Alors évidemment que depuis huit presque neuf ans, les choses ont changé, les mentalités ont évolué, les exigences se sont affûtées, mais cela fait tout de même bien plaisir de redécouvrir un succès tel que Pac-Man. Même si cette conversion sur la Lynx n'est précisément pas exactement ce qu'on peut appeler une prouesse technique puisqu'entre le Ms Pac-Man 1982 et celui de 1990, aucune modification particulière n'a été apportée. Tout, absolument tout reste identique à la version originale, les mouvements des fantômes lancés à votre poursuite, le nombre de points à becqueter. Dans Ms Pac-Man, on retrouve également les super-gommes aux mêmes endroits, bref, lorsqu'on vous dit tout, c'est tout. Seule particularité, à la page de présentation, vous aurez la possibilité de commencer au niveau que vous voulez, et en plus on vous gâte, c'est pas super, ça, hein! Pour résumer, de deux choses l'une, soit Pac-Man vous ne pouvez pas vous en passer dans ce cas, ce jeu est pour vous, soit vous trouvez ça nul chiant et con, et dans ce cas évitez-le car vous n'aurez absolument aucune surprise.





J'mDESTROY

ZARLOR MERCENARY



Dans Zarlor Mercenary, une seule philosophie qui peut se résumer en ces quelques mots: si ça bouge, tirez. Et si ça ne bouge pas, tirez quand même. Alors effectivement avec une telle maxime, on ne s'étonnera pas de voir dans Zarlor Mercenary un jeu de tir bestial, ou la pitié et la raison sont loin d'être les expressions préférées des divers protagonistes de ce Shoot'Em Up. Avant de détruire le dernier vaisseau ennemi, source de tous vos ennuis, il faudra que vous passiez par tous les stages de la férocité. En tout, six missions différentes vous seront proposées chacune terminée par un monstre de fin, comme de bien entendu. Chacun de ces tableaux vous apporteront surprises et satisfaction, quant à la beauté des graphismes. Les décors que vous survolerez à bord de votre vaisseau inter-sidéral sont beaux et parfaitement variés, vous passerez ainsi allégrement d'une région désertique pétrolifère ressemblant comme deux gouttes d'eau à l'empire de notre grand copain à tous l'ami Hussein, aux dangers créés par une mer déchaînée. A la fin de chaque niveau achevé, vous aurez rendez-vous chez le marchand d'armes. Avec l'argent que vous aurez gagné en tirant sur les vaisseaux adverses, achetez de nouvelles armes. Du côté de la réalisation, mis à part le scrolling horizontal pour agrandir l'écran qui saccade bien comme il faut, Zarlog Mercenary est correct. Un bon jeu de tir, mais qui n'exploite pas toutes les possibilité de la machine, notamment en matière de zooms.

J'm DESTROY



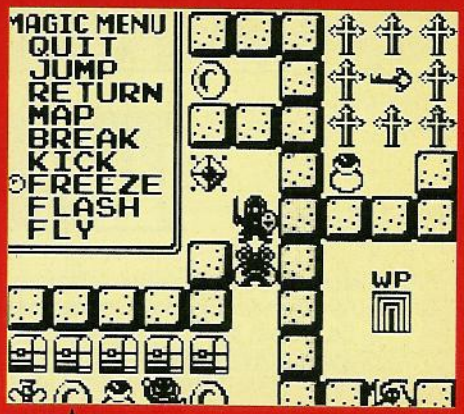
EDITEUR: EPYX
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 13
SON: 14
PRIX: 300 FRANCS ENVIRON

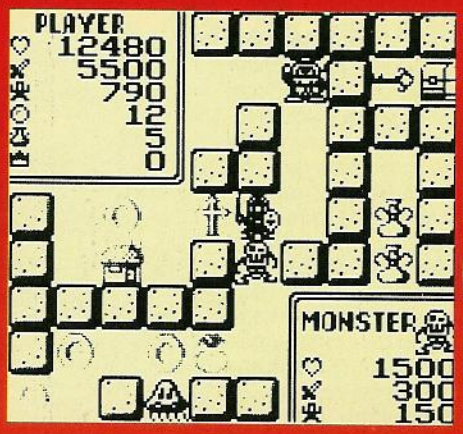
LYNX 73%



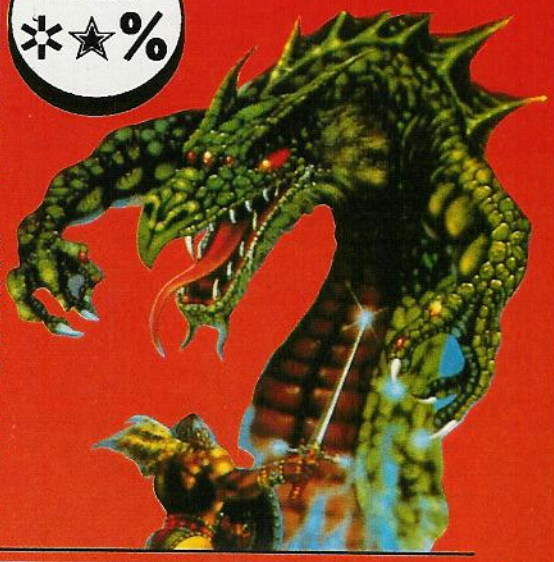
Dragon Slayer

EDITEUR: EPOCH
GRAPHISME: 10
ANIMATION: 07
MANIABILITE: 10
DIFFICULTE: 20
PRIX:250 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA





GAMEBOY



La situation est assez critique, car, et là vous ne pourrez qu'être d'accord avec moi cher lecteur (un peu de cirage, ça ne fait pas de mal), il est assez difficile de juger un jeu lorsqu'on ne l'a absolument pas compris, c'est malheureusement exactement ce qui se passe avec Dragon Slayer d'Epoch. A cela plusieurs raisons, premièrement toutes les documentations actuellement fournies avec Dragon Slayer sont en japonais, ce qui limite déjà de beaucoup la connaissance ou du moins l'apprentissage du jeu. Deuxièmement, ce jeu est un jeu de rôle et sans documentation, sans règles précises, un jeu de rôle c'est comme une voiture sans permis de conduire, c'est inutilisable. Enfin, et vous pourriez peut-être dire que j'ai tort, et je ne vous en blâmerai certainement pas, puisque cela doit être la vérité, mais je n'ai pas cherché plus de dix minutes à comprendre ce jeu. Le graphisme était tellement pauvre, le scrolling multidirectionnel tellement saccadé (à chaque groupe de seize pixels, hop on s'arrête un dixième de seconde pour repartir et recommencer quelques dixièmes plus tard) et l'intérêt pratiquement inexistant. Et comme dans les combats qui plus est sont complètement inintéressants, on meurt toutes les deux minutes dans des combats, j'avoue ne pas avoir eu le courage de continuer un peu plus en avant. Alors, mille excuses pour ce faux test, indigne il est vrai, mais vraiment je n'ai absolument rien compris à cette catastrophe qu'est Dragon Slayer. Une petite chose, si vous avez été un peu plus loin que moi, c'est à dire après deux minutes de jeu, s'il vous plaît écrivez-moi, merci. Adresse: Testeur en détresse, Joystick, 103 Bd Mac Donald 75019 Paris.

J'm DESTROY

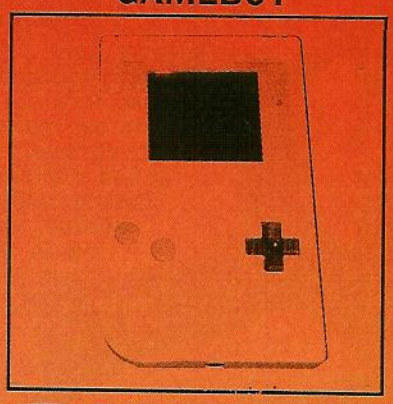
MEGA DRIVE JAPONAISE



GAME GEAR



GAMEBOY



VOUS LES CHERCHEZ?
NOUS LES AVONS
A DES PRIX INCROYABLES!

SOFTAGE

67 Rue des Fontinelles • 62100 CALAIS • Tel V.P.C. : 21 35 25 05
REVENDEURS contacter le : 21 36 37 71 • Fax : 21 35 13 90

Megadrive et Game Gear sont des marques déposées par Sega Enterprise Ltd.
Game Boy est une marque déposée par Nintendo

SHADOW DANCER

EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 19
SON: 18
PRIX: 400 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

MEGADRIVE 90%

Cela faisait déjà plusieurs semaines qu'on attendait Shadow Dancer, car si ce jeu est la suite de The Super Shinobi, c'est également une conversion d'un très grand succès d'arcade. Lors de sa sortie sur Megadrive, on avait été impressionné par la qualité et par l'intérêt de The Super Shinobi, qui avec des monstres gigantesques, souvenez-vous du dinosaure, sortait des sentiers battus des Beat'Em Ups de tout poil. Je vous rassure tout de suite, avec Shadow Dancer vous n'allez pas être déçu, c'est bel et bien la suite qu'on attendait.

Trêve de balivernes, ce coup-ci c'est pas pour de la fausse, le monde est véritablement en danger. Nous sommes à New York en 1997, alors que depuis quelques années la ville et ses citoyens vivaient en paix, l'armée du gang de Neo Zeed ayant été anéantie par vos soins, lors du précédent épisode. La situation des empereurs de la drogue devenaient de plus en plus intolérable, les affaires ne marchant plus aussi bien qu'avant. Reconnaissons que dans The Super Shinobi, vous y aviez vraiment mis le paquet, et que les méchants ne couraient plus vraiment les rues. Alors, que faire? Mettez-vous deux secondes dans la peau de l'un des ces rois de la coke, qu'auriez vous bien pu faire pour retrouver un marché perdu? Si vous avez répondu un enlèvement, bravo vous avez gagné. Eh oui, un enlèvement à grande échelle, quelle brillante idée. C'est pas con, ça, comme idée, hein? Enfin, voilà que la situation est maintenant connue, et qu'elle n'arrange pas vraiment vos affaires. Une fois de plus il va falloir que vous vous en mêliez, pour défaire le crime au cours des quinze niveaux et sous-niveaux que comporte ce nouveau jeu de Sega et pour reprendre la une des journaux, qui ne parlaient plus de vous que dans la rubrique des mœurs. Enfilez votre tenue de combat, placez vos shurikens dans vos poches, affûtez votre katana et partez pour une nouvelle aventure, que vous n'allez pas oublier de si tôt.



L'une des innovations de Shadow Dancer, par rapport à The Super Shinobi, c'est que partout où vous irez un loup fidèle (ne dit-on pas que le loup est le meilleur ami du shinobi?) vous suivra. Ce loup se révélera une arme redoutable lorsque vous saurez l'utiliser, mordant et se jetant sur tout ce qui bouge. Outre cet animal féroce, pour vous débarrasser des assaillants qui vous poursuivent, vous pourrez également utiliser de la magie (ninjutsu) détruisant tout à l'écran. D'un effet moins spectaculaire que dans The Super Shinobi, cet arme se révèle tout de même fort efficace. Graphi-quement tout à fait acceptable, bien qu'une fois de plus légèrement inférieur à la première partie, Shadow Dancer surprend tout de même par la qualité et par l'originalité de ses scro-llings. Le premier niveau par exemple montre un scrolling différentiel sinusoïdal dans le second plan tout à fait impressionnant. Grâce à un menu d'introduction, vous pourrez écouter les dix-neuf musiques ne comportant que des sons digitalisés, choisir la configuration dans laquelle vous désirez installer les trois boutons du joystick, ainsi que l'un des trois niveaux de difficulté. Alors oui, si il est vrai que Shadow Dancer est un tout petit peu moins bien que The Super Shinobi, il aura à coup sûr sa place dans le top cinq des Beat'Em Ups sur Megadrive.

J'm DESTROY

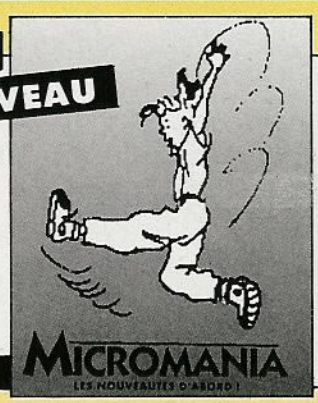


LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

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

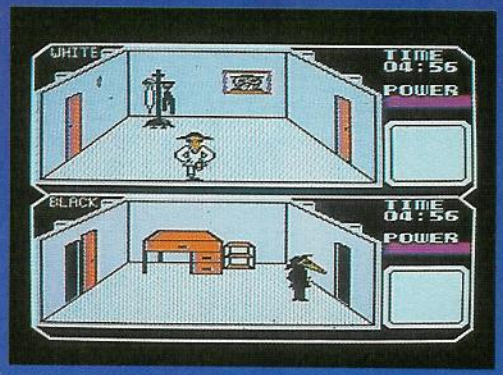
MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
GALERIE DES CHAMPS
(Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées
Métro George V .
RER Charles de Gaulle / Etoile
Tél. 42.56.04.13

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



3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

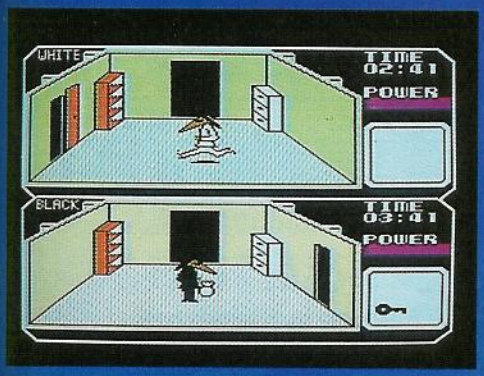
SPY VS SPY



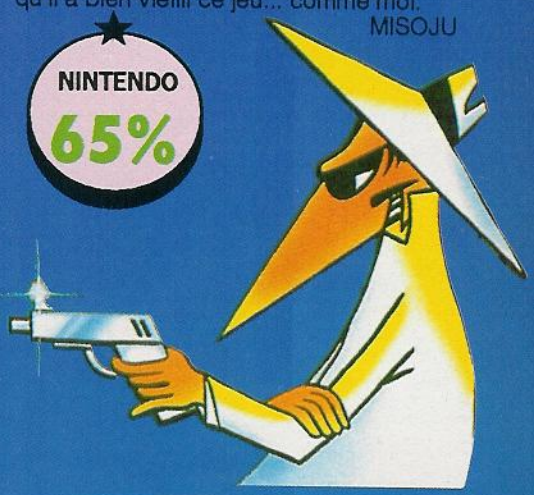
Spy, tous les ignares que je connais le savent, veut dire espion. Alors spy versus spy veut donc dire espion contre espion. Logique et implacable, et spy vs spy est tiré d'une bande dessinée fort connue aux Etats-Unis que publie, depuis des dizaines d'années, la revue MAD.

Mais terminons là l'histoire de la B.D. dont vous n'avez finalement rien à cirer pour en venir à ce logiciel sorti il y a déjà, forcément, très longtemps sur Apple II. Le plus drôle, c'est qu'il n'a pas changé! Moi si, mais je l'ai parfaitement reconnu: l'écran partagé en deux parts zégales, celle du haut pour le corbeau blanc, celle du bas pour le corbeau noir. Ne croyez pas que l'un est bon et l'autre méchant, les deux sont aussi bêtes et méchants que vous ou moi! Chaque espion circule d'une pièce à l'autre à la recherche d'objets qui lui permettront de mener à bien sa mission. Mais, à moins de posséder l'attaché-case, impossible de porter plus d'un objet d'une pièce à l'autre, ce qui complique singulièrement la tâche de chacun. Lorsque les deux espions, au cours de leurs pérégrinations, se retrouvent dans la même pièce, le combat est possible. Le vainqueur pourra fouiller la pièce et voler son malheureux adversaire tant que celui-ci est K.O. Il est possible, et recommandé, de piéger les pièces avec des seaux d'eau posés sur les portes, de cacher de la dynamite derrière les meubles et de poser des bombes à retardement. Tout cela dans le but de retarder l'autre. Chaque piège comporte un remède et le premier à sortir de l'ambassade avec le dossier secret a gagné. Un jeu qui gagne à être connu et pratiqué, surtout à deux plus que contre la console. Finalement, je trouve qu'il a bien vieilli ce jeu... comme moi.

MISOJU



EDITEUR: KEMCO
GRAPHISME: 15
SON: 14
ANIMATION: 16
MANIABILITE: 15
PRIX: 330 FRANCS ENVIRON



INCROYABLE MAIS VRAI !!!

31 JEUX VIDEO parmi les MEILLEURS et les plus CELEBRES utilisables sur les consoles NINTENDO ®

Tous les jeux sont dans leur VERSION COMPLETE.

OFFRE EXCEPTIONNELLE DE LANCEMENT

QUANTITES LIMITEES - SATISFAITS OU REMBOURSES

699 F
toutes taxes et transport compris

OFFRE SPECIALE

COMMANDEZ DEUX ET BENEFICIEZ D'UNE REDUCTION TOTALE DE 150 F

NINTENDO ® est une marque déposée

Ne pas jeter sur la voie publique. R.C. 344 115 514 000 12

BON DE COMMANDE à retourner à KAYTEL VIDEO - 34, rue Penthièvre - 75 008 Paris - Tél : 16.1.42.89.58.26

Veuillez me faire parvenir : ❑ 1 cassette de 31 jeux vidéo au prix promotionnel de 699 F.
❑ 2 cassettes de 31 jeux vidéo au prix promotionnel de 1248 F.

Vous trouverez ci-joint mon réglement. Si je ne suis pas satisfait, je vous renverrai cet article dans son emballage d'origine, dans les dix jours, et je serai remboursé aussitôt.

SIGNATURE
Pour les moins de 18 ans, signature du représentant légal

Nom _____ Prénoms _____
Adresse _____
Code Postal _____ Localité _____
Age _____ Téléphone _____

BATTLE PINGPONG

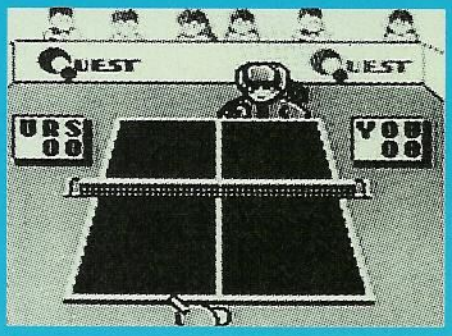


GAME BOY
69%

EDITEUR: QUEST
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 12
MANIABILITE: 17
SON: 14
PRIX: 200 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPONIBLE CHEZ
MICROMANIA

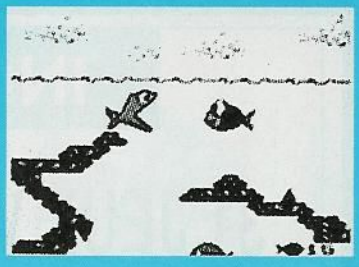
Connaissez-vous la différence entre le tennis et le Ping Pong? Non? Eh bien, c'est exactement la même chose mis à part que là, le tennis se joue sur la table. Enfin passons outre ces considérations distinguées et allons droit au bout. Tout d'abord, dans Battle Ping Pong, il est possible de jouer seul ou à deux à condition bien évidemment de posséder deux Gameboy, de sélectionner deux types de jeux différents; un jeu simple permettant de s'acclimater au maniement de la raquette et un jeu en tournoi dans lequel vous devrez affronter huit adversaires différents pour enfin arriver au titre de champion du monde tant espéré. Au niveau des matches proprement dit, et lors des divers échanges, vous ne vous occuperez que des différents effet à mettre dans la balle, l'ordinateur (pardon, la console) se chargeant du déplacement et de la mise en place de la raquette sous la balle. Plusieurs effets sont ainsi envisageables, vous pouvez slicer, amortir, couper et smatcher la balle. Le fait de ne pas être totalement libre, au niveau des déplacements par exemple, diminue de beaucoup l'intérêt de Battle Ping Pong. Il est ainsi tout à fait possible de jouer sans regarder l'écran, le son vous indiquant quand frapper, et quel effets mettre dans la balle. Ce qui vous l'admettrez est assez ennuyeux. Alors même si les graphismes sont sympathiques, même si la musique que l'on peut ou non sélectionner est entraînante, on ne peut qu'être déçu par Battle Ping Pong, dont l'animation et la durée de vie ne sont pas les points forts.

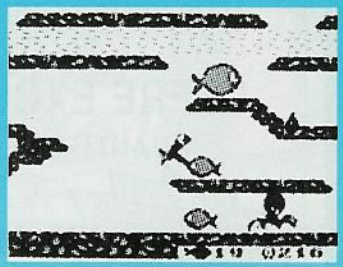
J'm DESTROY





FISH WAR



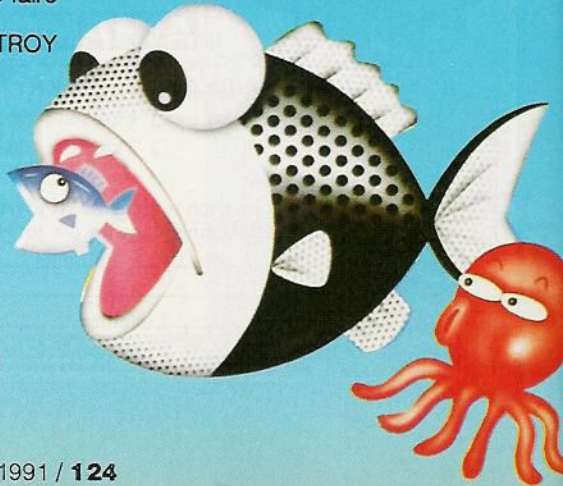


La guerre des poissons, tout un programme? En connaissant mieux les goûts culinaires, et la puissance économique du Japon en matière de poissons, on comprend mieux pourquoi ces satanés nippons ont créé un tel jeu. Et pourtant lorsqu'on connait le fin mot de l'histoire, on ne peut qu'être déçu et même catastrophé par cette production de cette société quasi inconnue, Towachiki. Mais ne mettons pas les charrues avant les boeufs et commençons pas le commencement. Que les choses soient claires, vous êtes maintenant dans la peau d'un poisson. Comme toutes les histoires d'animaux, espèce vivante n'obéissant qu'à la dure loi du plus fort, pour survivre et ainsi passer au niveau supérieur il faut que nos chers amis bouffent tous les poissons plus petits situés dans votre territoire de chasse. Seulement voilà, là ou le bas blesse, c'est qu'il existe également des poissons plus gros que vous et qui n'ont comme ambition que de vous avoir comme plat principal pour leur repas du soir, et comme ces rascasses sont vraiment très coriaces il est quasiment impossible de faire deux mouvements sans se faire bouffer immédiatement. A l'instant précis où vous commencez à vouloir jouer, hop c'est déjà fini plus personne ne peut plus rien pour vous, vous avez juste été gobé. Comme vous venez de le comprendre Fish War est bien trop injouable pour pouvoir espérer réaliser le moindre mouvement et comme le graphisme est carrément mauvais personne ne se sentira lésé, sauf ceux d'entre vous qui ne nous auront pas lu plus tôt. Une totale déconfiture pour Fish War qui est l'un des rares jeux sur Gameboy à nous faire regretter son achat. Désespérant...

J'm DESTROY

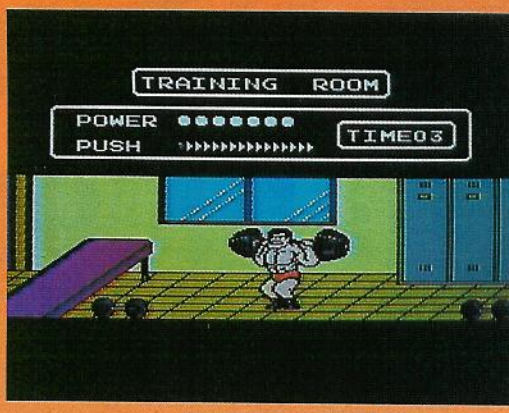
EDITEUR:TOWACHIKI
GRAPHISME: 07
ANIMATION: 09
MANIABILITE: 16
SON: 13
PRIX: 245 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPONIBLE CHEZ
MICROMANIA

GAME BOY
31%



WORLD WRESTLING





EDITEUR: TECMO
GRAPHISME: 14
SON: 15
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 14
(0 SANS LIRE LA DOC)
PRIX: 330 FRANCS
ENVIRON

NINTENDO 67%

Cette nouvelle cartouche a été une agréable découverte. Il faut choisir un adversaire parmi dix catcheurs tous plus costauds les uns que les autres, mais avec chacun des caractéristiques diverses.Il vous faudra trouver pour chacun d'eux les meilleures prises qui vous permettront de les vaincre. Premier intérêt du jeu: avant chaque combat améliorez votre force en faisant un petit tour dans la salle de musculation, votre personnage y gagnera beaucoup. Un coup les abdominaux, l'autre les biceps, y a rien à jeter. Maintenant, il vaut mieux être costaud du joystick et les petites natures vont souffrir des doigts! Sinon, il est possible de combattre sans entraînement, avec tous les risques que cela comporte...Deuxième agréable surprise: les compteurs pleins, clairs et lisibles, le chronomètre qui décompte les secondes, le commentateur, tout est en place et le match commence. Les catcheurs semblent danser un formidable ballet, le nombre de mouvements semble infini, les prises si nombreuses que leur utilisation, avec une simple manette, demande une technique invraisemblable. Surtout que chaque concurrent possède ses coups personnels, par exemple Dr Guildo est le seul à pratiquer le brise-reins et Dragon et Gomez adorent donner des coups de pied arrières sur la nuque. Bonjour les maux de tête! Surtout pour celui qui voudra connaître tous les coups... Bon, je résume. Ce jeu est ce qui se fait de mieux dans le genre, mais bon, hein, il vaut mieux aimer, et aimer vraiment, car ce jeu demande une réelle attention, et une maîtrise, sinon de lettres, du moins de soi. Mais ceux qui seront vraiment motivés ne regretteront pas leur achat, surtout s'ils parviennent à rencontrer le onzième combattant, celui qui a été disqualifié pour une mystérieuse raison...

MISOJU



ARKEDOID

HOME VIDÉO GAMES

VOTRE SPECIALISTE CONSOLES DANS L'EST DE LA FRANCE
8,RUE DES AUGUSTINS 57000 METZ
TEL : 87 36 36 05



*Renseignements au 87 36 27 23

LES CONSOLES :

SEGA.M.S
NINTENDO.E.S
CORE GRAFX
SUPER GRAFX
MEGADRIVE FRANC. ou JAP.
NEO GEO
SUPER FAMICOM*

LES PORTABLES :

GAMEBOY
GAME GEAR
TURBO EXPRESS*
LYNX

ECHANGEZ VOS JEUX CONTRE 100 Fr
ou DEUX JEUX CONTRE UN.

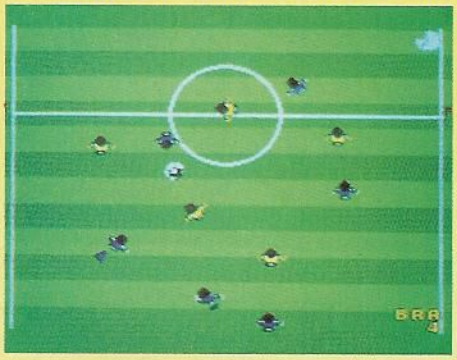
World Cup Italia'90

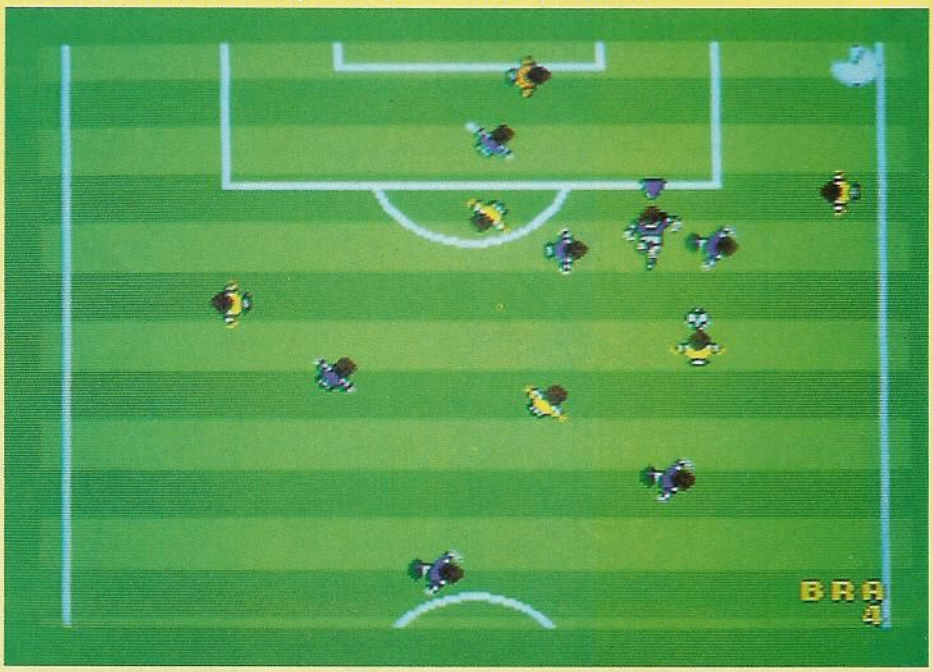




Le foot, c'est ma passion, j'y joue encore malgré un âge où la plupart de mes copains courent plutôt les filles. Alors, les simulations de ce type de sport ont intéret à être bonnes si elles ne veulent pas se retrouver vite fait bien fait à la poubelle. Un sort qui, soit dit en passant, était arrivé à World Soccer, la cartouche que Sega avait sorti il y a déjà quelques années. Mais passion et boulot aidant, bien que circonspect vu les capacités de la machine, j'ai essayé le jeu sur 8 bits, - c'est tout de même pas la Mega Drive, hein - j'avoue mon étonnement devant la prouesse technique du programme. Si le but du jeu est connu de tous, marquer un but de plus que l'adversaire, il ne faut pas oublier que 22 joueurs s'affrontent. Et cela en fait des sprites à l'écran qui, normalement, devraient se chevaucher joyeusement, clignoter à qui mieux mieux dans une symphonie de couleurs abominables. Eh bien, à ma plus grande stupeur, ici rien de tout cela. Le terrain, dont on voit toute la largeur, ce qui est une très bonne chose, glisse facilement, sans à-coups. Les joueurs ne clignotent jamais et se déplacent intelligemment. C'est drôle tout de même: c'est quand sort la Mega Drive que les programmeurs sortent des petites merveilles comme celle-là en huit bits! Entre parenthèses, le jeu sur Mega est le meilleur de tous les jeux de foot disponibles à ce jour, mais si vous n'avez «que» la Master, ne pleurez plus, World Cup italia 90 est fait pour vous. En plus, il reste d'une actualité presque brûlante. La France, si elle n'avait pas réussi à se qualifier pour la vraie, peut, grâce à vous, carrément la gagner! Pour cela la route sera longue. 24 équipes s'affrontent dans un tournoi préliminaire en 6 groupes de quatre équipes. Pendant que vous affrontez les trois autres adversaires de votre groupe, les autres groupes jouent et seulement 16 équipes se qualifieront. Même en terminant troisième, vous pouvez vous qualifier si votre goal-average est meilleur que celui des autres troisièmes. A partir de là, les matches sont à élimination directe. En cas de match nul - je parle du score - les tirs au but départageront les protagonistes. Franchement, c'est comme à Séville, il vaut mieux avoir des nerfs d'acier, et le poignet solide. Sept matches vous séparent du titre mondial. Si vous perdez 9 à 8 aux tirs au but en finale, après presque deux heures de matches de plus en plus durs, ne craquez pas, après tout ce n'est qu'un jeu, un vrai. Ici, pas de caisse noire, pas de dessous de table, pas de publicitaires avec des sociétés écran, ni de dirigeants bidons. Du foot, rien que du foot.

MISOJU





SEGA
80%

EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 17
SON: 16
PRIX: 300 FRANCS ENVIRON

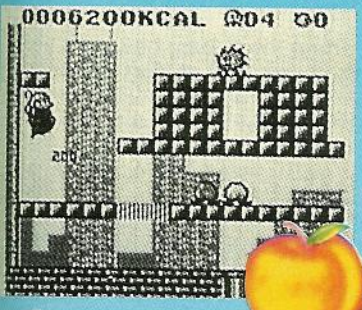
MR CHIN'S GOURMET PARADISE

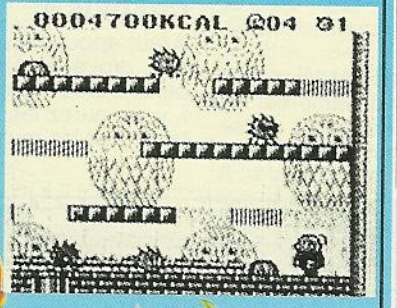
Si monsieur Chin est un gourmet mondialement connu, c'est également un type qui est super emmerdé, car pour réaliser son rêve gastronomique, il devra partir lui-même à la recherche des ingrédients de son plat préféré. Alors, je ne vous expliquerai même pas les galères dans lesquelles il s'est embarqué tellement les choses tournent mal pour lui. En effet, les poires, les pêches et autres courgettes de son plat se révoltent et ne veulent plus se laisser maltraiter et surtou ne veulent plus se laisser bouffer comme de vulgaires aliments de seconde zone. Décidément, avec les programmeurs japonais, on sera vraiment passé par tous les stades, de la débilité profonde à l'éclat de génie le plus astronomique du siècle, enfin les choses sont ce qu'elles sont et rien n'y changera. Pour avoir le grand honneur de courir après les légumes pris par une soudaine envie de révolte, Mr Chin, l'expert en la matière, est muni non seulement d'une tête casseuse de briques, un peu comme celle de Mario dans Super Mario Land, mais également d'une arme transformant les légumes rebelles en denrées comestibles. Bref, le jeu se déroule selon un scrolling multi-directionnel, où l'action est menée bon train. En cassant des briques, notre expert pourra également découvrir de nouvelles armes lui permettant de faciliter sa tâche et d'assagir un petit peu ces pauvres légumes qui n'ont absolument rien demandé. Bien que Mr Chin soit grandement inspiré de Super Mario Land, l'intérêt de ce dernier est largement supérieur. Cependant on ne peut pas reprocher grand chose quant à la réalisation de ce jeu de Romstar, qui aussi bien au niveau de l'animation, du graphisme et du son reste très clean.

J'm DESTROY

EDITEUR: ROMSTAR
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 16
SON: 14
PRIX: 250 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

GAMEBOY 68%







GNI

LE GENIE DES PRIX

PAR CORRESPONDANCE

67 65 05 89

si vous appelez de Paris, composez le 16 67 65 05 89

GNI prend les appels tous les jours même le dimanche de 9H00 à 20H00

MEGADRIVE

MEGADRIVE JAPONAISE + JOYPAD	**1290**	MICKEY (FIN NOV)	360	BURNING FORCE	390	MOONWALKER	380
MEGADRIVE FRANCAISE + ALTERED BEAST	**1890**	MONSTER LAIR	390	COLUMNS	349	NEW ZEALAND STORY	375
CARTOUCHES FRANÇAISES DISPONIBLES		STAR CRUISER	440	DJ BOY	349	NORTH KEN	365
APPELEZ LE 67 65 05 89		ADAPTATEUR 8 BITS	450	ESWAT	375	PHANTASY STAR 2	435
NOUVEAU :		SHADOW DANCER	425	FATMAN	440	PHELIOS	349
DARIUS (FIN DEC)	450	POPULOUS	425	FINAL BLOW BOXE	395	RAINBOW ISLAND	440
DANGEROUS LAND (FIN DEC)	390	DYNAMITE DUKE	395	FORGOTTEN WORLDS	375	SHINOBI	395
FIRE SHARK (15 NOV)	390	SAME SAME SAME	395	GHOSTBUSTERS	375	STRIDER	440
GAIN GRAND	390	ARROW FLASH	395	GOLDEN AXE	375	SUPER MASTER GOLF	375
GRANADA (FIN NOV)	390	ALEX KID	299	GOULS N GHOSTS	365	THUNDERFORCE 3	395
BAT TURBO	390	ALTERED BEAST	340	HELLFIRE	440	TRUXTON	320
		AXIS	345	INSECTOR X	380	WORLD CUP SOCCER	340
		BASEBALL (JAP)	240	KLAX	420		
		BASKETBALL	375	MYSTIC DEFENDER	375		
		BATMAN	380	MONACO GP	420		

NEC PC ENGINE

PC ENGINE + 1 JEU	**990**	BLUE BLINK	340	GUNHED	370	SHINOBI	390
SUPER GRAFX +1 JEU	**1890**	CHASE HQ	370	HELL EXPLORER	340	SHOW MOMOTARO	340
CD ROM 2 + 1 JEU	**2690**	DEVIL CRASH	275	HONEY IN THE SKY 2	390	SPLATTER HOUSE	340
PROMO :		DIE HARD	290	IMAGE FIGHT	340	SUPERSTAR SOLDIER	270
RASTANSAGA 2	**190**	DRAGON SPIRIT	390	LODE RUNNER	240	SUPER VOLLEYBALL	340
DEEP BLUE	**190**	DOWNLOAD	340	NEW ZEALAND STORY	390	TIGER ROAD	340
WAREHOUSE GUY	**190**	DUNGEON EXPLORER	370	NINJA SPIRIT	295	VIGILANTE	390
BLODIA	**190**	FINAL BUSTER	340	NINJA WARRIOR	390	WORLD BEACH VOLLEY	290
SPACE INVADERS	**190**	FORMATION SOCCER	290	OPERATION WOLF	290	WORLD COURT TENNIS	290
SPACE HARIER	**190**	F1 CIRCUS	290	PC KID	290	W RING	290
AFTER BURNER 2	340	F1 TRIPLE BATTLE	360	POWER DRIFT	390		
BATMAN	340	GONOLA SPEED	340	PUZNIC	340	JEUX SUPER GRAFX	
BIG MAN WORLD	190	GOLF NAXAT	390	RADIO LEPUS SPECIA	290	JEUX CD ROM	DISPO

GAMEBOY

GAMEBOY + 2 JEUX	**750**	GHOSTBUSTERS 2	240	NEMESIS	195	SOLARSTRIKER	175
ALLEWAY	175	KEN	240	NINJA ADVENTURE	240	SPACE INVADERS	195
BOXING	195	LEGEND	240	PACMAN	240	SUPERMARIOLAND	195
BATTLER BULL	240	MAKAIMURA	240	PINBALL	190	ROADSTAR	240
CADILLAC 2	240	MICKEY	195	POPEYE	195	TENNIS	195
DOUBLE DRAGON	240	MONSTERTRUCK	240	QUIX	175	TRUMP BOY 2	240
F1 SPIRIT	240	MOTOR CROSS	195	RADAR MISSION	190	TWIN BEE	240
F1 RACE	240	MUTANT TURTLES	240	SNOOPY	175	WORLD BOWLING	195
GREMLIN 2	240	NAVY BLUE	240	SOCCER BOY	195	WARS	240

BON DE COMMANDE

à retourner à GNI, BP 9617 la Pompignane 34 054 MONTPELLIER Cédex

NOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____
CODE POSTAL _____
Tél _____

TITRES	CONSOLE	PRIX

Frais de port et d'emballage: _____ +15F
* TOTAL à payer : _____

N° Carte Bleue
Date d'expiration ___ / ___
Signature : _____

Réglement : ☐ CB ☐ CCP ☐ Mandat -lettre
☐ chèque bancaire ☐ paiement au facteur à réception (+ 25F pour frais de rembourst.)
+ Frais de port consoles forfait de 100F

Ti 83

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

JUXBOX

NINTENDO

WIZARDS AND WARRIORS

Pour obtenir la plume de la chute en vol, planer dès le 2ème tableau (glaces), il faut trouver la potion rouge, puis descendre en prenant à droite, on découvre alors une potion bleue. Il faut boire cette potion et remonter très rapidement où se trouvait la potion rouge; alors si vous continuez à sauter sur les rochers de droite, vous arriverez à mettre pied dans une petite cavité (mais pour cela, il faut avoir la potion bleue, et être donc très rapide) où se trouve un coffre dans lequel il y a la plume.
Lorsque vous avez pris le gourdin du pouvoir (dans la 2ème salle avec de la lave), essayez de le gardez pour combattre les monstres du château: leurs points de vie descendront 2 fois plus vite. Enfin, pour le final contre Malhil, le sorcier, placez-vous en bas du tableau à gauche et attendez qu'il apparaisse pour lui tirer dessus. De plus, vous perdez des points de vie quand il vous touche avec ses 4 boules et à chaque fois qu'il vous touche, il regagne un point de vie.

(GROUD M.Laure)

METAL FIGHTER

Quand l'écran de présentation apparaît, appuyez sur A et B simultanément. Au même moment appuyez deux fois sur Select pour le niveau deux, trois fois pour le niveau trois etc... Appuyez ensuite sur Start pour commencer.

(Yann)

PUNCH OUT

Lors du combat contre Glass Joe, au bout de 41 secondes votre adversaire recule et fait la moue. Quand il se replace, frappez-le dans la tête ou dans le ventre, vous l'aurez battu en un coup de poing. Pour avoir une petite surprise, entrez ce code: 800 422 2602.

(Yann)

NINJA TURTLES

Lors de l'épisode sous-marin de désamorçage des bombes, commencez par désamorcer les bombes les plus difficiles, même celles qui se trouvent derrière les algues électriques. Laisse ensuite votre tortue épuisée se faire capturer. A la sortie du premier, vous trouverez une part de pizza. Prenez-la et sortez. Maintenant redescendez et vous trouverez encore de la pizza. Détruisez le soldat (sans bouger de l'échelle) et prenez la part. Répétez autant de fois que vous le désirez un truc.

(Yann)

BUBBLE BOBBLE

Si vous finissez le jeu et que s'inscrit sur votre écran «Bad End», essayez ce qui suit afin de voir la vraie fin: dans la 99è chambre, allez rapidement chercher la boule de cristal qui apparaîtra alors, gardé par un ennemi. Laissez-vous tomber du milieu du haut de l'écran et tuez rapidement le garde. Touchez ensuite rapidement la porte avant qu'elle ne disparaisse. Vous parviendrez ainsi au niveau A-D qui est en fait le niveau 100. Lors du face à face avec le mignon Grumple Grommit, vous devez avant tout saisir la «Drug of Thunder Jor», en haut de l'écran, évitez les tirs de votre ennemi et tournez-vous vers un des coins inférieurs de l'écran. Ainsi tourné vers le mur, lancez des bulles. Ces bulles en touchant le mur enverront des éclairs et enlèveront un point de vie à Grommit à chaque fois.

(Yann)

KID ICARUS

Ce code vous transporte au dernier niveau (combat contre Medusa) avec 9999999 points : AuW2e5 XcdF00 Mt000G.

(Yann)

SLALOM

Quand le chronomètre arrive à zéro, mettez le turbo de votre joystick à fond et appuyez simultanément sur A et B. La plupart du temps, le skieur ne s'arrête pas.

(ANONYME)

GRADIUS II

Il faut appuyer sur: haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A et start. Vous aurez alors 30 vies, faites de même pour Gradius I, vous aurez les deux options, le champ protecteur et les missiles.

(DECAUX Yuma)

SEGA

SHINOBI

Au dernier niveau quand on arrive contre le ninja masked mais seulement contre le premier homme, (celui avec les éclairs), il faut sauter deux fois de suite quand il est à terre, à ce moment là quand il sautera il laissera son éclair en haut et n'aura plus de protection.

(GIRONCE Kevin)

WONDERBOY IN MONSTER LAND

I)Quelques conseils:
Le jeu est truffé de pièces d'or, aussi il faut être curieux et ne pas hésiter à bondir dans les arbres. Lorsque l'on ressort d'une pièce ou l'on a affronté un monstre, il faut sauter sur le toit. Vous collecterez ainsi un sac d'or ou de une à trois pièces chaque fois que vous le pourrez, essayez d'atteindre un nuage et faites de petits bonds dessus, vous récupérerez également les pièces.
Dès que vous en avez la possibilité, achetez des boules de feu (fireball) et des éclairs (thunderflash), vous constaterez en jetant un coup d'oeil sur votre fiche de personnage que vous pourrez en stocker un grand nombre. Ces deux sorts magiques vous seront très utiles lors de l'ultime combat contre le dragon.
Dans les bass (les portes armées d'un verre) n'hésitez pas à acheter l'alcool le plus cher, votre niveau de vie remontera un peu. De plus, si vous entrez une deuxième fois dans le même hors le tenancier vous donnera quelques renseignements utiles pour la suite de votre quête. Lorsque vous tuerez un monstre de fin de niveau, faites bien attention à vous emparez de la clé en dernier, sinon vous ne pourriez ramasser toutes les pièces qu'il portait sur lui.

(MAITRE Romuald)

WONDERBOY III SEGA

Pour commencer entrez le code : Y30V DD1 VYEP HV6, puis transformez-vous en homme-lion, faites pause et prenez l'épée muramasa, l'armure de Hadès et le bouclier Aqua. (Cela vous donnera des crédits infinis). Enfin, montez dans la tour du village, allez vers la droite et mettez-vous sous la flèche rouge. Appuyez sur la direction haut: vous voilà chez le dernier dragon.

(PIOVESAN Frédéric)

GAGNEZ
JUSQU'A
1000F
EN ENVOYANT
VOS TRUCS

GAMEBOY

PUZZNIC

ITOH NIWA	RONI OJII	THAN KYOU	IAGE MASJ	SABU KITA
SAWA ITOH	SANT O-OB	MAID OOKA	NAO HAPP	JIMA JOJI
GOTA GOTO	AASA NGA	IAGE ITAD	YOWA WASS	YAMA MOTO
DON- DOKO	SUND EIMA	AKIM ASHI	OUWO MOTT	JIJA TATA
PUZZ NIC	SITA MARU	TEAR IGAT	EKAE SASE	JUNY A-N-
YUPO NTAN	NINT ENDO	OUGO ZAIM	TEIT ADAK	MOHI KAN
ZUN DOKO	GAME BOY	ASU KONG	IMAS U-DO	SAYO CHAN
ZUN TATA	CHAS E-HQ	DMOH IKIT	SHID OSMI	HARI KIRI
TAKA MINE	BAKA TONO	ATEN OHOD	OTAY ORI	FAMI COM
NISI YAMA	KODO MONI	O-YO ROSH	KUDA SAI	SAMU RAI
DARI US—	MAKE RUNA	IKVO NEGA	MOUS UKOS	OGEI CHAN
FLIP PULL	HATT ORI	IMOU SMIA	MIDE OWAR	KOGA YUJI
NAOM I-N-	MEIJ IN—	GEMA SU—	IDAK ARA-	HARU KUNN
YUYA NISI	DONT MAID	YONJ WME	GANB ATTE	NAO- SAN-
MOGU MOGU	UCHI MURA	NNO- SAIK	CHOD AINE	TERI YAKI
TOMO YO-H	NOGU NOGU	OUTO KUTE	INVA DER	SHOU TARO
TAKA SUZU	TENT SUKI	NWA NANT	YORO SIKU	KATU TATU
AKIT OSHI	PCNO SCI	ENDE SHOU	MOMI AGE	KORE NITE
HORI MOTO	KYOM O—	HAGA KIWO	FUTO MOMO	SAIS HUU-
BABU CHAN	ICHI NICH	OKUT TEKU	MIMI TABU	
DOKU GASU	IGAN BARO	DASA I-CH	HARA HORO	
SUGA PEE	PASS WORD	USEN DEJU	HIRE MARE	
INEM URI	MINA SAMA	UMEI SAMA	SUKI YAKI	
SEXY ITOH	NO-O KAGE	NI-T AITO	FUJI YAMA	
SERA HOSI	DEN ANTO	TOKU SEIN	TENP URA	
MUKA SHI	KASH IAGA	O-PR ESEN	HARA KIRI	
ARU TOKO	RIMA SITA	TWO SASH	DOMO DOMO	

(STARONIEWICZ Jean-Pierre)

ASMIK WORLD

Pour accéder au monstre de niveau un, entrez le code: AXOLOTL, pour celui du niveau neuf, entrez le code: BLUTEN

(J'm DESTROY)

GARGOYLE'S QUEST

Pour obtenir le maximum d'argent, de vie et d'armes pour le dernier niveau, entrez le code NPAN-RRXY.

(J'm DESTROY)

MAKAIMURA

Cette astuce vous permet de savoir sur quel sigle japonais appuyer, pour avoir le mot de passe. Deux coordonnées donnent le sigle.

Pour les codes tableau de 7 sur 5 coordonnées:

1 2/5,1/4,5/1,7/2	1/3,2/4,2/5,4/4
2 5/1,6/5,6/1,2/1	6/5,7/1,2/2,2/4
3 6/3,5/1,4/4,3/1	5/2,1/2,6/1,5/4
4 2/5,3/5,1/2,6/1	3/1,3/1,7/2,1/2
5 2/3,4/2,3/1,6/3	7/1,5/1,3/3,1/5
6 4/5,5/2,5/5,5/5	6/1,1/3,2/3,5/1
7 2/3,2/2,6/4,6/1	2/4,6/1,4/3,1/2

(THILLET Laurent)

TURTLES

Quand vous devez choisir les niveaux, si vous voulez accéder directement aux bonus, faites select, A et B en même temps.

(BRUNEAULT Cyril)

PC ENGINE

BATMAN

1er tableau: Gotham City

1°stage: Batman Batman Batman Batman
Face Face Face Face
2° stage: Joker Batman Joker Batman
Droite Face Gauche Dos
3° stage: Bat Jok Bat Jok
4° stage: Jok Bat Bat Jok
Gauche Gauche Gauche Dos
5° stage: Jok Bat Bat Bat
6° stage: Bat Bat Bat Bat
Droite Face Gauche Dos
7° stage: Jok Bat Bat Jok
Dos Droite Dos Dos
8° stage: Bat Bat Bat Bat
Gauche Gauche Face Droite
9° stage: Bat Bat Bat Jok
Face Dos Dos Gauche
10°stage: Jok Jok Bat Bat
Droite Gauche Gauche Gauche
11°stage: Bat Jok Jok Bat
Gauche Face Dos Gauche
12°stage: Jok Jok Bat Jok
Face Face Gauche Gauche

2ème tableau: Le Musée

1°stage: Jok Bat Bat Jok
Dos Face Dos Gauche
2°stage: Jok Bat Bat Jok
Face Dos Dos Face
3°stage: Jok Jok Bat Jok
Droite Face Droite Face
4°stage: Bat Bat Jok Jok
Gauche Droite Dos Droite
5°stage: Bat Bat Bat Jok
Face Gauche Droite Droite
6°stage: Jok Bat Bat Bat
Dos Gauche Dos Droite
7°stage: Bat Bat Jok Bat
Gauche Gauche Face Dos
8°stage: Bat Bat Bat Bat
Droite Dos Gauche Droite
9°stage: Bat Bat Bat Bat
Dos Gauche Dos Dos
10°stage: Bat Bat Jok Bat
Face Gauche Droite Droite
11°stage: Bat Jok Bat Bat
Dos Gauche Face Droite
12°stage: Jok Bat Jok Bat
Gauche Gauche Droite Gauche

3ème tableau: l'Usine Toxic

1°stage: Jok Jok Bat Jok
Face Droite Gauche Face
2°stage: Bat Jok Jok Jok
Dos Gauche Droite Droite
3°stage: Jok Bat Jok Jok
Face Droite Gauche Gauche
4°stage: Jok Jok Bat Jok
Dos Gauche Droite Droite
5°stage: Jok Jok Bat Jok
Face Droite Dos Dos
6°stage: Bat Bat Bat Bat
Dos Dos Droite Dos
7°stage: Jok Jok Jok Jok
Face Gauche Gauche Droite
8°stage: Jok Bat Bat Jok
Dos Dos Dos Gauche
9°stage: Jok Jok Bat Bat
Face Gauche Gauche Droite
10°stage: Bat Bat Jok Jok
Dos Gauche Face Face
11°stage: Bat Bat Bat Jok
Droite Gauche Dos Face
12°stage: Jok Bat Jok Face
Gauche Gauche Face Face

4ème tableau: Gothain City II

1°stage: Bat Bat Bat Bat
Dos Bat Bat Bat
2°stage: Jok Jok Jok Jok
Droite Face Face Gauche
3°stage: Bat Jok Jok Bat
Gauche Droite Dos Dos
4°stage: Bat Jok Bat Jok
Dos Gauche Face Gauche
5°stage: Bat Bat Bat Jok
Face Droite Dos Gauche
6°stage: Jok Bat Jok Bat
Gauche Droite Face Droite
7°stage: Jok Bat Jok Jok
Droite Dos Droite Dos
8°stage: Bat Bat Bat Jok
Face Dos Droite Gauche
9°stage: Jok Bat Bat Bat
Dos Face Gauche Face
10°stage: Bat Bat Bat Jok
Droite Face Gauche Droite
11°stage: Jok Jok Bat Jok
Face Face Droite Gauche

(LEMAIRE Mathieu)

MEGADRIVE

POPULOUS

Sélectionnez «new game», ensuite tout en maintenant le bouton B appuyé, allez vers le bas ou vers le haut jusqu'à ce que vous voyiez des chiffres. Le chiffre choisi correspondra au niveau, le dernier étant le numéro de stage est le 2269. *(DESTROY)*

THE STRIDER

A la seconde page de présentation, lorsque vous voyez le magicien, appuyez sur les touches: A, C, B, C, A, vous aurez des continues supplémentaires.

(J'm DESTROY)

PHELIOS

Lorsque vous verrez marqué sur l'écran Chapter 1, Devil in Diros, appuyez dans cet ordre sur les touches: C, A, B, A, C, A, B, A, vous aurez neuf crédits au lieu de trois.

(J'm DESTROY)

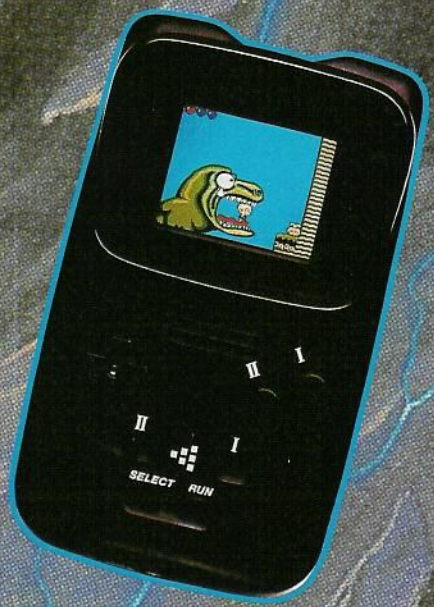
SODIPENG PC ENGINE



CORE GRAFX + 1 JEU
1290 Frs*

CD ROM
2990 Frs*

CD ROM + CORE GRAFX + 1 JEU
3990 Frs*



PC ENGINE GT + 1 JEU
2490 Frs*

SUPER GRAFX + 1 JEU
1990 Frs*



*Prix publics conseillés

Disponible dans les meilleurs points de vente, AUCHAN, BOULANGER, CARREFOUR, CONTINENT, FNAC, MAJUSCULE, PLEIN CIEL, VIRGIN MEGASTORE...

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR

SODIPENG

(16)99.08.89.41
HOT LINE(16)99.08.95.72

Distributeurs:
ESPAGNE: *TOUR VISION SA* 358 55 86 - BENELUX: *JP ELECTRONICS* (02)720 93 80 - SUISSE: *LOGICOSOFTWARE* 212 65 212-

OUI, JE M'ABONNE A JOYSTICK!

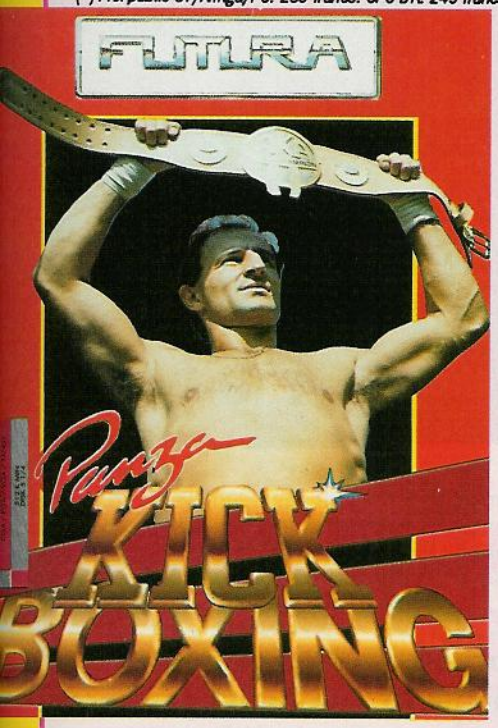
2 formules au choix

FORMULE 1

289 F d'économie! (*)

ABONNEMENT D'UN AN + PANZA KICK BOXING

275 F + 289 F = 275 F au lieu de 564 F!
Soit une économie de 289 francs!
(offre valable pour la France métropolitaine uniquement)
(*) Prix public ST/Amiga/PC: 289 francs. CPC DK: 249 francs. CPC K7: 199 francs.



C'est un véritable cadeau de Noël que vous fait Joystick: en vous abonnant pour un an (11 numéros), non seulement vous recevrez régulièrement votre exemplaire de Joystick à domicile, mais en plus, vous recevrez gratuitement le logiciel Panza Kick Boxing de Loriciel, sous le format que vous pouvez choisir: CPC K7, CPC DK, ST, Amiga, PC 3"1/2 ou PC 5"1/4. En plus, vos petites annonces sont prioritaires et vous gagnez 60 minutes de connexion en 3614 sur le serveur 3615 Joystick.

FORMULE 2

55 F d'économie!

ABONNEMENT D'UN AN (11 NUMEROS)

11 x 25 F = 220 F au lieu de 275 F!
Soit une économie de 55 francs!

Vous n'êtes pas branché boxe thaï? Ce n'est pas grave, nous vous proposons de réaliser 55 francs d'économie en vous abonnant pour un an (11 numéros); vous recevrez tous les mois votre Joystick à domicile. Vos petites annonces sont prioritaires et en plus, vous gagnez 60 minutes de connexion en 3614 sur le serveur 3615 Joystick.



BULLETIN D'ABONNEMENT

(à remplir et à renvoyer à JOYSTICK, Service abonnements, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris)

☐ **Je choisis la formule 1.** J'envoie 275 francs et vous créditez le pseudo: ..... des 60 minutes de crédit T2 (le pseudo en question doit déjà exister sur le serveur). Vous m'envoyez Panza Kick Boxing pour la machine suivante:

☐ CPC K7 ☐ CPC DK
☐ ST ☐ Amiga
☐ PC 3"1/2 ☐ PC 5"1/4

☐ **Je choisis la formule 2.** J'envoie 220 francs et vous créditez le pseudo: ..... de 60 minutes de connexion en T2.

Abonnement Europe: 350 francs
Reste du monde (par avion): 500 francs

Entourer les numéros choisis

Nom: .....

Prénom: .....

Adresse: .....

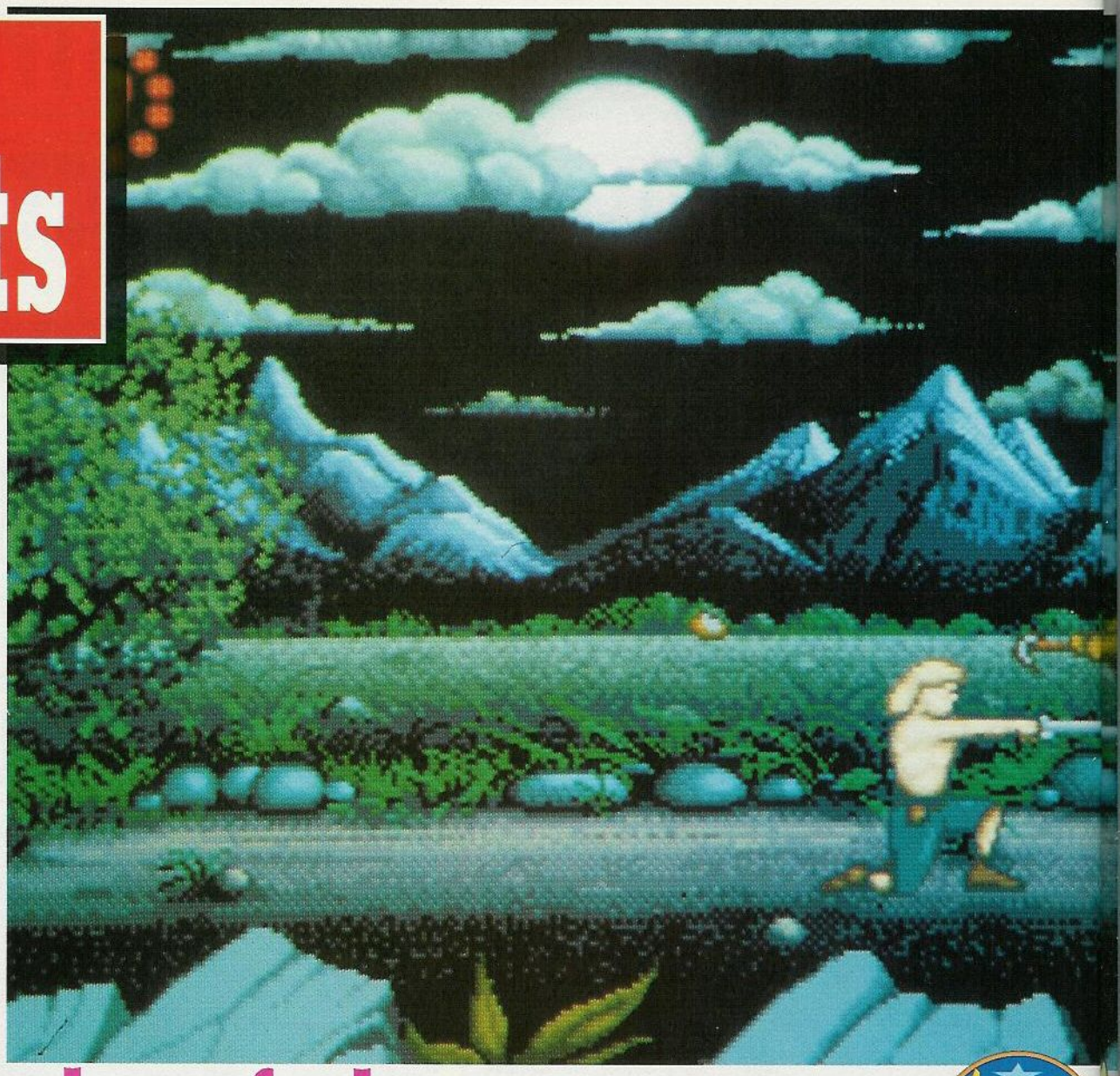
.....

Code Postal: |_|_|_|_|_|

Ville: .....

Age: ..... Ordinateur: .....

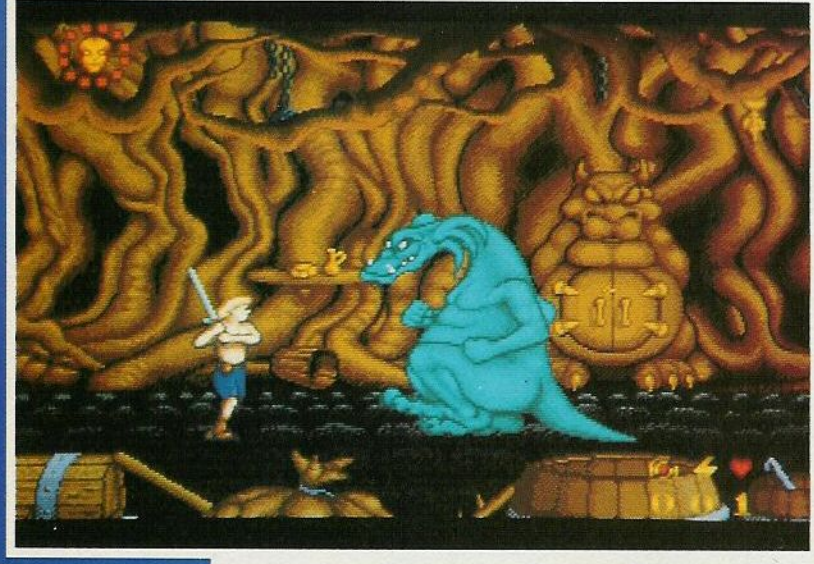
tests

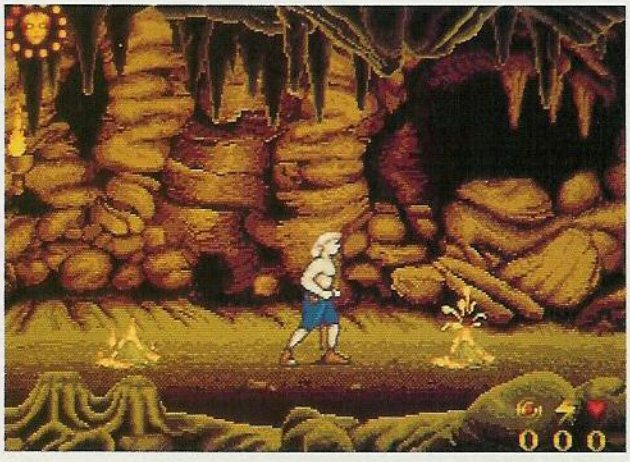


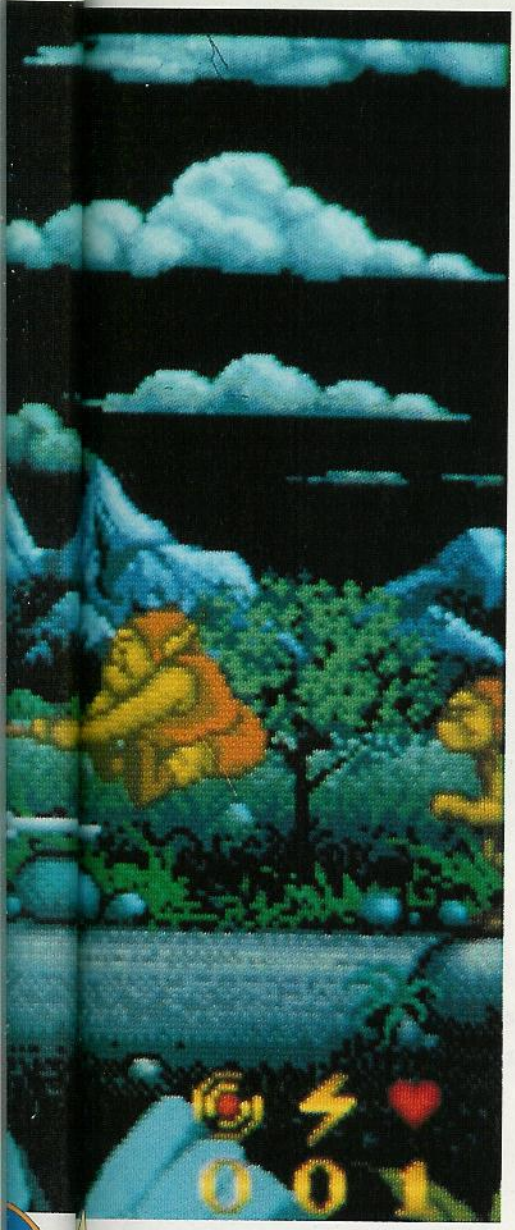
Wrath of the Demon

MEGASTAR joystick

ReadySoft emprunte le chemin tracé par Shadow Of The Beast pour nous offrir une aventure merveilleuse.







Décidément, dès que vous posez les pieds quelque part, les forces du mal s'en emparent. Encore une fois, un démon venu de l'au-delà et réveillé par un mage ambitieux met votre pays à feu et à sang. Prévenu avant la catastrophe par une fée aux rêves prémonitoires, le roi envoie un message aux plus fiables de ses guerriers, pour sauver son royaume. Mais le coursier se fait tuer en chemin par un des sbires du démon, sous vos yeux ébahis. Connaissant votre sens de l'héroïsme, vous vous rendez tout droit au château du roi, pour lui proposer vos services. Aucun problème, vous êtes engagé, vu que vous êtes le seul homme courageux disponible. En échange, il vous accordera la main de sa fille si vous revenez vivant. L'aventure commence tout de suite, au moment où vous quittez le château à dos de cheval. Le premier niveau, durant lequel vous devrez sauter les obstacles (pour la princesse on verra plus tard) et écraser votre poing sur les bêtes volantes, sert surtout à ramasser des potions magiques qui peuvent soit vous redonner le plein d'énergie, soit tuer tous les monstres à l'écran, soit encore vous rendre invincible pendant trois petites secondes. Attention tout de même, certaines potions vous retireront des points d'énergie, sachez donc les reconnaître. Le reste de l'aventure, découpée en quinze niveaux, vous fera affronter des monstres de toutes tailles et de toutes formes et trouver des clefs dans des labyrinthes. Impossible de ne pas comparer ce jeu à Shadow Of The Beast, parce que d'une part on a tous fait la même tête quand on l'a vu la première fois (wouah!), et d'autre part, l'aventure elle-même est plus ou moins similaire. En effet, le décor est la plupart du temps animé avec plusieurs scrollings différentiels, aussi bien réalisés que dans Shadow si ce n'est mieux, les monstres se ressemblent et l'animation des sprites est comparable. Malgré un repompage évident de Shadow, Wrath Of The Demon est excellent, et c'est assez rare d'arriver à briller dans ce cas. Pour Wrath, c'est réussi.





AMIGA **91%**

Voilà un grand produit qui va faire du bruit à sa sortie. Les graphismes sont tout bonnement superbes, avec des sprites prenant parfois un tiers de l'écran, restant parfaitement fluides. Une musique classique vous suit tout le temps, avec des bruitages digitalisés lorsque les coups pleuvent. En introduction, vous pourrez voir une séquence animée avec des sons digitalisés tout ce qu'il y a de plus classe, glauque et tout et tout. Seule la malabilité du personnage laisse un peu à désirer, surtout en contraste avec le reste du jeu, parfaitement bien programmé. Pour finir, sachez que Wrath est une très belle réalisation dans le genre arcade, qu'on aimerait voir plus souvent, et que les quatre disquettes formant le jeu sont justifiées.

Ka

GRAPHISME	18
SON	17
ANIMATION	19
MANIABILITE	14

DISPONIBLE SUR AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON



The Sword and the Rose

Ancien fan de Ghost'N Goblins, Codemaster reprend les mêmes ingrédients que ce dernier pour sortir son propre jeu.



SUR AMIGA

Preux chevalier, courageux garçon et brave bonhomme que vous êtes, une femme vous a tourné la tête et vous feriez n'importe quoi pour elle. D'ailleurs, votre décision va être mise à l'épreuve, puisqu'elle vient de se faire enlever par devinez qui? Sa propre frangine. Ils ne sont pas franchement sympa entre eux, dans cette famille. Elle est donc retenue prisonnière dans un château, et c'est vers lui justement que vous vous dirigez. Ce remake total de Ghost'N Goblins, autant dans les graphismes que dans les animations, a cependant quelques particularités appréciables. D'abord, il est rapide. Ensuite, vous aurez souvent l'occasion de vous promenez dans des passages souterrains, simplement décorés mais abondamment variés. Les méchant monstres auxquels vous devrez faire face peuvent tout aussi bien être des «faucheurs de vie» que des squelettes ou des grosses têtes de pac-man cramoisies. Des options vous seront offertes si vous êtes toutefois capable de les trouver, comme des armes plus puissantes, mais aussi des potions magiques et maléfiques, qui pourront vous ralentir considérablement. Si vous aviez aimé Ghost'N Goblins, vous apprécierez Sword, si ça ne vous dérange pas d'avoir deux fois le même jeu.



SUR ST

ST/AMIGA **78%**

Les graphismes, bien que pauvres dans la plupart des tableaux, sont d'une finesse agréable, mais coloriés sans trop de fantaisie. L'animation, plus rapide que dans Ghost..., lui ressemble pourtant considérablement, avec les même gestes et les même attitudes pour le personnage. Seule sa mort est véritablement personnalisée, avec un effondrement du chevalier avant une explosion sanglante de son crâne. Chouette, un peu de sang. Aucune musique ne vous accompagnera durant votre escapade, mais quelques petits bruitages classiques viendront égayer vos combats. Amusant mais pas nouveau pour deux sous, Sword And The Rose reste tout de même un bon petit jeu d'arcade.

Artemus

GRAPHISME	15
SON	12
ANIMATION	14
MANIABILITE	13

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 70 F ENVIRON

Des programmeurs de SILKWORM arrive SWIV, le shoot'em up des années 90.



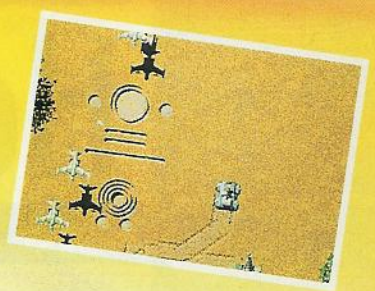




SALES CURVE

STORM

SWIV





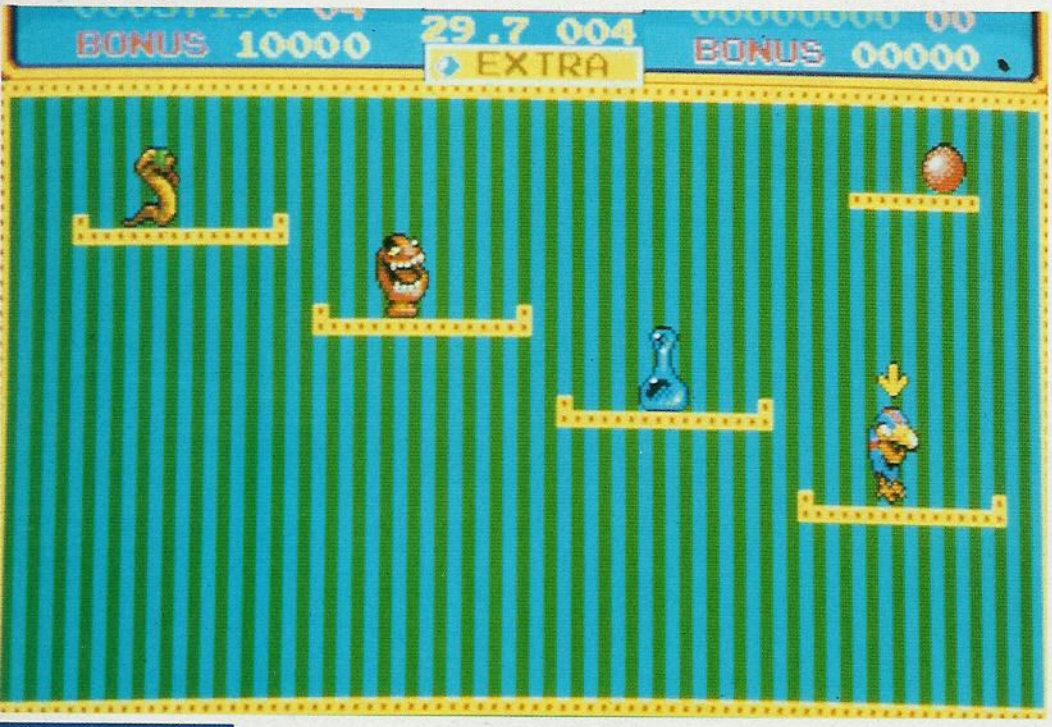
SWIV - Deux véhicules différents, possédant de puissants pouvoirs de dévastation et de destruction, se battent ensemble en formant une seule équipe.
Choisissez soit l'hélicoptère de combat, soit la jeep blindée.
Jouez seul ou avec un ami. Quelle que soit la façon dont vous jouerez, l'action sera rapide, furieuse et non stop.
Le « dynamic loader system » de SALES CURVE permet de charger les décors et sprites, vous autorisant ainsi 30 minutes de jeu non stop.



SUR ST

Helter Skelter

Rebondissement dans l'affaire d'Audiogenic: les boules seraient les meurtrières des monstres.



SUR AMIGA

Dans Helter Skelter, vous commandez une simple petite boule de couleur rouge surnommée Billy, ou bien bleue si vous êtes à deux sur l'affaire, appelée Bobby. Votre but est d'éliminer une bonne fois pour toute la horde de monstres divers évoluant dans les quatre-vingt tableaux qui vous sont proposés. Une boule, en général, ça n'a pas d'autre particularité que de rebondir, et c'est grâce à cette manipulation, que vous pourrez détruire tous les monstres à l'écran, en prenant votre élan et en vous écrasant dessus. Mais attention, il ne faut rebondir que sur le monstre surmonté d'une flèche, ce dernier disparaissant à votre contact. Car si vous touchez un autre sprite, il se divisera en deux, et vous aurez donc plus de monstres à éliminer. La difficulté n'étant pas le nombre d'ennemis à trucider, mais le temps imparti pour le faire. Hé oui, un vilain chronomètre réglé de façon à vous stresser au maximum vous obligera à réaliser votre but dans un temps record. Le jeu se présente sous forme de tableau, pourvu de plates-formes plus ou moins accessibles, avec une manipulation des boules intéressante, qui rebondissent grâce à une poussée gravitationnelle que vous leur donnez en appuyant sur «fire». C'est à dire que lorsque votre boule chute, elle rebondira plus fort si vous cliquez, alors qu'elle sera ralentie si vous le faites pendant son ascension. Quelques bonus vous offriront la possibilité d'alléger votre peine si vous les attrapez à temps: gain de temps ou de vie, vulnérabilité de tous les monstres en même temps ou passage direct au tableau suivant; ainsi que les lettres formant le mot EXTRA qui vous offriront une vie si vous les attrapez toutes. Le moins qu'on puisse dire, que Helter Skelter est amusant, même si le temps trop court pour terminer un tableau mettra vos petits nerfs fatigués à rude épreuve.





SUR PC

SUR PC

PC
75%

Ce qui frappe véritablement, c'est la musique d'introduction. Eh, eh, comme quoi il tout à fait possible d'obtenir de bons résultats sur PC sans utiliser une carte spécifique. Remarquez, c'est pas étonnant puisque l'ensemble de ce logiciel est une réussite et de toute façon, comme c'est qu'on entend dès le débuts, c'est normal que ça frappe. Ceci dit, revenus à notre baballe: elle rebondi bien, vraiment. Les mouvements sont fluides et l'impression d'inertie très bien rendue. En ce qui concerne les commandes, là aussi, rien à redire: le jeu à l'aide d'un joystick est certes le plus agréable, toutefois, le contrôle au clavier est d'une redoutable efficacité. Il faut dire que les commandes sont d'une simplicité à toute épreuve puisqu'il s'agit d'aller à droite ou à gauche et de faire rebondir la chose. Simple, mais pas simplet. C'est aussi pour ça que Helter Skelter est un bon jeu.

Moulinex

GRAPHISME EGA	13
SON	14
ANIMATION	14
MANIABILITE	16

ST/AMIGA
78%

C'est la manipulation particulière des boules qui fait de Helter un jeu difficile. Une manipulation que vous contrôlerez rapidement, mais qui vous obligera à vous concentrer plus qu'à l'acoutumé sur certains tableaux. Une code vous est donné tous les dix tableaux afin d'y accéder directement, ce qui veut dire que pour les tableaux finissant par le chiffre neuf, vous avez intérêt à assurer comme une bête. On peut y jouer seul ou à deux, cela ne modifiant pas les tableaux, le nombre de monstres ou le temps imparti, et en plus c'est vachement plus marrant, je vous conseille donc de débaucher un copain rapidement, et un éditeur de tableaux vous permet même de créer votre propre jeu.

La musique, présente durant les pages de présentation, est particulièrement réussie, ainsi que les bruitages, genre «boïng boïng» surmonté de quelques «klonk» quand l'ambiance est à son zénith. Marrant sans être d'une originalité foudroyante, Helter Skelter apporte cette naïveté nostalgique qu'on ne retrouve plus guerre que dans quelques rares jeux, style Bumpy.

Ka

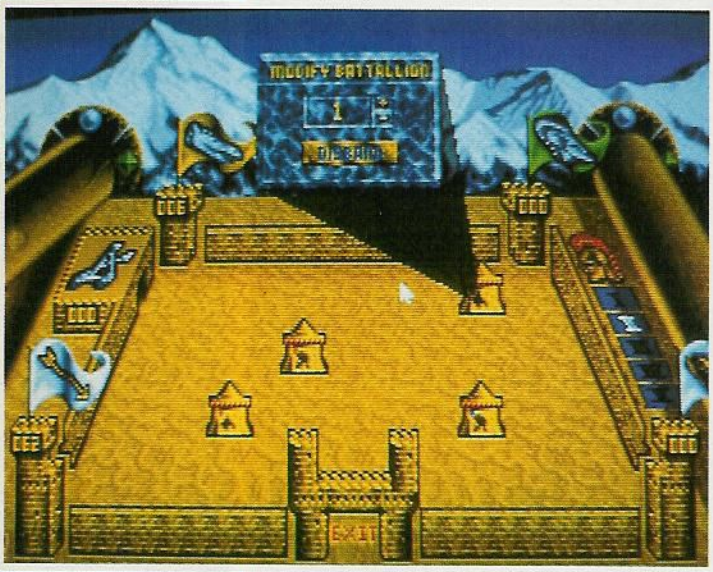
GRAPHISME	12
SON	16
ANIMATION	15
MANIABILITE	15

DISPONIBLE SUR AMIGA, ST ET PC
PRIX : 230 F ENVIRON

tests

Carthage

Psygnosis vous propose une fois de plus de changer l'histoire. Dans la peau d'un héros carthaginois, votre but est d'empêcher que votre chère ville soit prise et détruite par le tout puissant empire romain.





Carthago delenda est... Vous vous appelez Diogène et vous avez été élevé avec les légendes des fiers guerriers d'Hannibal qui sont allés jusqu'en Italie et ont ébranlé le puissant empire romain. Vous avez grandi et tout naturellement vous vous êtes engagé dans l'armée carthaginoise, où votre talent vous a valu une rapide promotion jusqu'à un poste de commandant de garnison. Et votre talent n'est pas seulement de commander les hommes, car vous êtes aussi le meilleur conducteur de chars de tout Carthage. Un jour, la destinée vous frappa sous la forme d'un rêve envoyé par la déesse Tanit: -Diogène, tu es celui que j'ai choisi pour protéger ma chère ville de Carthage contre l'envie et la peur des Romains. Sache que ceux-ci sont en train de monter une expédition militaire dont le seul but est de raser Carthage. Cela ne doit pas être. Mais ils sont puissants et riches et Carthage est affaiblie et criblée de dettes. Reçois donc mon présent, tu verras avec l'œil de l'esprit tous les mouvements qu'ils feront, toutes les troupes qu'ils auront, tu verras également toutes nos villes, leurs hommes, leurs chevaux, leurs archers, leurs éléphants. Tu verras toutes nos armées où qu'elles soient. Va, et demande au grand général Hasdrabul de te donner pleine autorité sur toutes les armées et tous les trésors de Carthage, il acceptera car je t'inspirerai. Alors il te faudra voler de ville en ville pour enrôler des armées et bouter les romains hors de notre pays. Va maintenant, tu es béni des dieux.- A présent la destinée de Carthage est entre vos mains et il va vous falloir faire mentir l'histoire.

AMIGA
78%

Carthage est un croisement entre un wargame simple et un jeu d'arcade de conduite de char. Pour la partie wargame, il vous faut gérer les finances de Carthage en injectant de l'or où il le faut pour monter des armées, et il vous faut ensuite gérer ces armées pour détruire les forces romaines qui débarquent au fur et à mesure sur les côtes d'Afrique du nord. Pour aller monter une armée dans une ville, il faut vous y rendre avec l'or nécessaire, c'est là qu'intervient la partie arcade. Vous devez faire la route en char, en évitant au maximum de heurter les branches et les pierres qui trainent sur la route, car tout cahot vous fait perdre de l'or, et également en sortant vainqueur des combats avec les autres chars de rencontre. Si par malchance vous perdez vos roues parce que votre char est trop endommagé vous devrez faire demi-tour à pied, sans pouvoir emporter le trésor. Une armée est composée de quatre types de forces, fantassins, archers, cavalerie, éléphants, vous devrez recruter chacune d'elles. Ce qui est le plus beau dans Carthage, c'est le mode de visualisation du terrain, tout en cartes fractales du plus bel effet, avec quatre niveaux de zoom possibles. Le jeu est superbement réalisé, il souffre seulement d'une vitesse assez lente sur les Amiga 512K qui ne disposent pas d'assez de mémoire pour permettre une bonne optimisation. Le scénario est par contre un peu faible, la partie arcade n'est pas assez intéressante pour les fans d'arcade, et la partie wargame est trop simpliste pour les fans de wargames qui seront aussi rebutés par la partie arcade qui a trop d'effets sur le reste. Bref, un beau jeu, mais qui ne va pas assez loin.

Duy Minh

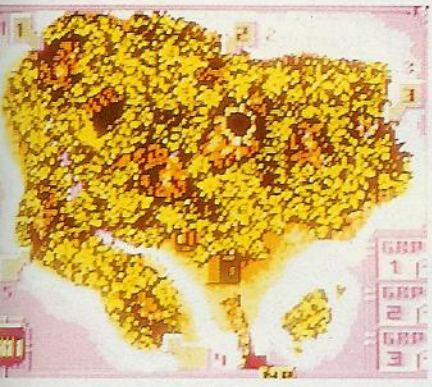
GRAPHISME	18
SON	12
ANIMATION	15
COMPLEXITE	14

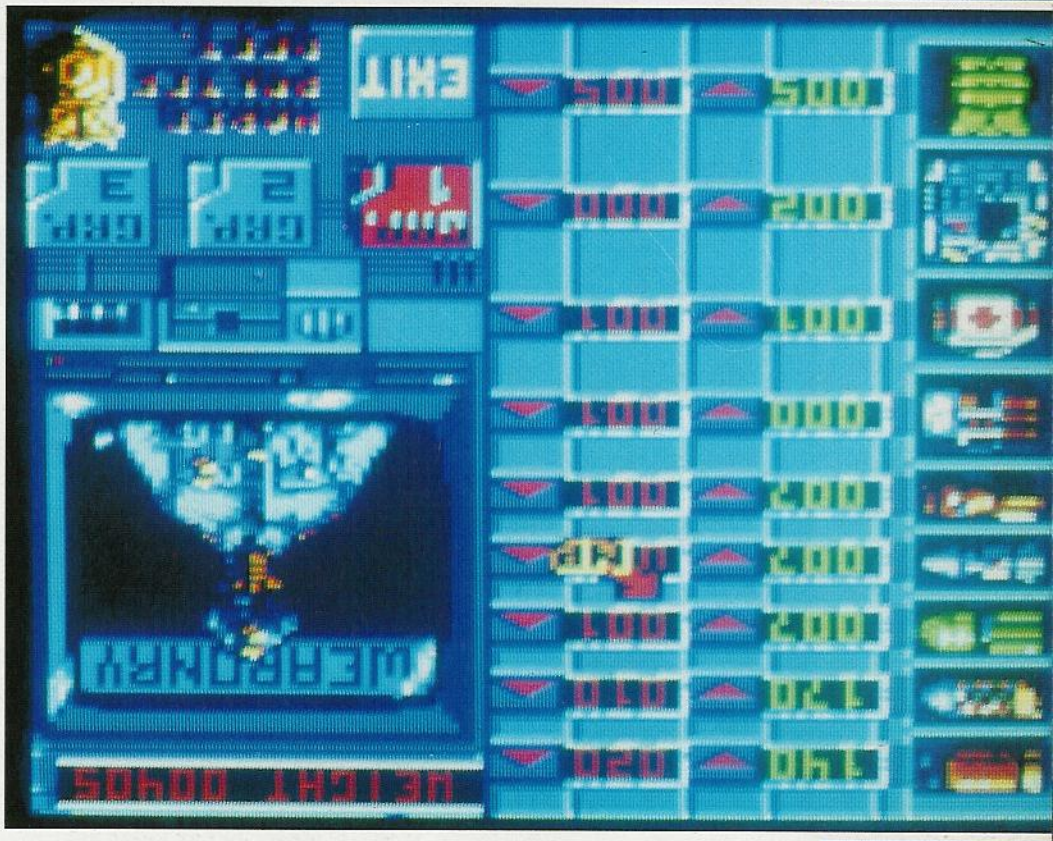
DISPONIBLE SUR ST ET SUR AMIGA EN 91
PRIX : 250 F ENVIRON.

Narcopolice



Tien, un bâton de dinamic chez les narco-trafiquants





Nous sommes en 2003 et le devinerez-vous, la terre est devenu une sorte de foutoir entre la foire du trône et les squats des quartiers en réhabilitation. Du coup, 1/5ème de la population se came, ce qui procure aux trafiquants une puissance inouïe. Afin de lutter contre ce fléau, les gens ayant apparemment choisi de dire «oui», n'en déplaise à Georgina, les polices de chaque pays ont décidé de créer la NP ou Narco Police, un corps d'élite anti-drogue formé de policiers hors-pair. Au terme d'un entraînement particulièrement poussé durant 5 ans, les gars du NP sont fin prêts. Ne reste plus qu'à trouver la main qui les guidera: vous. La mission commence... Après être passés à l'armurerie afin de s'équiper d'engins propres à percer un bloc de béton armé comme s'il s'agissait d'un vulgaire fromage blanc à la crême chantilly, et encore, le joueur se prépare à attaquer le Narco Processing Center, c'est-à-dire l'endroit où les narcos fabriquent leur substance de mort. C'est super bon, le fromage blanc à la crême chantilly. Dessus, je rajoute une cerise confite et un peu de canelle. Sinon, j'aime aussi beaucoup la crême de marrons, mais avec de la crême fraîche parce que sinon, c'est trop sucré. Alors du coup, on ne sent plus trop bien le goût du marron, et c'est dommage pare que moi je l'aime beaucoup, comme genre de goût. Enfin moi je trouve personnellement. Mais je m'égare. Ensuite, il faut choisir le tunnel dans lequel on souhaite commencer l'exploration. Pour les fainéants, il est possible de commencer à jouer tout de suite, auquel cas le programme expédie le joueur dans un tunnel «par défaut». Dans tous les cas, la chose doit se terminer par la destruction des narcos et de leur centre aussi, il s'agit de poser la dynamite que l'on transporte au bon endroit au bon moment. En général, c'est pas de la tarte mais heureusement, il suffit de switcher pour découvrir le véritable coup de génie, euh, la bonne idée, n'exagérons rien, du soft. Switcher? Voui, car le joueur dirige une équipe complète de policiers. Du coup, on peut passer de l'un à l'autre et tendre des embuscades, élaborer des stratégies incroyables et surtout se soigner grâce à l'équipement médical. De même, un ordinateur (l'Unité d'Intercommunication Personnelle) informera le joueur en permanence de la progression du jeu et des mouvements de l'ennemi.

Moulinex Noriega

CPC

70%

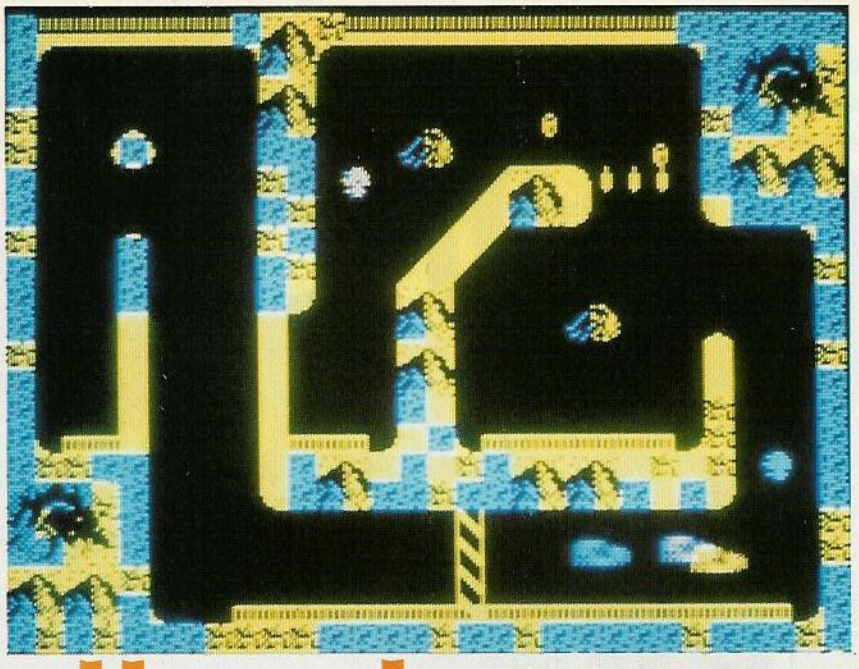
Beuh, c'est beau mais les déplacements sont un peu lents. De même, le son est pourri, aussi on se demande pourquoi la note est aussi élevée. La réponse est pourtant simple: parce que l'intéret du jeu est avant tout stratégique et qu'il est évident que pour gérer tout ces déplacements de troupes, le pauvre CPC a du pain sur la planche.

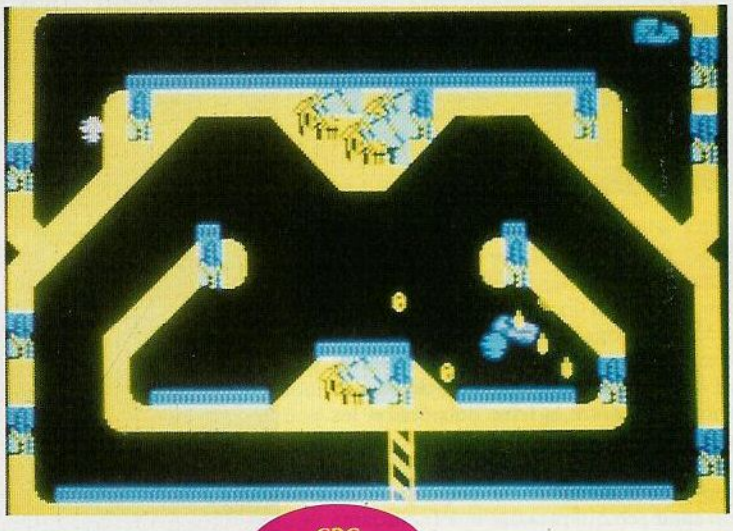
Moulinex

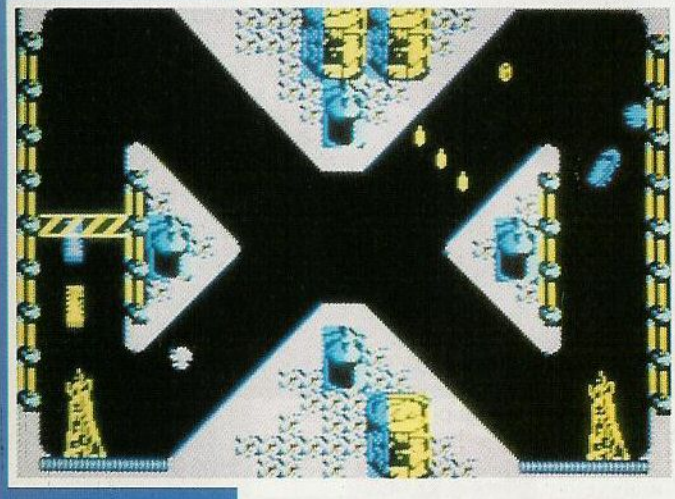
GRAPHISME	14
SON	12
ANIMATION	12
MANIABILITE	14

DISPO SUR ST AMIGA CPC
PRIX : 250 F ENVIRON

Badlands







A Domark, prêt, partez! L'éditeur Anglais organise des courses de voitures tout ce qu'il y a de plus meurtrières. Libre à vous de ne pas y participer.

Le métier de pilote automobile est une façon comme une autre de gagner sa vie. On va au boulot, on pointe, à midi on va manger à la cantine, et le soir on rentre à la maison pour regarder la télé. Les pilotes automobile sont des gens comme les autres. Bon, il est vrai qu'il y a un risque. Bon, c'est vrai que dans Badlands les courses sont un peu plus dangereuses que les autres. Mais où est le problème? Les voitures sont équipées de missiles, ok. Tous les coups sont permis, bon, ok. Le public présent aux courses n'attend que la mort d'un concurrent pour applaudir, ok. Mais à part ça, ce sont des courses normales.

Il est vrai que les endroits choisis pour les spectacles sont un peu particuliers, cela va des volcans, aux prisons, en passant par les terrains vagues. Et dans tout ces lieux, vous retrouverez les barrières qui sortent de terre, les tremplins qui vous font décoller, et autres flaques d'huile ou bombes à retardement.

Ne ratez pas le départ, cette course s'avère particulièrement difficile, le speaker vient d'annoncer un super bonus au pilote qui aura votre peau. Bonne chance.

CPC 67%

Brrr... Fait froid. Non? C'est l'hiver maintenant, he oui, fallait bien que ça arrive. Quoi? Vous voulez quelques infos sur Badlands. Bon, ok, je retire mes gants, mon écharpe, le bonnet en laine que ma mère m'a tricoté, et les quelques pulls que j'ai sur le dos puis je suis à vous.

Graphiquement Badlands n'est pas beau. Il n'y a pas beaucoup de couleurs, et les sprites ont tout ce qu'il faut pour rentrer au club de la monochromie. En plus, c'est pas très difficile, et on connait déjà ce genre de jeu.

Que du mauvais alors? Bah non, désolé, car les voitures sont très maniables, et le jeu prend une autre dimension à deux joueurs. En cours de course, vous pouvez ramasser des bonus que vous échangerez contre des options permettant d'aller plus vite, d'avoir une meilleure tenue de route, de gagner des turbos, bref, d'avoir un véhicule d'enfer.

L'organisation des tableaux est toujours à peu près la même, certains tableaux étant agencés différemment pour avoir plus de virages serrés, ou des combinaisons tremplins/virage difficiles à négocier.

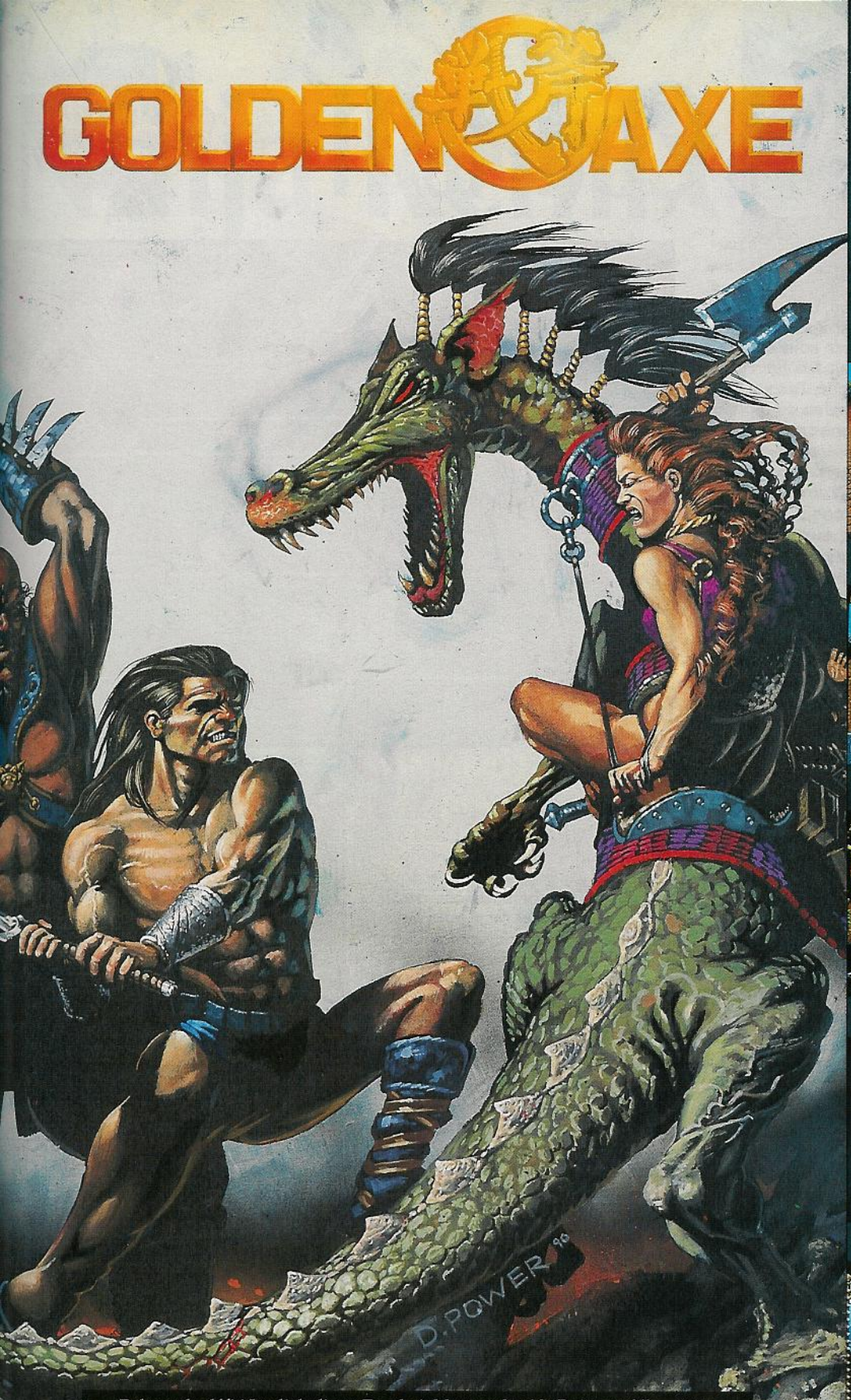
Un dernier mot sur le son, pas de musique, mais des bruitages très crispants. Passons, et ne gardons que le côté «queue de poisson à l'adversaire» qui reste amusant.

Seb

GRAPHISME	12
SON	12
ANIMATION	13
MANIABILITE	16

DISPONIBLE SUR PC, ST, AMIGA ET CPC
PRIX : 250 F ENVIRON SUR ST, AMIGA, PC ; 150 F ENVIRON SUR CPC DISK ; 100 F ENVIRON SUR CPC K7

GOLDEN AXE







Amiga



Atari ST



Commodore 64



Amstrad CPC



Spectrum

Relevez le défi ! Le diabolique Death Adder a enlevé le Roi et sa fille, et se cache dans son repaire avec l'Epée D'Or. En sauvant le Roi de Yuria, vous pourrez libérez son peuple.
Mais pourrez-vous vous battre pendant 6 niveaux au cours de cette quête remplie d'action et si fidèle au jeu d'arcade ? Utilisez la magie pour anéantir l'ennemi; Pourfendez l'adversaire grâce à vos armes - ou montez sur votre dragon cracheur de feu pour combattre la mort.
De l'action et des combats vous attendent …

Disponible sur Atari ST, Amiga et Amstrad cassette et disquette

Virgin GAMES

SEGA

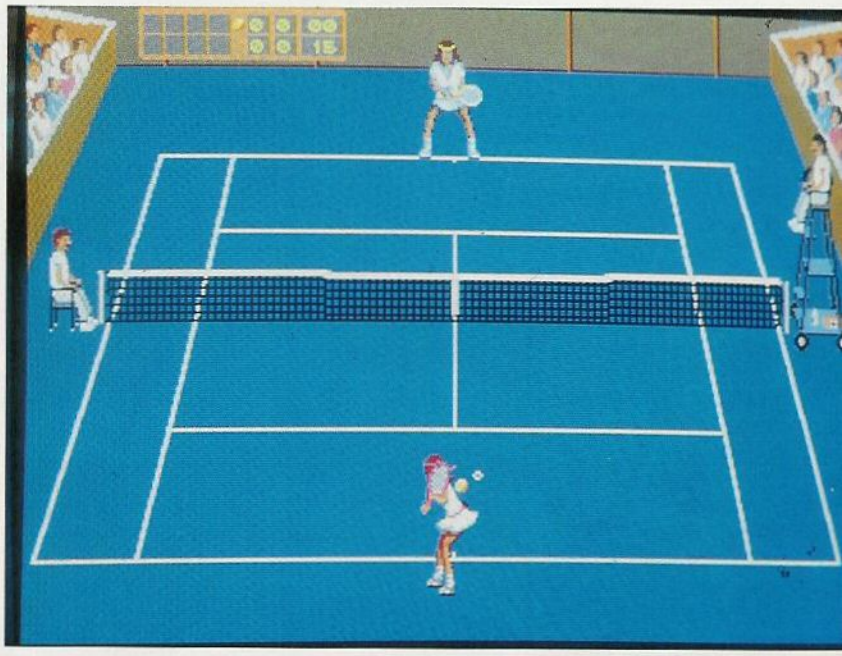
VIRGIN - SFMI

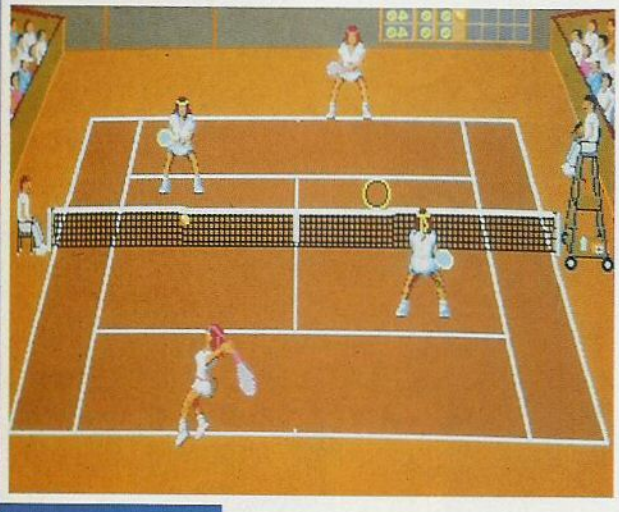
Great Courts II

Revoilà le Grand Tennis, façon Ubi Soft, qui reprend le même décor que Great Courts, avec de nouveaux acteurs.

Faute, smatch, net, toutes les particularités du tennis sont réunies dans Great Courts II. Plus qu'une simple simulation, ce jeu est une véritable gestion sportive, dans laquelle vous pourrez vous occuper d'un joueur du début à la fin. La fin étant, je vous rappelle, l'acquisition du trophée de champion du monde, de la galaxie et de l'univers tout entier y compris les trous noirs. Les «plus» de Great Courts II, par rapport à son prédécesseur, c'est d'abord l'arrivée des femmes sur le terrain.

Ça fait bien plaisir, surtout que le graphiste ne s'est pas gêné pour nous montrer l'adorable petite culotte des joueuses lorsqu'elles sont vues de dos. Ensuite, c'est la possibilité de créer son propre joueur, en dispatchant un nombre de points défini pour améliorer certaines caractéristiques.





Par la suite, en gagnant des matches, vous aurez de nouveaux points afin d'avoir un personnage plus balaise que la moyenne. Vous avez le choix évidemment entre l'entraînement et le championnat, sur trois terrains différents (terre battue, herbe ou salle). Vous pourrez jouer en simple, en triple ou en double, avec à chaque fois toutes les combinaisons possibles des deux sexes (et je reste poli): femme contre homme, un homme et une femme contre une femme, etc. Mais attention, le face à face entre homme et femme n'est possible qu'avec une extension mémoire de 500K.

Sans cette extension, vous n'aurez pas non plus la voix digitalisée de l'arbitre comptant les points, mais seulement l'annonce des fautes. Vous pouvez aussi jouer jusqu'à quatre joueurs en même temps, si vous possédez un adaptateur de joysticks, ou faire gérer n'importe quel personnage par l'ordinateur. Si bien que vous pouvez même faire jouer l'ordinateur contre lui-même, et vous aurez l'impression saisissante d'être devant un match à la télé. L'engagement, partie la plus difficile à maîtriser, voit apparaître un viseur, que vous devrez placer à l'endroit exact désiré pour que votre balle y rebondisse. Avec quelques minutes d'entraînement, ça ne devrait plus être un problème.

L'entraînement, c'est aussi la machine à envoyer les balles, que vous pourrez programmer comme bon vous semble pour améliorer vos réflexes. Plus jouable et plus complet que son prédécesseur, Great Courts II est un soft incontournable pour les amateurs de bonne simulation sportive.



AMIGA
92%

Les graphismes, plus fins que dans la première version, nous montrent avec réalisme le terrain classique, les joueurs bien dessinés et le public indispensable. Leur animation aussi est meilleure, ils ont plus de phases d'animation pendant les mouvements, même brusques, et arborent des positions parfaites dans toutes les situations. La voie digitalisée, à moitié éliminée si l'on ne possède pas d'extension mémoire, nous plonge immédiatement dans l'ambiance de Roland-Garros. La manipulation est évidente, avec la possibilité de réaliser tous les coups du tennis avec le joystick, du lob au revers en passant par la lorraine avec mes sabots. A joystick, on a fait un match à quatre, et je vous promets que l'ambiance s'est imposée d'elle-même: c'était un délire. Pour ceux qui veulent s'éclater vraiment, Great Courts II est parfait. **Ka**

GRAPHISME	17
SON	16
ANIMATION	15
MANIABILITE	17

DISPO SUR ST AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON

Ninja Remix



ST
86 %

Programmé par Activision, Last Ninja II avait déçu tout le monde, y compris System 3. C'est pour ne pas recommencer les mêmes erreurs que ces derniers ont décider de programmer eux-mêmes cette suite, et ils ont bien fait, vu le résultat. Toujours en vue isocèle, les décors de Ninja Remix sont clairs et ils apparaissent directement à l'écran (alors que dans Last Ninja II, ils se dessinaient devant nos yeux, c'était pas beau). Les scènes à l'extérieur sont dessinées finement, mais peintes avec des couleurs criardes qui choquent un peu notre sensibilité artistique. Toutefois, lorsque le héros évolue dans les montagnes ou dans le palace, c'est beaucoup plus appréciable. L'animation du personnage a aussi énormément changé: il est rapide et fluide, il saute, il grimpe et se bat avec bien plus de réalisme que dans la précédente version. On le dirige au joystick, d'une façon logique puisqu'il doit faire un tour sur lui-même pour se retourner. En plus, ses sauts sont contrôlables. Les cinq armes se sélectionnent grâce à la barre d'espace. Ninja Remix ne prend que les bons côtés de Last Ninja II, en éliminant les imperfections, ce qui donne en définitive un bon jeu de combat, joli et efficace.

Artemus

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	17
MANIABILITE	14

DISPONIBLE SUR ST AMIGA CPC
PRIX : 250 F ENVIRON SUR ST AMIGA
110 F ENVIRON SUR CPC K7
150 F ENVIRON SUR CPC DISK

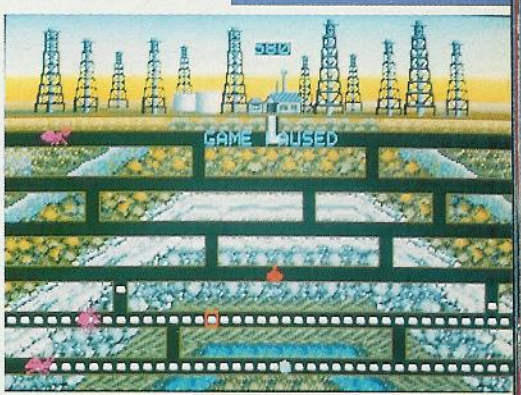
...Vous revoilà transformé en Ninja, avec pour mission de venger votre frère lâchement assassiné. L'enquête que vous avez mené pour retrouver son meurtrier vous a emmené dans une île lointaine, dans laquelle vous allez vous battre pour éliminer un à un ses gardiens. Pour y parvenir, vous pourrez obtenir jusqu'à cinq armes différentes, dans six niveaux vous faisant découvrir des endroits complètement différents les uns des autres. Entre les jardins, les montagnes et le palace (pour n'en citer que trois) vous devrez taper dans tout ce qui bouge, jusqu'à ce que mort s'en suive. Vous allez devoir trouver plusieurs objets vous permettant de progresser dans votre quête. En effet, certains objets ramassés dans un niveau, ne vous serviront que le suivant. Mais aussi des passages secrets sont à trouver, pour parvenir, en fin de compte, à un face à face mortel entre vous et un énorme ennemi. Last Ninja II nous avait largement déçu, alors que Ninja Remix est intéressant et plus jouable que son petit frère.

Toujours présents pour la bonne cause, les Ninja de System 3 n'ont pas fini de se battre.

Oil's Well

But du jeu: aspirer le plus de pétrole possible, c'est-à-dire le plus de pastilles blanches à l'aide d'un tuyau très «nibbler». Sauf que là, c'est le joueur qui allonge le tuyau en descendant de plus en plus dans les souterrains. Jusque là, tout va bien.

Hélas, c'est d'ailleurs à cause de cela que le jeu est indispensable, des trucs et des bidules se promènent sur l'écran en changeant de couleur. S'ils touchent le tuyau pendant qu'ils sont rouges, paf! ce dernier disparaît (sinon, ils se cassent les dents et tout va bien). Lorsqu'un écran est totalement vierge de pastilles, on a droit une séquence animée très marrante où l'on voit le pauvre pétrosaure (dinosaure se nourrissant de pétrole) subitement dérangé dans son sommeil par l'irruption des pipelines dans son gîte (cette scène n'existait pas dans le «vrai» Oil's Well sur console Atari et autres Apple II). Ensuite, on recommence avec un tableau encore plus compliqué. Bien qu'assez placide au naturel, le pétrosaure n'aime pas qu'on fasse des trous dans le plafond de son sweet home, aussi,onne tarde pas à rencontrer dans les couloirs des mines. En revanche,il paraît qu'à certains endroits, on trouve des barils de pétrole «tout faits» qui rapportent 100 fois plus qu'une pastille.



PC
85 %

Oldies oblige, pas de digit ni de graphisme tapageur dans ce logiciel: par souci du réalisme (et aussi sûrement par esprit mercantile) les gens de Sierra se sont bornés à adapter la chose sans trop s'en faire. Bref, le jeu est sympa comme tout, ce qui est la moindre des choses pour du VGA, mais n'attendez pas de miracles techniques. Adapté des premières consoles Atari (modèle Bushnell d'avant l'invention du PC), Oil's Well est surtout amusant par l'idée et non par la réalisation. Bref, plus collector que réelle nouveauté, le jeu est une adaptation fidèle. Point. On ne s'en plaint pas: imaginez que l'on vous fasse un Pac Man différent du vrai, vous ne seriez pas contents. Ben voilà, là, c'est pareil. Seul changement, on peut jouer au joystick comme avant, mais aussi à la souris et au clavier. C'était pas la peine de changer ça, les gars; c'est de toute façon au joystick que ce jeu est le plus intéressant. N'empêche, ça fait tout drôle de voir évoluer une page d'histoire sur un PC à 3 bâtons.

Moulinex

GRAPHISME VGA	14
SON ADLIB	17
ANIMATION	15
MANIABILITE	18

DISPONIBLE SUR PC
PRIX : 280 F ENVIRON

A force de creuser, on exhume parfois de véritables merveilles, tel ce collector de Sierra, pourtant peu connu pour ses jeux d'arcades.

tests



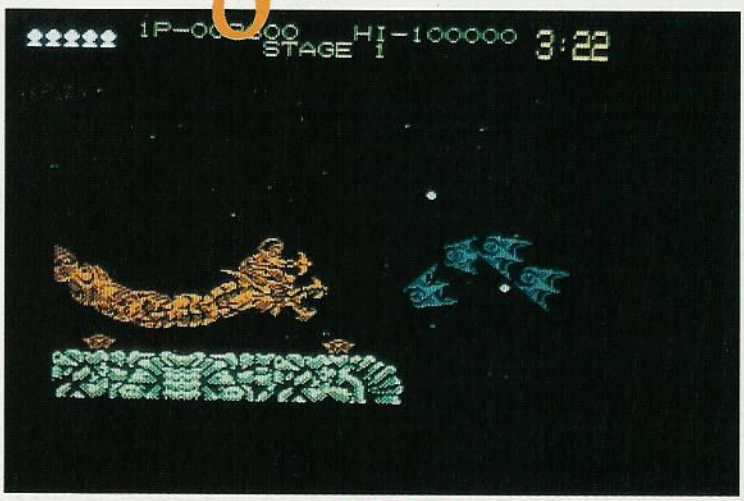
Dragon Breed

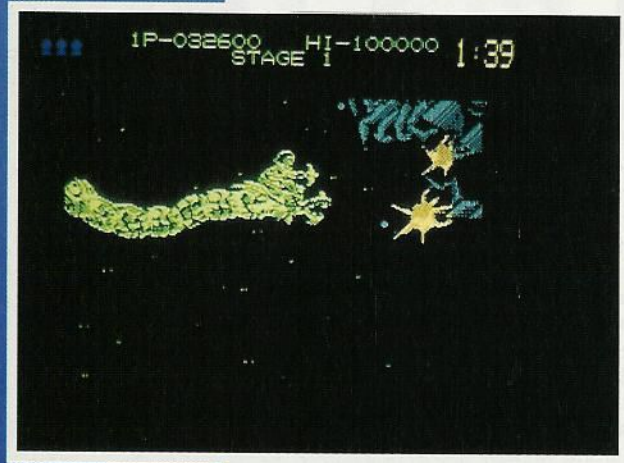
Les vieilles histoires de Dragons ne font plus peur à personne. Maintenant, les héros d'Activision les chevauchent, allégrement, et se battent contre les forces du mal.

L'empire Agamen a bien de la chance. Son roi, Karyus, est âgé de quinze ans, la politique qu'il applique est donc moderne, jeune, et surtout, fun. Loin des vieux croûtons dirigeants les royaumes frontaliers, le peuple du roi Karyus est heureux, tout est parfait, tout va pour le mieux. Sauf que...

Sauf que cette joie de vivre dérange les conspirateurs qui aimeraient beaucoup faire revenir le roi des ténèbres sur le trône d'Agamen. Pour cela, ils ont envoyé des hordes de monstres, et de créatures toutes plus haineuses les unes que les autres dévaster les paisibles contrées d'Agamen.

En temps que roi, vous vous deviez de montrer l'exemple en allant combattre ces ennemis d'une méchanceté sans nom. Tout petit, votre père vous avait offert un dragon nommé Bahamoot. Maintenant, il a grandi, bien sûr, et il est même plutôt énorme. C'est sur son dos que vous allez combattre, combinant ainsi les tirs de votre arbalète magique à ses flammes meurtrières.





La guerre fera rage, aussi bien dans le ciel, que sur terre, pour mieux combattre, vous pourrez ramasser des capsules d'énergie. Celles-ci vous permettront d'augmenter votre puissance de tir.

Maniez votre dragon, qui vous obéit au doigt et à l'oeil, et orientez sa queue afin qu'elle explose la gueule de vos ennemis. Cette même queue pourra vous servir de bouclier pour les tirs ennemis un peu trop dangereux.

CPC **82%**

Le Spectrum, de Lord Sinclair, vous connaissez? Bon, alors vous connaissez aussi le style de graphismes qu'on a l'habitude de voir sur cette bécane: des sprites en une couleur, et les couleurs qui se mélangent quand ces lutins se rencontrent. Eh bien Dragon Breed sur CPC a tout des graphismes spectrumesques. Le problème, c'est que, normalement, le CPC est plus performant, surtout au niveau des couleurs. Dommage.

Hormis ce défaut, de taille je vous le concède, Dragon Breed se révèle assez prenant. Ca tire de tous les côtés, le dragon répond étonnamment bien, et les sprites se déplacent rapidement. Il faut dire que les programmeurs ont utilisé une feinte classique, il n'y a pas de décor qui scrolle, l'effet de vitesse et donné par des petits points représentant des étoiles. C'est tout de même plus rapide à animer. Mais ce n'est pas grave, le joueur acharné a son compte de massacre, et en plus il aura la joie de zapper des monstres prenant une bonne partie de l'écran. D'autant plus que toutes ces explosions lumineuses à souhait sont accompagnées de bruitages kroumchikes et pataclaquesques.

Allez, un conseil, jouez à Dragon Breed avec des lunettes de soleil, ainsi, le défaut de couleurs paraîtra plus naturel, et vous aurez l'illusion d'avoir le jeu d'arcade du siècle entre les mains.

Seb

GRAPHISME	13
SON	14
ANIMATION	14
MANIABILITE	15

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, CPC DISK ET CPC K7
PRIX : 170 F environ sur CPC DISK, 130 F environ sur CPC K7, 260 F environ sur ST

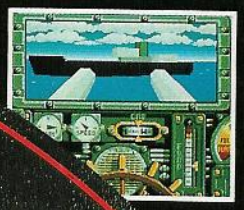
PC & COMPAT

AMSTRAD CPC et CPC+

ATARI

AMIGA

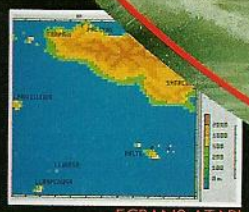




A.D.S

ADVANCED DESTROYER SIMULATION

ECRANS ATARI







FUTURA

DISTRIBUÉ PAR

LORICIEL

(1) 47 52 18 18

En Méditerranée et dans l'Atlantique Nord, les forces belligérantes s'affrontent dans des combats acharnés.

Aux commandes de votre destroyer, réussissez en 15 missions différentes à anéantir les unités navales et aériennes ennemies.
Pour vous y aider une multitude d'options sont à votre disposition : cartes détaillées, rapport des avaries, lance torpilles, poste de D.C.A, etc.
Des mois de recherches historiques.
Des algorithmes en 3D faces cachées temps réel.
Des graphismes superbes,
FONT DE A.D.S UNE SIMULATION DE COMBATS MARITIMES EPOUSTOUFLANTE DE REALISME !!

tests

Crime Wave

Pour les étrennes, US Gold nous propose le plus beau jeu d'arcade du monde sur PC. Non, le plus beau jeu d'arcade du monde.



MEGASTAR joystick

PC 95%

Ben voila exactement l'antithèse de ce que je dis à propos de Bard's Tale (j'adore me citer). Ici, en effet, ce qui compte, c'est ce que l'on voit à l'écran et ce qu'on entend. Sortir un jeu d'arcade sur PC avant tout autre standard est une gageure, mais se débrouiller pour qu'il soit quasi-parfait laisse rêveur. Faut dire qu'en 8 disquettes, soit près de 3 Mo de données une fois installé, Crime Wave est monstrueusement fabuleux. Ah oui, c'est là un petit défaut, il vaut mieux posséder un disque dur pour profiter de la chose mais pas de panique, il est toutefois possible de jouer à une version «minimale» prenant moins de place en mémoire. Dans tous les cas, faire un jeu d'action aussi rapide en 256 couleurs VGA touche au miracle. C'est d'autant plus miraculeux que la bande son, intégralement digitalisée selon une nouvelle méthode répondant au doux nom de RealSound, ne nécessite l'adjonction d'aucune carte. Bon plan, le manuel explique même comment brancher son PC sur une chaîne au moyen d'une petite bidouille. Hé hé, m'est avis qu'on entendra parler du RealSound à l'occasion de la sortie des prochains logiciels du même éditeur.

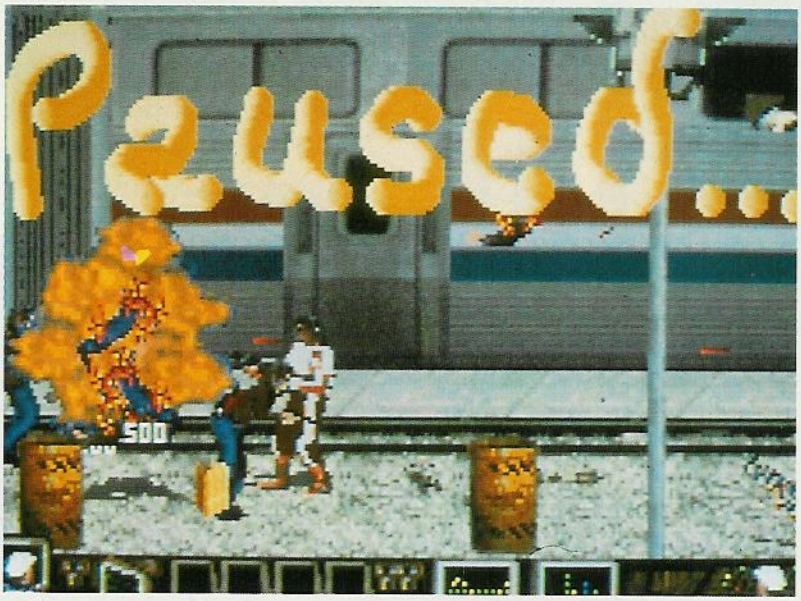
On se surprend à imaginer la même chose sur CDI, le jour où il sortira des cartons. Tenez, et croyez bien que je pèse mes mots, Crime Wave fera date dans l'histoire du jeu sur micro.

Dirty Moulinex

GRAPHISME VGA	19
SON PC	19(!)
ANIMATION	18
MANIABILITE	18

DISPONIBLE SUR PC
PRIX : 300 F ENVIRON

Arcade oblige, pas de prise de tête en ce qui concerne le scénario: les méchants ont une fois de plus frappé. Cette fois, ils ont enlevé la fille du président. Une bien belle plante, soit dit en passant. Bref, il va s'agir de secourir la pauvre enfant avant une issue qui pourrait bien être fatale. Chemin faisant, il faudra aussi en profiter pour nettoyer la ville de toute la pègre qui la vampirise: drogue, extorsion de fonds, menace et malversations en tout genre, va y avoir du boulot. Heureusement, au cours de la partie, il est possible de trouver des armes assez efficaces. Vous connaissez l'inspecteur Harry et son gros calibre? Laissez-moi rire, le lance-machin que vous pouvez utiliser, à condition de faire le plein de munitions, est un véritable engin de



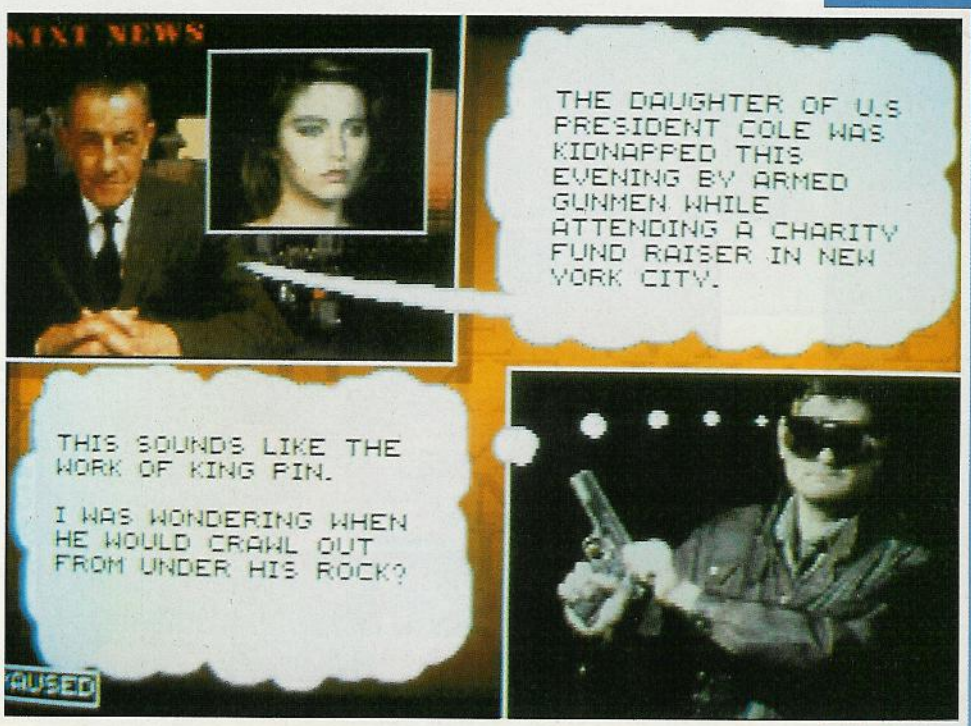




mort à côté duquel n'importe quel 957 Magnum passerait pour un lance-pierres. Un appui discret sur la bonne touche et baoum, voila l'adversaire transformé en pâtée pour chien. Et encore, la pâtée premier âge pour ceux qui n'ont pas encore de dents. Vous voyez le genre, bouillie sans grumeaux. Tenez, c'est pas compliqué, quelque soit le nombre d'adversaires se trouvant dans la ligne de mire, le résultat est le même: une roquette part et quelques instants plus tard, des bouts de bras et de jambes montent en l'air avant de retomber en poussière. «Dust to dust, ashes to ashes» comme disait l'autre (mon pote Willy, Shakespeare, quoi).

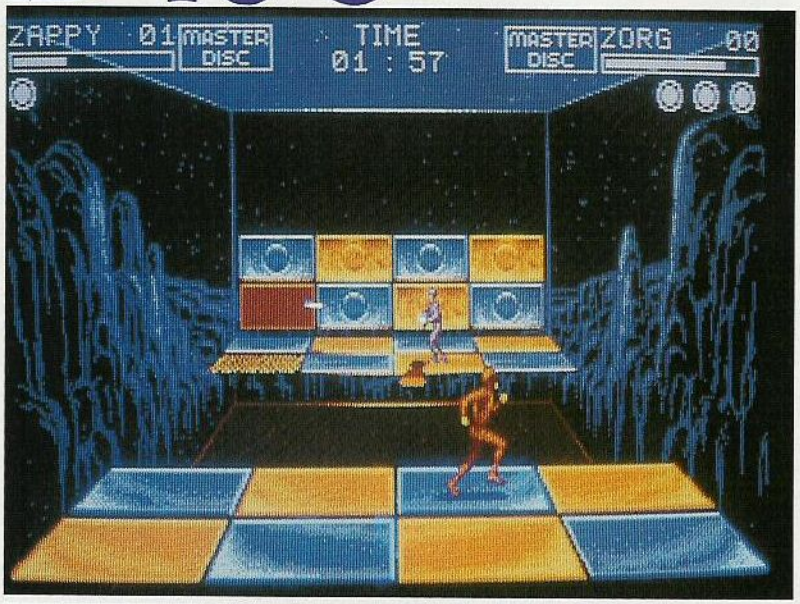
Ah ben oui, que voulez-vous, on ne sauve pas les starlettes sans casser des os.

En cours de partie donc, en plus de la collecte habituelle de munitions, potions de régénéressence et autres vies supplémentaires, on pourra aussi mettre la main sur un bon paquet de dollars. N'allez pas croire que ce fric pourra être dépensé sans regarder à la dépense de façon dispendieuse, il permet simplement de gagner des points supplémentaires. En revanche, les armes et munitions devront être utilisées sans compter. En effet, en plus de la sulfateuse dont je vous disais tout le bien que j'en pense il y a de ça quelques lignes (de texte, pas de coke), on peut utiliser une mitraillette moins définitive, mais d'autant plus pratique que les munitions ne manquent pas. De temps en temps, on trouvera aussi une super mitrailleuse permettant de tirer plusieurs coups en même temps. Ah... un bon jeu d'action bien saignant, ça fait du bien de temps à autre.



Disc

Avec Loriciel, la séquence choc du film «Tron» devient un sport à part entière.







Les petites distractions de plage ont pris une énorme importance en ces temps futuristes, puisque le frisbee est devenu plus qu'un sport: une véritable religion. Sur un terrain suspendu, vous allez affronter des adversaires de choix en vous lançant un ou plusieurs discs afin faire disparaître les dalles formant votre aire de jeu pour éliminer votre adversaire. Vous pouvez gagner la partie de plusieurs façons: soit en faisant chuter le joueur par manque de dalles, soit en lui pompant toute son énergie à force de prendre des discs dans la tronche, soit aux points lorsque le timing se termine. Les terrains sont construits donc de huit dalles au sol, et du même nombre symétriquement disposé au fond. Lorsque votre disc frappe une dalle du fond, et selon le nombre de coups qu'elle peut emmagasiner, elle disparaît en même temps que sa sœur au sol. Vous pouvez jouer seul contre l'ordinateur ou à deux dans un face à face torride, sachant que le joueur penant la place du fond se verra désavantagé vu qu'il n'a pas la vision du mur du fond, et qu'il devra calculer les dalles de l'adversaire par rapport aux siennes, parfaitement identiques.

Au début, vu votre manque d'expérience en la matière, vous serez placé dans le tableau des joueurs de disc comme novice. Au fur et à mesure de vos victoires, vous grimperez de niveau en acquérant une dextérité supérieure. Pour y arriver, un mode entraînement vous donnera l'occasion de fignoler vos réflexes, un mode challenge vous proposera l'affrontement d'un adversaire au choix (essayez le Grand Maître Eagles pour voir combien de secondes vous tiendrez), le mode Tournoi vous fera jouer contre des adversaires tirés au sort, et le mode Championship vous les fera affronter du plus faible au plus fort, jusqu'à ce que vous perdiez.

Selon le niveau du joueur, vous pourrez jouer avec un, deux, trois ou quatre discs, et vous verrez que la stratégie de jeu change complètement selon le nombre de projectiles. Question maniabilité, Disc est hypersimple: lorsque vous lancez votre disc, il aura votre couleur. Tant que votre adversaire n'aura pas fait de parade ou ne l'aura pas rattrapé, il ne changera pas de couleur, et vous pourrez ainsi frapper plusieurs fois de suite sur son terrain. Pour le rattraper, il suffit d'attendre patiemment sans bouger qu'il revienne dans vos mains. Maintenant que vous avez bien compris le principe, il ne vous reste plus qu'à aiguiser votre disc avant de commencer une des parties les plus folles que vous n'ayez jamais entamé.

ST
90%

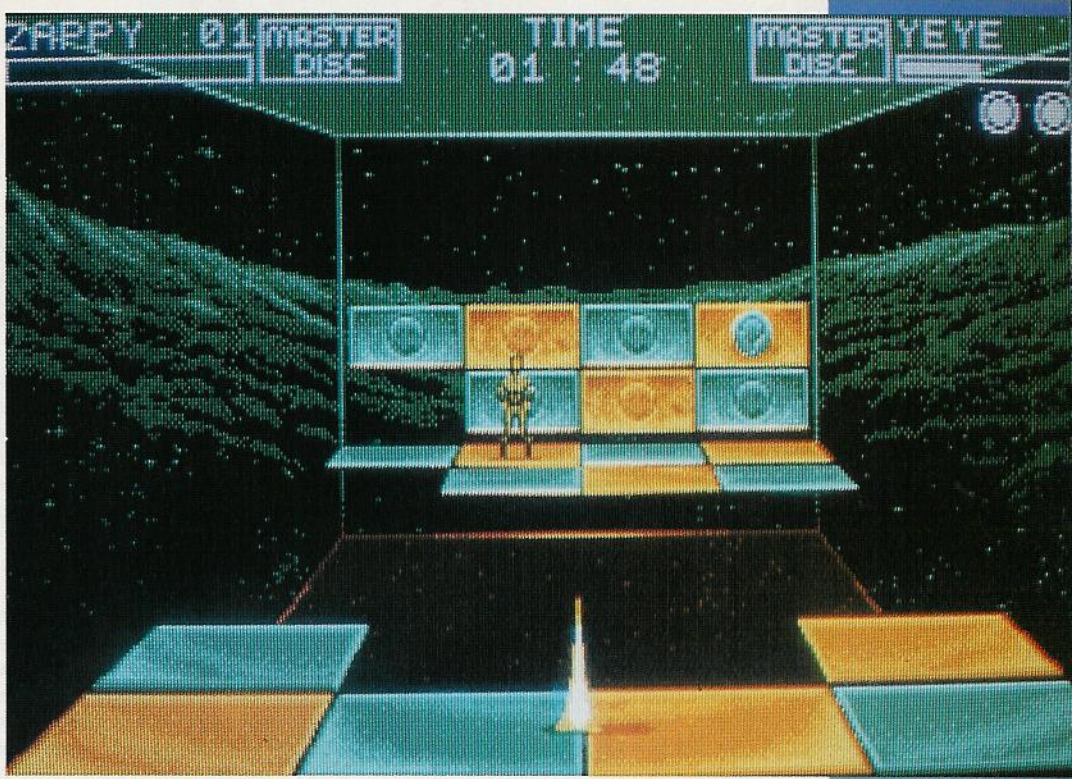
Rien qu'au premier coup d'œil, on reconnait la patte de Dominique «Maupiti Island» Sablon pour les graphismes. Ils sont fins et réalistes, les personnages étant parfaitement proportionnés et prenant des poses faisant penser à la fois à la danse classique et à la course à pied. Mais ce qui nous intéresse le plus dans ce jeu, c'est l'animation. Elle est rapide, même extrêmement rapide tout en restant dans les limites du réalisme, les joueurs faisant des sauts périlleux ou perdant l'équilibre au bord du terrain. Avec Disc, on n'a pas une seconde de répit, les points morts n'ayant pas leur place sur le terrain. Mais c'est incontestablement la jouabilité qui fait de Disc un excellent jeu, la maniabilité étant d'une simplicité enfantine et le répondant des joueurs étant quasiment parfait. Avec un peu d'entraînement vous arriverez à contrôler votre disc à la perfection, et c'est là que le jeu prend toute sa valeur, quand on se surprend à affronter les autres joueurs avec la même hargne qu'un combat réel. Pour terminer et juste avant de relancer le programme pour m'éclater un peu, parlons de la musique et des bruitages digitalisés, créant une parfaite ambiance futuriste et collant impeccablement avec le jeu.

Ka

GRAPHISME	16
SON	17
ANIMATION	16
MANIABILITE	17

DISPO SUR ST AMIGA CPC
PRIX : 250 F ENVIRON POUR ST AMIGA
200 F SUR CPC DISK UNIQUEMENT





LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

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

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

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



3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE



Carmen Sandiego

Le gang de Carmen Sandiego a encore frappé. Votre commissaire divisionnaire, Mr Broderbund vous a chargé de l'enquête. Reste à prouver de quoi vous êtes capable.

Cela fait déjà cinq ans que tous les flics d'Interpol courent après le gang Carmen Sandiego. Cinq longues années pendant lesquelles cette association de malfaiteurs a déjoué tous les pièges des super flics de la planète. Cinq longues années de vols en tous genres, d'effractions, au nez et à la barbe des Sherlock Holmes les plus perspicaces. Hier soir encore, un éléphant en ivoire d'une très grande valeur a été dérobé dans un musée du Caire. Les débuts de l'enquête tendent à prouver que c'est un coup de Sophie Stiquet, un des 10 membres du gang. C'est à vous de trouver les indices, d'obtenir un mandat d'arrêt, et de rattrapper le suspect. Votre enquête vous fera parcourir le monde de long en large. De ville en ville, vous questionnerez les réceptionnistes des grands hôtels, les gardiens de musées, les ambassadeurs. Tous pourront vous aider à faire avancer l'enquête. Tout d'abord à identifier le voleur, puis, en étant perspicace, à deviner sa prochaine destination afin de l'intercepter.

En plus d'une bonne connaissance des manies du gang, vous devrez ressortir et utiliser vos acquis géographiques. Tout a son importance. C'est bien ça qu'on vous a appris à l'école de la police. Récupérer les informations, analyser, et procéder au recoupement.

Bon, je sais, vous avez obtenu votre diplôme d'enquêteur parce que votre père était déjà flic lui-même, «il en est mort, ce con», mais voilà enfin l'occasion de prouver que vous n'êtes peut-être pas qu'un pistonné de plus. Votre chance de prendre de la promotion, et d'atteindre le grade ultime de «super-flic».

CPC 85 %

Carmen Sandiego est un jeu au concept intéressant. En fait, il se trouve à la frontière du jeu et du logiciel éducatif. Le but étant d'apprendre la géographie sans avoir l'impression d'étudier, en jouant. D'habitude, les tentatives dans ce domaine donnaient des softs chiants à mourir, où l'on ne voyait que le côté professoral du programme. Chiant.

Dans Carmen, chaque lieu est agrémenté d'un dessin bien réussi d'un lieu caractéristique de la ville où vous vous trouvez. Vous dirigez l'action à l'aide de menus et d'icones, qui vous permettent de récolter des informations, et de voyager de ville en ville. Le voleur que vous recherchez ne passe jamais inaperçu. Dans chaque ville, quelqu'un l'a vu, et vous délivre un indice. Cet indice fait souvent référence à des textes qui se trouvent dans l'atlas de poche, livré avec le logiciel, s'il vous plaît. c'est là que le côté éducatif entre en jeu, le joueur est obligé de consulter des informations culturelles sur le pays, la ville, les coutumes du lieu où il se trouve. D'où apprentissage en douceur. Très efficace, et très réussi.

Pour le confort d'utilisation, quand vous jouez, l'odinateur enregistre en permanence l'état de votre partie. Ainsi, vous pouvez y revenir à n'importe quel moment pour essayer de monter en grade en résolvant des enquêtes de plus en plus difficiles.

Carmen Sandiego est un bon jeu, mêlant analyse, connaissance et réflexion, qui pourra paraître un peu facile au début pour les plus âgés d'entre vous, mais patientez, le chef de gang, Carmen, est loin d'être facile à ratrapper.

Seb

GRAPHISME	16
SON	13
ANIMATION	--
MANIABILITE	18

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, PC, CPC DISK
PRIX : 320 F ENVIRON

BLUE MAX/DAS BOOT

Blue Max

LE simulateur de combat aérien.
- Contrôlez un des huit meilleurs chasseurs de la l[ere] Guerre Mondiale.
- Volez avec les plus grands pilotes (Richthofen, Fonch, Mannock, Rickenbacher) et apprenez leurs ruses et leurs techniques.

GEN HIT
"Les graphismes sont superbes avec des formes en 3D formes pleines très détaillées, des tirs et des explosions en bitmap, rendant le jeu d'un réalisme incroyable".

TILT HIT
"The Blue Max bénéficie d'une superbe réalisation qui ajoute encore au réalisme des combats".
"L'animation est pariculièrement fluide. La première guerre mondiale comme si vous y étiez".

A 2000 métres d'altitude, un seul objectif: Survivre.





Séquence de combat en VGA

Vue en mode stratégique



GRAPHIQUES EN 3D
256 COULEURSEN VGA
EFFETS SUR CARTES
ADLIB SOUNDBLASTER

Distribué par UBI SOFT

DAS BOOT

HIVER 1941
Vous êtes le seul maître à bord de votre U BOOT dans les eaux glacées de l'Atlantique Nord.

GEN HIT
"Un simulateur qui se caractérise par une grande jouabilité et des phases d'actions passionnantes".
"La vue sous l'eau et légèrement trouble ce qui montre le réalisme de cette simulation et donne en même temps une atmosphère oppressante".

TILT HIT
"Le programme présente des scènes vraiment magnifiques."
"Les effets de couleurs de ces sous-marins sont extraordinaires toute la rédaction est restée muette d'admiration devant ce plan magnifique . . . c'est dire! DAS BOOT est sans aucun doute le simulateur de combat sous marin qui développe l'ambiance la plus réaliste."
"DAS BOOT est un programme que vous devez posséder ne serait ce que pour ses graphismes et son animation, pour l'ambiance qu'il développe. Une grande première sur PC."

Vos nerfs sont mis à l'épreure dans les profondeurs oppressantes de l'Atlantique Nord.





Vue au périscope des avions ennemis. Couleur VGA

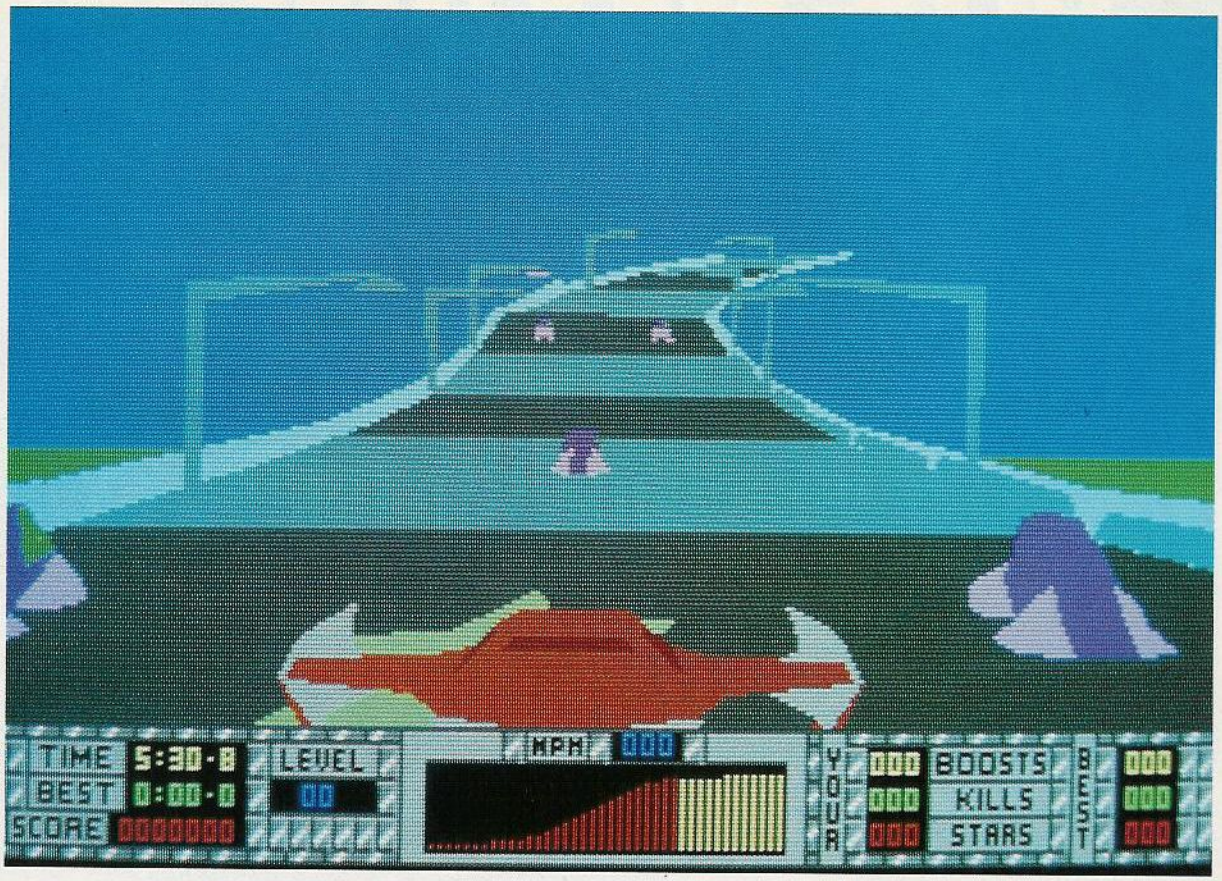
Champs de mines dans l'Atlantique Nord. 256 couleurs VGA



MINDSCAPE INTERNATIONAL

M I N D S C A P E

Disponible dans les FNAC fnac et les meilleurs points de vente



Stun Runner

Domark se lance tête baissée dans une conversion d'un excellent jeu 3D, et se fracasse la tête sur des murs calculés.



Dans Stun Runner, vous êtes censé commander un des engins les plus rapides du monde, dans des tunnels en trois dimensions, sur des parcours sinueux et bourrés d'embûches. En réalité, vous dirigez effectivement un engin dans les dits tunnels, mais pour ce qui est de la vitesse, il faudrait revoir le programme. Ne vous attendez donc pas à être époustouflé par une réalisation foudroyante, Stun Runner est jeu dans lequel il faut simplement manipuler de droite à gauche un engin futuriste, pour lui faire prendre le chemin le plus rapide afin d'arriver à la fin du parcours avant que le timing ne soit épuisé. Les quelques obstacles que vous pourrez rencontrer sont les engins ennemis, dans lesquels il faut tirer à grand coups de laser. Vous rencontrerez aussi les Stun Ship, qui sont des cases vous faisant passer à la vitesse de la lumière (en théorie) et vous rendant invincible pendant ce temps. Si vous êtes un amoureux fou de la 3D vous pourrez peut-être trouver votre compte dans Stun Runner, sinon vous



ne pourrez qu'être frustré par la lenteur et l'ennui du jeu.

AMIGA **63%**

Dieu que c'est saccadé. D'accord, la 3D calculée c'est pas facile à animer correctement, mais là, pour peu que trois sprites soient à l'écran en même temps, ça rame. A part aller de droite à gauche, suivre le parcourt fléché sur les parois du tunnel pour aller plus vite à la façon des bobsleigh, le jeu n'a aucun intérêt. Vingt-quatre niveaux sont à franchir pour arrivé à la fin, mais vous pourrez commencé dès le onzième, pour bien vous rendre compte que même plus loin, ça ne change pas. Même si vous étiez un fou de Stun Runner en arcade, vous ne retrouverez rien de tout ce qui faisait l'intérêt de la première version. Décevant.

Ka

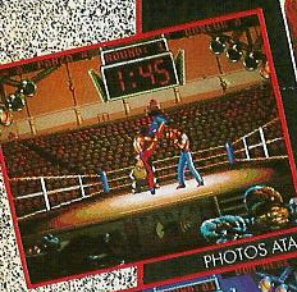
GRAPHISME	13
SON	13
ANIMATION	12
MANIABILITE	14

DISPONIBLE SUR PC, ST, AMIGA, AMSTRAD EN 91
PRIX : 300 F ENVIRON SUR PC ; 250 F ENVIRON SUR ST ET AMIGA

Groupe Loriciel

FUTURA

PRESENTE

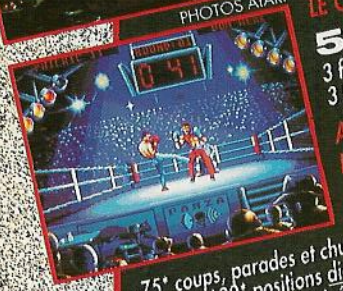


PHOTOS ATARI









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

KICK BOXING

WKA

LE SOFT LE PLUS ATTENDU DE L'ANNEE

CPC / CPC +,
console GX 4000

IBM & COMP, CGA
EGA / VGA.

AMIGA,
ATARI

LORICIEL

Metal Master

MEGASTAR joystick



Avez-vous déjà vu deux robots se foutre sur la gueule? Eh, eh, Infogrames vous donne l'occasion de le faire et d'y participer.

Vous connaissez les jeux de karaté où tout le monde se frappe dessus? Ben là, c'est pareil, sauf que les japs sont remplacés par deux robots. Deux robots customisables, qui plus est. En effet, au début du jeu, une certaine somme d'argent qui vous est attribuée va servir à vous fabriquer un champion sur mesure. Pendant cette séquence, vous pouvez ainsi réparer, vendre des pièces qui ne servent plus ou acheter des bras, des jambes, des torses et des têtes de plus en plus balaises. Ensuite, direction le centre d'assemblage et en route pour le Robotop ou l'atelier de César (le sculpteur qui fait des compressions de métal). Nous sommes maintenant dans l'arène. Les deux adversaires sortent du sol. Le combat commence. Waouw, super. Non seulement, les mouvements sont très nombreux et réalistes mais le combat se fait aussi dans le sens de la profondeur. Comprenez par là que les deux robots peuvent ne pas se trouver sur la même ligne. C'est de la 2D mais avec deux profondeurs, si vous préférez. C'est très pratique parce que certains coup de laser et autres missiles sont difficilement évitables si l'on ne s'est pas muni du bouclier plasmique adéquat. En bas de l'écran où se déroule le combat, des indicateurs représentant les différentes parties composant le robot se teignent de rouge au fur et à mesure des dégats. Il est ainsi possible d'imaginer un robot en parfait état de combattre mais privé de l'usage de ses jambes. Bon plan, le mode deux joueurs est possible et là, ce qui était super devient carrément insensé.

Moulinex D2



ST 92%

Les graphismes sont à tel point splendides qu'on les croirait issus de dessins 3D en raytracing (et je suis prêt à mettre ma pince à couper que c'est le cas). Les couleurs, elles-mêmes, sont véritablement extraordinaires tant l'effet de brillance sur le métal des armures est bien rendu. En ce qui concerne les bruitages, de purs digitalisations, bravo également. Ces bzzz et ces pshhh-clik sont plus vrai que, euh, nature. Enfin, et pour un jeu aussi speed, c'est important, les mouvements sont très bien réalisés: voir un robot se retourner est absolument splendide. Voilà, le Tatou nous a encore pondu une merveille. Cette fois, ne changez plus d'équipe, vous tenez le bon bout.

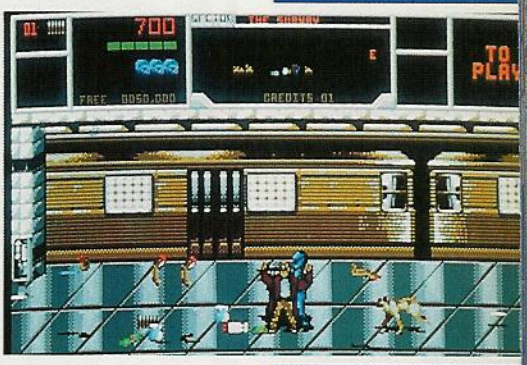
Moulinex

GRAPHISME	17
SON	18
ANIMATION	17
MANIABILITE	15

DISPO SUR ST AMIGA ET PC
PRIX : 250 F ENVIRON

C'est la mode en ce moment et Ocean ne se démarque pas en sortant un jeu dans lequel il faut tuer tous les dealers. A jouer avec sa haine.





Narc

C'est pas la peine de vous le répéter, les médias le font suffisament: la drogue c'est pas bien, ça fait bobo. Dans Narc, vous incarnez l'un des deux agents du D.E.A. (Drug Enforcement Agency), et vous allez directement dans les rues pour tirer sur tous les dealers et leur piquer leur marchandise (que vous devrez rendre à vos chefs, sans en goûter un grain). Les dealers sont faciles à repérer, ils ont des tronches de monstres débilisés à outrance, boitant et bavant comme Quasimodo ayant chopé le Sida. Comme ça on est sûr que c'est les méchants, et peut-être que les enfants apprendront le geste qui sauve la vie: leur jeter des pierres dans la rue. C'est avec un immense plaisir que vous allez donc vous défouler sur ceux qui attisent le fléau de notre société, en les mitraillant ou en les explosant avec des lance-roquettes. Narc est un gros Shoot'Em Up qui se rapproche énormément de Crime Wave avec les digits en moins, mais avec la même action. Dans le ghetto, dans le métro, dans des hôtels ou dans toutes sortes de lieux différents, votre but sera de détruire le plus de dealers possible, de ramasser l'argent, la drogue et les armes traînant par terre puis de vous échapper par la porte indiquée sur un scanner en haut de votre écran. Onze niveaux sont à franchir avant de rencontrer le gros ponte de la drogue: Mr Big (mais non, pas Bouygues). De l'action en perspective.

AMIGA
80%

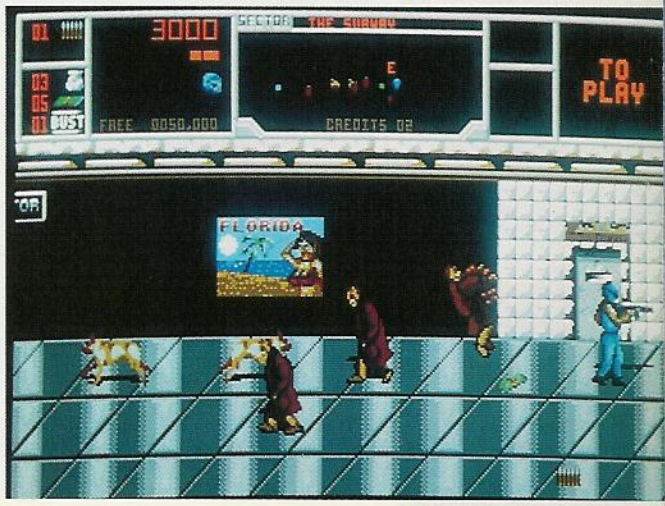
Beaucoup d'animation au tableau de Narc, surtout lors des explosions en série des dealers. A côté de ça, des chiens galopent d'un bout à l'autre des écrans, dans des démarches tout à fait réalistes. La musique vous impressionnera surtout en page de présentation, puis elle sera remplacée par d'excellents bruitages durant le jeu. Vous pouvez jouer à deux en même temps, l'un prenant le personnage bleu, l'autre le rouge, grâce à un deuxième joystick. Malgré une morale un peu trop manichéenne, Narc reste un bon jeu dans lequel on tue pour le plaisir de jouer, et inversement.

Ka

GRAPHISME	15
SON	16
ANIMATION	16
MANIABILITE	15

DISPO SUR ST AMIGA ET CPC
PRIX : 250 F ENVIRON SUR ST ET AMIGA; 110 F SUR CPC K7; 150 F ENVIRON SUR CPC DISK

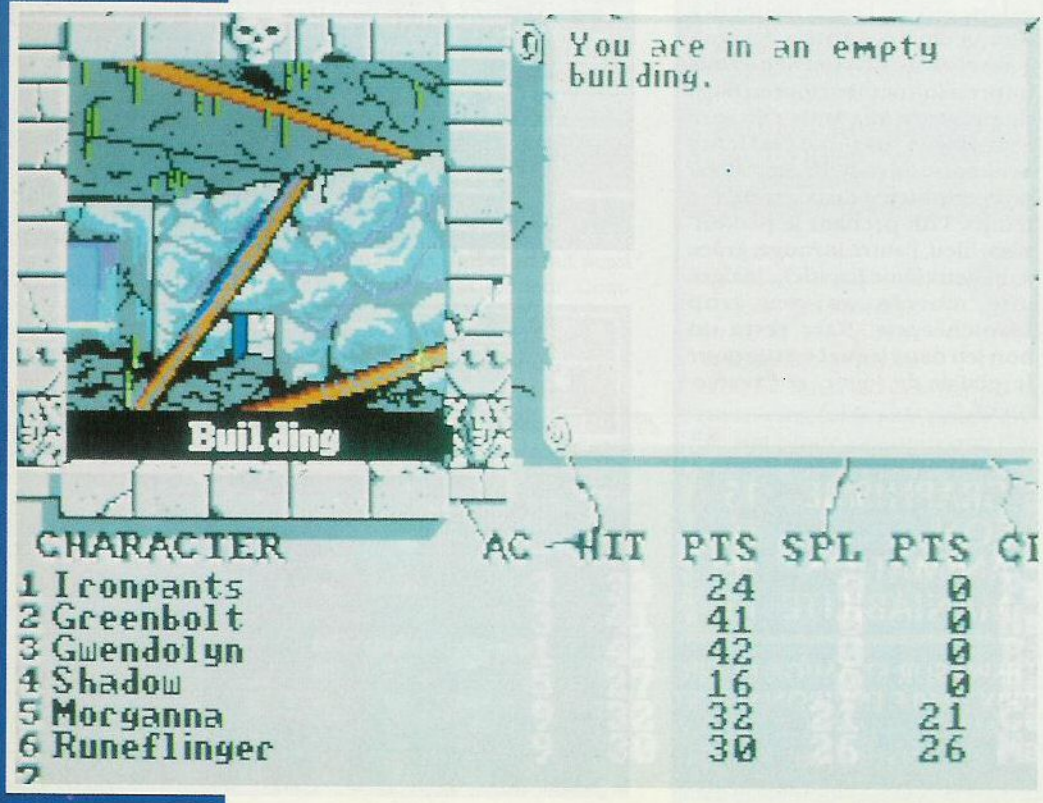




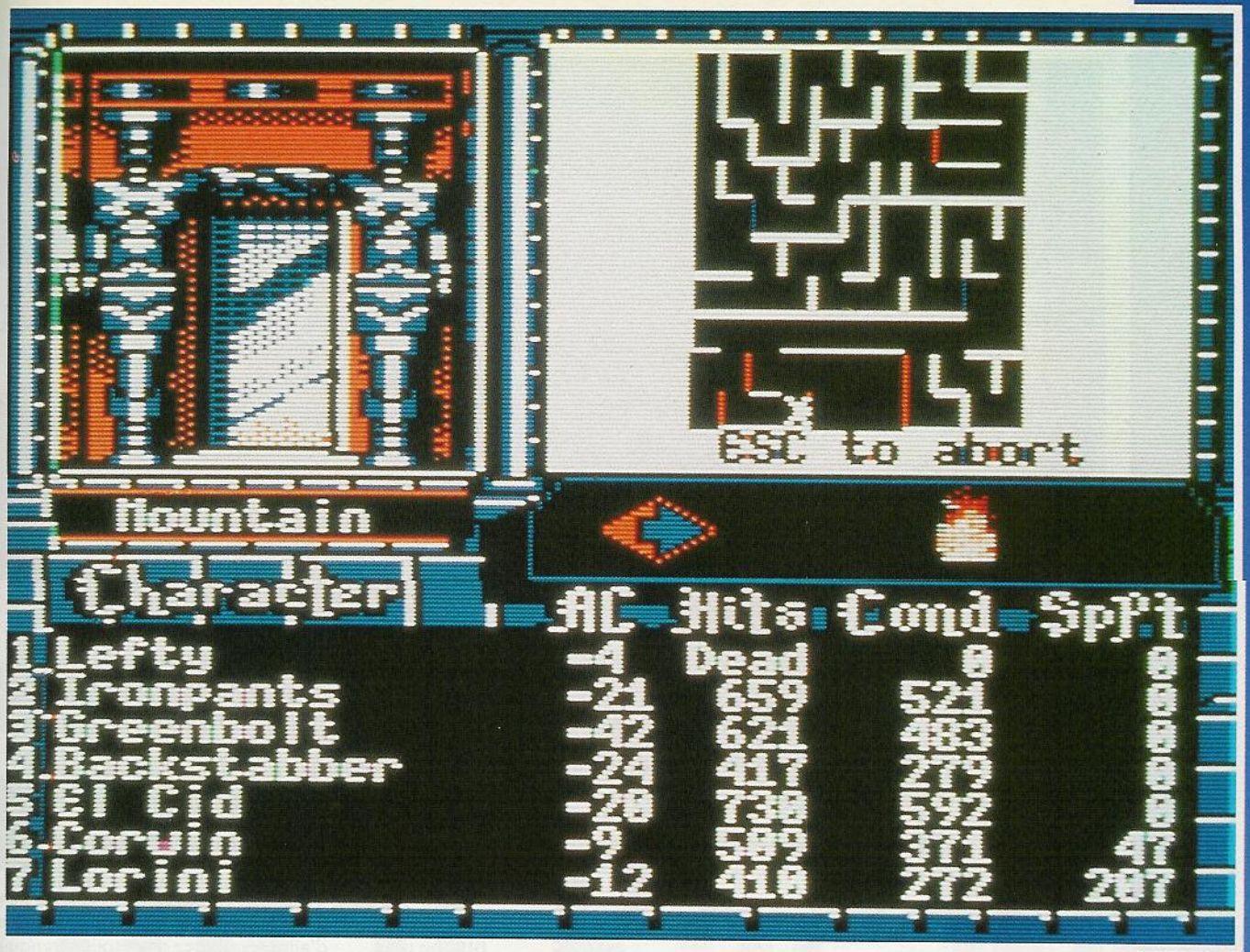


Bard's Tales III

Electronic Arts s'est enfin décidé à porter sur PC le retour de la revanche du fils des contes du barde III, et c'est une bonne chose.



Alors que le monde pensait être définitivement débarrassé de Mangar et de ses sinistres agissements, le revoici qui surgit en plein milieu de Skara Brae. Très vite, la fête destinée à célébrer la victoire du bien sur le mal se transforme en un épouvantable carnage. Bref, il va falloir une fois de plus combattre ce triste sire mais cette fois-ci, le combat devra se dérouler dans plusieurs parties du pays. Il faut dire que dans ce troisième volet, les gens d'Electronic Arts se sont littéralement surpassés. Ce ne sont pas moins de 7 dimensions comportant plus de 80 (!) labyrinthes qu'il va falloir explorer. En effet, pour réussir à défaire Mangar, les aventuriers vont devoir rassembler les mots et les objets magiques adéquats. Mais au fait, que veut dire 7 dimensions? O joie, sonnez trompettes et résonnez disquettes, les aventuriers ne sont désormais plus confinés à leur triste



monde souterrain: certes, il y a des couloirs, certes, les promenades en ville - Skara Brae ou autres - sont prévus, mais voyez-vous, et notez que la nouvelle risque de vous plonger dans un état extatique proche de la béatitude, voyez-vous, donc, il est enfin possible d'explorer la campagne environnante. Mieux que ça, même, il existe des mondes de glace, des mondes de roc, des mondes marins, des jungles, des... Oula.

Bien entendu, j'en vois déjà en train de râler et de dire que pour cartographier tout ça, ce ne sera pas de la tarte. Qu'importe, le logiciel bénéficie d'une fonction de carte automatique pour les dungeons. Mieux encore, afin de ne pas trop user la semelle de ses chausses et cothurnes, un sort de téléportation permet de se rendre à certains endroits comme par magie. Détail amusant, ce sort, qui est mis en œuvre au moyen d'une «roue à codes» bien connue des utilisateurs de jeux PC, fait office de protection. Naturellement, il ne s'agit pas de faire une promenade de santé et de rentrer chez soi; le danger est présent à tous les coins d'écrans et puisqu'on en parle, sachez que ce ne sont pas moins de 500 monstres différents qu'il faudra combattre. Du coup, en plus de nouvelles armes dont je vous laisse le plaisir de découvrir l'usage, le nombre de sorts utilisables se voit porté à 100. De même, grand changement par rapport aux épisodes précédents, l'équipe, qui peut comporter jusqu'à 8 membres, prend en compte les caractéristiques de deux fois treize classes (mâles et femelles), sans parler des monstres de rencontre qu'il est parfois possible d'enrôler dans l'équipe. A ce sujet, et c'est encore une bonne surprise, les persos supplémentaires sont sauvegardables sur disque et certains peuvent même être soignés. Pour faire bonne mesure dans la démesure, sachez également qu'ils peuvent porter du matériel (mais pas l'utiliser, faut pas exagérer). En ce qui concerne les classes, deux nouveaux magos font leur entrée: le chronomancer et le geomancer. Tout ça pour vous dire que BT3 est une merveille et que celui qui dit le contraire se prenne un Mangar's Mallet à 800 points de dégâts, j'ai dit.

PC

95%

Il est parfois difficile de se baser sur les critères habituels pour parler d'un tel jeu. Regardez les notes, c'est vrai qu'elles sont bonnes sans être tout à fait excellentes. Stop ! Ne commencez pas à dire que le pourcentage est trop élevé. C'est que BT3 ne peut se résumer à une suite de jolis dessins animés et mis en musique. On aura compris que la note globale prend en compte tous ce qui ne se voit pas à priori: la gestion des perso et des combats exemplaire, la complexité de l'énigme et surtout, la taille du monde à explorer, à tel point démesurée qu'on se demande comment les programmeurs ont-ils fait pour tout rentrer sur 3 disquettes. Ceci étant, le graphisme de certains monstres est cependant bien venu et les musiques, si elles n'exploitent pas encore assez les capacités de la carte AdLib, sont bien meilleures que ce qui s'entend d'habitude sur PC.

Moulinex le Cantor

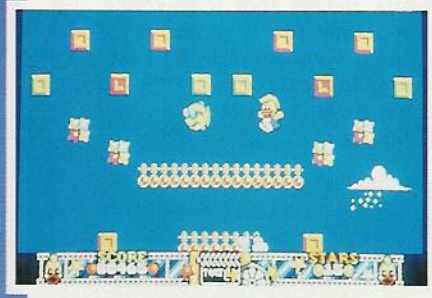
GRAPHISME EGA 15
SON ADLIB 16
ANIMATION 15
MANIABILITE 16

DISPONIBLE SUR PC, ST ET AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON



Un canard vous offre des fleurs? C'est l'effet magique d'Impulze...

Edd the Duck



Edd le canard est peut-être inconnu pour l'instant en Europe, mais en Grande-Bretagne, il devient un héros culte. Attention, les tortues Ninja américaines, car Edd l'européen est plus mignon que vous! C'est une marionnette qui apparaît de temps en temps dans les programmes pour les enfants sur la BBC, la télé anglaise. Il ne parle pas, mais il couine de façon attendrissante, si tant est que ce soit possible, est toujours habillé cool et rencontre des tas de stars. Bien sûr, sa célébrité devait amener ce qui nous intéresse aujourd'hui: un jeu basé sur son personnage. Edd est coincé dans les immeubles de la BBC et on lui a donné la tâche de rechercher 20 célébrités dans trois endroits différents, chacun représenté par trois niveaux. Si il n'y parvient pas, la BBC ne peut plus filmer et c'est une catastrophe. Les différents tableaux reprennent les émissions télévisées: la météo, les effets spéciaux, les programmes pour mômes... Dans chaque tableau, il y a un tas d'objets divers et variés, et d'obstacles. Edd The Duck est un jeu de plateforme, un peu dans la lignée de Rainbow Islands, sans toutefois le "poli" graphique qui a fait la légende de ce dernier; mais après chaque partie, vous vous retrouverez avec les mains rouges et le joystick plein de sueur. Le tableau de la météo fait évoluer Edd vers le haut, alors qu'il saute de plateforme en falaise et de murs en nuages, en passant par diverses briques. A mesure de sa progression, il doit toucher des étoiles, et se balader de droite à gauche pour attrapper celles qui sont apparemment placées dans des endroits impossibles à atteindre. Les sauts sont faciles à exécuter, mais parfois les objets sur lesquels vous vous apprêtez à sauter disparaissent brusquement et vous retombez quelques écrans plus bas; il faut alors tout remonter. Edd doit éviter à tout prix les abeilles, les poissons, les mains baladeuses dont le contact est fatal. Edd est bien sûr armé, mais son arme est différente selon les niveaux; dans la météo, il tire des boules de neige qui immobilisent les méchants pendant six secondes, ce qui lui permet d'aller récupérer des étoiles tranquillement. Dans le niveau des effets spéciaux, il y a des décors capricieux, des fusées et des avions se baladent sur des fonds surnaturels. Le dernier niveau est le plus beau, graphiquement: des masques de clown, des bonbons et des cornets de glace servent de plateforme.

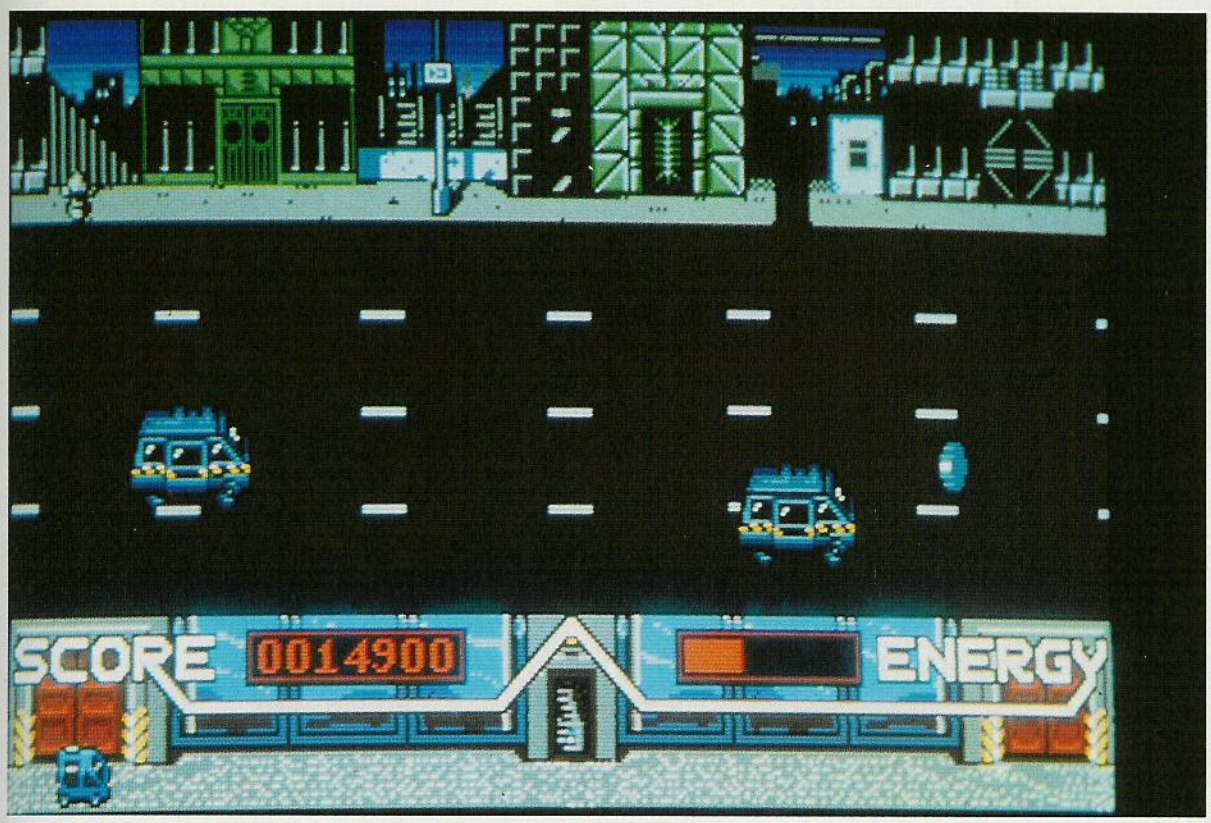
AMIGA
72%

Le concept de Edd the Duck est simple et le maniement est facile. Un bon joueur se lassera peut-être rapidement, à cause du niveau de difficulté peut-être un peu bas, mais un joueur moyen appréciera certainement beaucoup. La musique en fond sonore permanent est très agréable, et le jeu est tel qu'on peut très bien jouer sans connaître le personnage.

Derek

GRAPHISME	15
SON	15
ANIMATION	14
MANIABILITE	14

DISPONIBLE SUR AMIGA, SUR ST EN 91
PRIX : 250 F ENVIRON



Ocean va faire un tour sur Mars, à la rencontre de Schwarzy. Ce sera l'ultime affrontement.

Total Recall

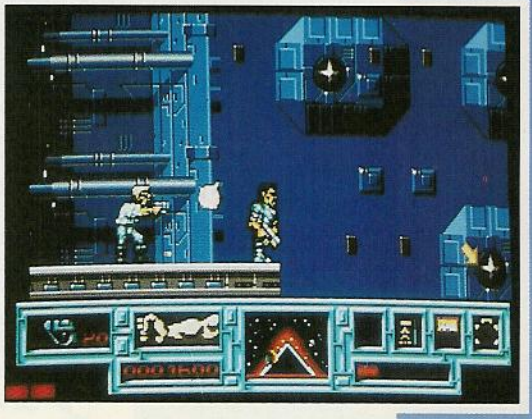
Si vous avez vu le film, sachez que le jeu reprend les scènes-clé du scénario en les adaptant à la façon d'un bon gros jeu d'arcade. Si vous ne l'avez pas vu, voici le descriptif des cinq niveaux du jeu: dans le premier niveau, Doug Quaid, le personnage que vous dirigez et qui ressemble étrangement à un acteur musclé et connu, doit retrouver le contenu de sa malette dispersé dans un niveau de plateformes, afin de retrouver son identité. Dans le second, c'est à bord d'un taxi qu'il va devoir semer d'ignobles méchants. Le troisième niveau ressemble au premier, sauf que ce sont des rebelles qu'il doit retrouver. Le quatrième se passe également à bord d'un taxi, poursuite digne d'une grande production américaine. Dans le dernier niveau, Doug Quaid affrontera le plus dangereux des méchants, Cohaagen, dans le générateur de Mars. Ressemblant étrangement à Batman, Total Recall reprend les mêmes ingrédients avec des décors différents, recréant assez bien l'ambiance lourde et futuriste du film, tout de métal construit. Des coups de poing et des morts sont à prévoir, surtout si vous rentrez complètement dans le jeu et que vous vous prenez pour Schwarzenegger.

AMIGA
78%

Notre héros aux gros muscles a deux façons de se battre, soit sur des plateformes sur lesquelles il courra dans une bonne animation, poursuivi par des méchants ayant tous les mêmes gueules; soit dans un taxi où l'animation en 3D du décor est suffisamment rapide pour s'y croire réellement. Les graphismes, souvent grisâtres mais c'est la couleur du métal, sont bien dessinés, classiques dans leur conception mais pleins de détails réalistes, donnant une bonne ambiance au jeu. Vous aurez le choix entre une musique rapide pour vous éclater la tête ou uniquement les bruitages, qui sont rares mais digitalisés. Sans être un monstre d'originalité, Total Recall pourra tout de même vous éclater pendant un certain temps. Ka

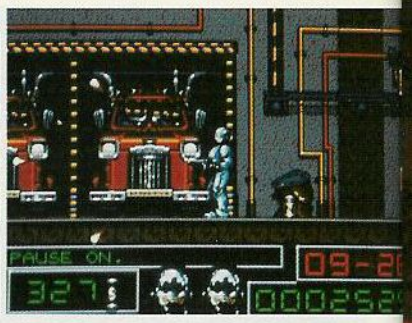
GRAPHISME	15
SON	15
ANIMATION	16
MANIABILITE	14

DISPONIBLE SUR ST AMIGA CPC
PRIX : 250 F ENVIRON SUR ST AMIGA
110 F ENVIRON SUR CPC K7
150 F SUR CPC DISK









Robocop 2

Quand rien ne va plus, quand la drogue et le foutoir prennent le pas sur l'ordre et la tranquillité, Ocean envoie Robocop nettoyer les rues.





Détroit est malade. Cette ville, si paisible il n'y a pas si longtemps, est en proie à un chaos insupportable. Une nouvelle drogue, le Nuke, fait des ravages dans la population, une bande de vauriens dangereux et psychopathes sème la panique dans les boulevards et les habitants de la ville ne savent plus ce que veut dire le mot sécurité. En plus de tout ça, la police est en grève, ce qui tombe très mal vu le bordel qu'il y a dans les rues. Plus qu'une seule solution: Robocop, la bête en acier trempé, le flic indestructible et sans pitié qui revient une seconde fois pour remettre un peu d'ordre dans tout ce remue-ménage. Evidemment, c'est vous qui incarnez le keuf en métal, dans sept niveaux durant lesquels vous devrez descendre tous les hors-la-loi et sauver les innocents retenus prisonnier. Ce qui vous devez toujours avoir à l'esprit, c'est de trouver des bonus pour votre énergie, et éviter les projectiles pour votre santé. Lorsque la couleur grise et brillante de votre armure deviendra verte, c'est qu'il vous faut de l'énergie au plus vite. En sauvant tous les innocents d'un tableau vous gagnerez une vie supplémentaire, gracieusement offerte par l'administration policière de la ville que vous défendez. Avant de vous laisser seul sur le terrain en face d'ennemis enragés et impitoyables, je vous préviens qu'à la fin, lorsque vous penserez avoir rempli votre besogne, Robocop 2 vous fera face et vous devrez le détruire. Je rappelle que c'est une machine réalisée par la police pour remplacer Robocop (le seul, le vrai) et qui a été lancée dans la rue alors qu'elle était bourrée de bugs. Du coup, elle s'est mise avec les méchants et vous tire dedans. Donc, pas de pitié pour la machine.

AMIGA **84%**

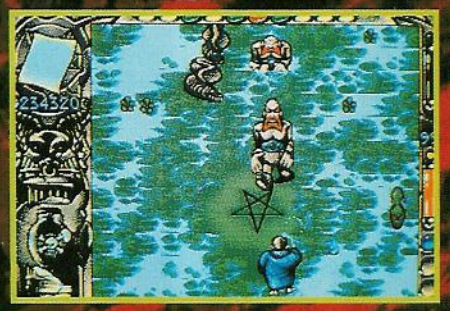
Voici de l'arcade avec un grand A, qui ravira tous les amoureux d'armes à répétition et de morts en pagaille. Ça tire de partout, avec des bruitages d'arme à feu parfaits, ça explose et ça tue à tout va, un vrai régal. L'animation des grand sprites est impeccable, on arrive même à ressentir la démarche lourde et pesante de Robocop, qui pèse un paquet de kilos. La manipulation est classique, vous pouvez faire tirer votre robot dans tous les sens, le faire sauter, se baisser, etc, avec une facilité sans reproche. Contrairement à la plupart des reprises cinématographiques, Robocop 2 arrive à être un excellent jeu dans sa catégorie, tout en reprenant le scénario du film. Indispensable pour se défouler quotidiennement en décimant des tonnes de gens à la minute.

Ka

GRAPHISME	17
SON	16
ANIMATION	16
MANIABILITE	15

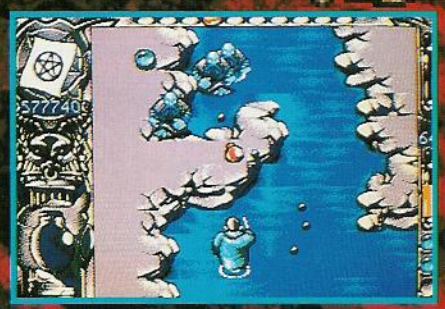
DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON

MYSTICAL



Qu'il est long le périple jusqu'au titre de Magicien Suprême ! Des Marais de l'Eternelle Puanteur aux Jardins d'Eden, affrontez danger et humour, et tâchez de survivre au déluge de monstres bien décidés à vous arrêter !!!







BLABLABLA

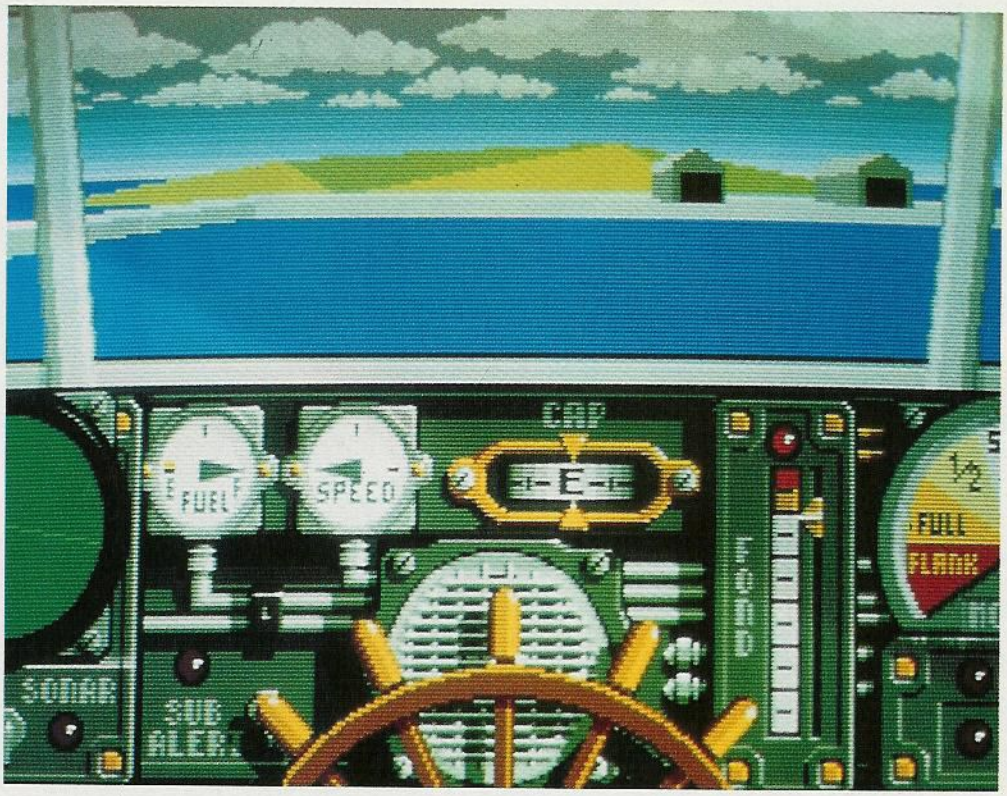


Pour ATARI ST-STE, AMIGA, PC & compatibles, AMSTRAD CPC

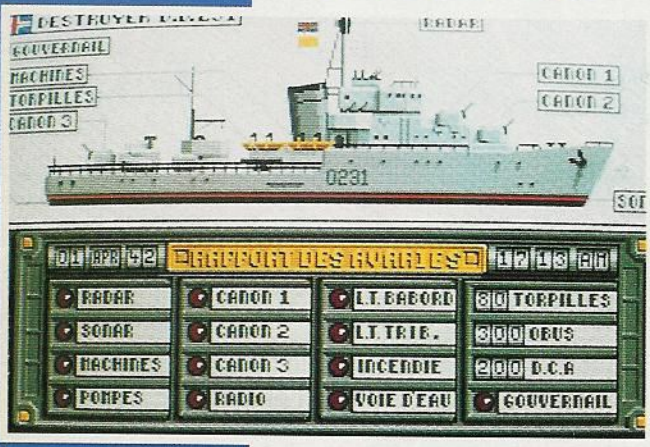


INFOGRAMES

Une bonne petite simulation de destroyer pas trop destroy, ça vous dit? Bon, merci Futura.



ADS



L'ADS n'est pas un nouveau système de freinage anti-bloquage mais bel et bien un Advanced Destroyer Simulator. Vous savez ce que c'est, d'habitude, ce type de logiciels, passionnant je n'en disconviens pas, donne lieu à des modes d'emplois sidérants de complexité et à des jeux non moins casse-tête. Ici, c'est tout le contraire: écrans clairs, commandes simples, scénarios variés et faciles à jouer. Bref, amis du wargame et de la prise de pompon (de marin), ce jeu n'est pas fait pour vous. En revanche, si la perspective de livrer moultes combats maritimes aux commandes d'un engin de guerre assez grand pour se défendre tout seul vous transporte de joie, foncez, vent debout toute, ça va siffler dans les élingues. Ouaip' moussaillon, plusieurs missions vous sont proposées: mer du nord, Méditerranée et manche. A chaque fois, 3 contrats à remplir au choix ou bout à bout. Il faut par exemple intercepter un avion ennemi abattu dans un fjord (pas le fromage blanc, mille sabords!) ou encore protéger un convoi allié des sous-marins de l'ennemi. Bref, de la routine, mais de la routine bien sympa. En début de jeu, un écran permet de configurer les options afin de rendre la partie plus ou moins difficile: munitions et carburant limités, temps de recharge des torpilles réel, affichage de l'ennemi et/ou de ses bases sur la carte. Tout est prévu pour transformer une croisière en voyage titanique, c'est-à-dire se soldant par un gros glou-glou de votre part. En plus de l'écran principal, la vue du pont, on peut accéder à un mode jumelles, aux trois tourelles et aux deux lance-torpilles (babord et tribord). Tenez, un vieux loup de mer comme moi ne résiste pas à l'envie de vous donner un moyen mnémotechnique: pensez au mot «batterie». Ben voilà, le «ba» de babord est à gauche et le «tri» de tribord à droite. On peut aussi se souvenir que les stalagti-tes tombent et que les stalag-mites montent mais ça n'a aucun rapport avec le sujet qui nous préoccupe et qui est, vous me voyez fort contrit d'être obligé de le répéter, la simulation de bateau. Avant que d'être interrompu par cette stupide histoire, je m'apprêtais à vous entretenir d'un passionnant sujet ayant pour thème: cartes et cartes en gros plan dans le logiciel ADS. Sujet vaste s'il en est puisqu'il est possible, en mode zoom, de scroller sur le territoire où le bateau évolue. Là, je vous vois venir, vous allez me sortir la sempiternelle remarque concernant la longueur de ces jeux. Ah, ah, ah. Je me gausse. Une option fort bien venue permet d'accélérer le temps lorsqu'aucun bâtiment n'apparaît au radar. Ah ben oui, y a un radar et un sonar, même. C'est utile pour les sous-marins. Voilà, je dis sans ambage ce que je pense du logiciel: il est simple mais agréable.

AMIGA **68%**

C'est sûr que le produit n'a aucune chance de recevoir le prix du meilleur graphisme ou de la meilleur musique, tout du moins pas à joystick. Dans d'autres canards, c'est envisageable, vu qu'ils racontent absolument n'importe quoi. Trêve de balivernes, s'il est certain que le son est d'une pauvreté rare sur Amiga, ne critiquons pas trop son pauvre graphisme. Franchement, sans être une merveille, il a au moins l'avantage d'être clair et agréable. De même, les commandes qui peuvent se faire au clavier ou au joystick sont très conviviales. Mieux encore, en plus des touches du clavier (T pour torpille et autres subtilités), les touches de fonction sont utilisables.

L'animation, enfin, en 3D, est relativement proprette. Bref, voila un jeu moyen mais bien amusant.

Amiral Moulinex

GRAPHISME	14
SON	10
ANIMATION	14
DIFFICULTE	14

DISPONIBLE SUR AMIGA, ST, PC ET CPC
PRIX : 290 F ENVIRON

Vector Championship Run



L'effet magique d'Impulze strikes again, en 3D cette fois...

SUR AMIGA

Et voici encore un jeu de course de voitures. Vector Championship Run a pris plus de 18 mois de développement, et comporte tous les détails qu'on a l'habitude d'avoir dans des jeux de ce type. Vous contrôlez une Formule 1 dans une série de courses basées sur six circuits connus - Silverstone, Imola, Monaco, Detroit, Tranwell et San Marino, sachant que vous pouvez commencer par celle que vous désirez. Le but est bien sûr de finir en pole position, de terminer tous les circuits et de devenir le meilleur pilote du monde en vous battant contre dix adversaires gérés par l'ordinateur. Vu le nombre de jeux de course sur le marché, il devient de plus en plus dur de les différencier, et bien que Vector ressemble beaucoup graphiquement à la plupart de ses concurrents, il comprend nombre d'ingrédients qui ont été affinés de façon experte. La course est vue du pilote, c'est-à-dire que vous voyez le circuit en face, ainsi que votre tableau de bord et vos roues avant. Rien là de bien original, d'autant que le tableau de bord est un peu pauvre et que les roues ne tournent jamais. Ce n'est que lorsque la course commence que l'on réalise à quel point il a fallu de travail pour donner autant de réalisme et de fidélité à un jeu aussi pauvre en apparence . Maîtriser les différents paramètres est difficile, mais avec tant d'autres voitures, de chicanes, de tournants vicieux et de courbes à négocier, on se prend à changer de vitesse sans arrêt pour aller de plus en plus vite. Et c'est là qu'on se rend compte à quel point ce doit être frustrant d'être un vrai pilote: alors que vous commencez à prendre de la vitesse, vous vous retrouvez derrière un autre véhicule. Arriver à le dépasser est presque impossible, car il n'y a que très peu d'espace pour ça: à peine la largeur de votre voiture, justement. La meilleure chose à faire est d'attendre la ligne droite, et même là, c'est difficile, car les autres conducteurs ne sont pas plus idiots que vous, et que vous n'avez pas de "booster" ou autre fantaisie. C'est ça, la subtilité: vous devez vous comporter exactement de la même façon qu'un vrai pilote, avec les mêmes moyens. Voilà le truc pour dépasser un adversaire: restez dans sa roue, attendez une ligne droite et passez au dernier moment. Car l'effet aerodynamique qui résulte du fait que vous suivez un autre véhicule de très près est extrêmement bien rendu. Il y a d'autres détails, comme le fait que la voiture se contrôle mieux lorsque le réservoir commence à se vider. Et rn plus, la claustrophobie et la frustration finissent par s'installer comme dans la réalité.

AMIGA
82%

Un petit affichage radar du circuit vous permet de voir votre position relative à celle de vos concurrents. Parmi les options de jeu, il y a le choix entre une boîte de changement de vitesses automatique ou manuelle, et il est recommandé d'effectuer quelques tours de reconnaissance pour se familiariser avec les circuits et s'habituer aux accélérations et aux deccélérations dans les courbes - nécessaire si vous voulez gagner.

Vector Championship Run est une très bonne course qui vous mettra vraiment à l'épreuve, si toutefois vous n'êtes pas dérouté au début par ce qui semble être une réponse trop violente de la voiture. La seule critique sérieuse, c'est qu'autour de la piste ne se trouvent que des murs, mais on l'oublie très vite. Le tout est en 3D vectorielle, ce qui donne habituellement un look de pâté aux véhicules, mais ce n'est pas le cas dans Vector. Il est fluide et la détection des collisions est parfaite. Avec cependant un simple rugissement pendant la course et un bruit de choc pendant les accidents, le son a été un peu mis de côté. Vector Championship Run est techniquement une amélioration des programmes existants. Persévérez, vous ne le regretterez pas.

Derèk

GRAPHISME	14
SON	14
ANIMATION	17
REALISME	17

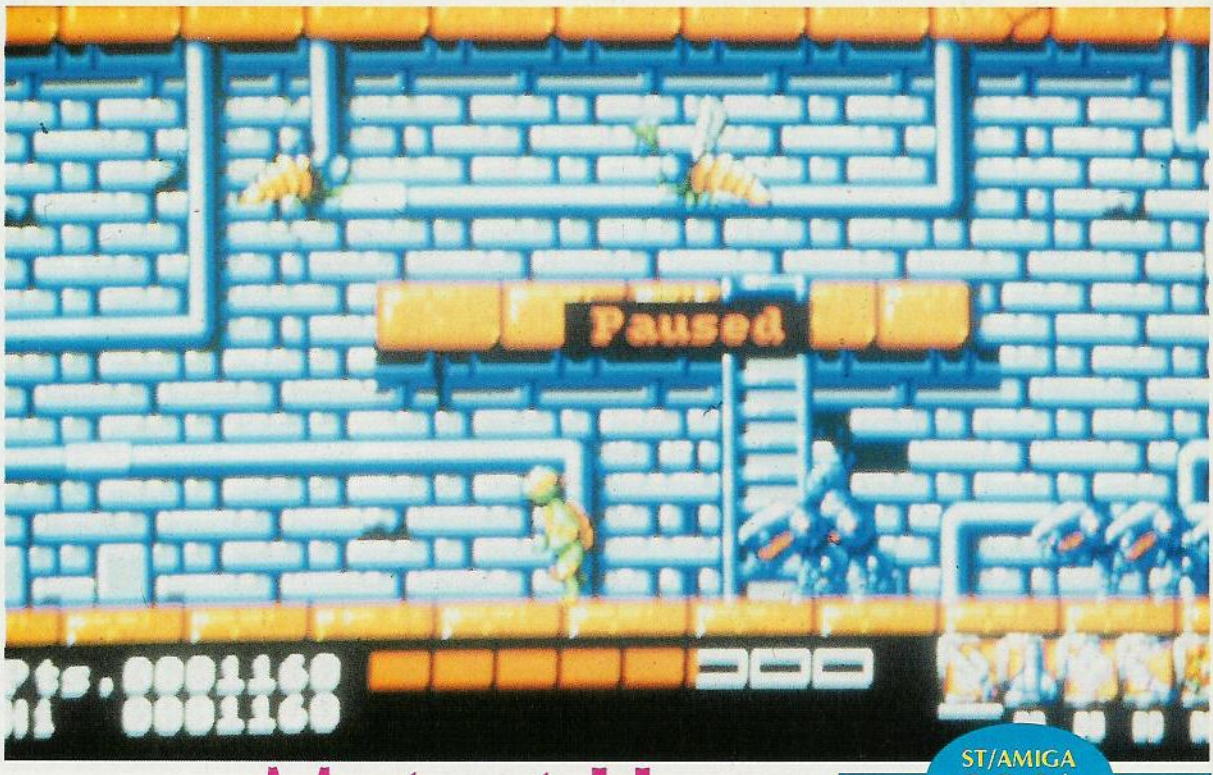
ST
83%

Rien de particulièrement nouveau dans cette course de voiture, si ce n'est l'excellent rendu des mouvements et des chocs. Se jouant à la souris uniquement, vous mettrez quelque temps à contrôler parfaitement votre véhicule, les palissades présentes sur tous les circuits vous rencontreront souvent. Question son, Vector est un peu pauvre, puisque seul le vrombissement du moteur et les chocs se font entendre, mais bon, on n'a jamais vu d'auto-radio dans les Formule 1. L'animation est rapide, ce qui donne un très bon effet de réalisme, et deux rétroviseurs vous montrent les voitures arrivant derrière. Cette option, très utile, est parfaitement gérée. Se bornant à nous offrir le strict minimum au niveau des courses, tout l'intérêt de Vector se situe dans la précision des effets.

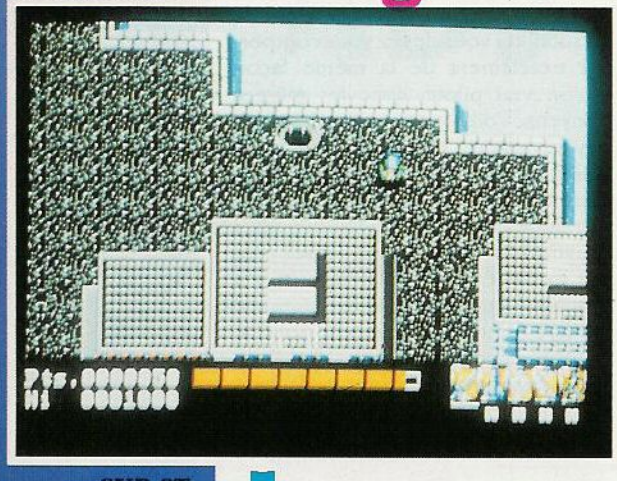
Ka

GRAPHISME	15
SON	13
ANIMATION	17
REALISME	17

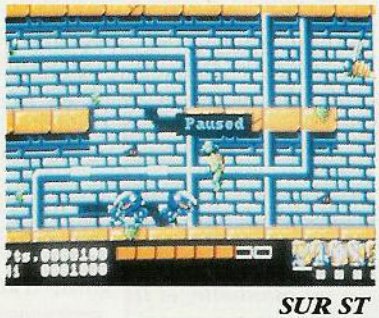
DISPONIBLE SUR AMIGA ET ST
PRIX : 250 F ENVIRON



Teenage Mutant Hero Turtles



SUR ST



SUR ST

On vous l'a déjà dit mais on vous le répète: planquez vos pizzas! Image Works a laché ses tortues.

Les Tortues Ninja, c'est devenu un réel fait de société. On en trouve partout, dans toutes les grandes surfaces à cause de Noël qui approche, sous toutes les formes et supports imaginables. Elles sont sympathiques, et avant de vous ruer dans les salles de cinoche pour voir le film, vous allez pouvoir voir éclater avec le jeu. En faisant un sacré effort de concentration, mais vous pourrez y arriver. L'histoire, c'est celle du kidnapping d'April O'Neil, une sympathique petite vendeuse de journaux, par l'ignoble Shredder, crapule infâme qui ne recule devant aucun sacrifice pour accaparer le pouvoir. A travers les rues et les égoûts de New-York, vous allez devoir la retrouver. Le jeu se divise en deux parties: dans les rues, où l'action est vue de haut, et à l'intérieur des égoûts. Vous pourrez vous battre et éliminer des disciples de Shredder, mais surtout trouver les bonnes entrées d'égoûts. Durant ces phases, vous pourrez aussi rentrer dans des maisons, pour vous battre et pour récolter des pizzas (énergie) et des armes. Visuellement, les séquences d'intérieur sont identiques aux scènes d'intérieur des égoûts, ce qui me permet d'enchaîner donc sur cette deuxième partie. Vous voyez cette fois-ci votre tortue de profil, beaucoup plus grosse et plus détaillée qu'auparavant. Elle pourra sauter très haut pour franchir certains obstacles et se battre contre une floppée d'insectes et de monstres agressifs, et surtout, dans certains endroits, contre des gros balaises qui devront prendre plus d'un coup dans la mâchoire pour disparaitre. Attention à votre énergie, et récoltez le plus de pizzas possible pour assurer.

ST/AMIGA
60%

Comme bon nombre de jeux mettant en scène des héros médiatiques, on est extrêmement déçu lorsqu'on voit ce qu'ils en font sur micro. Teenage Mutant Tralala ne trahit pas cette règle, et encore mieux, il la confirme solidement. Le jeu en lui-même n'est pas franchement intéressant: c'est de l'arcade simple et classique, sans aucune innovation ni trouvaille géniale. Mais là où on est en droit de râler, c'est quand on voit la réalisation technique du produit. L'animation est lamentable: saccadée au possible et insupportablement lente. Les graphismes sont laids, avec un minimum de couleurs choisies par un daltonien ayant mauvais goût au départ. Dommage, car les grenouilles Ninja je les trouve plutôt sympathiques, et comme beaucoup de monde, j'aurais aimé voir un voile d'humour envelopper ce soft, ou juste un peu d'originalité. Il n'en est rien, et on est franchement déçu.

Ka

GRAPHISME	11
SON	12
ANIMATION	10
MANIABILITE	12

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET PC
PRIX : 250 F ENVIRON ; 300 F ENVIRON SUR PC

SOYEZ...

DINAMIC

LA MISSION
VIENT DE COMMENCER.
DANS QUELQUES SEMAINES
VOUS SEREZ DANS
LE FEU DE L'ACTION

DESTINATION :

UNE PETITE ILE
COLOMBIENNE

OBJECTIF :

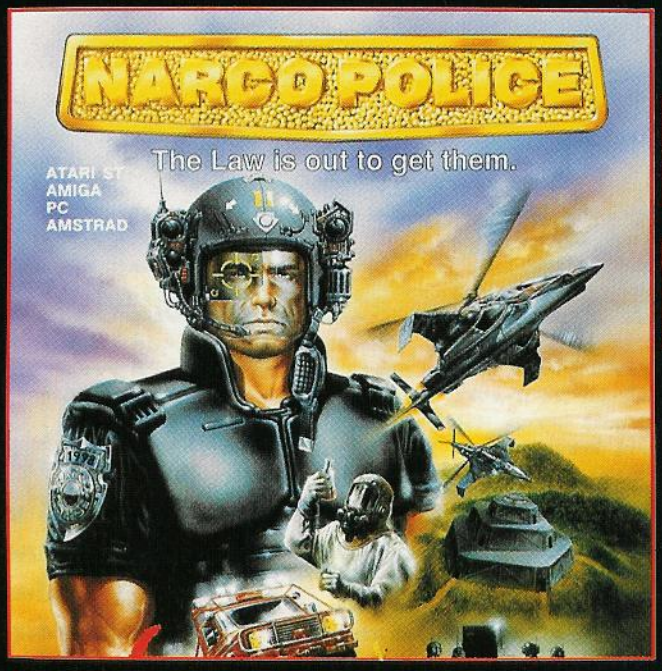
LE BUNKER
DANS LEQUEL SE TROUVE
LE LABORATOIRE
DE FABRICATION
LE PLUS IMPORTANT
DU MOMENT.

DANGER :

UNE FORTERESSE
IMPÉNÉTRABLE
SURVEILLÉE
PAR UNE ARMÉE
DE NARCOTRAFICANTS

EQUIPE :

L'ARMEMENT
LE PLUS SOPHISTIQUÉ
DONT DISPOSE LA POLICE
DU XXIe SIÈCLE.
CECI EST UN JEU DANS
LEQUEL PERSONNE NE VEUT
PERDRE. ET VOUS ?
VOUS ÊTES DANS QUEL CAMP ?





JEUX DISTRIBUÉS
PAR

UBI SOFT

8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL-s/-BOIS
Tél. : (1) 48.57.65.52

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

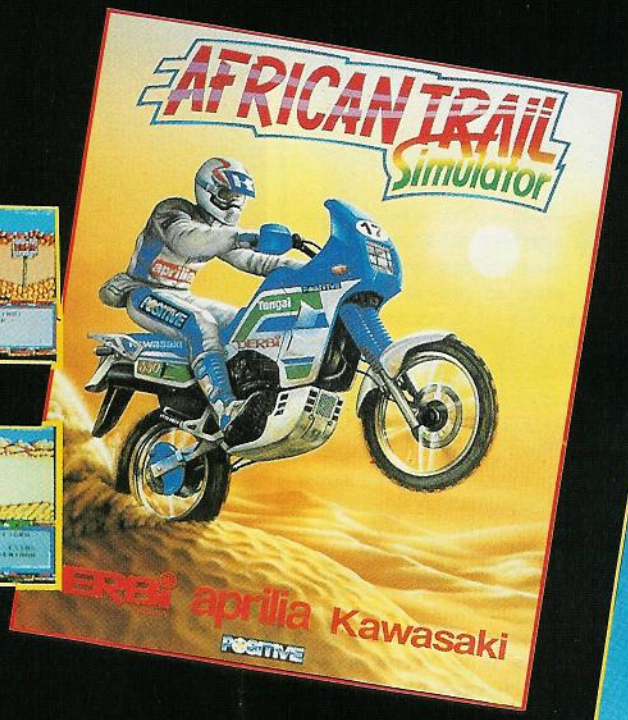
36 15 UBI



PC EGA

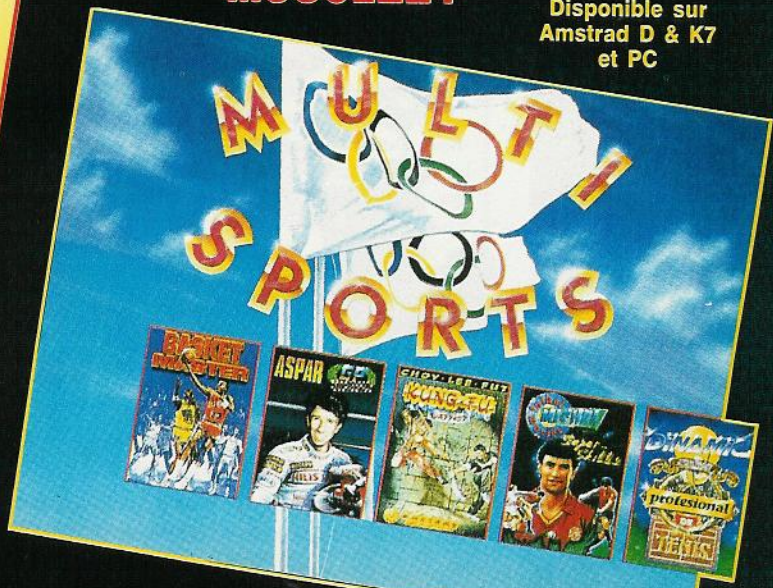


AMSTRAD



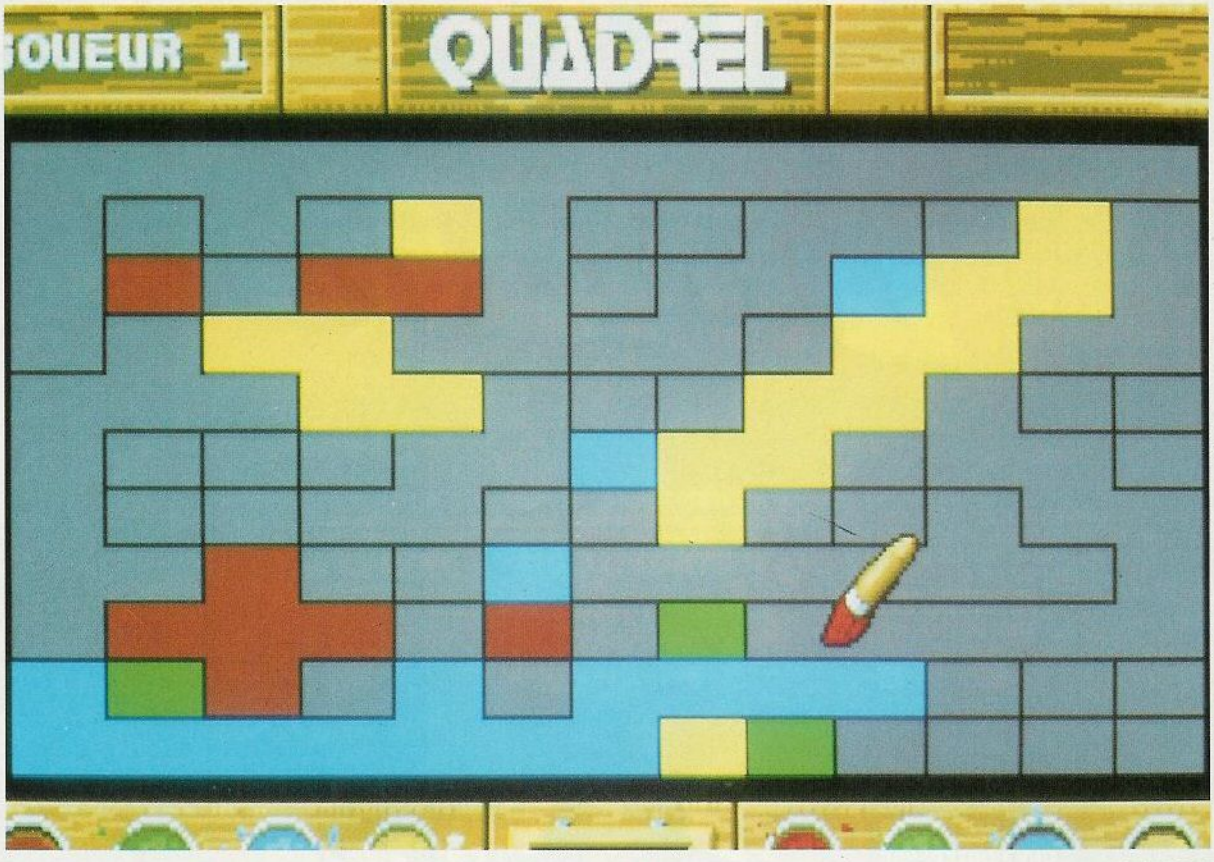
LA COMPILATION MUSCLÉE !

Disponible sur
Amstrad D & K7
et PC



VIVEZ UNE AVENTURE SANS LIMITES !

DISPONIBLES DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE



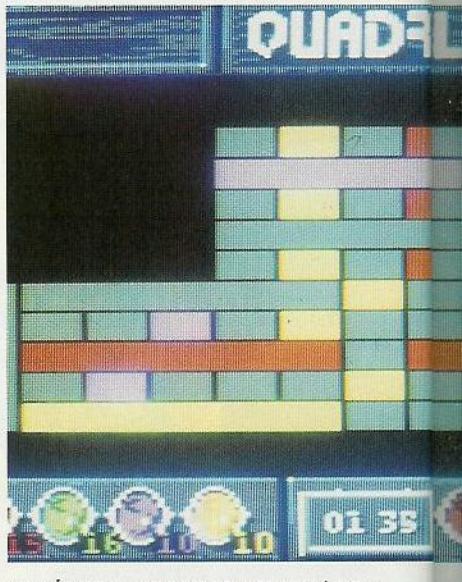
SUR PC

Quadrel

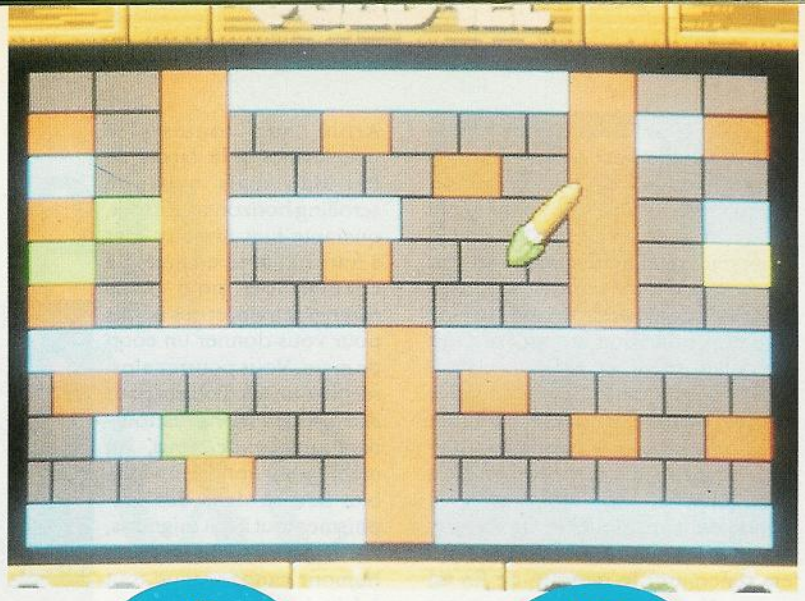
Loriciel vous dévoile le secret des grands peintres pour allier les couleurs entre elles. Il suffit de savoir compter.



SUR ST



De la réflexion colorisée à la couleur réfléchie, Quadrel va vous repeindre l'esprit avec une logique implacable. Devant vous, un tableau découpé de façon primaire à la manière d'un tangram, un puzzle parfaitement géométrique. Aux commandes, un pinceau, que vous pouvez tremper dans l'un des quatre pots de peinture disponibles. Votre but, colorier l'intégralité du tableau sans jamais disposer la même couleur côte à côte. Facile? Oui, au début, dans le niveau 1, avec un nombre de coups de pinceau et un timing infini. Mais dès qu'il s'agit d'économiser ses couleurs pour ne pas se retrouver coincé,



SUR AMIGA

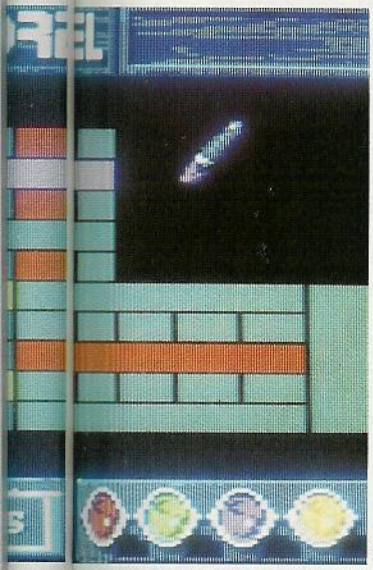
AMIGA
74%

La version Amiga de Quadrel a une jouabilité impeccable, l'ordinateur est rapide et ne réfléchit pas un quart de seconde pour imposer ses couleurs. C'est agréable et ça permet de beaucoup mieux se concentrer. La musique, exactement pareille sur tous les standard et aussi joliment digitalisée ne tape pas sur les nerfs, et on est bien content pour eux. Il ne vous reste plus qu'à remplir vos petits carrés et à nous faire de belles mosaïques en quatre couleurs.

Artemus

GRAPHISME	14
SON	16
ANIMATION	--
REFLEXION	15

c'est moins fastoche. Plusieurs façons de jouer vous sont proposées: à deux, contre l'ordinateur, ou en solitaire. Cette dernière option vous permettra de tester votre sens de la logique en libre, c'est-à-dire en disposant vos couleurs où vous voulez dans le tableau de façon à le remplir complètement, ou en imposé, un curseur vous indique l'emplacement obligatoire à colorier. Ça se complique,



SUR CPC

hein? Différents tableaux vous sont proposés, plus ou moins complexes, ainsi que différentes images découpées lorsque vous jouez en solitaire (feuilles mortes, logo de Loriciel, etc). Le nombre de façons d'aborder Quadrel donne à ce soft une liberté de jeu agréable, et accessible à tous.

ST
75%

On ne peut pas dire grand chose sur la technique de Quadrel, ce dernier étant entièrement basé sur le principe du jeu. Les graphismes sont simples et l'animation quasi-inexistante, seule la musique digitalisée présente durant tout le jeu apporte un plus à ce jeu de réflexion. La mani-pulation à la souris est d'une simplicité enfantine, un poil hésitante lorsque vous installez une couleur. Sans être d'une originalité déconcertante, surtout en cette période de mode pour les jeux de réflexion, Quadrel est un jeu sympathique, mais tête de mort pour les daltoniens (on a fait le test sur Destroy, c'est indubitable).

Artemus

GRAPHISME	14
SON	17
ANIMATION	--
REFLEXION	15

CPC
75%

Quadrel est décidément un bon petit logiciel comme en témoigne cette version CPC: les couleurs sont franches, les déplacements bien fluides et la musique, sans être vraiment indispensable, pas gênante pour la réflexion, ce qui n'est déjà pas si mal. Trève de plaisanteries, il est agréable de voir un jeu aussi simple et en même temps aussi prenant. Simple? Pas si sûr. Disons que la règle se comprend en deux secondes mais que son application demande de nombreuses parties. Il s'agit de réfléchir avant tout et ça, c'est de toute façon une bonne chose.

Moulinex

GRAPHISME	15
SON	15
ANIMATION	--
REFLEXION	14

PC
75%

Dans ce genre de jeu, l'idée prime avant toute chose. Ceci dit, la note technique est tout de même représentative de la qualité du logiciel. Les dessins des «labyrinthes» sont sympathiques et - tout du moins lorsqu'on ne joue pas contre la montre - on se surprend parfois à faire montre de velléités artistiques. C'est vrai qu'une fois remplis, certains écrans ont fière allure. Petit défaut cependant, le déplacement du curseur est parfois un peu lent et tressautant. On regrette aussi qu'il ne soit pas possible de sauver une partie en cours. C'est pas grand chose à faire et ça permet parfois de réfléchir calmement à un problème (celui que pause le dernier tableau, par exemple) sans laisser sa bécane allumée pendant des nuits. Pas de quoi fouetter un petit chat noir jouant avec une balle rouge... Moulinex

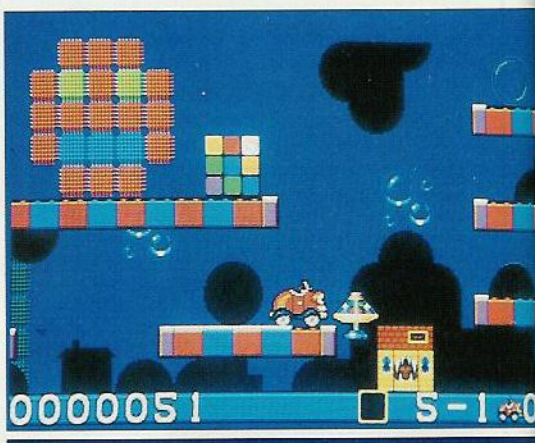
GRAPHISME VGA	16
SON	--
ANIMATION	--
MANIABILITE	16

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, PC ET CPC
PRIX : 250 F ENVIRON ; 200 F ENVIRONSUR CPC

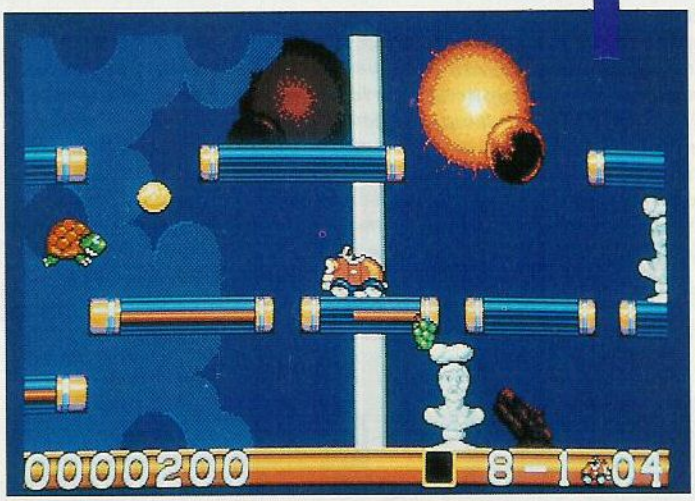
Car-vup

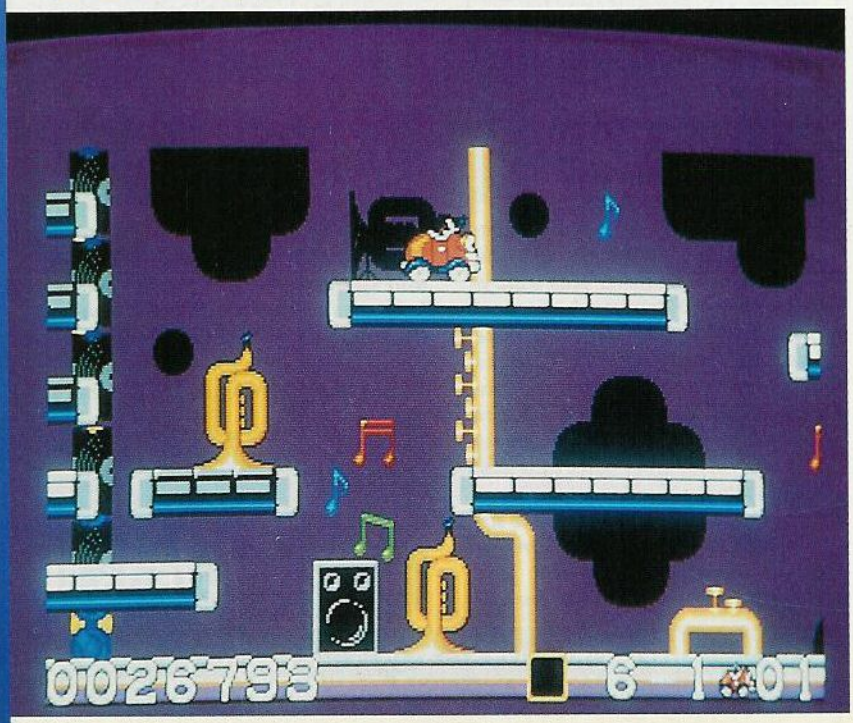
Chez Ubi Soft, même les petites voitures vivent des aventures extraordinaires.

Arnie aime les sucettes, mais elle ne peut pas en manger, vu que c'est une petite voiture. Dans Cartoonland, le monde où elle vit, un dessin est devenu complètement fou et s'est mis dans la tête de semer le mal dans le pays et de devenir un monstre de fin d'écran dans un jeu vidéo. C'est tout à fait réussi, et Arnie va devoir rétablir l'ordre dans les huit mondes infestés. Chaque niveau est construit selon un thème bien précis: le chantier, le niveau fantôme, le jardin, la préhistoire, le pays des jouets, le monde de la musique, le far west, et le dernier, complètement bizarre, vous fera rencontrer le monstre de fin de niveau. Votre but est de faire passer Arnie sur toutes les plateformes à la façon de Pac-Man mais avec un scrolling horizontal. En tout, quarante-huit niveaux sont à franchir, avec un timing à chaque fois pour vous magner le train, et des bonus pour vous donner un coup de main. Vous pourrez ainsi récolter un tas d'objets pour détruire les monstres tournant autour de vous, ou même vous rendre invincible. Réalisé dans des graphismes tout à fait mignons, Car-Vup est pourvu d'un humour cartoonesque tout à fait charmant.









AMIGA
81%

Le décor défile horizontalement grâce à un double scrolling différentiel remarquable. Il est réalisé avec des graphismes surprenants, complètement différents de ce qu'on a l'habitude de voir, sobres et sympathiques. Les bruitages, complètement digitalisés, vous feront entendre des cris et des bruits de tôles fracassées lorsque vous rencontrerez un monstre, mais vous pourrez aussi avoir une musique très bien réalisée rythmant vos actions. Arrière-petit-fils de Pac-Man, Car-Vup est conçu avec suffisamment d'originalité pour séduire tout le monde. ka

GRAPHISME	16
SON	16
ANIMATION	15
MANIABILITE	14

DISPO SUR ST AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON

Golden Axe



ST

Virgin fait encore une fois appel à vos talents pour sauver un roi et sa fille. Attendez-vous à une pluie de coups contre une horde d'ennemis.

Décidément, les rois ne sont à l'abri d'aucun bandit dans les jeux sur micro, et un méchant plein de pouvoirs maléfiques l'a enlevé, lui et sa fille. Vous l'avez compris, c'est à vous de faire tout ce qui est en votre possession pour les retrouver, en affrontant tous les sbires de Death Adder, le méchant en question. En début de jeu, vous pourrez choisir d'incarner un guerrier, une guerrière ou un nain. Chacun ayant leur particularité, il faudra adapater votre façon de jouer selon le personnage choisi. Ensuite, vous voilà directement sur le terrain, en face de plusieurs ennemis n'hésitant pas à vous taper dessus, que vous pourrez éliminer en les frappant plusieurs fois de suite. L'action se passe dans un tableau, duquel vous ne pourrez pas vous échapper avant d'avoir abattu tous les ennemis. Une fois la place nettoyée, une flèche apparaîtra en haut de l'écran, vous indiquant la direction à suivre. Entre les tableaux, vous verrez souvent des petits elfes surmontés d'un gros sac à dos, que vous devrez brutalement secouer pour obtenir des potions d'énergie. Avec suffisament de potion, vous pourrez lancer un sort de destruction tuant tous les ennemis à l'écran. Sur cinq niveaux, dans cinq endroit différents avec des ennemis nouveaux à chaque fois, vous n'avez pas fini de taper.

CPC 76%

Les décors de Golden Axe sont pourvu de beaucoup de couleurs, ce qui rend la page graphique jolie mais souvent trop fouillis pour repérer la position des personnages du premier coup d'œil. L'animation est rapide, le héros donnant des coups à répétition sur les ennemis à une vitesse respectable, mais étant bloqué trop longtemps lorsqu'il prend une baffe pour se relever et riposter. Ça veut dire que dès qu'il se fait toucher par une arme, trois autres coups suivront et il tombera par terre. A vous de taper le premier, donc. Les bruitages se bornent à un petit «scratch» typiquement amstradien lors des impacts, et un petit «bling» quand vous récoltez une potion. Un peu trop fouillis pour une compréhension claire du jeu, Golden Axe peu tout de même vous éclater si vous aimez taper sur tout ce qui bouge.

Artemus

GRAPHISME	16
SON	12
ANIMATION	14
MANIABILITE	15

ST 84%

Pour s'éclater en tapant sur tout ce qui bouge, Golden Axe est parfait. Sur ST, la réalisation technique est particulièrement bonne, mis à part le scrolling du décor quand le personnage change de lieu, qui est inssuportablement saccadé. Mais les actions se faisant dans un décor arrêté, c'est pas grave. Les coups à répétition que donne le héros sont rapides, accentués par des bruitages sonores répétitifs mais agréables. Les graphismes ressemblent tout à fait à ceux de la version arcade, vous ne serez donc pas du tout choqué en retrouvant Golden Axe sur micro. Dommage que les grands sprites n'aient pas plus de phases d'animation, mais il est vrai qu'ils arborent beaucoup de poses différentes dans les combats. Bref, Golden Axe est un très bon jeu d'arcade, rassemblant tous les ingrédients nécessaires à ce genre, et les alliant à la perfection.

GRAPHISME	15
SON	15
ANIMATION	16
MANIABILITE	17

DISPONI!BLE SUR ST AMIGA CPC
PRIX : 250 F ENVIRON CPC K7 110 F ENVIRON
CPC D7 150 F ENVIRON

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

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

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

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

NOUVEAU



3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE



Jones in the Fast Lane

Avec cet ersatz de Monopoly revu et corrigé à l'américaine, sauce ketchup, Sierra vous propose de réussir votre vie dans tous les domaines, bonheur, carrière, argent et éducation.

Tout juste sorti de la High School, votre diplôme en poche (équivalent du bac-calauréat), vous voilà avec tout l'avenir devant vous et une vie à réussir. Mais la réussite, chacun la comprend à sa manière. L'un la voit comme le succès d'une grande carrière, l'autre comme la possession d'une grande fortune, le troisième comme la découverte de grandes connaissances scientifiques, enfin le quatrième comme simplement s'amuser et jouir de la vie (qu'on appelle "la manière normale"). De toutes manières, il y a toujours un peu de tout ce qu'on veut. Donc, fixez vos objectifs et lancez-vous. Tout d'abord il faut bien trouver un emploi, mais sans beaucoup d'éducation, que faire? Il vous faudra commencer par des boulots pas très reluisants, manier le balai et la serpillière, pour pouvoir vivre, payer votre loyer et accumuler un petit pécule. Celui-ci vous permettra de vous inscrire à l'université, afin de suivre les cours qui vous permettront de briguer de meilleurs postes. Ce sera dur évidemment, parce qu'il vous faudra à la fois travailler et suivre des cours. Ainsi passeront les semaines et les mois, mais heureusement il y a le week-end (attention: à la rentrée prochaine, ça s'orthographiera weekend) qui vous permet de sortir et de vous amuser, si votre budget vous le permet évidemment. Ah, sacré budget, il y a quand même quelque chose qui vous pousse à avoir une meilleure situation et à mieux gagner votre vie, vous ne serez pas tous les jours obligé d'aller manger au fast food du coin, frites, hamburger et coke.



PC **80%**

Pour une fois Sierra abandonne ses classiques (et superbes d'ailleurs) jeux d'aventure, pour nous pondre quoi: Jones in the fast lane, un jeu du style Monopoly, où on peut jouer jusqu'à quatre, et dont l'objectif est de réussir sa vie. Tout y est, la recherche du boulot à l'équivalent de l'ANPE, les heures de boulot qui défilent, la course vers l'université pour étudier après le travail, la bouffe au fast food, le petit appart minable, Sierra a réussi une superbe ambiance américaine, type film pour teenagers, avec de beaux graphismes, des animations pas piquées des vers et en prime une superbe musique pour les heureux propriétaires de cartes musicales. Attention, ce jeu ne supporte que EGA et VGA. Tout se dirige aisément à la souris. J'espère que vous apprécierez toutes les petites phrases des gens que vous rencontrerez à la banque, à la boîte de location d'apparts, surtout au fast food, du 100% US, une vraie étude de mœurs.

Duy Minh

GRAPHISME	18
SON	16
ANIMATION	16
COMPLEXITE	13

DISPONIBLE SUR PC
PRIX :300 F ENVIRON

Builderland

Dans un univers typiquement japonais, Loriciel vous propose de résoudre un puzzle grandeur nature.







Builderland est petit jeu réalisé dans le pur style «arcade japonais», avec des petits personnages enfantins et des décors «l'île aux enfants». Pourtant, ne vous méprenez pas, ça n'est pas le moins du monde réservé aux mômes, puisqu'il est spécialement compliqué à comprendre. Non pas pour le principe, mais pour la pratique. Je m'explique. Votre petit bonhomme marche toujours tout droit, et à l'aide d'un curseur, vous devez lui tailler la route devant lui. Pratiquement tous les objets se trouvant dans les tableaux se déplacent, et c'est à vous de placer les bons rochers aux bons endroits pour lui permettre de continuer sa promenade, et de bloquer ou d'exploser les monstres risquant de lui poser un problème. Beaucoup de réflexion est donc nécessaire pour comprendre et anticiper les risques de votre personnage. Un bonus time vous permet tout de même de le bloquer pendant quelques instants, jusqu'à l'épuisement de ce dernier. Tout au long de sa balade, votre personnage pourra ramasser des objets lui servant éventuellement dans les tableaux suivants: une pioche pour creuser un flan de montagne, un téléporteur, un casque pour se protéger des stalactites, etc. Bourré de pièges et d'énigmes, les six niveaux que devra franchir notre ami se terminent tous par un face à face avec un monstre balaise, contre lequel il devra utiliser des armes ramassées au préalable. Entre les nuages qui se déplacent, les rochers ne pouvant bouger qu'une seule fois et les différents ravins infranchissables sans un poil d'ingéniosité, votre matière aura de quoi travailler.

ST
85%

Builderland est avant tout un jeu de réflexion, même si son apparence fait plutôt penser à tous les jeux d'arcades made in Japan que l'on peut trouver sur console, genre Alex Kidd. Le scrolling horizontal, plutôt fluide, défile lentement pour vous laisser le temps d'anticiper les événements, votre personnage marchant toujours à la même allure, d'un pas décidé. L'accompagnant tout au long de ses aventures, une musique joyeuse ressemblant également aux jeux japonnais se fera entendre. A n'importe quel moment du jeu, vous pouvez accéder à votre sac afin de vous servir d'un objet, ce dernier disparaissant par la suite. Autant vous dire tout de suite que Builderland n'est pas un jeu facile, qui vous obligera à recommencer souvent les mêmes parties d'un niveau pour comprendre le parcours diabolique qu'il faut emprunter. Chaque niveau est formé de vingt tableaux, ce qui nous en donne cent vingt au total, chacun d'eux regorgeant de pièges et d'énigmes. Avec les heures que vous allez passer dessus, l'achat de Builderland sera rapidement amorti.

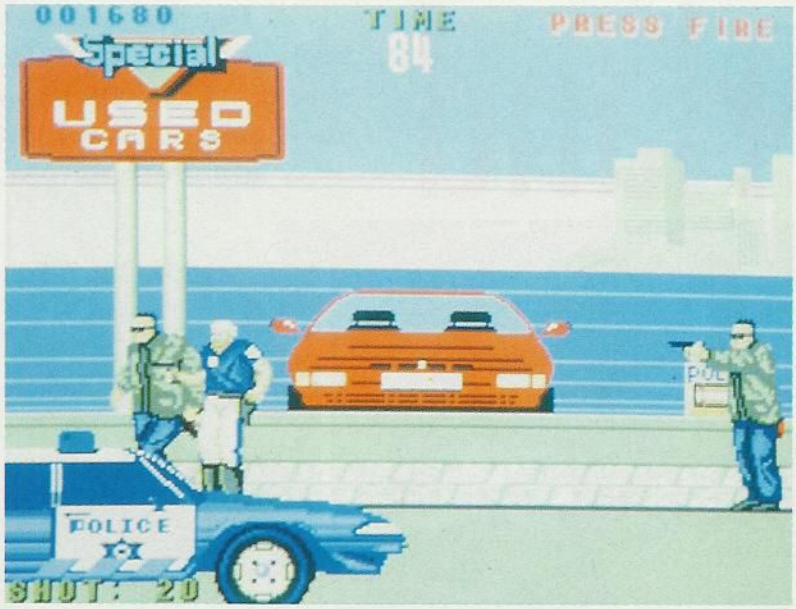
Ka

GRAPHISME	15
SON	14
ANIMATION	15
REFLEXION	17
MANIABILITE	16

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET CPC
PRIX : 200 F ENVIRON

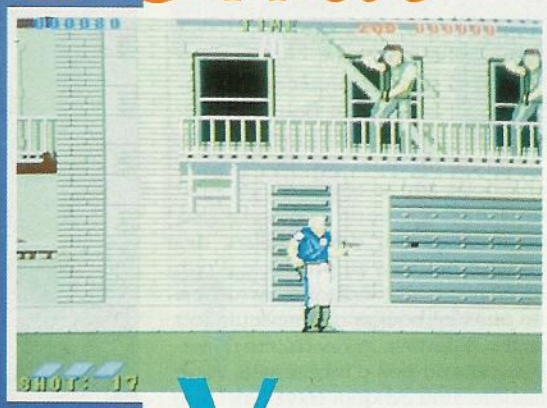
tests

SUR AMIGA



E-Swat

Quand les flics décident de mettre fin à la pègre, US Gold est toujours présent pour fournir les armes.



SUR ST

Vous en avez marre des punks, des skins et des voyous en tous genres traînant dans vos rues à la recherche d'un mauvais coup à faire? Eh bien voilà l'occasion rêvée de régler vos comptes avec eux. Dans E-Swat, vous êtes un policier faisant partie de l'escadron E-Swat, et c'est en descendant un max de malfrats que vous pourrez prendre du grade. Prendre du grade, dans Cyber City, la ville que vous aimez tant, ça veut dire avoir une armure pour vous protéger et des armes démentes pour détruire tout ce qui ne vous plaît pas. L'histoire est banale, reste à voir la réalisation, à cause de laquelle j'ai dû faire d'énormes efforts pour ne pas m'écraser la tête dans le moniteur en gueulant «nom de nom, qu'est-ce que c'est que cette daube!». Oui, en fait je l'ai fait, et c'est avec un mal de crâne torride que j'écris mon test. De toute façon, même si vous ne foutez pas un coup de boule à votre télé, vous aurez quand même mal au crâne en regardant E-Swat.



SUR CPC

AMIGA 51%

Difficile de dire du bien de ce jeu. D'abord, les graphismes sont d'une laideur rare, bâclés et pauvres en couleurs. Mais bon, on a déjà vu des jeux laids et intéressants. En plus, l'animation a rarement atteint un niveau pareil de médiocrité. C'est lent et saccadé, complètement indigne de mon Amiga. Là encore, on a déjà vu des jeux lents et intéressants. La maniabilité ne relève même pas le niveau, avec des personnages répondant extrêmement mal aux commandes et tirant des coups de feu de temps en temps, lorsque le cœur leur en dit. On ne peut pas dire que le son sauve l'affaire puisqu'il est nase. Même en cherchant bien, rien dans ce jeu ne vaut la peine de l'avoir dans sa logithèque, et je vous promets que je suis gentil.

Artemus

GRAPHISME	11
SON	10
ANIMATION	10
MANIABILITE	12

ST 47%

Les graphismes d'E-Swat ressemblent plus à de l'Amstrad qu'à du ST. L'animation d'une lenteur insupportable nous montre des personnages hésitants, gauches et maladroits, qu'on aurait envie de baffer au lieu de les diriger. Même le décor est horrible: primitif et d'une laideur rare. Le principe du jeu d'arcade avec scrolling horizontal a déjà été vu des milliers de fois, et c'est étonnant qu'un éditeur sorte un jeu aussi mauvais dans le genre. Désolé pour les crises de nerfs chez US Gold, mais il m'est impossible d'en dire du bien.

Artemus

GRAPHISME	10
SON	08
ANIMATION	07
MANIABILITE	10

CPC 63%

Les graphismes d'Eswat CPC ont tout de la conversion non retravaillée. Le résultat n'est pas vraiment vilain, mais les couleurs ne mettent pas en valeur les sprites ou les décors qui étaient plutôt réussis. Les sprites sont d'ailleurs de bonne taille, et même dans l'option deux joueurs, les personnages répondent au quart de tour. Non, le problème n'est pas là. L'ennui c'est tout simplement que l'action est ultra-répétitive, et, en plus, beaucoup trop facile. Vous arriverez à la fin du jeu en mode deux joueurs au bout d'une partie ou deux. C'est tout de même dommage. Côté bruitages, rien de bien fabuleux non plus, du bip bip et poum plac habituel.

Eswat n'a pas grand chose à se reprocher techniquement, c'est du côté de la difficulté et du scénario ultra bateau qu'il faut se plaindre.

Seb

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	13
MANIABILITE	15

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET CPC
PRIX : 250 F ENVIRON ; 100 F ENVIRON SUR CPC K7 ; 160 F ENVIRON SUR CPC DISK

LA GUERRE DES ETOILES
Comme si vous y étiez





Navigation dans les champs d'astéroides



explosion d'un vaisseau

photos d'écran





Mindscape vous offre la plus impressionnante simulation de combat intergalactique jamais effectuée. A vous de relevez ce défi, alors cramponnez vous sur votre manche à balai.

GEN D'OR 97% TILT HIT

"Ce jeu est l'égal du meilleur des films de science fiction (guerre des étoiles, startreck . . .) le jeu de la décennie! Gen 4"

WING COMMANDER

La plus incroyable simulation de combat en 3D

ORIGIN™
We create worlds.

AdLib SOUND

Distribué par UBI SOFT

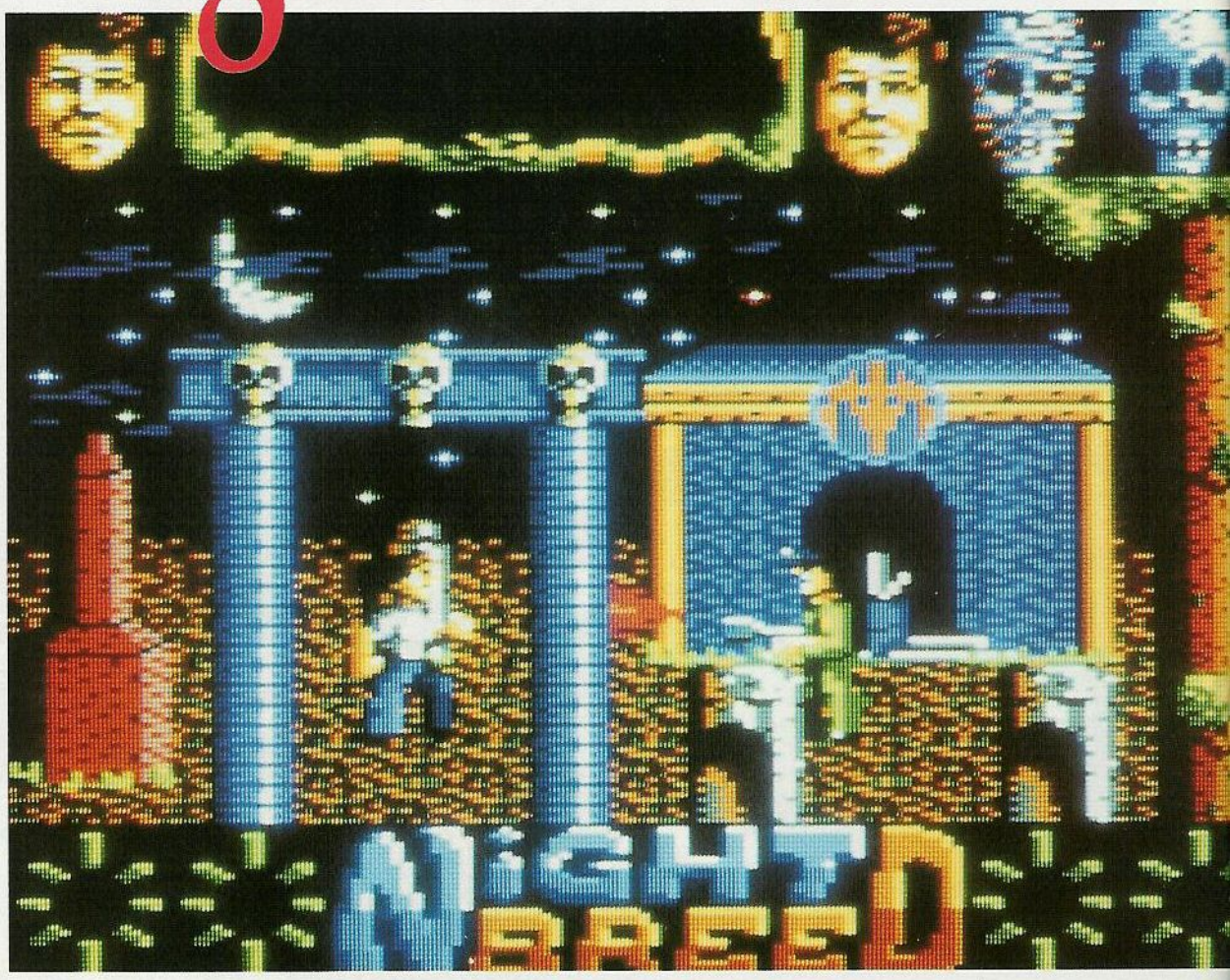
MINDSCAPE INTERNATIONAL

M I N D S C A P E

Disponible dans les FNAC fnac et les meilleurs points de vente

tests

Nightbreed



Les joueurs à l'esprit dérangé ont enfin un jeu à l'image de leurs pensées détruites: Nightbreed de chez Ocean.

Clive Barker est fou, on le savait depuis longtemps, mais il confirme à chaque sortie de film qu'il réalise. Nightbreed, sur ordinateur, est une version pixélisée de son dernier film, Cabal. On y retrouve tout ce qui hante les nuits des amateurs de gore: les monstres délirants, les créatures hideuses, les ambiances malsaines, et autres flots de sang ou déchiquetage de membres.

L'histoire est un peu complexe, esprit tordu oblige, et laisse une grande part à la découverte. Le personnage héros n'est pas certain lui-même de savoir qui il est.

Boone, c'est le nom que vous portez dans le jeu, est interné dans un asile psychiatrique (grande maison, très jolie, toute blanche, et remplie de Napoléons). D'après le Dr Decker, votre psychiatre attitré, vous êtes l'auteur de nombreux crimes horribles. N'acceptant pas cette idée, Boone tente de se suicider, tentative manquée. Transféré à l'hôpital, c'est là-bas qu'on lui parlera de Midian, une contrée où tous les péchés sont pardonnés. Midian est peuplé de créatures extraordinaires. Boone s'échappe de l'hôpital, et se rend dans cet endroit, seul lieu capable de le délivrer de son malheur.

Midian est en fait un cimetière recouvrant la cité disparue des morts, Necropolis. Cette cité est peuplée par

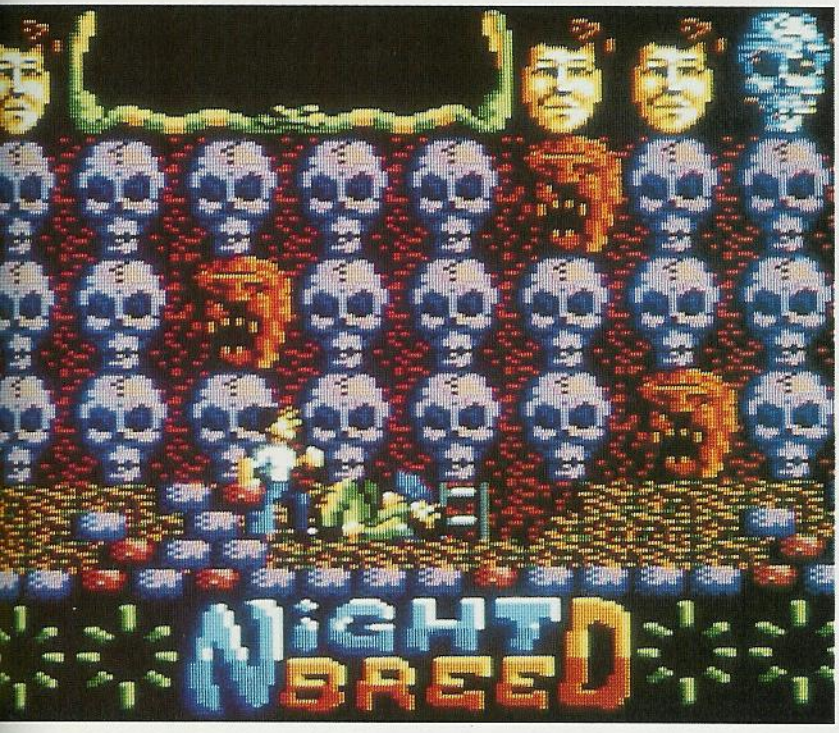


les Nightbreed, qui peuvent changer de forme. Les Nightbreed étaient présents sur la Terre bien avant l'homme, ils ont été pourchassés, massacrés, et les survivants de cette race ont rejoint Necropolis, la cité engloutie.

Le Dieu des Nightbreed, Baphomet, a annoncé à son peuple qu'un jour un homme viendrait semer la mort à Necropolis, mais, paradoxalement, c'est lui qui fera revenir la race cachée sur terre. Fléau et messie.

Vous êtes cet homme d'exception, et pour arriver à vos fins, vous devrez vous battre contre les Fils de la Liberté, organisation Néo-nazie s'étant jurée de détruire tous les Nightbreed.

Nombreux seront vos ennemis, et en plus, vous croiserez les créatures de la nuit, elles ne vous attaqueront pas, mais elles riposteront. Pour réussir, vous devrez détruire le Masque, l'alter Ego du Dr Decker, chef des Fils de la liberté, car en fait, c'est lui qui commet les crimes dont vous êtes accusé.



CPC **80%**

Le point marquant de ce soft, c'est l'ambiance qui réussit à transpirer à travers des pixels et des bits. Ambiance malsaine. Les graphismes de Nightbreed sont réussis, parfois fouillis, mais retenons que ce défaut est causé par la présence de nombreux sprites, et ça, c'est appréciable. Les personnages passent devant, derrière, entre les décors, Boone, que vous dirigez au joystick, peut donner des coups de poing, de pied, il peut se baisser pour ramasser des clés, un pistolet, ou des munitions.

Le passage d'un tableau à l'autre, et il y en a beaucoup, avec des chargements, ne se fait pas à l'aide d'un scrolling, mais en réaffichant toute l'image. Dommage. L'action est assez difficile, et l'élaboration d'un plan est obligatoire pour s'y retrouver. Les monstres sont amusants, assez délirants, certains d'entre eux se battent contre vous en vous gerbant sur la gueule.

Des musiques sont présentes sur la page de présentation, et pendant l'explication de l'histoire, tandis que des bruitages bofs accompagnent vos combats.

Sans être un jeu extraordinaire, Nightbreed peut séduire les possesseurs de CPC qui n'ont pas, il est vrai, l'habitude de charger des jeux d'arcades très souvent de qualité.

Seb

GRAPHISME	15
SON	13
ANIMATION	14
MANIABILITE	12

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET CPC
PRIX : 250 F ENVIRON ; 170 F ENVIRON SUR CPC DISK ;
130 F ENVIRON SUR CPC K7

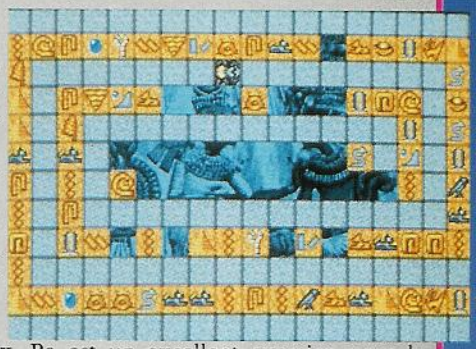
RA

PC / ST

EDITEUR RAINBOW ARTS

TESTE PAR KA ! DEJA TESTE DANS JOYSTICK N°9 SUR AMIGA. DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET PC. PRIX : 250 F ENVIRON.

De la logique, toujours de la logique, encore de logique. Ra, c'est un jeu de réflexion, dans lequel vous devrez faire disparaître des paires de hiéroglyphes dans en les alignant et en leur passant sur le corps. Au début c'est simple, puis les tableaux de plus en plus compliqués, avec des énigmes folles à résoudre pour terminer un tableau sans rester coincé. Mais Ra est aussi un jeu d'arcade, où vous devrez faire le même schéma cité plus haut, avec des trucs qui vous foncent dessus et des cases pièges. Pourvu de graphismes splendides sentant bon l'Egypte antique et des musiques superbes et suffisamment cool pour vous permettre de réfléchir au mieux, Ra est un excellent exercice pour la matière grise et pour les nerfs.



GRAPHISME: 16 • SON: 17 • ANIMATION: N.R.
REFLEXION : 17

VERDICT : 86%

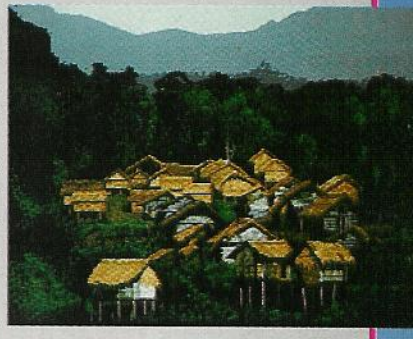
LOST PATROL

EDITEUR: OCEAN

ST

TESTE PAR KA ! DEJA TESTE SUR AMIGA DANS JOYSTICK N°8. DISPONIBLE SUR ST AMIGA . PRIX: 250F ENVIRON

Le Vietnam. C'était une saloperie de guerre, on commence à le savoir. Dans Lost Patrol, vous incarnez le sergent-major Weaver (qui n'a rien à voir avec Sigourney Weaver, calmez-vous!) qui, avec sept hommes, s'est écrasé dans la forêt vietnamienne. La seule base américaine est à quatre-vingt dix kilomètres, et il vous faudra traverser la jungle, les champs, les rizières et les collines en évitant les pièges et les embuscades viets. Votre rôle est de gérer l'équipe (nourriture, repas, etc) et de vous battre face à l'ennemi. Pourvu de graphismes splendides, recréant l'ambiance chargée des meilleures scènes d'un "Apocalypse Now" ou d'un "Voyage au bout de l'enfer", Lost Patrol n'a néanmoins qu'un minuscule intérêt. Si les vétérans du Vietnam se sont fait autant chier que nous devant ce jeu, le ramdam autour de cette guerre est parfaitement injustifié. Je suis peut-être méchant, mais c'est hyper-frustrant de voir un jeu réalisé avec une somme importante de travail, qui en définitive n'apporte rien. A regarder, jouer.



GRAPHISME : 18 • SON : 14 • ANIMATION : 14 • COMPLEXITE : 13 • MANIABILITE : 12

VERDICT : 61 %

U.N. Squadron

Si votre âme n'est pas encore vendue, voilà l'occasion de signer un pacte avec le diable. En personne. Du moins c'est le slogan de U.N. Squadron d'US Gold.







Vous allez encore voler pour sauver le monde. Cette fois, la menace ne vient pas de l'espace, mais comme l'actualité voudrait nous le prouver, elle vient du moyen-Orient. Des armateurs peu scrupuleux ont infiltré les gouvernements des pays concernés afin d'enclencher un mécanisme de guerre qui ne serait que bénéfice pour eux.

Le monde se lasse. Voir des bains de sang tous les jours à la télé commençait à excéder les dirigeants de nos beaux pays occidentaux, et c'est pour cela qu'ils ont fondé l'U.N. Squadron, unité d'élite spécialisée dans les missions impossibles (mais non, c'est pas paradoxal).

Vous faites partie de cette unité, je vous l'apprends, et je vous informe aussi que vous êtes en ce moment même en train de voler au dessus des installations ennemies. Hé ho, réveillez-vous! Une escadrille ennemie fonce sur vous, pendant que les tanks, au sol donc, vous balancent leurs missiles, et que des missiles à tête chercheuse vous foncent dessus, par derrière. Bon, heureusement, le F-14 que vous pilotez est ultra-équipé, et après une légère impulsion sur le bouton de votre manche à balai, v'là que la moitié de vos ennemis part en fumée, une deuxième, et hop, à vous le paysage dégagé si charmant en ces soirées d'hiver où le soleil se couche dans le lointain.

Pour réussir votre mission, vous aurez plusieurs objectifs successifs à atteindre: détruire les radars, les lance-missiles géants, ou raser des régions entières. Beaucoup de bonheur meurtrier en perspective.

Pour vous aider, vous pourrez partir avec un collègue, qui aura son propre avion, différent du vôtre, et prendra une joie immense, lui aussi, à massacrer ces tas de païens.

CPC
76%

Commençons par le défaut majeur du jeu, c'est plus simple, le jeu est lent. Disons même qu'il est très lent. Remarquez, on peut pas vraiment se plaindre, car ce manque de rapidité est dû à la présence d'un très grand nombre de sprites à l'écran, en même temps qu'à un scrolling de bonne taille. Dans ces conditions il était difficile de faire un jeu rapide sur CPC.

Une fois oublié ce défaut, en fait, en jouant, on fait abstraction de la lenteur du jeu; une fois oublié, donc, UN Squadron devient rapidement amusant. Il y a vraiment beaucoup d'action, ça tire de tous les côtés, les ennemis sont nombreux et variés, et en plus les décors changent complètement d'un niveau à l'autre. Les sprites sont assez mignons, bien faits, et toute l'intro du jeu est composée de nombreux dessins à la japonaise.

Les avions, différents selon le héros que vous avez choisi (il y en a 3), répondent très bien aux commandes, et sont, selon les gadgets que vous avez ramassé, armés de façon folle. Tirs, lasers, missiles, multi-tirs dans toutes les directions, ou combinaison de tout cela. Côté son, toutes vos actions sont accompagnées de bruitage ET de musique. Grand luxe.

Allez, UN Squadron est un bon soft, qui ne portera pas le joueur en quête de satori au nirvana ludique à cause de sa lenteur, mais un bon soft, sympa, meurtrier, et pure arcade.

Seb

GRAPHISME	15
SON	16
ANIMATION	11
MANIABILITE	16

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET CPC
PRIX : 250 F ENVIRON ; 160 F ENVIRON SUR CPC DISK ; 110 F ENVIRON SUR CPC K7

HE'S BACK! HE'S BACK! HE'S BACK!

MicroStyle



Rick Dangerous II.

L'homme au chapeau revient...

EN UN CLIN D'OEIL!

Les suites sont à la mode. En voici une autre proposée par US Gold, et qui remet le petit Strider en selle.



Strider II

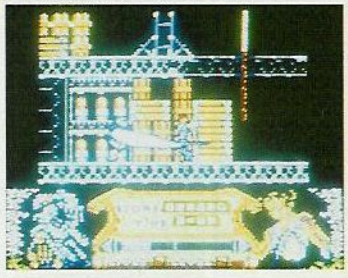


Je sais pas si c'est la pleine Lune ou quoi, mais en ce moment les extra-terrestres sont très excités. Tenez, ils viennent encore de faire une connerie, ils ont enlevé une femme d'état importante. Fallait bien trouver un pigeon pour aller se battre, et le gouvernement a choisi qui? Bah oui, c'est vous l'heureux élu pour en prendre plein la gueule, Strider. Faut dire que vous l'aviez bien cherché, z'aviez qu'à pas réussir les missions qui vous ont été confiées avant. Sans blague.

Toujours est-il que vous êtes parti vous battre, contre des ennemis que vous ne connaissez pas encore, mais qui ne vont pas tarder à venir vous dire bonjour... A grand coup de laser dans la gueule.

Bon, je ne m'inquiète pas trop pour vous, vous êtes armé et entraîné, et en plus, vous avez la possibilité de vous transformer en robot énorme pour combattre les ennemis un peu trop coriaces.

De niveau en niveau, il y en a 5, de murs à escalader en ascenseurs, vous rencontrerez des méchants masqués, des oiseaux métalliques, vous éviterez des missiles à tête chercheuse, et de triple salto avant en



triple salto avant, vous franchirez les crevasses, vous passerez au dessus des tirs ennemis; bref, le trip habituel des héros de votre trempe.

CPC **84%**

Ah, ça fait tout de même plaisir. Sur les tous les jeux que j'ai vu ces jours-ci, aucun d'entre eux ne m'avait encore ébloui les yeux. Bon, Strider II n'est pas la révélation de l'année, mais il a l'avantage de proposer beaucoup d'action, et d'être agrémenté de sprites bien jolis.

En plus les animations des personnages sont bien faites, surtout les ennemis, et les scrollings multidirectionnels tout ce qu'il y a de réussi. Les sons ne sont pas crispants, les tableaux sont grands et vous obligeront à traîner longtemps dans les zoulis décors avant de passer à la suite, et éclater les ennemis devient un vrai plaisir étant donné que les explosions que cela provoque sont très zoulies (la liberté, ça a du bon. Je viens de mettre le mot «zouli» qui n'existe même pas deux fois de suite dans la même phrase).

Seb

GRAPHISME	17
SON	14
ANIMATION	16
MANIABILITE	15

DISPONIBLE SUR CPC, AMIGA ET ST
PRIX : 110 F ENVIRON SUR CPC K7 ; 160 F ENVIRON SUR CPC DISK

Exterminator

Alors qu'une horde d'insectes nuisibles a envahi les locaux d'Audiogenic, ce dernier a programmé un jeu pour leur rendre hommage.



Quelle poisse! Des moustiques, des rats, des abeilles, des coccinelles et même des tanks miniatures ont investi votre maison. Malheureusement, vous n'avez aucune arme pour les éliminer, et c'est à la force de votre main que vous allez devoir vous en débarrasser. Gros plan sur votre main, donc, que vous dirigez au joystick, en l'écrasant sur les insectes venant sur vous, en chassant les abeilles avant qu'elles ne vous piquent et en tirant des petits projectiles bleus sur le reste. Arrivant par vagues, les insectes et autres machins indésirables (vous pourrez écraser des tomates, des araignées, etc) parcourent les pièces du fond jusque devant vous, sans se soucier le moins du monde de votre présence. Il faut les é-li-mi-ner! Et si vous arrivez à en détruire suffisamment, vous passerez aux niveaux supérieurs, dans lesquels des niveaux de bonus vous permettent de gagner des points, en tirant sur des rats. Ensuite, un vaporisateur vous tiendra compagnie pour vous tirer dessus à n'importe quel moment. Complètement fou et hyperjouable, Exterminator change radicalement de ce qu'on a l'habitude de voir, et ça fait bien plaisir.



ST
84%

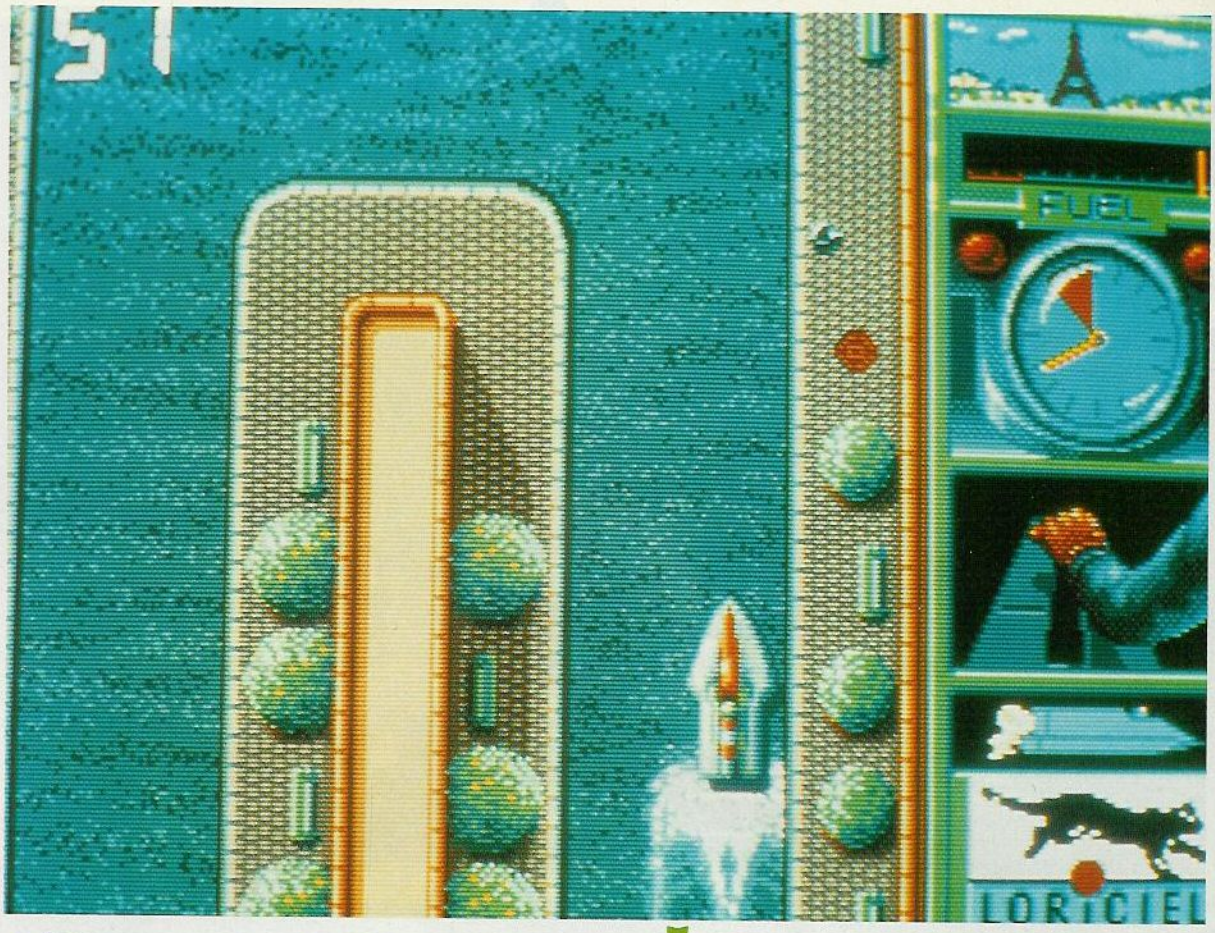
C'est vrai que ça fait plaisir d'écraser son poing sur des bestioles ou des tanks. Surtout qu'Audiogenic a programmé ça dans le détail, et vous pourrez voir des araignées s'aplatir dans un ignoble bruit d'écrabouillure (pardon, d'écrabouillasse). Les bruitages digitalisés sont excellents, aussi humoristiques que les graphismes, s'approchant plus de la BD que du jeu vidéo. L'animation des petits sprites arrivant par dizaines sur vous, que ce soit en rampant (baillon jaune), en volant (baillon vert) ou les deux (roméni il a un tout piti zizi) est aussi vraie que nature, et fera frissonner d'horreur les insectophobes. La main que vous dirigez et elle aussi parfaitement animée, prenant des positions réalistes quand elle chasse les abeilles ou qu'elle s'écrase violemment par terre. Complètement original et sur-prenant, Exterminator se place dans les bons Shoot'Em Up même s'il n'en a pas l'allure.

Ka

GRAPHISME	17
SON	16
ANIMATION	16
MANIABILITE	15

DISPO SUR ST AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON

Toujours partant quand il s'agit de faire des courses (souvenez-vous d'Harricana), Loriciel sponsorise votre superbe hors-bord.



Out Board



Qu'y a-t-il de commun entre Paris, Londres, New-York, Venise, Amsterdam et Sydney? Eh bien, ce sont les canaux les traversant. C'est d'ailleurs sur ces derniers que vous allez vivre les heures les plus chaudes de votre existence de pilote nautique. Les parcours sont simples, il suffit de faire autant d'aller-retours que la ville l'exige, à savoir huit pour Paris et vingt pour Sydney. Les autres se trouvent entre les deux. Avant de participer aux courses, il faudra évidemment vous qualifier, en choisissant l'un des circuits disponibles et le terminer en un temps record. Ensuite, vous pourrez partir en championnat, en courant contre douze adversaires dans chaque ville. A la fin de chaque course, si vous êtes dans les trois premiers, votre sponsor vous filera un chèque, qui vous servira à acheter une coque plus performante ou un moteur plus puissant. Pendant les courses, vous pourrez utiliser, autant de fois que votre niveau de carburant vous le permet, le booster. Mais attention, si ce dernier vous fait aller à une vitesse fulgurante pendant les lignes droites, il fera exploser votre bateau lors des demi-tours. Il ne vous reste plus qu'à zigzaguer entre les troncs d'arbres, les ponts et les autres bateaux pour arriver le premier, jusqu'à devenir le champion du monde d'Out-board.

ST **77%**

Out Board est parfaitement bien réalisé, avec des graphismes fins et bien dessinés et une animation rapide, pourvue de quelques détails humoristiques lorsque vous nagez dans l'eau après une explosion ou qu'une pin-up vient vous embrasser à la fin d'une course (attention, elle vous mettra une baffe si vous n'êtes pas qualifié. Elles sont pas commodes, ces meufs!). Le gros problème avec ce soft, c'est qu'il est un peu trop répétitif. Très bien réalisé et très amusant à jouer, certes, mais les aller-retours sur la flotte ne changent pratiquement pas d'une ville à l'autre, et on en a rapidement fait le tour. Néanmoins, ça vaut le coup d'y jouer au moins une fois pour s'éclater, et vous deviendrez, pourquoi pas, un mordu des courses sur l'eau, et Out Board deviendra votre jeu fétiche. Pourquoi pas.

Ka

GRAPHISME	16
SON	16
ANIMATION	15
MANIABILITE	15

DISPONIBLE SUR AMIGA, ST ET CPC
PRIX : 200 F ENVIRON

GREAT COURTS



- GRAPHISMES et BRUITAGES encore plus réalistes
- CREER votre propre joueur, HOMME ou FEMME !
- Participez à de NOUVEAUX TOURNOIS (Coupe Davis...)
- Jouez en SIMPLE ou en DOUBLE
- TOUS les coups sont permis

GREAT COURTS
REMET
SON TITRE EN JEU !

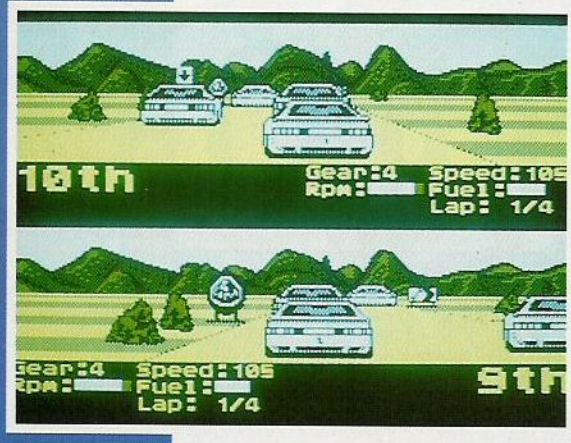
Disponibles dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

UBI SOFT
Entertainment Software

Blue Byte



Lotus Esprit Turbo Challenge



Ce jeu n'est pas du tout un casse-briques, c'est une course de voitures. En plus, c'est édité par Gremlin, et pas du tout par un autre éditeur.

Le challenge que Gremlin vous propose consiste à affronter les meilleurs pilotes sur 9 circuits différents à travers le monde: Italie, Mexique, Islande, Espagne, Angleterre, Suède, Chine, Finlande et Thaïlande. Dans chacune de ces courses, vous devrez tirer parti du meilleur de votre voiture, et ce que vous avez entre les mains c'est pas de la daube puisque c'est une Lotus Esprit, doubler vos adversaires, négocier les virages avec souplesse, et éviter les coups foireux que vos adversaires ne manqueront pas de vous faire.

D'un circuit à l'autre, vous devrez adapter votre conduite aux conditions du terrain. Conditions climatiques, ou enchaînements particuliers de bosses et de virages. Au départ, il y a 16 concurrents en course. Vous devrez arriver à une position minimum donnée pour être qualifié, et participer à l'épreuve suivante. C'est loin d'être évident, car si aller à toute vitesse dans une ligne droite est faisable les yeux fermés, ça se complique quand vous avez un virage en épingle à cheveux, et que le bord de la route est parsemé de rochers ou de panneaux publicitaires.

Si les concurrents proposés par l'ordinateur ne vous donnent pas assez de fil à retordre, choisissez l'option deux joueurs. Vous pourrez ainsi courir contre un pote, et suivre l'évolution de votre bagnole sur la portion d'écran qui vous est réservée.

A noter qu'une licence Lotus est délivrée par l'éditeur à ceux qui termineront le jeu, en finissant toutes les courses, et envoyant le code fournit par l'ordinateur. Plutôt qu'un bout de papier, j'aurais préféré une Lotus, même en Majorette.

CPC **83%**

Les graphismes de Lotus Esprit Turbo Challenge sont assez fins, et réalistes. Dommage que les éléments soient tous en deux couleurs (deux pour les voitures, et toutes les voitures pareilles), on aurait aimé avoir une voiture différente de celle de son adversaire humain dans le jeu à deux par exemple. La route défile très vite, la voiture répond parfaitement bien, sachant que vous la dirigerez au joystick ou au clavier, et qu'une page de menu vous permet de déterminer le mode automatique ou manuel pour les vitesses et les accélérations. Le menu vous fera aussi choisir entre un des trois niveaux disponibles, et, c'est assez rare, entre trois musiques d'accompagnement différentes.

Rapide, même le mode deux joueurs ne ralentit pas l'action, fluide, ce jeu a beaucoup de qualités, mais manque d'un petit quelque chose indéfinissable pour en faire un hit. Je sais pas, une invasion de martiens, une guerre nucléaire, ou quelques massacres bien sanglants n'auraient pas été de trop. Heu, si, on me dit que ça aurait été de trop.

Seb

GRAPHISME	15
SON	14
ANIMATION	15
MANIABILITE	16

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET CPC
PRIX : 110 F ENVIRON SUR CPC K7, 150 F ENVIRON SUR CPC DISK

Virgin GAMES

LES GUERRIERS NINJA

POUR:
AMSTRAD DISQUE
AMSTRAD CASSETTE
ATARI ST
AMIGA

3 GRANDS JEUX D'ARCADE/ACTION

DECOUVREZ LES SECRETS DES COMBATTANTS DE LA NUIT!



THE

双截龍 DOUBLE DRAGON II The Revenge

SHINOBI

NINJA WARRIORS

TOP MICRO NEWS

"C'est ravageur ... Ce sera très vite votre jeu préféré", GENERATION 4

Billy et Jimmy luttent contre le gang des "Guerriers Noirs"

GEN 4 TOP MICRO NEWS HITS

"Sans aucun doute un jeu très prenant", AMSTRAD 100%

Le Maître Ninja libère les enfants enlevés par les gangs

GEM HITS MEGASTAR joystick

"Une superbe conversion du jeu d'arcade, un travail absolument magnifique", TILT

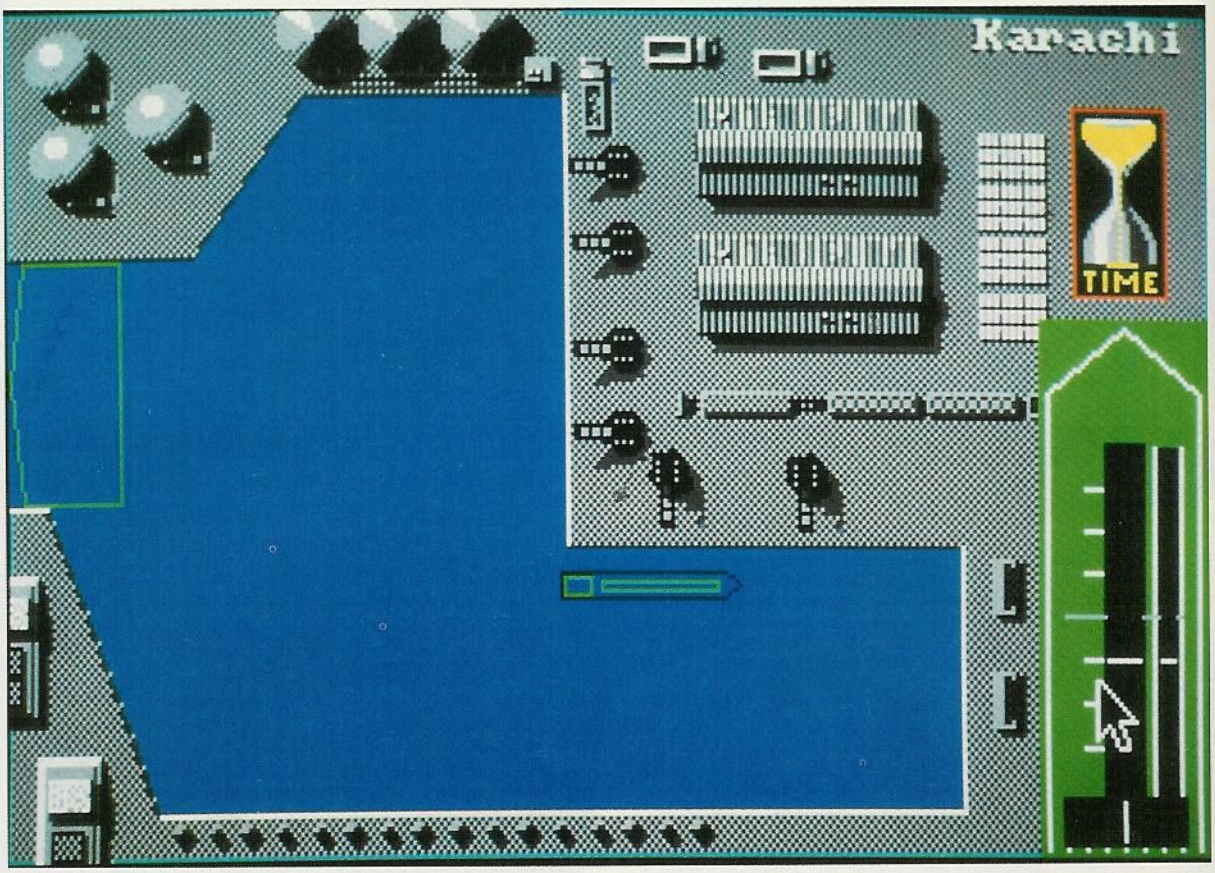
2 Ninjas contre Bangler, le dictateur et son armée

VIRGIN GAMES/S.F.M.I. BP114, 06 561 VALBONNE

tests

Ports of Call

Bonjour les requins de la finance, The Disc Company vous propose de devenir armateur et de construire votre fortune personnelle en spéculant sur le transport de marchandises par mer.



Etre riche et puissant, je pense que cela vous plairait? Je vois bien que vous êtes d'accord. Alors voilà 4 millions de dollars et ce n'est qu'un début. Ces quatre millions, il va falloir les faire fructifier, et cela en fondant votre propre compagnie de transport maritime. Tout d'abord il vous faut un bateau, allez vite en acheter un. Evidemment, au début vous ne pourrez pas vous offrir un superbe bateau neuf et devrez vous contenter d'une occasion, avec les risques que cela comporte. Ensuite il vous faudra sillonner les mers de port en port en transportant des marchandises, vos clients paieront ce transport suivant le type de marchandise, l'état du marché, et aussi la vitesse avec laquelle vous pourrez amener le fret à bon port. Evidemment tout n'est pas que profit, il vous faudra acheter du carburant, effectuer les réparations nécessaires, à causes des dégradations normales d'un bateau, ou alors à cause de tempêtes un peu trop virulentes. Mais tout cela n'est que le B A BA du métier, ce que vous devrez faire au jour le jour, mais ce n'est absolument pas suffisant pour devenir milliardaire. Il vous faudra définir une stratégie, est-ce que ce sera une stratégie de prix et pas de qualité, que vous appliquerez en achetant de nombreux bateaux à bas prix et en asphixiant vos concurrents en faisant baisser le prix du transport, en jonglant aussi allègrement sur le crédit, ou alors choisirez-vous une stratégie de qualité, avec des bateaux en bon état et un transport sûr quoique plus cher? A vous de voir selon votre inspiration et la concurrence.



PC **83%**

Ports of Call est un jeu de simulation maritime réussi avec un graphisme classique et une manipulation facile à la souris. Tout le plaisir du jeu réside dans la finesse avec laquelle vous manipulez les bateaux, les cargaisons, les crédits, auxquels d'ailleurs vous n'aurez droit que si votre réputation en tant que transporteur est assez bonne, sinon c'est la banqueroute assurée. A part cette partie financière il y a pour vous distraire une petite partie «arcade» pour entrer et sortir des ports, où il vous faudra manœuvrer votre bateau en faisant bien attention à sa grande inertie. Des rencontres en mer sont aussi possibles, des tempêtes, des naufragés à secourir, etc. Pensez aussi à repasser de temps en temps à votre bureau à terre, il y a aussi des cambrioleurs qui rôdent.

Duy Minh

GRAPHISME	13
SON	10
ANIMATION	12
COMPLEXITE	15

DISPONIBLE SUR PC
PRIX : NON COMMUNIQUE

CADAVER™



The BITMAP BROTHERS

Photos d'écran sur Atari ST



Bientôt disponible sur Atari ST et Amiga

image WORKS

Un marécage enfoui dans l'obscurité. Au milieu du marécage se trouve un château. Caché à l'intérieur, le Nécromancien attend.
Tout son passé se résume à du sang. Un fief hérité du royaume, une bataille gagnée comme par magie et un massacre si grand qu'il reste des tâches de sang sur les remparts. Certains aventuriers tentèrent d'éclaircir le mystère. Aucun d'entre eux n'en sortit en vie.
Cependant le destin a désigné un héros. Non pas un chevalier courageux ou un soldat basané mais un personnage menteur, mercenaire et voleur : Karadoc le nain. Sa mission : aller là où les humains ont échoué pour affronter le Nécromancien et enquêter sur le plus obscur mystère régnant dans le monde.
Quel est l'objet de ce mystère ? Non pas l'honneur ou l'amour, ni même un fief personnel ou une croisade contre le diable ou encore une profonde haine envers le Nécromancien. Mais un trésor ! Et Castle Wulf en est plein à craquer...
CADAVER est le jeu de rôle et d'aventure que vous attendiez depuis longtemps. Trébuchez à travers un labyrinthe. Explorez le contenu mystique des chambres secrètes de Wulf, battez vous à mort contre des monstres hideux, luttez contre des pièges surnaturels et réfléchissez sur les sorts énigmatiques du Nécromancien.

- Un jeu complexe et intéractif avec des centaines de pièces et de lieux différents les uns des autres.
- Des énigmes difficiles.
- Une grande variété d'armes.
- Un nombre de sorts et de potions magiques impressionnant.
- Une armée de monstres, y compris de rats transformés, de lézards acquatiques de taille humaine et de gigantesques dragons cracheurs de feu.

95 % dans GÉNÉRATION 4

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

36 15 UBI

Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. : 16 (1) 48.57.65.52

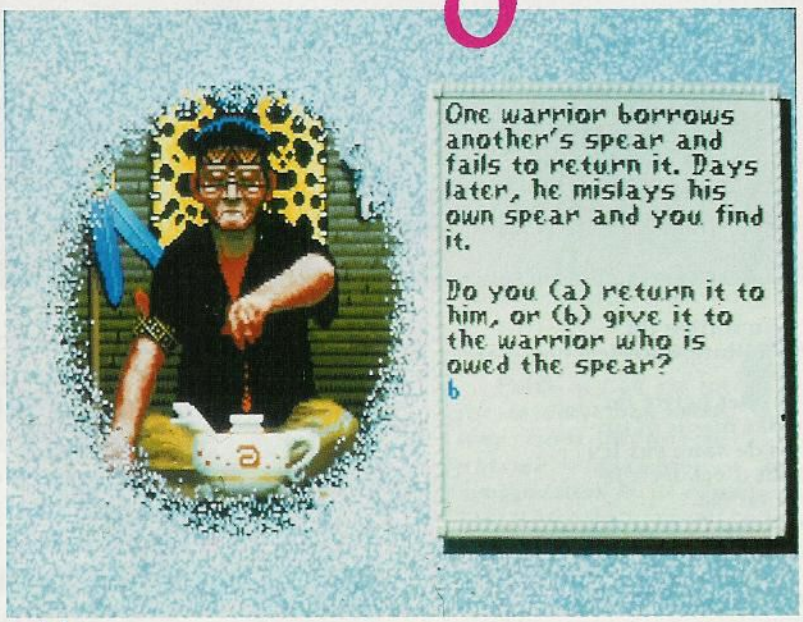
fnac

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



The Savage Empire

Certains noms sont comme une clef. Prononcez-les et vous verrez soudain votre interlocuteur ouvrir des yeux ronds et se mettre à baver de joie. Par exemple, Lord British ou Origin System.



Savage Empire est le premier logiciel d'une nouvelle série présentée par Lord British himself. La chose appartient à un nouveau cycle intitulé: «World of Ultima» qui sort à l'occasion d'un anniversaire qui ne nous rajeunit pas, mon brave monsieur: Ultima I, c'était il y a dix ans! Fichtre, l'informatique ludique a déjà ses souvenirs.

Concept de la nouvelle série: puisque les aventuriers peuvent passer d'une dimension à une autre, quittons un instant la joyeuse bourgade de Britannia et en route pour de nouvelles aventures.

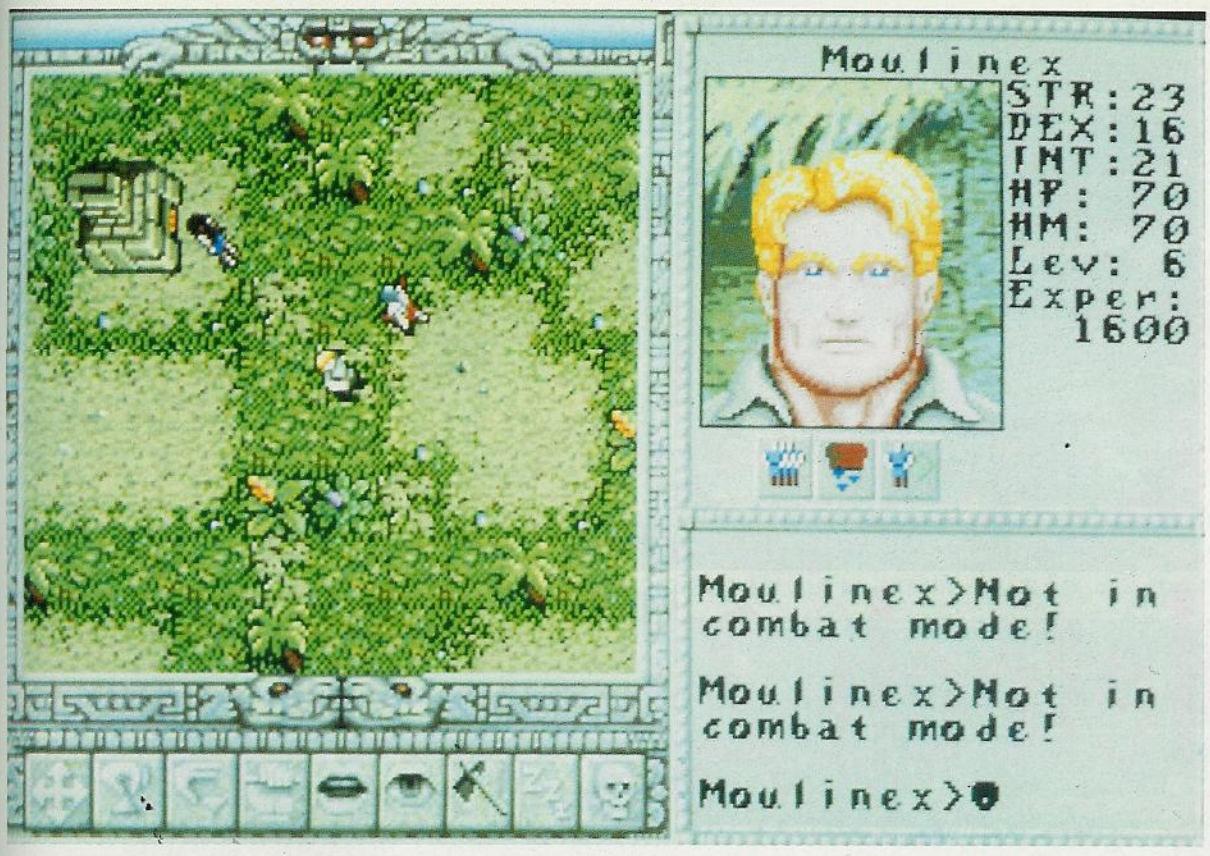
Sitôt dit, sitôt fait, voici notre Avatar qui se réveille en pleine jungle, affublé d'un mal de crâne terrible. A côté de lui, un ami qui souhaite garder l'anonymat et se fait appeler Triolo le suit comme une ombre...

Il va falloir retrouver le reste de l'équipe, c'est-à-dire le professeur Rafkin et Malône, un journaliste, sans parler des rencontres fortuites. Très «continent perdu», cette jungle se trouve dans la vallée d'Eodon, située, aux dires du professeur, près d'un autre endroit encore plus étrange et qu'il nomme «vallée des lézards du tonnerre». En fait de lézards, il semble que le coin soit infesté de dinosaures. Si seulement le héros pouvait se souvenir de la façon dont il a atterri ici. Seule vague réminiscence de son passé, le visage d'une belle indigène...

Au début de la partie, le héros peut se battre à mains nues. En revanche, Triolo - à condition qu'il fouille la case de bambou où commence l'aventure - peut utiliser la magie qui provient des totems.

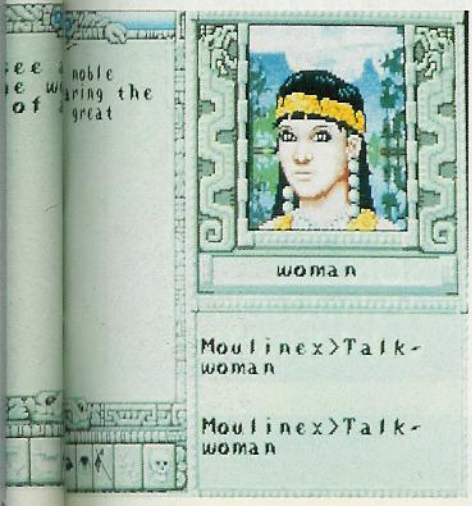


A mi-chemin de Tarzan et de la mythologie précolombienne, Savage Empire permet au joueur de se mesurer à de nouveaux ennemis. Fini la chevalerie, les baguettes magiques et les épées; voici venu le temps du serpent à plume, de la magie sauvage et des casse-têtes en obsidienne. A ce sujet, le nombre et la



variété d'adversaires rencontrés changera agréablement du lot habituel: Nahuatla équipés de lances, guerrières Barako qui vivent dans les grottes des ours qu'elles ont occis de leurs mains, Kurak armés d'arcs et autres joyeusetés. Ca, c'est pour les humains mais n'allez pas croire que la région soit vide d'animaux. Apparemment, les sauriens ne les ont pas tous mangés! Jaguars, serpents, Alphadon (hybride de renard et de lézard datant du crétacé), tous les goûts sont dans la nature.

L'autre point relativement dépaysant de Savage Empire concerne la magie. En général, il faut utiliser un totem afin d'entrer en relation avec l'esprit qui y habite. En lieu et place des composants habituels (aïl et autres...), on utilise ici la graine de cacao ainsi que d'autres racines et plantes de la région. Ceci dit, les sorts restent sensiblement les mêmes, tout du moins en ce qui concerne leur effet. En revanche, et c'est bien dommage que cette nouvelle saga ne s'inspire pas plus des emballages des Ultima habituels, adieux cartes en tissu et les nombreux manuels. Ici, la carte est en bête papier et le manuel, rédigé comme un fanzine des années 50, n'arrive pas à faire oublier le lourd papier auquel Lord British nous avait habitué. Certes, ce fanzine est très bien fait, avec ses fausses publicités, sa fausse affiche de film Empire Savage et son faux reportage sur une expédition à Eodon. Certes. Mais il dommage que la description des sorts ne fasse pas l'objet d'un manuel séparé. Je vous rassure, c'est là le seul défaut de la chose et on attend la suite impatiemment. Eh oui, la série comportera des aventures d'espionnage, de science-fiction, d'histoire, d'horreur. Bref, le cinéma de quartier au service du logiciel. Bien entendu, la série des Ultima continue également et Ultima VII est annoncé pour 91. A la même période devrait sortir World of Ultima qui se déroulera cette fois sur mars!



PC 92%

La chose est maintenant bien rôdée, aussi, nous retrouvons la même présentation que dans Ultima VI, à savoir que toutes les scènes se déroulent en 3D vue de haut sur un seul niveau de vision: promenade ou combat, l'échelle reste la même. En revanche, grande nouveauté en ce qui concerne le son: le Ultima FX fait son entrée. Une entrée fracassante. Qu'est-ce au juste? Eh bien, une entrée fracassante est, comment dire... Pardon? Ah oui, le Ultima FX. Je n'avais pas compris la question. Le Ultima FX, c'est de la musique et des bruitages Adlib, Roland ou MT32 à tomber par terre. Seule ombre au tableau, il faut disposer d'une mémoire étendue, mais ça vaut le coup. Bon plan, le jeu se fait à la souris ou au clavier, ce dernier restant de toute façon utilisable dans les deux cas de figure. C'est très pratique de jongler avec ces deux types de commandes d'autant qu'en cas de combats, il est parfois nécessaire de ne pas perdre de temps. A propos de temps, du reste, le jeu à l'air monstrueux. Je n'ose penser à celui qu'il faudra passer pour explorer cet étrange continent.

Lord Moulinex

GRAPHISME VGA 16
SON ADLIB 18
ANIMATION 15
DIFFICULTE 18

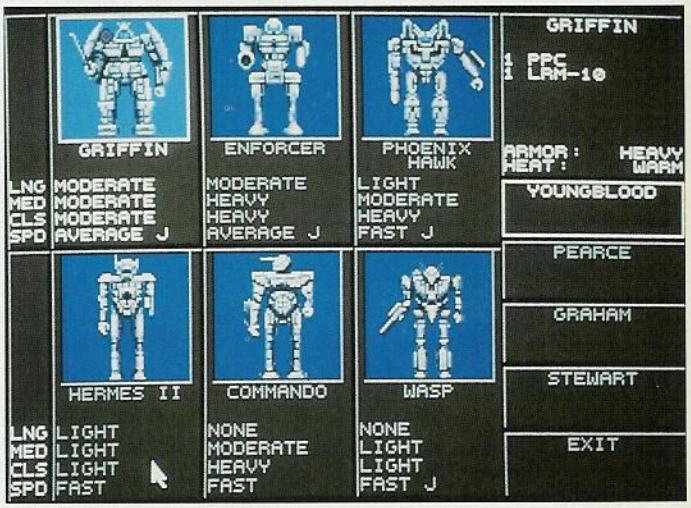
DISPONIBLE SUR PC
PRIX : 350 F ENVIRON



Battletech 2

Infocom vous place à la tête d'une patrouille de robots de combat, type Goldorak. Votre objectif est simple: aller guerroyer aux quatre coins de la galaxie pour retrouver votre père, lâchement kidnappé.

L'année 3029 sera le début de votre grande carrière, c'est ce que vous vous êtes juré. Vous, Jason Youngblood, vous allez montrer à tout le Lyran Commonwealth, et surtout à sa dirigeante Katrina Steiner, que vous êtes digne de commander des phalanges de robots de combat pour les mener à la victoire contre les Maisons ennemies. Mais depuis quelques jours c'est autre chose que l'ambition qui vous pousse, en effet la Maison Kurita qui dirige le Draconis Combine a enlevé votre père, Jeremiah Youngblood, un des meilleurs pilotes de robot de combat vivant. Aujourd'hui vous avez enfin l'autorisation de décoller avec votre patrouille de quatre robots vers la planète Lyons où vous pourrez glaner plus d'informations. Mais alors que vous approchez tranquillement à bord d'un vaisseau de transport de cette planète censée être amicale, car abritant le régiment ami des Kell Hounds, vous êtes attaqué par une escadrille de vaisseaux de chasse Kurita qui ont tôt fait de descendre en flammes votre pauvre transporteur. Par miracle celui-ci arrive à se poser sans trop de dommages pour l'équipage au centre d'un petit lac. Mais les émotions ne sont pas finies, car, alors que vous vous extirpiez difficilement et surtout très lentement, vous, votre équipe et vos robots, de la carcasse du transporteur, voilà que se profile à l'horizon un robot de combat Kurita. Que faire alors que vos propres robots ne sont pas opérationnels? La situation semble désespérée mais un robot Kell Hound quelque peu endommagé vient au dernier instant se mettre sous vos ordres, ce sera votre premier combat, diriger ce robot allié blessé assez bien pour détruire le robot Kurita. Que la Force soit avec vous, Jason, car ce n'est que le premier des multiples combats qui vous attendent.



PC
86 %

Faites bien attention, ce jeu n'est absolument pas un jeu d'arcade, en effet vous ne tirez pas vous-même, tout ce que vous faites c'est superviser ce que font les robots de votre patrouille et donner des ordres à d'autres patrouilles. L'articulation du jeu est très simple, c'est une suite de combats entre patrouilles de robots, liés par une histoire, la vôtre, Jason Youngblood, et pour peu que vous réussissiez à gagner les combats les uns après les autres, vous pourrez retrouver votre père, progresser dans la hiérarchie, commander de plus en plus de robots, des véhicules divers, et même des transporteurs galactiques. Au début d'une série de combats vous devez choisir votre matériel, c'est-à-dire vos robots de combat, qui sont caractérisés par une puissance de feu, à longue, moyenne et courte distance, un niveau d'armure et une vitesse de déplacement. Une fois votre choix fait vous devrez passer la série de combats en utilisant ce matériel. Sur le champ de bataille donner les ordres n'est pas compliqué, le terrain est vu de dessus, il suffit de placer la souris sur un de vos robots et de le sélectionner pour entrer en mode ordre. Les ordres possibles sont les suivants: mouvement, vous marquez le parcours à faire par le robot, vitesse de déplacement, type de tir, défensif ou offensif, la cible, vous placez la souris sur la cible choisie. Une fois les ordres donnés il ne vous reste plus qu'à regarder quel est leur effet et à les corriger si nécessaire. Toutes les commandes se font à la souris de manière simple et rapide. A la fin de chaque combat vous pouvez le recommencer si vous l'avez perdu. Que dire de ce jeu, il est bien réalisé et bien pensé et vous fera passer de bons moments.

Duy Minh

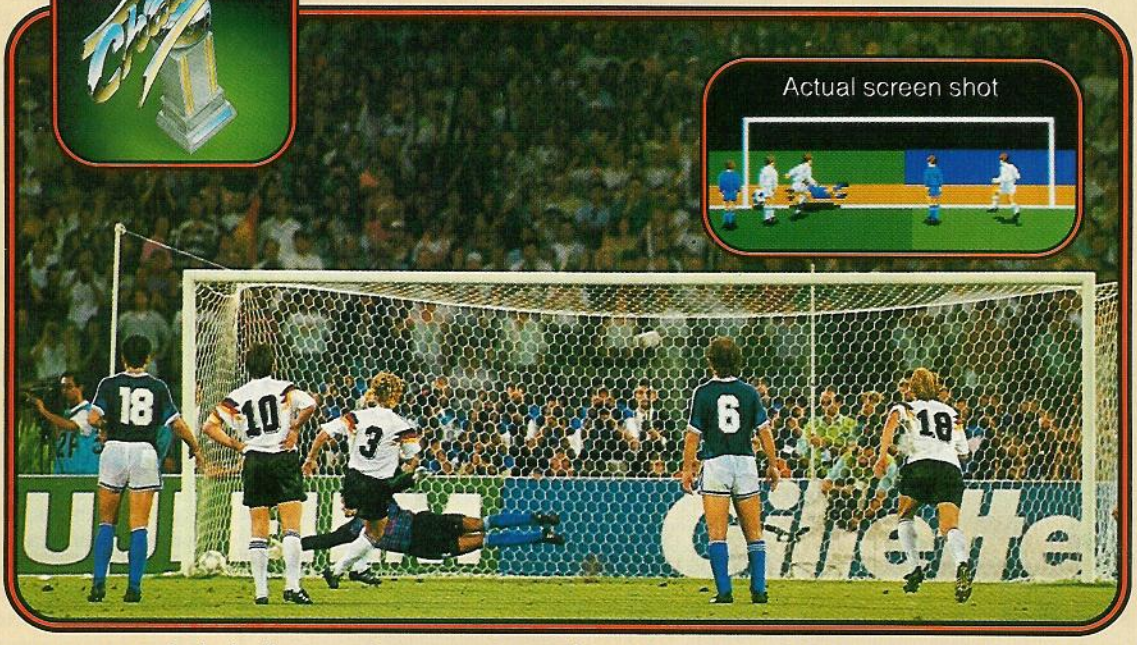
GRAPHISME	16
SON	12
ANIMATION	16
COMPLEXITE	15

DISPONIBLE SUR PC
PRIX : NON COMMUNIQUE

LA COMPETITION EST TERMINEE, VOICI LE VAINQUEUR

Andreas Brehme est la vedette de la Coupe du Monde, en juillet 1990. MicroStyle va présenter le vainqueur, en automne 1990.

Italia 90, Italie 1990, Coupe du Monde de Football 1990. Une année mémorable. Le plus grand jeu au monde, sur votre petit écran pendant un mois. Maintenant il est temps de sortir de la foule et de se précipiter sur le terrain - où a lieu l'action réelle.



Emparez-vous de la balle, pendant votre première mi-temps et faites une passe parfaite loin à l'ailier. Alors qu'il passe la balle à l'arrière vous courez jusqu'au milieu du terrain, hurlant de renvoyer la balle. La balle traverse, bien haut au-dessus de la défense, tandis que vous vous dégourdissez les jambes jusqu'à la limite de leurs possibilités. Un bond et vous avez fait voler la balle avec votre pied alors que le goal surgit devant vous, faisant siffler la balle en l'envoyant vers le coin supérieur...

Le Challenge International de Football est présenté sous l'optique du joueur au niveau du terrain, vous fournissant une action rapide en trois dimensions que vous pouvez contrôler à votre guise.

- Jouez en tant que joueur avide de buts, milieu de terrain ou défenseur à toute épreuve, se délectant des passes des équipes assistées par des ordinateurs intelligents.

- Dictez le schéma du jeu, en utilisant à la perfection l'équipe et contrôlant les onze hommes.

- Faites attention aux mouvenents compliqués des remises en jeu, corners et coups francs.

- Jouez en finale de la Coupe du Monde ou en tant que membre d'un des seize clubs de pointe dans le monde enter. Le football international est joué comme dans la réalité.

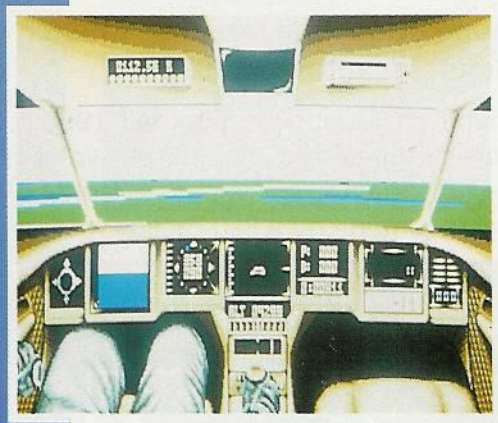
Challenge International de Football. Il fera crier Gascolgne de joie, excitera Maradonna et fera s'arracher les cheveux à, Hullt.

BIENTOT DISPONIBLE POUR VOTRE COMMODORE AMIGA, ATARI ST ET IBM COMPATIBLES DANS TOUS LES BONS

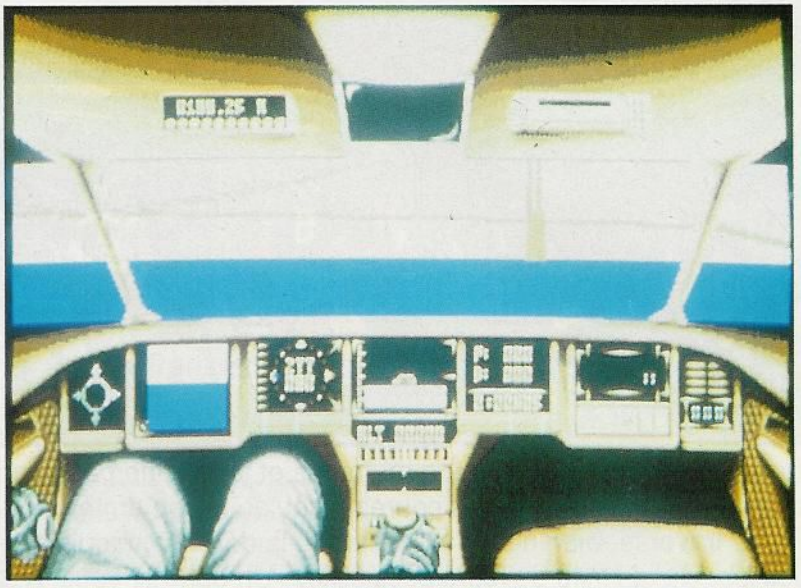
LE CHALLENGE INTERNATIONAL DE FOOTBALL DE MICROSTYLE - UN JEU DE BALLON TOUT A FAIT DIFFERENT!

Mean Streets

Pour les amateurs d'aventure solide, US Gold sort un produit dans lequel enquête, combat et simulation sont réunis. On s'y croirait.



Nous sommes à San Francisco, en l'an de grâce 2033. Vous vous appelez Tex Murphy, détective privé, près à affronter tous les dangers pour mener à bien une enquête vous ayant été confiée. Justement, une belle blonde vous a envoyé un message de détresse: son père a été tué en tombant d'un building. Il était scientifique de son état, et vous allez vite découvrir qu'un diabolique complot est en train de se former dans le monde scientifique, où quelques personnes ont déjà mystérieusement disparu. Pour réaliser votre enquête, vous avez votre Lotus Speeder, un véhicule roulant et volant, pouvant vous emmener dans tous les coins de San Francisco grâce à un pilotage automatique. Il faut évidemment connaître les coordonnées de l'endroit désiré, et ce sera en grande partie ceci que vous rechercherez. Vous pourrez dialoguer avec vingt-sept personnes différentes, certains ayant la voix digitalisée, afin de récolter des informations et comprendre l'organisation qui se trame au sein du monde scientifique. Je ne vous en dirai pas plus, ce serait gâcher votre plaisir, mais sachez que lorsqu'on commence à rentrer dans le jeu, on n'en sort plus. Impossible de se lasser avec Mean Streets vu que vous pourrez tout aussi bien vous battre avec des scènes d'arcade que fouiller dans des bureaux ou piloter votre engin avec des séquences en 3D calculée. Le scénario solide fait de Mean Streets un grand jeu d'aventure, aussi intelligent que distrayant.





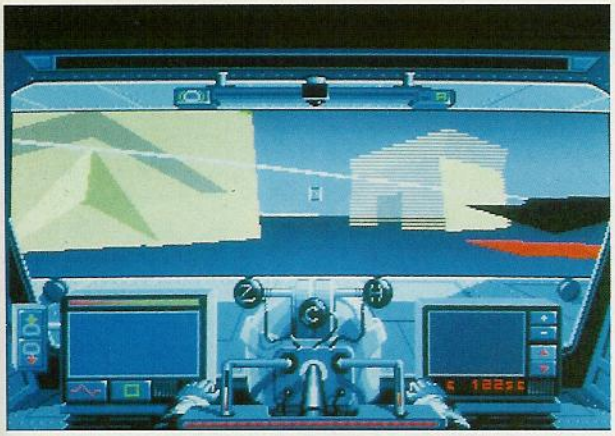
AMIGA
90%

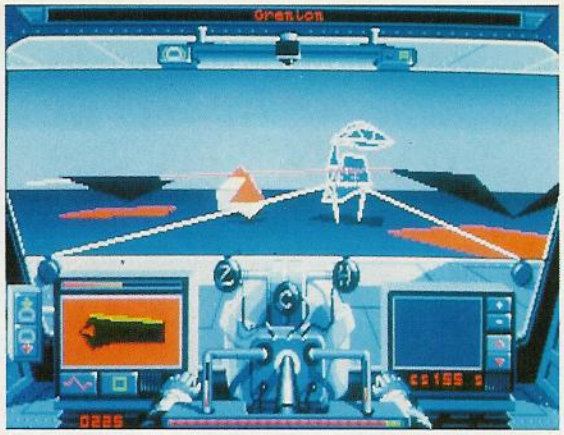
Les graphismes se divisent en deux parties: lorsque vous êtes dans votre véhicule avec une vue 3D de l'extérieur et votre tableau de bord devant vous; et lorsque vous dirigez votre personnage dans les combats ou dans les fouilles. La 3D est parfaitement réalisée sans être surprenante, alors que les autres graphismes sont un peu décevants. Mais on oublie rapidement les traits grossiers dont sont formés les décors pour entrer complètement dans le jeu, incroyablement passionnant. La manipulation se fait entièrement au joystick, avec un système de menus et de sous-menus apparaissant lorsque vous êtes devant des objets ayant une quelconque utilité. Vous pourrez transporter autant d'objets que vous le voulez, et piquer l'argent que vous trouvez pour acheter des renseignements. Mean Streets ne paye pas de mine, mais vous emportera au cœur d'une aventure que ne serez pas près d'oublier.

Ka

GRAPHISME	14
SON	16
ANIMATION	15
MANIABILITE	16
DIFFICULTE	18

DISPO SUR ST AMIGA ET PC
PRIX : 250 F ENVIRON





De plus en plus souvent, les jeux de rôle quittent l'univers moyenâgeux et entraînent le joueur dans un monde futuriste. C'est le cas de ce nouveau Tomahawk.

Galactic Empire

Adapté du premier JdR français (Robert Laffont, 1984), Galactic Empire propose au joueur d'enquêter dans un monde futuriste. En effet, un super vilain menace de foutre une pagaille monstre dans l'Empire. Le joueur, qui se fait passer pour Marcel Fastoche, un journaliste intergalactique - notre rêve à tous, mais si - se retrouve donc sur la planète Ether, déjà fortement éprouvée par la guerre civile. En fait de journalisme, Celmar est en réalité un agent envoyé par le SERSEC. Pour se déplacer, il utilise un appareil étanche, l'atmosphère d'Ether étant très pauvre en oxygène. Du reste, la recherche de ce précieux gaz va occuper le joueur une bonne partie de son temps. Au cours de ses déplacements, le joueur, Marcel, quoi, peut entrer en contact avec les personnages de rencontre. En général, les JdR sur micro abreuvent le joueur de renseignements plus ou moins superflus. Si je vous raconte ça, c'est pour que vous compreniez bien que chaque personnage rencontré dispose de sa personnalité et même si cela a l'air transparent pour le joueur, les réactions ne seront pas les mêmes. De plus, et ça c'est une nouveauté, ils mémorisent faits et gestes. Pas la peine d'essayer de faire ami-ami avec un soldat que vous avez estourbi il y a deux heures. Ce qui frappe le plus, c'est l'impression de liberté: on est sur la surface de la planète, on va à droite, à gauche, on discute ou non avec les autochtones, c'est comme on veut. A ce sujet, le programme propose une alternative intéressante à ceux qui détestent rentrer des tonnes de textes dans un analyseur syntaxique en général crétin: en cliquant sur des masques semblables à ceux du théâtre grec, on fait apparaître des phrases que le programme choisit automatiquement. Où est le jeu me direz-vous? Toute la subtilité consiste à choisir le bon masque, donc le bon ton et à orienter la discussion dans la direction souhaitée: amical, froid, détaché ou carrément hostile, 9 «modes» sont utilisables à chaque fois.

Bref, bien qu'assez simple d'utilisation, Galactic Empire est en réalité un jeu très fin et très complexe.

Moulinex Fastoche.

PC

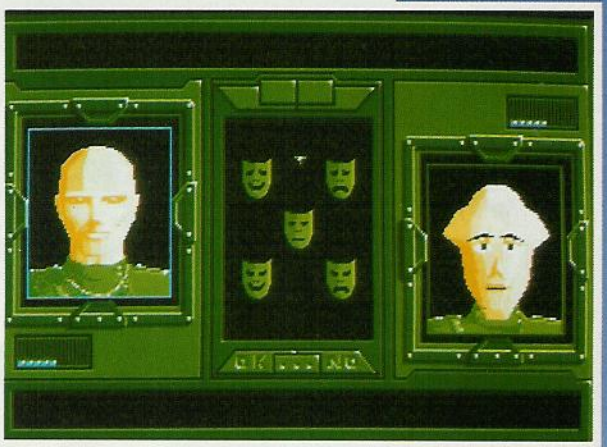
75%

Outre la musique, très soignée dès lors qu'on est équipé d'une carte, le jeu constitue une agréable surprise en ce qui concerne le graphisme. Pas de doute, Tomahawk maîtrise de mieux en mieux la 3D face pleine. Bon point, les animations et déplacements, bien qu'un peu saccadés parfois, sont quand même assez rapides pour que le jeu reste agréable. En fait, Tomahawk vient de réussir le tour de force de créer un jeu de rôle «réaliste» agréable à utiliser.

Moulinex

GRAPHISME VGA	16
SON ADLIB	16
ANIMATION	15
DIFFICULTE	18

DISPO SUR ST AMIGA PC
PRIX : 350 F ENVIRON



LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

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

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

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

NOUVEAU



3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

tests

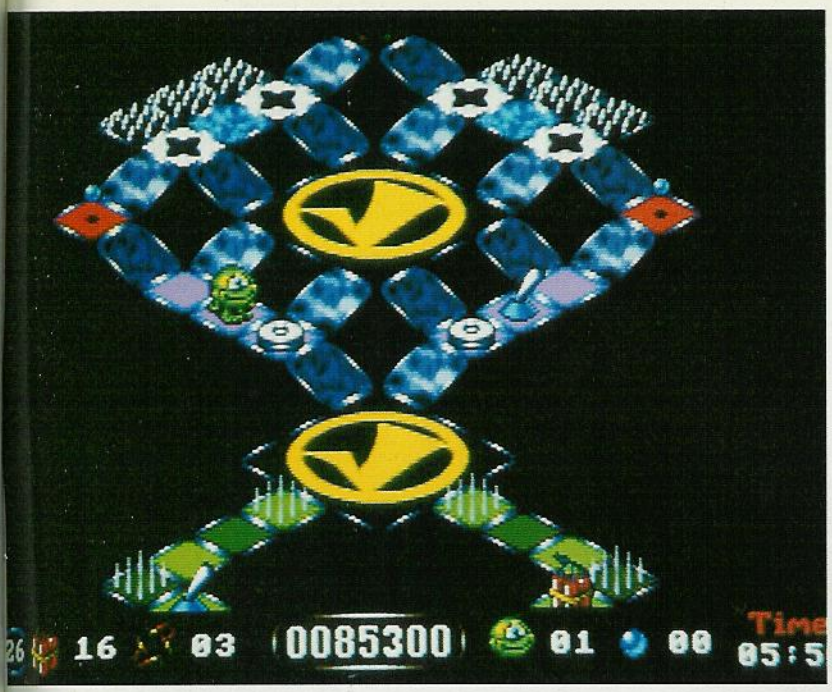


Globulus

Quand Innerprise envoie un personnage complètement fou dans un univers encore plus dément, il a peu de chance de s'en sortir indemne.



C'est Globy que vous dirigez dans Globulus. Globy est un petit personnage tout vert, avec une tronche de débile profond en pleine crise de crétinerie. Son but, c'est d'atteindre une partie bien précise du tableau dans lequel on l'a envoyé, en évitant autant que possible de mourir. Et ce n'est pas franchement dur de mourir dans les tableaux de Globulus, parce qu'entre les pointes surgissant du sol, les boules meurtrières, les bombes et autres cases déconseillées, il peut exploser aisément. Il lui faudra donc bien choisir son itinéraire pour arriver vivant à la case final, représentée par une sorte de trou noir multicolore. Durant sa balade, il pourra à tout moment, selon le crédit qui lui reste, retourner complètement le décors, ce dernier apparaissant comme s'il était vu dans un miroir. Cette manipulation permet souvent de se sortir d'un mauvais pas, et de continuer sa promenade là où on était bloqué auparavant, d'autant que Globy est incapable de monter une côte, il ne se contente que de les descendre, ce fainéant. Deux autres options sont au menu: la dynamite, que vous pourrez poser sur une case, devant vous, pour faire disparaître des obstacles gênants, et les bombes sophistiquées, éliminant tous les ennemis à l'écran. Tout cela est à terminer dans un temps limité, largement suffisant mais qui peut vous surprendre quelquefois. Quelques détails sont encore à signaler: la possibilité de choisir son nombre de vie entre trois, quatre ou cinq, le nombre d'options (toujours dans une limite définie) et le niveau auquel vous voulez accéder entre le premier, le sixième ou le onzième. Ceci dit, des codes d'accès vous seront donnés au fur et à mesure de



votre évolution, pour les autres niveaux. A la fin d'un tableau, des crédits vous sont offerts selon le temps qu'il vous reste et le nombre de bonus que vous aurez ramassés, vous permettent d'acheter des vies, des bombes et des retournements de plateaux supplémentaires. Beaucoup de réflexion donc, un poil d'ingéniosité et une bonne dose de patience sont obligatoire pour tenir le coup devant les pièges de Globulus.



AMIGA **87%**

Les graphismes de Globulus sont fous et sympathiques, originaux et un tantinet BD. La musique, reprenant différents thèmes classiques connus, donne une présence à l'action, dont vous pourrez vous passer si vous y êtes allergique, tout en gardant les bruitages cartoonesques et délirants. L'animation parfaitement fluide des petits sprites apporte, encore une fois, une impression de dessin animé dément, dans lequel tous les personnages seraient bugués de la tête, et aborderaient des attitudes de nazes. Globulus est un jeu fou et intéressant, génial et surprenant. Indispensable pour ceux qui veulent changer d'air.

Ka

GRAPHISME	17
SON	17
ANIMATION	16
MANIABILITE	15

DISPONIBLE SUR AMIGA
PRIX : 300 F ENVIRON

SCI

ST

EDITEUR: OCEAN

TESTE PAR ARTEMUS. DEJA TESTE SUR PC DANS JOYSTICK N°11. DISPONIBLE SUR AM/ST, BIENTOT SUR CPC. PRIX: 250F ENVIRON

Les courses folles vous attendent à bord de votre bolide fourni par l'administration policière. Avant chaque mission, une speakerine blondasse vous donnera les descriptions du bandit que vous devez arrêter, ainsi qu'une vision de son véhicule, sur une petite télé portative installée dans votre caisse. Elle ne parle pas, mais un texte apparaît en bas de l'écran. Ensuite, votre voiture étant devant vos yeux, vous n'avez plus qu'à prendre votre joystick et qu'à accélérer. La route défilera rapidement devant vous, surtout si vous actionnez un des cinq turbos disponibles. Malgré une animation excellente, les décors font peine à voir, ils sont dépourvus de couleurs et de détails, ils sont pauvres et rares. Sans cela, le jeu est parfaitement jouable, rapide et prenant, mais un peu trop répétitif pour capter l'attention du joueur très longtemps. Toutes les missions se ressemblent, malgré le décor et le véhicule du truand qui changent. Il n'y a que les séquences d'entre-niveaux qui pourront vous motiver suffisamment pour continuer.



GRAPHISME: 15 • SON: 13 • ANIMATION: 16
MANIABILITE: 15 VERDICT: 78%

TOYOTA CELICA GT RALLYE

AMIGA

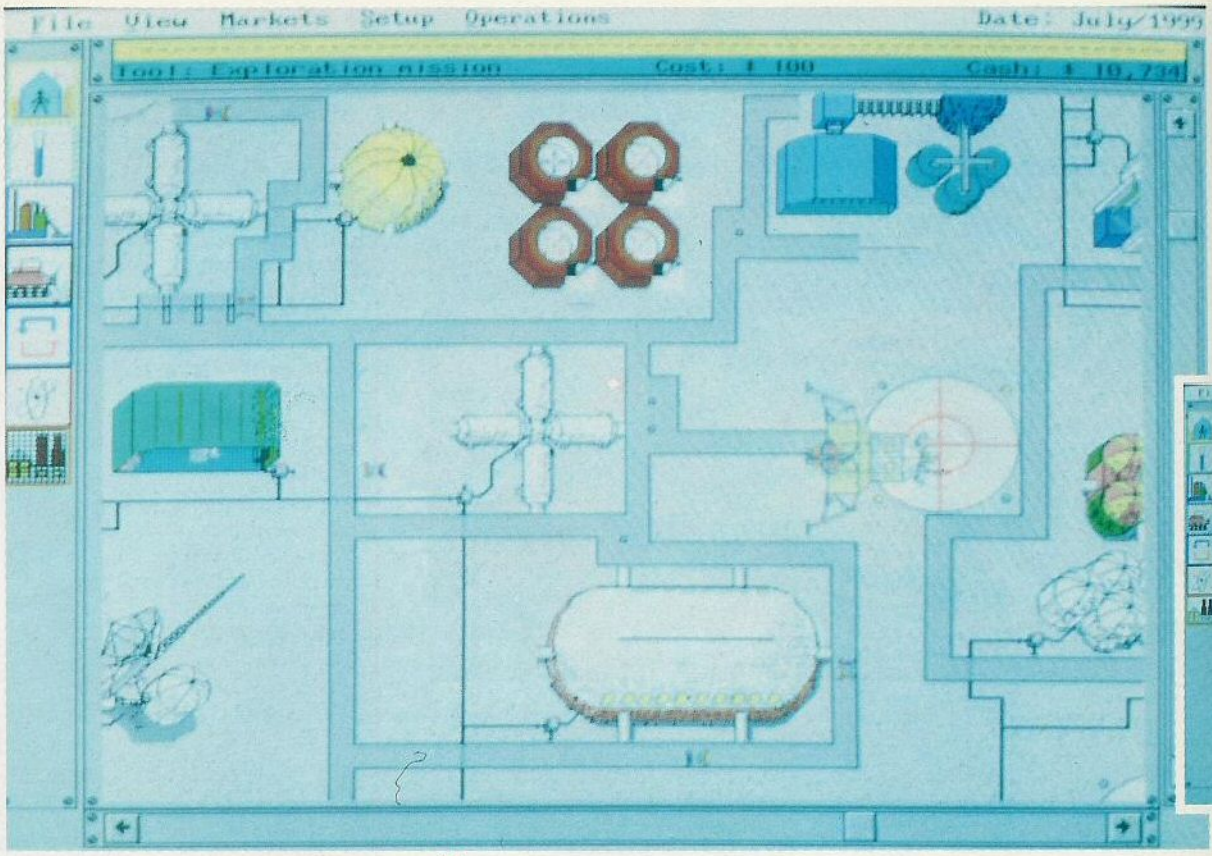
EDITEUR: GREMLIN

TESTE PAR KA ! DEJA TESTE DANS JOYSTICK N°11 SUR ST. DISPONIBLE SUR ST/AM/CPC PRIX: CPC K7 110F ENVIRON ; CPC DISK 150F ENVIRON ; 250F ENVIRON ST AM

Toujours partant pour faire la course? Si la réponse vous venant instinctivement est «oui, quand tu veux!», alors vous êtes prêt à jouer à Toyota Celica. Des courses dans trois pays différents ayant chacun leur particularité: l'Angleterre, avec ses campagnes verdoyantes et sa pluie; le Mexique avec ses dunes romantiques et ses tempêtes de sable; et la Finlande, avec ses forêts de sapin et sa neige. Dans les trois cas, vous aurez besoin de ce qui fait l'originalité de ce jeu: les essuie-glaces. Vous êtes donc à l'intérieur de votre voiture, et vous voyez le volant tenu par vos mains gantées. Le décor, lui, est en 3D, sans trop de relief, mais avec une bonne fluidité même avec plusieurs sprites à l'écran. Un peu lassant mais quand même amusant à manipuler, ce rallye tiendra la route jusqu'à un virage un peu serré.



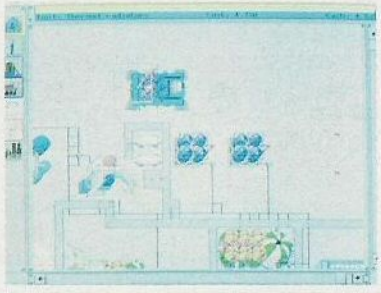
GRAPHISME: 15 • SON: 14 • ANIMATION: 15
REALISME: 16 VERDICT: 77%

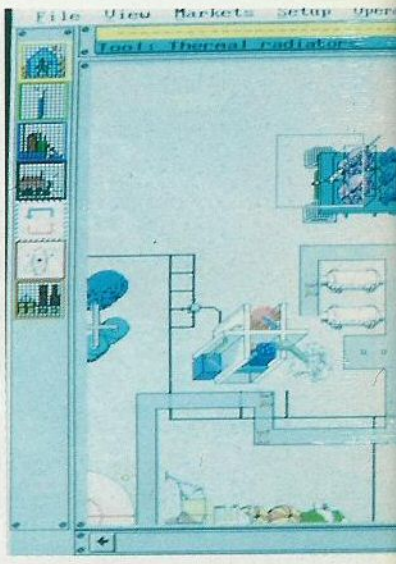


Vous voilà nommé directeur d'une base lunaire par Wesson International. Votre but est simple, prouver qu'il est possible de construire sur la lune une communauté auto-suffisante qui ne soit pas qu'un fardeau pour la Terre.

Moonbase

Lunar Colony Simulator





Vous voilà donc, vous John Ronald Gariott, ex-exécutif de la NASA, responsable de la première base lunaire qui ne soit pas qu'un centre de recherche exclusivement financé par le gouvernement. Il va vous falloir

PC **87%**

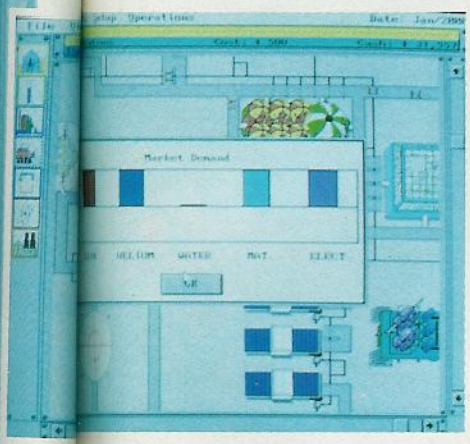
Moonbase est un très beau jeu de simulation économique qui frappe par deux points. Le premier est la qualité de la réalisation, l'ensemble de l'interface utilisateur ressemble comme deux gouttes d'eau à Windows 3.0 avec les menus, les boîtes de dialogue, les fenêtres. Tout se manipule à la souris. En plus de cela les graphismes sont fins et détaillés, et émaillés de petites animations superbes. Le deuxième point est l'originalité et la qualité du scénario, qui vous place dans un environnement insolite, la Lune, pour une simulation économique détaillée et pourtant pas trop compliquée. Contrairement à d'autres simulations, le jeu ne se déroule pas par tours, mais de manière continue. Les choix d'actions sont nombreux, construction d'habitations ou d'hôtels, d'usines diverses, de labos, d'usines thermiques et électriques pour tout alimenter, de routes et de pipelines, exploration du site lunaire pour découvrir des gisements d'eau ou des curiosités, enrôlement de personnel, vente des productions. Tous les ans un bilan est réalisé qui vous permet de voir où vous en êtes. Bref, un jeu à conseiller sans hésiter pour ceux qui aiment être dans la lune.

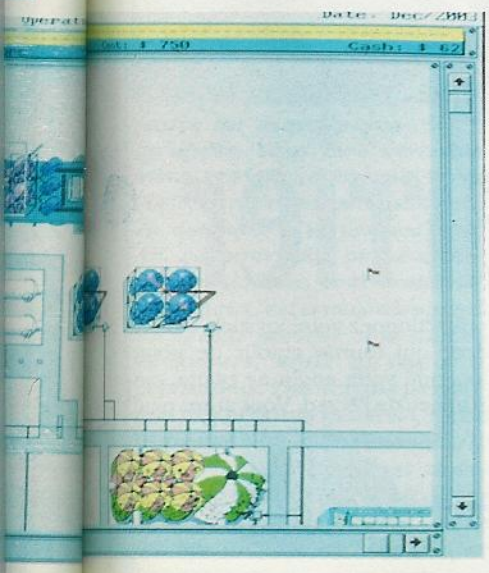
Duy Minh

GRAPHISME	18
SON	12
ANIMATION	16
COMPLEXITE	17

DISPONIBLE SUR PC
PRIX : 300 F ENVIRON

prouver qu'il est possible de créer sur la Lune une base autosuffisante qui soit viable économiquement. Pour cela il vous faut bien entendu penser au commerce, que diable pourrait donc produire une base lunaire? Eh bien, bien des choses, de l'électricité, de l'eau, de l'oxygène, il faut bien en produire pour les habitants, pourquoi ne pas en revendre? De la mécanique et de l'électronique évidemment, parce que, grâce aux conditions de gravité et de salubrité particulières





de la Lune ils sont plus faciles à produire, pour moins cher. De l'Helium-3, ce nouveau carburant pour les réacteurs à fusion, qu'on trouve quasiment à profusion sur la Lune. Enfin du tourisme, pour les riches touristes blasés des plages ensoleillées et qui ont envie d'un voyage vraiment dépaysant.

Vous voyez, les perspectives ne sont pas mauvaises. Mais par contre il y a les problèmes, les nombreux problèmes qui peuvent se poser, le principal étant la main d'œuvre. Vu le grand dénuement de l'environnement lunaire normal, il va falloir investir beaucoup pour que les gens vivent confortablement, arrivent à se distraire, et soient en sécurité, mais c'est bien ça le challenge.

Damoclès
Mission Disk 1



Vous vous souvenez de Damoclès, ce superbe jeu d'aventure tout en 3D où vous deviez sauver en un peu plus de trois heures la planète Eris, menacée de destruction par une comète baladeuse. Vous y êtes parvenu difficilement, au prix de grands efforts. A peine remis de vos émotions, voici cinq nouveaux scénarios encore plus corsés qui vont vous permettre de montrer votre virtuosité.

ST
86%

Que dire sur ces scénarios? On retrouve le monde de Damoclès, en 3D pleine, rapide, précis, superbe. Les aventures sont plus variées et on s'y plonge avec délice. A conseiller sans restrictions.

Duy Minh

GRAPHISME	18
SON	13
ANIMATION	18
COMPLEXITE	14

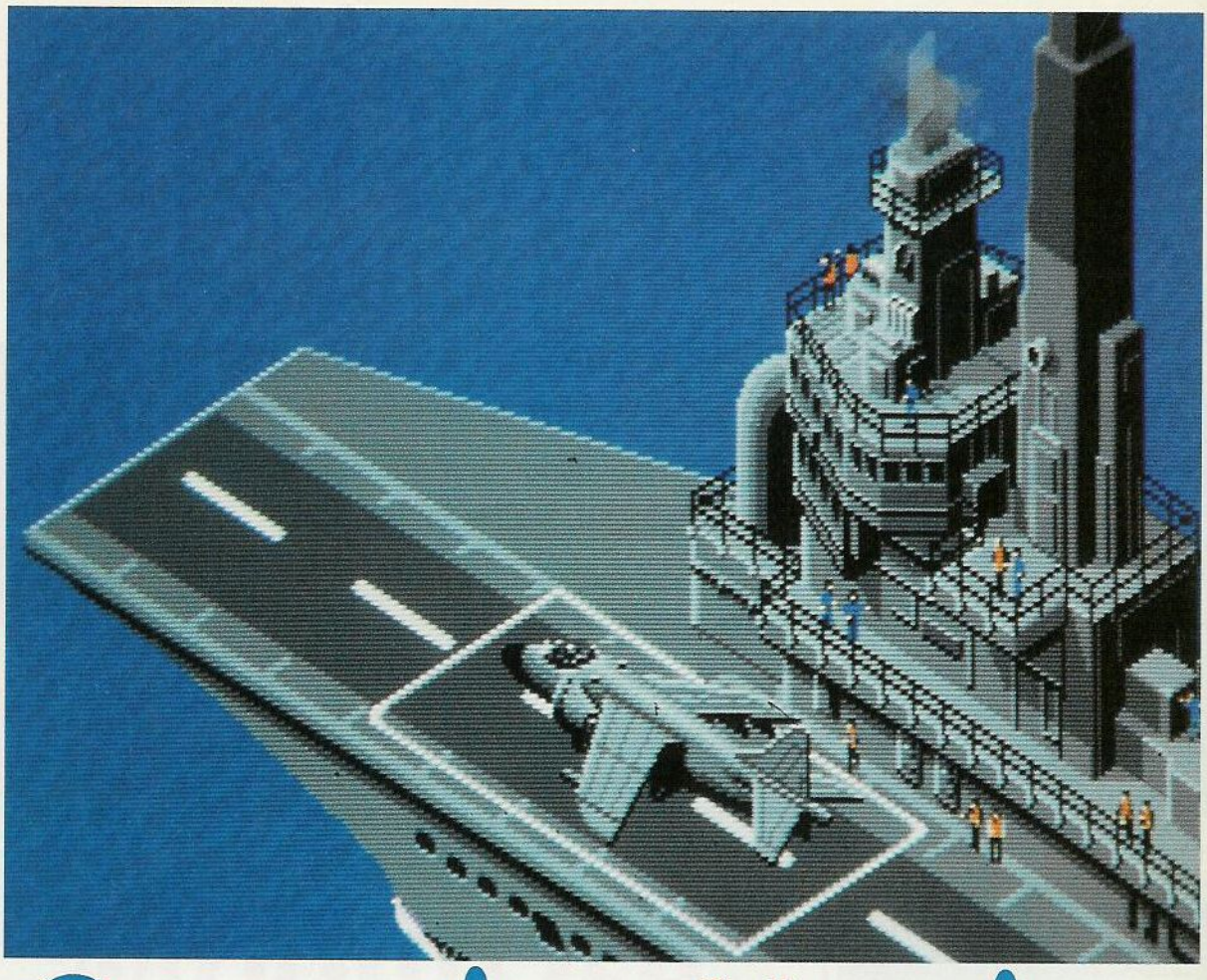
DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 100 F ENVIRON

Le premier est court, très court, 10 mn en tout. Le cher professeur détenteur de la bombe permettant de sauver Eris n'est pas content que vous ayez été recruté par le président, il a donc décidé de faire exploser sa bombe dans l'atmosphère d'Eris, entraînant une destruction encore plus rapide que celle qui viendra de la comète. Vous avez 10 mn pour acheter un vaisseau et aller chercher la bombe. Second scénario, pour les inconscients. Vous avez malheureusement perdu votre vaisseau au jeu sur une planète casino sur laquelle vous êtes coincé. Il va falloir vous en procurer un autre pour vous rendre sur Eris et y arriver... plus tard encore. Troisième scénario, la concurrence est là. Vous n'étiez pas le seul mercenaire embauché, mais l'autre est arrivé avant vous, a trouvé la bombe, mais n'a pas daigné sauver la planète. Il l'a vendu pour des millions et maintenant c'est à vous de la racheter, devenez donc millionnaire. Quatrième scénario, mais qui m'a donc foutu des scientifiques si incompétents? Vous êtes tranquillement en train de savourer votre victoire quand vous apprenez que l'endroit où vous avez fait exploser la bombe n'était pas le bon, erreur de calcul des scientifiques, il vous faut sauver Eris mais sans la bombe. Enfin le cinquième, laquelle des 16 millions de pyramides contient la solution permettant de sauver Eris, à déconseiller au joueur impatient.

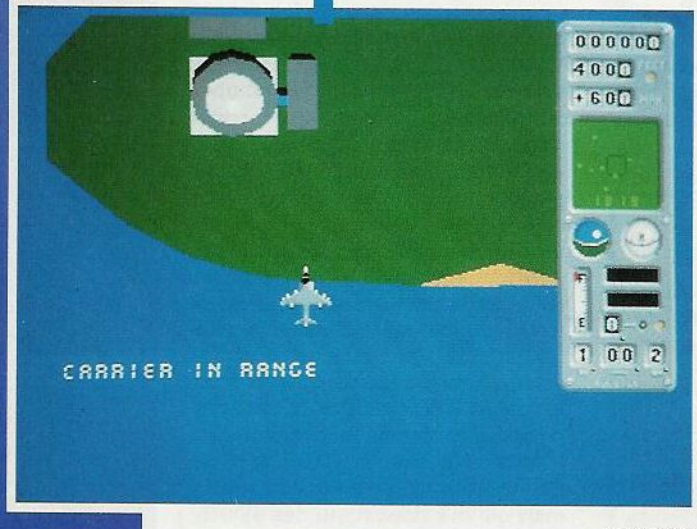
Voilà Novagen qui nous revient avec des scénarios encore plus difficiles pour Damocles. Mais où s'arrêtera l'escalade?

US Gold utilise la technique originale du Rotoscape pour un simulateur de combat décevant.

SUR AMIGA



Operation Harrier



SUR ST

Votre supérieur hiérarchique tape du poing sur son bureau en vous expliquant avec une fougue, digne de son grade, la mission de la plus haute importance que vous avez à remplir. Il est pas commode, votre supérieur, et plutôt que d'accepter l'ordre de tirer sur tous les ennemis volants de la région, on a plutôt envie de lui envoyer une bonne rafale dans la tronche. Mais bon, si vous vous êtes engagé dans l'armée, ce n'est pas pour descendre le premier colonel à la grande gueule venue, c'est pour sauver votre patrie et éliminer tous les ennemis en vue. Une fois votre mission comprise, vous devrez installer différents projectiles sur votre avion. Cette manipulation est amusante la première fois, mais revient systématiquement à chaque nouveau départ, tout comme le sermon de votre supérieur. A la longue, ces deux passages deviennent carrément insupportables. Après quelques pages écran d'une beauté rare, il faut bien le dire, vous voilà en pleine phase de combat, avec une vue de dessus de votre avion, selon le système du Rotoscape, déjà employé dans Rotox. Pour mémoire: lorsque vous actionnez votre joystick, c'est le décor qui tourne autour de vous, alors que votre engin ne bouge pas du milieu de l'écran. Vous aurez neuf

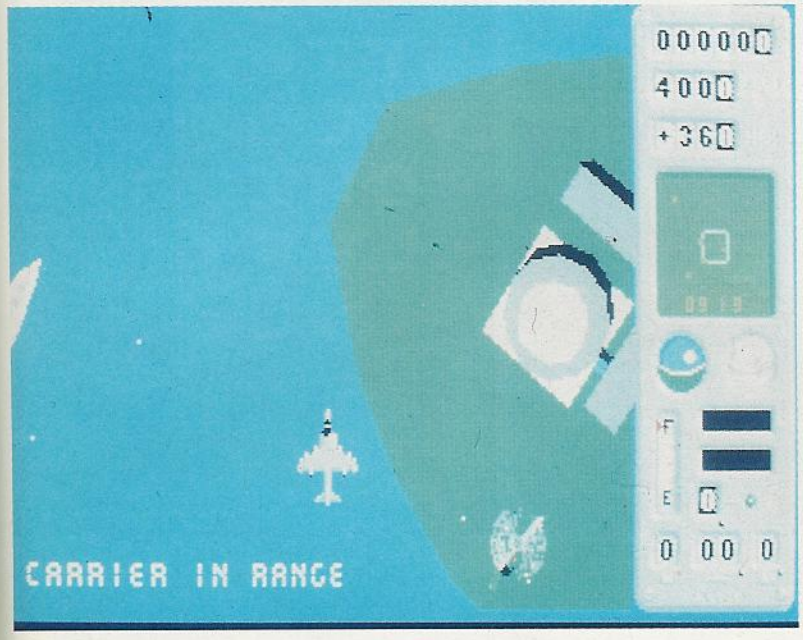
ST
61%

Pour la beauté des yeux, les pages graphiques d'entremissions sont parfaitement réalisées. Le jeu en lui-même, est plutôt lent et ennuyeux, pourvu de quelques bruitages minables symbolisant les tirs de projectiles. Le système Rotoscape, original en lui-même, est complètement gâché par une réalisation et une maniabilité baclées.

Ka

GRAPHISME	13
SON	12
ANIMATION	13
MANIABILITE	14

missions à remplir, partant des croiseurs ennemis à détruire en passant par le bombardement d'une piste d'atterrissage ou d'une usine d'armement. A chaque fois c'est avec le même système que vous jouez, mal réalisé pour l'occasion. Votre avion se déplace lentement au-dessus d'un décor simplifié et dépourvu de belles couleurs et de détails pouvant le rendre un minimum réaliste. Operation Harrier n'est pas suffisamment travaillé pour ressembler à un simulateur, et trop lent pour être un Shoot'Em Up.



PC 60%

Oh, le joli graphisme VGA que voilà. Tout du moins au début, parce qu'après, sans être véritablement la cata, les choses se gâtent. Mais, bon, pour le moment, nous en sommes à la présentation. Ah, ça pour sûr, on peut dire que les dessins sont vraiments superbes. C'est vrai que les pshiit du «haut» parleur sont un peu énervants, mais qu'importe, continuons. Des écrans permettent de choisir le matériel, rien à redire non plus. En revanche, la suite des opérations est moins amusante: alors que le décollage permet d'admirer une scène animée jolie comme tout, le jeu proprement dit n'est pas très beau. L'avion, vue de haut, évolue au dessus d'un décor morne comme c'est pas permis et les animations, saccadées, font qu'on s'interroge sur la présence du logo «Rotoscape» qui figure sur la jaquette. En fait de 3D, la perspective est assez restreinte compte tenue de ce survol permanent.

Moulinex

GRAPHISME EGA	14
SON PC	12
ANIMATION	13
MANIABILITE	12

AMIGA 60%

Décevant, c'est le mot qui correspond le mieux à ce jeu. Après les pages graphiques prometteuses, assez jolies mais tout de même pas exceptionnelles pour de l'Amiga, on tombe sur un jeu ennuyeux et mal réalisé. Dommage. Le bla-bla onomatopéique du supérieur vous amusera la première fois (il est muet sur ST) et vous gonflera rapidement. En plus, ce jeu est pourvu d'une des protections les plus débiles que j'ai jamais vue: un disque noir avec un système de coordonnées imprimées en... noir. C'est illisible, et ça ne sert à rien. Cette absurdité est commune aux deux versions. Affligeant.

Ka

GRAPHISME	12
SON	13
ANIMATION	13
MANIABILITE	14

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET PC
PRIX : 250 F ENVIRON

SPINDIZZY WORLDS

ST

EDITEUR : ELECTRIC DREAMS SOFTWARE

TESTE PAR KA. DEJA TESTE SUR AMIGA DANS JOYSTICK N°11. DISPONIBLE SUR PC/AMIGA/ ST. PRIX: 260F ENVIRON

Imaginez des mondes construits façon Populous, dans lesquels vous devez vous balader, à la recherche de diamants et de carburant. Chaque monde est constitué d'une quinzaine de niveaux, et dans chaque niveau vous aurez une sorte de mission à remplir. Les missions sont en général la simple traversée du niveau, en passant sur les cases clignotantes pour récolter du fuel, afin d'avoir suffisamment de force pour arriver jusqu'au bout. Spindizzy est un jeu de réflexion, dans lequel chaque faux pas vous sera fatal, ou en tous cas vous baissera votre niveau de fuel. Avec le joystick, vous devrez faire avancer une toupie avec précision, passant parfois sur des ponts étroits, entourés de vide. Certains mondes sont pourvus d'un chronomètre, vous obligeant à foncer sans réfléchir vers la case finale pour passer au niveau suivant. Pour aller plus vite, le bouton de tir vous sert d'accélérateur, et la barre d'espace de frein. La toupie est pourvue d'une inertie. Intéressant, mignon et difficile, Spindizzy a tout pour plaire, pour peu que la réflexion ne vous fasse pas peur.



GRAPHISME: 16 • SON: 14 • ANIMATION: 16
MANIABILITE: 14 **VERDICT: 82%**

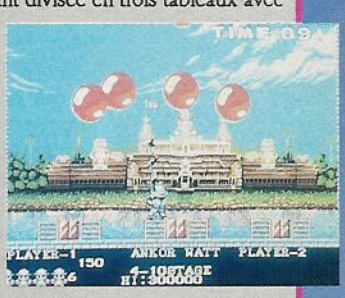
PANG

ST

EDITEUR: OCEA

TESTE PAR KA! DEJA TESTE DANS JOYSTICK N°10 SUR AMIGA. DISPONIBLE SUR ST/AM/CPC. PRIX: 300F

Elle arrive enfin sur nos ST, cette conversion du fameux jeu d'arcade. Pour ceux qui ne vont jamais traîner dans les salles de jeux et qui n'ont pas lu l'excellent test d'Artemus dans notre numéro dix, je rappelle que Pang est un jeu de tableau dans lequel vous devez tirer sur des boules rebondissantes pour les diviser, et tirer sur encore dessus jusqu'à les faire disparaître. Si une boule vous touche, vous êtes mort. Plusieurs options pourront tomber du ciel: des armes à répétition, des armures, des points, du temps, etc. Il y a dix-sept niveaux en tout, correspondant à dix-sept villes du monde entier, chacune d'elle étant divisée en trois tableaux avec un monument célèbre de la ville en décor de fond. Plus vous avancez dans le jeu plus il sera difficile de détruire les boules à cause des plates-formes et de la rapidité. Réalisé dans les mêmes graphismes que la version arcade, c'est-à-dire à la japonaise, Pang est une véritable réussite, qui vous passera forcément entre les mains un de ses quatre. Et ça m'étonnerait que vous ne le mettiez pas dans votre poche.

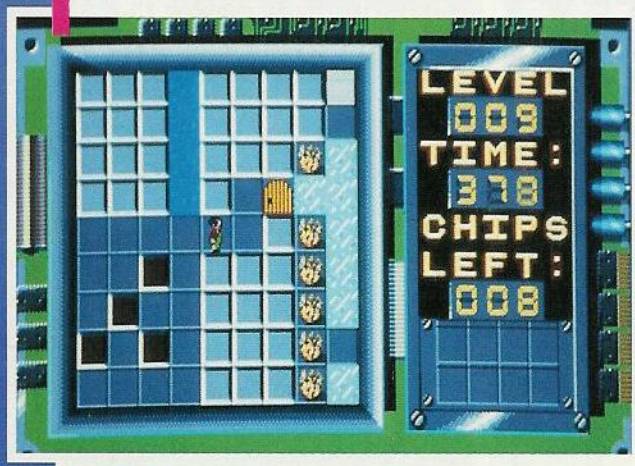


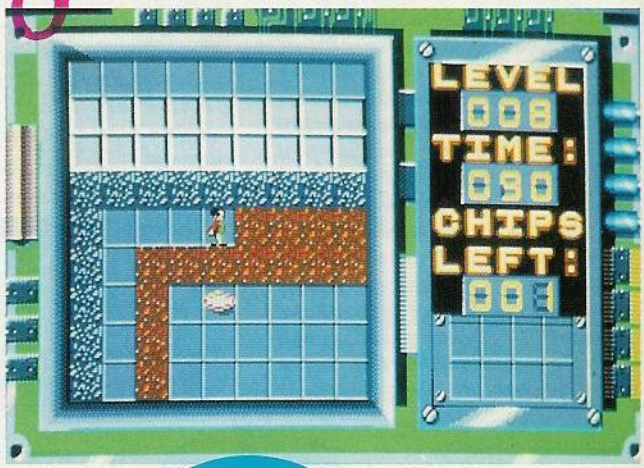
GRAPHISME: 16 • SON: 14 • ANIMATION: 16
MANIABILITE: 15 **VERDICT: 85%**

US Gold s'adresse directement aux mordus de l'informatique, en sortant un jeu mettant en scène un mordu de l'informatique. Y en a qui se reconnaissent?



Chip's Challenge





Rentrer dans le club très fermé des Bits Busters n'est pas une chose facile, mais vous feriez n'importe quoi pour y arriver. L'épreuve qu'on vous a donné pour accéder à ce foutu club est de récupérer des composants électroniques dans des niveaux demandant un minimum de réflexion. En effet, pour accéder aux composants, il faut souvent trouver le moyen de franchir des portes fermées à clef, d'emjamber des ruisseaux, des murs de feu ou encore des tapis magnétiques. Dans chaque niveau, qui sont cent quarante quatre au total, vous avez un temps limité pour comprendre le puzzle qui vous permettra de ramasser tous les composants et passer au suivant. Un gros point d'interrogation vous expliquera, lorsque vous passerez dessus, les différentes caractéristiques du niveau. C'est amusant, c'est tout mignon et c'est pas con, et en plus, dans Chip's Challenge, il y a matière à réflexion.

AMIGA
81%

Les graphismes simples de Chip's Challenge font immanquablement penser aux jeux sur console huit bits. Mais tout l'intérêt se situant dans la réflexion, on peut facilement passer outre la faible réalisation technique. Pas d'animation extraordinaire puisque le personnage semble glisser sur le sol ainsi que les quelques monstres dispersés dans les niveaux. Très sympa malgré son allure simple, Chip's Challenge est un de ces jeux dont on peut même tomber amoureux. Et je suis pas un pédé.

Ka

GRAPHISME	12
SON	11
ANIMATION	13
REFLEXION	16

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON

“Juste ce qu'un jeu doit être: un bon look, de bons sons et un vrai rêve à jouer”

Chris Morley ACE, October 1990



By Graftgold

SIMULCRA

MicroStyle



Le système graphique cavalier en 3 dimensions dans Simulcra apporte des graphismes tri-dimensionnels complets avec des surfaces ombrées et à intensité lumineuse. Le système permet aux surfaces pleines et découpées d'être mélangées librement. Des surfaces mixtes et transparentes/semi-transparentes sont aussi utilisées.
Le code de jeu va jusquà 252 objets sur la carte. La vitesse de cycle du jeu et le cycle de visualisation sont indépendants et la durée du jeu peut donc être plus ou moins constante même si la vitesse d'affichage est ralentie.
Des effets speéciaux d'explosion sont réalisés à l'aide d'un contrôleur à particules très efficace qui déplace jusqu'à 100 particules. C'est vraiment un jeu qui fait "bang!".

Pour ajouter de la variété à un jeu déjà sensationnel, Microstyle a incorporé de nombreux ennemis.. Tout d'abord et plus communes, les tourelles de laser qui font un balayage en cercle jusqu'à ce qu'elles se verrouillent sur vous. Elles vous tirent dessus de façon vicieuse. Divers appareils d'attaque terrestre et aérienne tels que les jeeps et les petits tanks roulent dans les environs. Dieu merci, il suffit d'un seul tir pour les éliminer. Vous atteignez ensuite les mégatanks qui ne peuvent être détruits qu'avec des missiles mais qui lorsque touchés, explosent de manière époustouflante en éjectant d'abord la tourelle du canon puis en tombant dans un bruit fantastique.
Pendant le jeu, vous pouvez aussi accéder à une carte pour préparer votre stratégie. Il y a aussi une fonction d'accélération qui vous apporte des facilités de cartographie/radar à courte portée pendant votre déplacement.

MICROSTYLE vous précipite dans le monde de la guerre informatique du futur et vous offre un vrai "chaud" en 3 dimensions pour vous motiver.



Simulcra est au bord de l'horreur lorsqu'il demande des comparaisons immédiates avec le virus classique. Votre SRV fait une rotation de 360 degrés et peut voler ou rouler. La rotation et les jeux d'ombres sont excellents et le jeu vous donne une grande sensation de vitesse. La bataille est rapide et furieuse et vous pouvez augmenter la puissance du SRV avec des tonnes de gadgets tels qu'accélérateurs, radar, missiles à tête chercheuse, systèmes d'affichage de cibles, boucliers et vies supplémentaires.

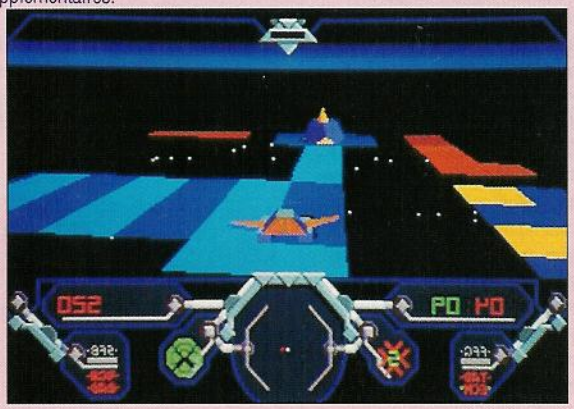
Le paysage cybernétique règne dans un futur lointain où même la guerre est jouée sur des simulateurs informatiques imposants. Un virus particulièrement désagréable a, cependant eu l'effet de projeter le combat dans le monde réel et en résultat, des hordes de pilotes en simulateurs assoiffés de sang chamboulent les lieux. Votre objectif est de pénétrer dand la "matrice du combat" et de détruire les autres appareils et la matrice elle-même.

Vous êtes aux commandes d'un Véhicule de reconnaissance terrestre sophistiqué (SRV) dont les ailes à géométrie variable lui donnent des performances de vol limitées. Vous conduisez votre SRV autour de la matrice et rencontrez de temps à autre une ligne rouge mince qui dénote la présence d'une barrière d'énergie que vous ne pouvez pas traverser.

Vous devez trouver le projecteur d'énegie correspondant et le détruire pour que la barrieère se soulève et que vous puissiez continuer.



Le résultat est un jeu d'action rapide en 3 dimensions légèrement similaire à Resolution 101 en termes de déroulement du jeu mais avec des moments de Falcon et de Virus en plus. En plus de cela, la fonction de construction de grille présente un élément désorientant. Les effets sonores sont superbes et s'ajoutent à la sensation de vitesse. La séquence d'introduction est merveilleuse.



Microstyle ne voyait pas quoi rajouter à la critique de Chris Morley dans l'édition d'Octobre du magazine Ace.

ATARI ST	OCT 90
AMIGA	OCT 90

Tous les passages sont utilisés sous l'aimable autorisation de Ace.

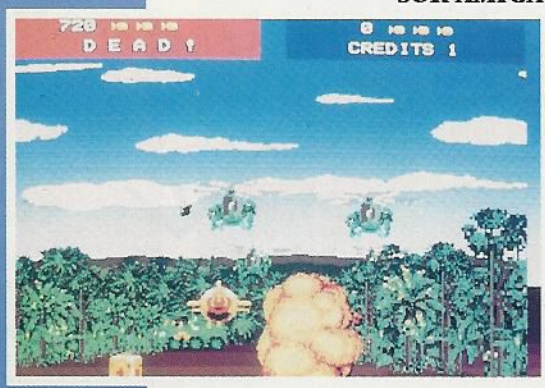
tests

Line of Fire

Ah, ma bonne dame, la guerre c'est pas joli. Mais c'est indispensable. Et quand on a besoin d'hommes courageux et qui n'ont pas froid aux yeux, c'est à vous qu'on fait appel. Cette fois-ci, vous allez devoir

Quand la guerre fait rage, US Gold a toujours des bons plans pour vous envoyer là où ça craint le plus. Mais on sait que vous aimez ça, bande de petits guerriers frustrés.

SUR AMIGA



SUR CPC





SUR AMIGA

AMIGA **76%**

L'animation est rapide, c'est le moins qu'on puisse dire. Les décors, pas franchement travaillés, vous emmènent toutefois dans de belles contrées, où explosions en tous genres volent dans les quatre coins de l'écran. Ça bouge pas mal. Entre les bruitages d'impacts et les ennemis apparaissant devant votre nez, vous n'aurez pas une seconde à vous. Pour s'éclater sans réfléchir, LOF est impeccable, sans être un roi de la beauté. La preuve qu'avec un peu d'efforts, on peut faire des jeux amusants sans pour autant nous en mettre plein la vue.

Ka

GRAPHISME	14
SON	15
ANIMATION	16
MANIABILITE	16

CPC **60%**

Houla! Dans Line of Fire, vous ne risquez pas d'avoir de problème de montée de tension artérielle. On s'ennuie. C'est lent. C'est pas drôle. C'est du déja vu. Bref, c'est inintéressant. Dommage, car les graphismes, malgré les couleurs mal choisies, étaient plutôt bien faits. Mais arriver au bout du deuxième tableau, par exemple, n'est pas difficile parce que vous perdez; non, c'est difficile parce qu'on a tendance à descendre boire des coups au café d'en bas en attendant que les sprites aient fini de bouger. En plus le viseur que vous dirigez doit être méchamment alcoolique pour rester aussi longtemps au café, car ça fait deux heures que je lui ai demandé de se placer sur l'hélico en haut à gauche. Danboss qui est derrière mon dos, il a fait un stage aux R.G., alors il surveille tout ce qu'on fait, me hurle dans les oreilles qu'il a le cheat mode de ce jeu. Je m'en fous du cheat-mode. Je veux surtout pas voir la fin.

Line of Fire est à conseiller aux sans-réflexes, aux mous du joystick, mais surtout pas aux acharnés destructeurs de high-score.

Seb

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	11
MANIABILITE	12

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET CPC
PRIX : 250 F ENVIRON ; 160 F ENVIRON SUR CPC DISK ; 100 F ENVIRON SUR CPC K7

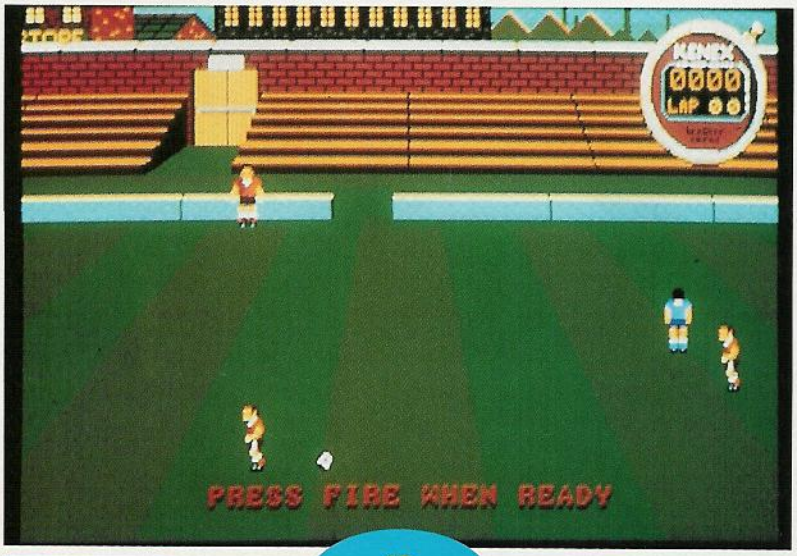
traverser la ligne de feu, là où sont agglutinés tous les ennemis du monde. Vous pouvez être seul ou à deux pour faire cette mission, mais pas plus. Pour y arriver, le plus simple c'est de tirer sur tout ce qui bouge, vu que tout ce qui bouge



dans les parages à une balaise arme à la main et n'hésite pas un quart de seconde à vous dégommer. Grâce à votre mitraillette hyper-puissante et aux quelques bombes que vous pouvez ramasser, frayez-vous un chemin jusqu'à la sortie, que vous n'êtes pas prêt de trouver, mais bon, je ne vais pas commencer à vous décourager. L'originalité de LOF, c'est la façon de voir les ennemis foncer sur vous. En fait, c'est plutôt vous qui foncez sur eux, mais on ne vous voit pas, c'est ce qu'on appelle la vision suggestive. En approchant des ennemis vous les verrez donc grossir, jusqu'à devenir un conglomérat de gros pixels, mais pas moins dangereux pour autant. Pour les avoir, il suffit de bien placer votre curseur et de tirer. Rien de plus simple, à part que les ennemis sont extrêmement nombreux et vachement bien armés. Dans des décors divers, à pied ou à bord d'un engin, vous allez traverser une bonne partie du pays avant de rentrer chez vous. Au moins, vous pourrez dire que vous aurez voyagé.

Striker

Si ce soft est annoncé comme un jeu de football, ne vous méprenez pas sur son compte car la réalité est tout autre. D'une approche complètement différente des autres jeux de foot sur ST, ce jeu d'Illusions vous permet de participer à toutes les phases de jeu mais toujours indépendamment les unes des autres, sans jamais les mettre bout à bout pour en faire ce qu'il est réellement, c'est à dire un jeu où le collectif l'emporte sur l'individuel. Je m'explique. Dans Striker, ne vous attendez pas à voir le traditionnel terrain d'environ cent mètres de long, de voir vingt-deux joueurs sur le terrain, de vous faire remettre à votre place par un arbitre autoritaire, puisque Striker ne le permet pas. Par contre si vous voulez vous perfectionner aux courses de fond, aux tirs aux penalties, aux coups francs, aux contrôles de la balle dans tous les sens, aux remises en jeu, aux reprises de volées, et à toutes les autres actions qui font la richesse de ce sport aucun problème Striker est là. Alors que le football français est actuellement sous la menace de transaction financière plus que douteuse, ce jeu de foot lui, vous permettra de gagner honnêtement de l'argent. A l'a fin de chacune des épreuves votre manager se permettra de dire ce qu'il pense de vos progrès, et combien de buts vous auriez ou non pu marquer si vous aviez participé à une véritable partie, ainsi que le nombre de thunes que vous auriez pu gagner. Malheureusement tout cela, ce n'est que du vent car jamais, ô grand Dieu, jamais dans Striker vous ne prenez part à un vrai match.



Allez, un peu de foot pour se remonter le moral, du foot oui mais pas tout seul grâce à Impressions.

ST **52%**

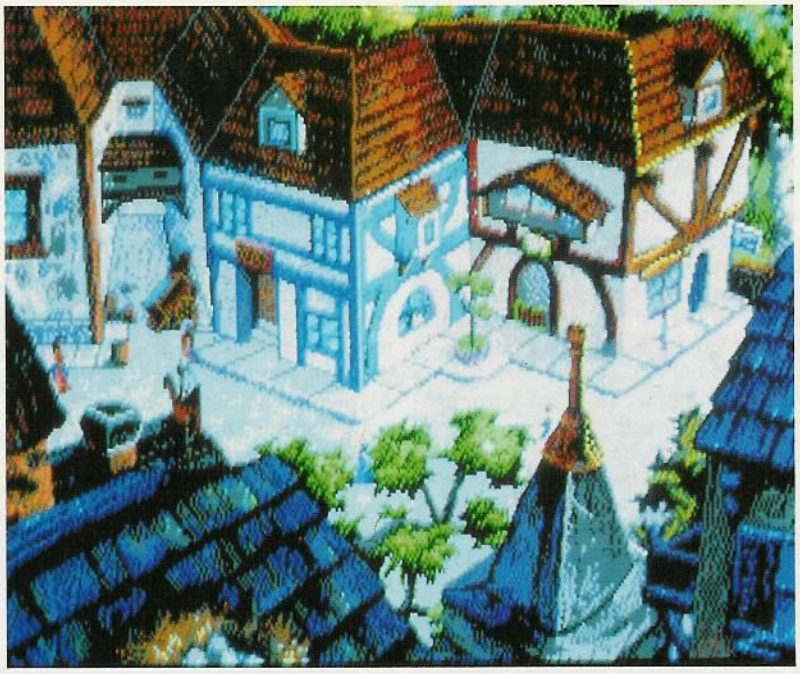
Si le concept de Striker est pour le moins original: un jeu de foot dans lequel vous ne jouez jamais, fallait quand même y penser! La réalisation elle est carrément catastrophique, c'est à se demander ce que vient faire un tel jeu sur une machine comme le ST. Le CPC aurait à mon avis pu faire mieux (désolé mon cher Maubert, mais cette attaque ne te visait pas particulièrement). L'animation tout comme le scrolling horizontal lors des épreuves d'endurance, ou de saut de haies pour la mise en forme, sont saccadés, à un point qu'il et très difficile de savoir si l'on se situe devant ou derrière l'obstacle avant de sauter. Certes, personne n'a jamais dit que le processeur sonore du ST était une merveille du genre, mais de là à réaliser une bande sonore aussi mauvaise que celle des tous premiers jeux de cette console, il y a quand même des limites qu'il ne faudrait pas franchir. Les graphismes pourraient un peu racheter le tout, mais ne vous attendez pas à voir de superbes images digitalisées, ou des dessins d'une finesse exemplaire, rien de tout cela n'est présent dans Striker. Un soft plutôt à éviter.

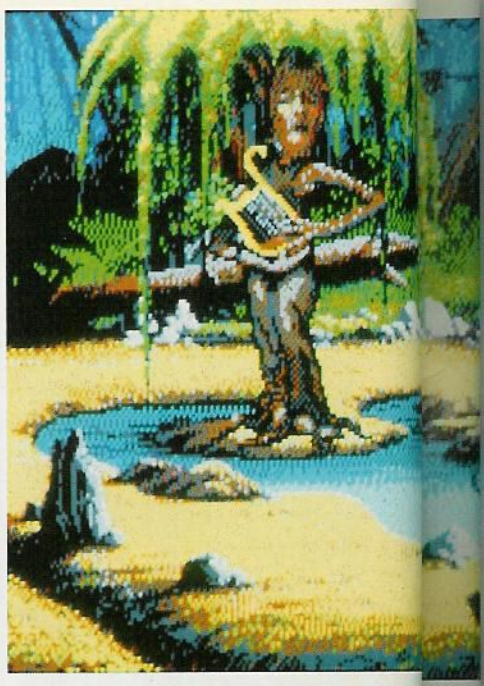
J'm Destroy

GRAPHISME	10
SON	08
ANIMATION	07
MANIABILITE	13

DISPONIBLE SUR ST
PRIX : 250 F ENVIRON

MEGASTAR joystick







King Quest V

Décidément, les aventuriers sont à la fête ce mois-ci puisque Sierra revient dans nos pages avec le cinquième volet d'un jeu désormais légendaire: King's Quest.

Tout comme Lord British, Sierra on Line fête ses dix ans. Belle occasion de récapituler les épisodes précédents.

Il y a de cela fort longtemps, les sujets du royaume de Daventry vivaient prospères et heureux grâce à trois objets magiques. Ils ne se faisaient pas de souci pour l'avenir car un miroir magique leur permettait de tous prévoir. De même, la paix régnait dans la région puisque leur bouclier magique repoussait les éventuels envahisseurs tandis qu'un coffre assurait aux sujets une fortune éternelle. Las, un triste jour, les trésors furent dérobés et sans le courage de Graham, le royaume eût disparu. Voilà pour KQ1.

Ensuite, Graham, devenu roi, vit

PC
92%

Un peu confus au départ, le graphisme EGA est cependant assez clair pour que l'on se rende compte de tous les détails importants. Toutefois, il est à noter que ce logiciel existe en deux versions distinctes: EGA et VGA. Ça veut dire que la note concernant les notes ne s'applique pas à ce logiciel. C'est l'exception qui confirme la règle. Enfin qui l'infirme. La confirme. Enfin voila, quoi.

Ceci dit, tout dépend en fait de l'endroit où l'on se trouve: certains tableaux sont une pure merveille, d'autres sont moins bien. Comme en témoigne la note (celle des notations), pas de quoi en faire une jaunisse.

En revanche, le son Adlib est plus travaillé qu'avant. Les mélodies, simples mais belles, sont merveilleusement soutenues par des sons véritablement bien venus. En ce qui concerne les commandes, bravo pour le menu apparaissant en haut de l'écran. PC ou pas, une bonne vieille icône est tout de même plus agréable à utiliser qu'une bête touche de fonction. Que les purs et durs de la touche soient rassurés, il est tout de même envisageable de jouer en se servant exclusivement du clavier. C'est au choix. Autre particularité, à propos de choix, justement, on peut configurer le niveau de détail des graphismes et animations ainsi que le volume sonore. Si cette dernière option reste très «gadget», la possibilité de choisir d'afficher les scènes avec une complexité graphique plus ou moins importante est une très bonne idée. On aura compris que cela permet d'accélérer les PC les moins rapides. C'est à tel point efficace qu'il est même prévu de pouvoir ralentir les animations. Attention, ne confondons pas avec une option permettant de ralentir ou d'accélérer le déroulement de l'aventure. Ne confondons pas.

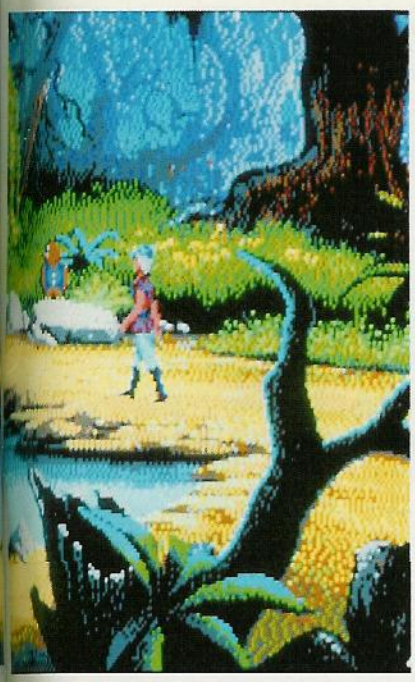
Bref, puisqu'on en est à décrire les animations, disons que King's Quest V n'est ni plus ni moins bien animé que l'épisode précédent. Ceux qui ne le connaissent pas apprendront avec plaisir qu'il était très bien animé, justement.

Tout ça nous fait un bon jeu d'aventure du plus pure style «conte de fées», sans trop de violence ni de combats. Un soft soft, mais une aventure hard à résoudre, quoi...

Moulinex

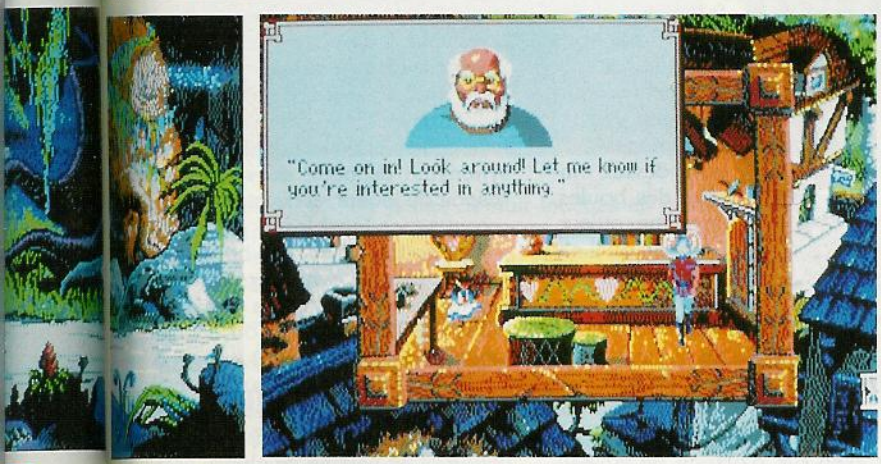
GRAPHISME EGA	16
SON ADLIB	17
ANIMATION	16
DIFFICULTE	17

DISPONIBLE SUR PC ET PS2 ET BIENTOT SUR AMIGA ET ST
PRIX :450 F ENVIRON



un jour dans le miroir magique Valanice, une superbe jeune fille retenue prisonnière. Il la délivra dans KQ2 et elle devint sa femme. Cependant, il advint qu'un terrible sorcier menace à nouveau la tranquillité de Daventry. Heureusement, l'un de ses serviteurs, après s'être retourné contre lui, vint en aide au royaume dans KQ3. Pendant ce temps, Rosella, qui était née de l'union de Graham et Valanice devint une belle jeune fille à son tour. Elle était également pleine de courage comme elle le démontra dans KQ4 en guérissant le roi son père de la mort.

Cette famille aussi cruellement éprouvée par le sort que les héros de Dallas ou Falcon Crest croyait ses épreuves terminées mais alors qu'il revenait d'une promenade dans ses terres, quelle ne fut pas la surprise



du roi Graham de découvrir, alors qu'il achevait de gravir la colline, que le château qui abritait sa femme, sa fille et tous ses trésors avait purement et simplement disparu. Au moment où commence le jeu, après l'introduction animée de rigueur, un hibou dit au roi: «hou, hou, j'ai tout vu, je peux tout vous raconter». Bref, voila Graham obligé de repartir par monts et par vaux à la recherche de ses proches. Cette fois-ci, le héros ne sera cependant pas seul dans sa quête. En effet, tout au long de l'aventure, le hibou le suit - sauf cas de force majeure - et lui prodigue des conseils. Parfois, c'est du niveau «ne fais pas ça» lorsque le personnage s'approche de l'eau, par exemple; ailleurs, le volatile est de bon conseil. Par exemple, écoutez donc ce qu'il dit lorsque vous souhaitez aller là où un écriteau vous conseille de faire le contraire. Il sera toujours temps de revenir sur vos pas lorsque le moment sera venu. Bref, sans surprise mais toujours aussi mignon, King's Kest est décidément un cycle bien attachant.

NOTE

Utilisateurs de PC, nous vous invitons à prendre connaissance de celle-ci en ce qui les concerne. J'aurais pu écrire «nous vous invitons à prendre bonne note de cette note concernant les notes», mais je trouvais ça un peu maladroit. Quoi qu'il en soit, les notations "graphisme" et "son" des jeux PC seront dorénavant celles de la version la plus évoluée utilisable. Par exemple, «GRAPHISME EGA: 21» voudra dire que le graphisme est au maximum en EGA et qu'il vaut 21 sur 20 dans cette configuration. C'est un exemple. Merci d'avoir pris nota bene de ce.

Gem Stone Legend

A dos d'aigle ou à pied, Loriciel se débrouille toujours pour sauver le monde sombrant dans le mal.

Le diamant de feu, c'est en fait le but de votre quête. Cette pierre précieuse a un pouvoir exceptionnel, puisque justement, elle donne un pouvoir sans limite à son possesseur. Dans votre pays, trois mages sans vergogne ont décidé de s'en emparer et s'en servent à tort et à travers. Vous, plein de courage et le regard fier, vous allez vous battre pour récupérer le diamant et le faire disparaître à tout jamais. Ça ne va pas être si facile que ça, vu que dans les quatre niveaux que vous aurez à parcourir, vivent des monstres divers et dangereux, allant de la libellule meurtrière aux dragons cracheurs de flammes. Pour ne pas tomber dans la lassitude des aventures (à force de sauver le monde du mal vous commencez sûrement à trouver ça monotone), vous aurez une monture différente à chaque niveau. On commence par un aigle au dessus des montagnes, puis à pied dans la campagne, à dos d'un étrange mais efficace animal volant, et enfin, à dos d'un autre étrange animal, marchant sur deux pattes celui-ci. Seul ou à deux, vous allez devoir affronter vos ennemis dans un scrolling horizontal, un poil saccadé mais entouré de décors fins et joliment travaillés. Gem Stone Legend a tout pour donner un bon Shoot'Em Up, lui manque la rapidité et l'originalité, et finalement, on a plutôt tendance à s'endormir sur les épaules de sa fidèle monture que de vouloir continuer l'aventure à tout prix.



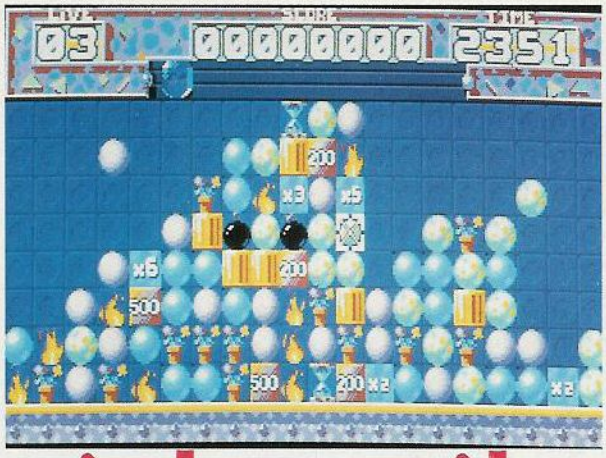
ST
64%

Pourvu de belles couleurs et de graphismes agréables, Gem Stone Legend n'en est pas moins ennuyeux. Les ennemis vous arrivent dessus par vagues, les mêmes têtes revenant à intervalles réguliers, avec un temps d'attente insupportable entre leurs apparitions. Les quelques armes que vous pourrez ramasser n'ont rien d'exceptionnel, et vous aurez vite fait le tour de ce qui nous semblait un Shoot'Em Up au premier abord, et qui s'avère rapidement inconsistant.

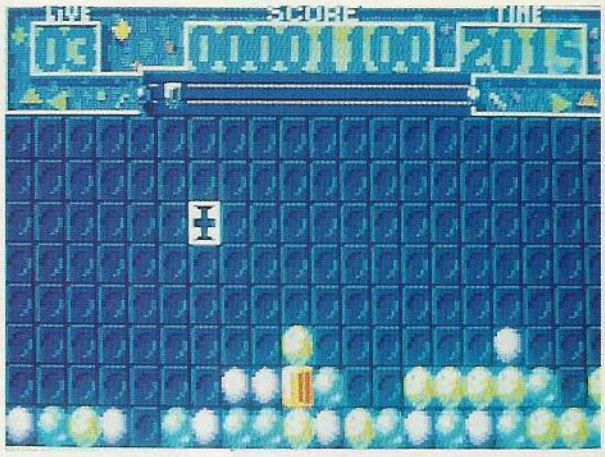
Ka

GRAPHISME	16
SON	13
ANIMATION	12
MANIABILITE	13

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 200 F ENVIRON



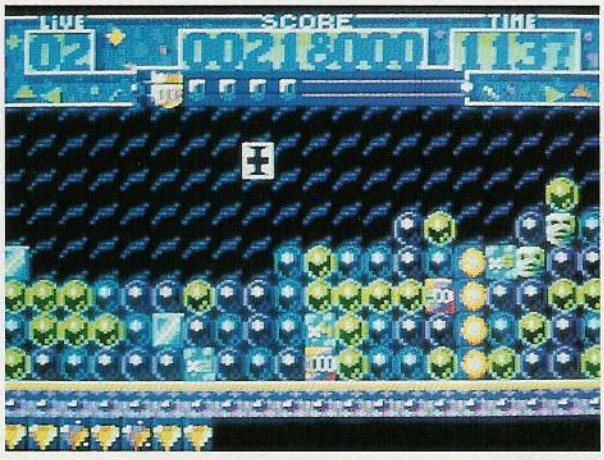
SUR CPC



SUR CPC

Pick'n Pile

Ouvrez vos dicos d'anglais, cherchez les mots Pick et Pile, et vous aurez une idée de ce qu'Ubi Soft attend de vous.



SUR PC

Vous allez lutter contre le temps qui passe. Non content de vous faire avancer à grands pas de secondes vers la mort, inutile de se leurrer, vous y passerez un jour, le temps vient vous stresser dans les jeux sur ordinateurs. Cette fois, c'est avec des boules que vous êtes plus fort que le sablier qui s'écoule. De tableau en tableau, vous devrez empiler des boules, de même couleur, de façon qu'il n'y ait qu'un type de boule sur une même colonne. Ce qui aura pour effet de faire disparaître cette colonne, le but étant, bien sûr, d'obtenir un tableau complètement vide.

Pour cela vous dirigez un curseur, avec lequel vous pointez une boule, et ensuite vous indiquez où vous voulez la placer: au dessus d'autres boules, ou à la place d'une autre, la nouvelle allant alors à la place de la première. Mais si, c'est clair.

Il faut vous dépêcher, comme nous vous le disions en introduction, si vous avez déjà oublié le début du texte allez le relire, ne recevez pas 20000 francs, le temps s'écoule inexorablement vers le quadruple zéro synonyme de perte de vie, de désespoir du joueur, et de vas-y-que-je-recommence-le-tableau.

Au cours du jeu, des bonus traînent de-ci de-là, vous permettant de gagner du temps, de faire disparaître n'importe quelle pièce, ou de faire exploser plusieurs boules.

Pick'n Pile est amusant, le concept du jeu est intéressant, et les nombreux tableaux présents vous tiendront en haleine de cheval assez longtemps.

PC 82%

Les boules changent de graphisme avec les niveaux, et seront beaucoup plus belles après le cinquantième tableau. Le jeu est un peu trop facile à mon goût, et l'on peut rester des heures à jouer sans perdre, pour peu qu'on se soit entraîné avant. Les sons, égaux dans toutes les versions, est bien réalisé, digitalisé pour l'occasion. Pick'n'Pile est un très bon jeu de réflexion et de rapidité, avec un principe génial même s'il n'est pas nouveau.

Ka

GRAPHISME	15
SON	16
ANIMATION	14
MANIABILITE	15

CPC 82%

Bah voilà un jeu simple et rigolo. Les graphismes sont nets et clairs, malgré des couleurs tristos, le jeu est très maniable, même dans les moments de speed, quand le compteur est quasiment à zéro, et qu'il ne vous reste plus qu'à empiler la dernière boule, le joueur en sueur réussira à placer ce qu'il faut où il faut. En fait, plus qu'un jeu de réflexion, Pick'n Pile est un jeu de rapidité visuelle, et de précision. C'est pas spécialement courant.

D'un tableau à l'autre le fond reste identique, mais les boules changent, deviennent des ballons de foot, par exemple, et sont accompagnées d'autres éléments que vous ne pouvez déplacer, telles des flammes, des briques, ou les têtes d'Elbaz animées. Fait étrange, le graphiste du jeu ne connaît pas Elbaz, qu'il apprécie sa chance, et pourtant il le dessine, fort bien, dans son jeu. Après un rapide coup de fil, pour élucider ce mystère, il nous a été répondu: «ah, mais non, j'ai juste dessiné un monstre. J'le connais pas vot' Elbaz». Incroyable, quelle coïncidence, une telle ressemblance. Quand même, des fois.

Seb

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	15
MANIABILITE	16

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, PC ET CPC
PRIX : 250 F ENVIRON SUR ST, AMIGA, PC ; 110 F ENVIRON SUR CPC K7 ; 160 F ENVIRON SUR CPC DISK

BAT

Grand classique du jeu d'aventure/rôle spatiale, Bat, le grand hit d'Ubisoft, arrive sur PC et AMIGA.

Est-il nécessaire de vous rappeler l'argument de cette saga «blade runnerienne»? Oui. Vous incarnez un agent du BAT, le bureau des affaires temporelles, chargé de déjouer les plans du méchant local: Vrangor. Ce dernier, aidé d'un autre super-vilain répondant au doux nom de Mérigo, menace de faire sauter Terrapolis au moyen de bombes nucturo-énergétiques dont le nom laisse augurer du pire.

Du coup, le joueur se retrouve sur Terrapolis et doit, pour réussir, visiter plus de 1000 endroits différents. En cours de jeu, il est possible d'interroger les personnages de rencontre et de se connecter sur différents appareils électroniques disséminés dans la ville. Au terme de son enquête, pour quitter le désert de Sélénia où ses pas ne vont pas manquer de le conduire, le joueur pourra même piloter un appareil volant dans un environnement 3D. De boîtes de nuit louches en quartier chauds, de combats rapides en discussions permettant de communiquer avec plus de 7 races extra-terrestres, BAT est un jeu très attachant qui change des «moyenne-âgeries» habituelles.



SUR AMIGA

PC
88%

Le graphisme de ce logiciel, bien qu'un peu décevant par rapport aux précédentes versions, est cependant superbe. Le son, Adlib ou autre, est véritablement splendide. Ce qui est le plus remarquable, outre l'invention dont ont fait preuve les programmeurs, est l'interface utilisateur: tout se joue en cliquant sur l'écran. A ce moment, un menu s'ouvre qui permet de choisir différentes options (parler, prendre, regarder, etc.).

Moulinex

GRAPHISME VGA	15
SON ADLIB	16
ANIMATION	16
DIFFICULTE	17

AMIGA
88%

Bat se joue entièrement à la souris avec un système de sous-menus tout ce qu'il y a de plus clair. Notons que les dialogues, parties extrêmement importantes du jeu, sont en français. La superbe musique que vous pourrez entendre pendant la présentation du jeu n'a d'égale que les graphismes, fins, réalistes et surtout très nombreux. Bat est une aventure complète qu'il faut découvrir sans attendre.

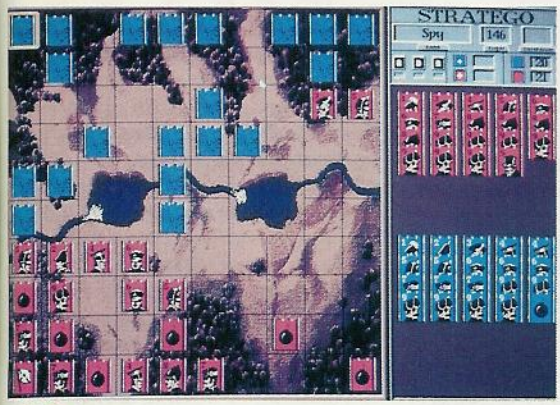
Ka

GRAPHISME	15
SON	16
ANIMATION	16
DIFFICULTE	17

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET PC
PRIX :250 F ENVIRON

Stratego

Après Ishido, Accolade nous propose avec Stratego une nouvelle adaptation de jeu de plateau, qui s'adresse cette fois aux stratèges en herbe et à tous ceux qui aiment induire en erreur leur adversaire.



Stratego est au départ un jeu de plateau original, qui fait s'opposer sur un damier 10x10 deux armées de force égale, dont l'objectif pour gagner est de capturer le drapeau de l'adversaire. Tiens, ça me rappelle un jeu bien connu qui s'appelle les échecs, me direz-vous. Evidemment, le thème est le même mais la différence la plus importante est qu'un joueur ne voit pas la valeur des pièces de son adversaire, une pièce n'est dévoilée que lorsqu'il y a conflit sur une case quand une pièce en attaque une autre, les deux pièces sont alors dévoilées et la pièce de valeur la plus importante prend l'autre. Si les deux pièces sont de la même valeur elles sont toutes les deux enlevées du plateau. Une fois la prise effectuée la pièce gagnante, si il y en a, retourne à l'anonymat. Il y a en tout 33 pièces mouvantes et 7 pièces fixes. Chaque pièce mouvante se déplace d'une case à la fois, horizontalement ou verticalement, sauf le scout qui peut se déplacer de plusieurs cases pour attaquer une pièce adverse, mais dévoile alors automatiquement son identité. La partie la plus importante du jeu est certainement le choix initial du placement de votre armée, qui est entièrement libre. A vous de placer le drapeau là où votre adversaire ne le cherchera pas au premier abord, les bombes en protection du drapeau par exemple, ou alors en leurre, les pièces mobiles en protection ou en dispositif d'attaque forcené. C'est ce placement qui conditionnera principalement la partie.

PC
73%

Accolade a fait une jolie adaptation bien léchée de Stratego. L'esthétique tout d'abord, divers plateaux de jeu sont proposés, ainsi que divers types de pièces, tout cela superbement fait. En mode tournoi, il y a cinq parties de suite dont les règles varient à chaque fois. De nombreuses configurations type sont incluses, ce qui facilite beaucoup le placement. Le niveau de l'ordinateur contre lequel vous jouez est bien sûr réglable et il n'est pas trop dur à battre au niveau de base, ce qui ne découragera pas les débutants.

Duy Minh

GRAPHISME	18
SON	12
ANIMATION	14
COMPLEXITE	14

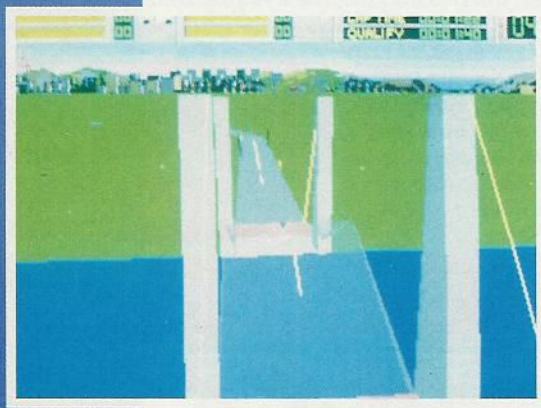
DISPONIBLE SUR PC
PRIX : NON COMMUNIQUE





Crash Course

Une course de voiture 3D faces pleines rapide et délirante. C'est ce propose Mirrorsoft, mais attention au crash.



Bienvenue à l'école de pilotage et de haute voltige de Big All. Avant de prendre le volant et de vous éclater - littéralement - au volant de votre Shelby's 66 et de vous faire des bangs en Ford Mustang, jetez un coup d'œil à la doc. Bravo, c'est traduit en français. Mis à part un style assez osé et la puissance du moteur exprimée en «pouces cube», rien de notable dans la doc, encore bravo. Faut dire qu'en dépit de la relative simplicité du concept, Crash Course est un jeu plutôt compliqué. Enfin, pas compliqué, mais difficile à mettre en œuvre. En effet, le nombre d'options utilisables est pour le moins sidérant. Joie. Il existe cinq circuits dont le décor de fond peut être changé. Ainsi, tandis que la route en 3D se déroule devant vos yeux comme un long ruban, le fond scrolle gentiment. Au choix, Paris, Frisco, Londres, New York, Tokyo, ainsi qu'un paysage forestier. Mon préféré, c'est Frisco, à cause du pont en ferraille. Marrant, pour un peu, on se croirait presque en train de piloter une voiture dans le décor de Flight Simulator! Ceci étant, rien ne vous interdit de fabriquer votre propre circuit. Enfin, pour le moment, passons par la phase la moins amusante du jeu, ou tout du moins la plus éprouvante pour les nerfs: celle de l'entraînement. Avant de pouvoir faire de la haute voltige sur les circuits comportant des loopings et autres tremplins, va falloir se familiariser avec la conduite de l'engin. C'est d'autant plus important que la partie course met le joueur en prise avec des adversaires très balaises ayant chacun leur personnalité. Dompter un mustang sans partir dans le décor n'est pas à la portée du premier venu.

PC
80%

Bon, pas de problème, Crash Course est un merveilleux logiciel techniquement parlant: la 3D y est excellente et la vitesse, même en VGA, absolument décoiffante d'autant qu'il est encore possible d'accélérer les choses. En effet, et saluons cette initiative trop rare sur PC, le son est entièrement digitalisé. Ça veut dire que sans employer une carte Adlib ou autre, il est tout de même envisageable de jouer dans les meilleures conditions de réalisme. Ça veut dire aussi que si l'on choisit l'option jeu sans son, la machine est encore plus rapide. A ce sujet, parlons des options: le pilotage peut se faire à la souris, clavier et joystick. Point noir - qui explique la faible note - le pilotage sans joystick est plus que problématique. Vraiment dommage. Ceci étant, il faut tout de même admirer la qualité du jeu. Outre la sacro-sainte fonction magnétoscope (sauvegardable sur disque) sans laquelle un jeu 3D ne serait pas tout à fait complet, il est possible de voir le décor sous différents angles: vue de la voiture, bien sûr, mais aussi vues de haut (près ou loin), vues de côté, poursuite caméra. Hum, au train où les accidents se produisent, c'est un véritable plaisir de se voir en train de rentrer dans la tribune, cueillant au passage quelques grappes de spectateurs comme un bouquet sanglant. Pas étonnant que la mort soit connue sous le nom de «grande faucheuse». Mais qu'importe le lyrisme et revenons à nos chevaux (vapeur) sauvages. L'option la plus épatante de ce logiciel concerne le jeu à deux. Eh oui, il est possible de jouer contre un autre ordinateur en se servant d'un câble null modem. Dès lors, la course devient un véritable plaisir, l'adversaire (copain, petit frère ou autre) étant en général aussi nul que vous. Ça équilibre les forces et permet de se marrer comme des Bossuet, heu, bossus

Stunt Moulinex.

GRAPHISME VGA	16
SON PC	18
SON ADLIB	17
ANIMATION	17
MANIABILITE	15

DISPONIBLE SUR PC 3"1/2
PRIX : 350 F ENVIRON

Sdaw



Une fois de plus, la terre a été détruite et une fois de plus, le combat continue pour s'approprier le seul endroit restant encore viable: les égouts. Heureusement, grâce à SDAW, votre super-robot, il subsiste une petite chance de vaincre les hordes de mutants qui infestent les lieux à condition de ne pas traîner en route, chaque déplacement réduisant d'autant le capital de points alloué au robot. Hélas, comme un malheur n'arrive jamais seul en'cet an de grâce 2194, les mutants ont en leur possession une arme terrible susceptible de changer l'issue du combat. Bref, il s'agit de remplir sa mission en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Par malchance - comprenez pour le plaisir du joueur avide de ce genre de péripéties - le robot, pour être tout à fait efficace, doit lui aussi trouver ses armes. De plus, certains couloirs sont bouchés par des grilles et autres obstacles. Le seul moyen de passer est donc de trouver la bonne clef; le seul moyen de vaincre est de trouver la bonne arme; le seul moyen de gagner est de faire un plan; le seul moyen d'arrêter d'écrire des bêtises est de mettre un point final. Là.

CPC 60%

Pas de lézard, le graphisme 16 couleurs est propret et en dépit de la lenteur des chargements d'un décor qui surviennent à chaque déplacement, SDAW est un bon petit logiciel de labyrinthe, suffisamment retors pour qu'on y passe des heures (on peut sauvegarder une partie). De même, les commandes, qui se font entièrement au clavier (choix de l'option par les flèches, validation par espace), sont rapides et claires. Un petit défaut cependant concerne l'ana-lyseur de syntaxe un peu lourdingue comme d'habitude. Lorsqu'on trouve «Une vieille clé», pas question d'espérer ramasser la «clé» et encore moins la «clef». Nan! le jeu veut la «vieille clé». Allez, ne soyons pas plus royaliste que le roi, SDAW est bien sympa.

Moulinex

GRAPHISME	15
SON	16
ANIMATION	--
DIFFICULTE	16

DISPO SUR CPC
PRIX : 150 F ENVIRON

Qui n'a jamais rêvé de faire une promenade dans les égouts? Ah, je savais bien que cette idée vous avait déjà traversé l'esprit. Ok, suivez Lankhor.

Rorke's Drift



Houla, pas facile d'être Anglais lorsque les Zoulous se révoltent, d'autant que l'ennemi a la force et la raison pour lui. Dans ce wargame, pas question d'espérer vaincre qui que ce soit. Comme dans la bataille de Rorke, le principal est de survivre. Le jeu se compose de deux parties distinctes liées à l'heure: avant 16h 30, il va s'agir de donner des ordres afin de manœuvrer ses soldats; après (soit une heure avant la véritable rencontre), il sera trop tard pour rectifier le tir. Ceci dit, une heure est en général amplement suffisante pour déplier ses hommes, aussi, la première partie de ce logiciel s'achève en général plus rapidement, les programmeurs ayant eu la bonne idée de permettre au joueur d'avancer la pendule. L'armée est repliée dans un camp de fortune, aussi, autant profiter au maximum du terrain. De toute façon, les zoulous sont en surnombre. Heureusement, il est possible, en plus des corps d'armée habituels, de commander les plus utiles des combattants: les médecins. Ensuite, une fois que le combat est commencé, s'agit de tirer à bon escient en respectant les limitations du logiciel: un coup par tour et par soldat, pas de tir à genoux derrière un sac de sable. De même, pour être certain de toucher, visez la cible suffisamment longtemps.

PC 65%

Bravo pour le graphisme: en général, les wargames brillent par l'absence de dessins dignes de ce nom. Ici, c'est tout le contraire mais hélas, le revers de la médaille s'en voit plus que terni: c'est lent comme tout. Attention, je ne parle pas du jeu lui-même qui se déroule comme un honnête wargame. Non, lorsque je parle de lenteur, c'est l'animation que je critique. Franchement, la carte sur laquelle il est possible de scroller est une riche idée mais la prochaine fois, arrangez-vous pour que ce soit plus rapide siouplait. Et pendant qu'on y est, débrouillez-vous également pour que le curseur de la souris se déplace sans à-coups parce que les commandes par icônes, c'est sympa mais quand on met 3 heures, on regrette les bonnes vieilles touches de fonction.

Moulinex

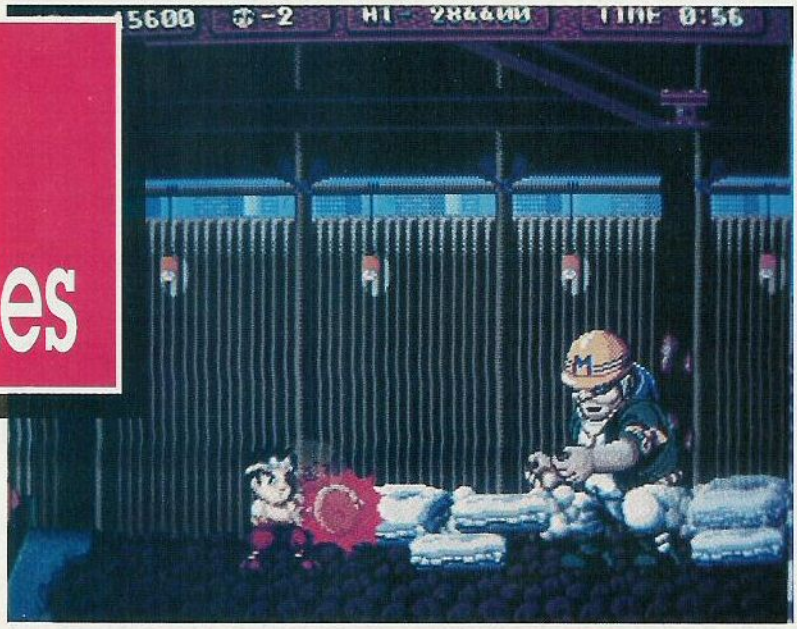
GRAPHISME	14
SON	--
ANIMATION	12
DIFFICULTE	16

DISPO SUR PC
PRIX : 250 F ENVIRON

Impressions vous propose de bouter le Zoulou hors de chez lui. On appelle ça un «jeu de guerre».

arcades

Pas beaucoup de nouveaux jeux ce mois-ci. Patience, l'avalanche se prépare pour le mois prochain avec Amusexpo!



HAMMERIN' HARRY de Irem

Avec le succès de Legend Of Hero Tonma, Irem s'est rendu compte que le style plus créatif des cute-games (ces jeux japonais au graphisme si mignons) pouvait être aussi rentable que les Shoot'em Ups. Hammerin' Harry en est une brillante démonstration. Dans ce nouveau jeu de plateformes, vous allez aider le pauvre petit Harry qui a bien des problèmes: il doit se battre contre les employés d'un entrepreneur peu scrupuleux qui, ayant racheté à bas prix toutes les habitations de sa ville, veut réaliser d'intéressantes plus-values en construisant des immeubles à leur place. Mais Harry est un propriétaire obstiné: il ne veut pas vendre. Le jour où pendant son absence sa maison est saccagée par les hommes de main de la Rusty Nailers (c'est le nom de l'entreprise de construction), Harry se révolte et faisant fi de sa peur il s'arme d'un maillet et part affronter seul sur leur terrain les méchants ouvriers. Tout un programme! Avec son maillet, Harry peut frapper ses adversaires de front et envoyer promener tout ce qu'ils lui lancent dans la gueule. Harry peut aussi se protéger la tête de ce qui peut lui tomber dessus en agitant son arme au dessus de lui. En frappant le sol, il peut le faire trembler pour étourdir ses ennemis un moment, pour les ralentir. Il dispose aussi d'un moyen d'augmenter l'efficacité de son arme: en sautant en l'air tout en maintenant la manette vers le bas et en appuyant sur le bouton une fois arrivé au sol (c'est compliqué à expliquer mais c'est facile à faire), vous déclencherez un choc tellement violent que des décharges d'énergie partant de votre maillet et suivant le sol iront toucher vos ennemis.



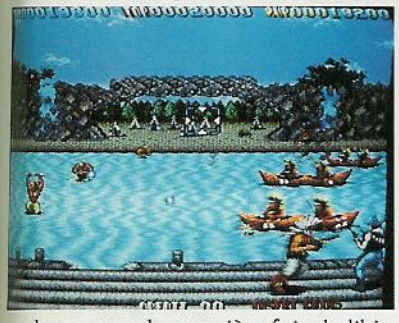
Le maillet est une arme redoutable à plus d'un titre puisqu'il peut d'un coup envoyer les divers objets qui peuplent le décor sur les ouvriers (barrières, conduits métalliques, caisses...). Et parmi ces objets, des caisses qui peuvent être soit balancées sur les ouvriers, soit détruites pour y laisser découvrir de temps en temps des objets bien utiles. Ne vous acharnez pas sur toutes, il n'y a que les vertes et les jaunes qui sont susceptibles de contenir quelque chose: un paquet cadeau qui vous donnera quelques points bonus, un jean de bronze qui lui permettra de sauter plus haut, un casque protecteur qui vous protègera d'un coup adverse, un flacon de sauce au poivre et au chili qui vous rendra plus rapide (pour le maniement du marteau comme le déplacement du héros), et enfin une pierre de puissance (gravée de signes japonais) qui doublera la taille de votre maillet. Un Harry miniature vous donnera quant à lui une vie en plus. Attention, il y a certaines caisses où sont dissimulés de petits bonhommes bien embêtants qu'il vaut mieux ne pas approcher de trop près. Soyez aux aguets. Le but de votre aventure est de parcourir les divers chantiers d'immeubles en construction pour retrouver le boss. Et votre périple est loin d'être rendu facile par les nombreux acolytes de ce dernier. Qu'ils surgissent des égouts en vous envoyant la plaque (d'égout) dessus ou qu'ils déversent sur vous leur chargement de briques, ils sont assez vicieux. Les gros costauds, les chefs de chantier sûrement, surgissent ça et là et vous bombardent de sacs de ciment. Seule défense; retour à l'envoyeur. Mais lorsqu'on atteint le port, les choses se compliquent: les crochets des grues géantes vous foncent dessus en plus des ouvriers qui vous mitraillent à coup de pistolet fixateur (c'est ce truc qui sert à enfoncer des clous pour maintenir les fixations des grands buildings sans les faire une par une manuellement). Plus loin, perché sur une poutre montée par une grue vers le haut d'un immeuble, on essayera de vous griller au gros fer à souder. Une vie de tout repos, que je vous dis! Question jouabilité, le jeu a de quoi plaire à toutes les tranches d'âge. Mignon, marrant et rapide il est surtout facile d'accès et l'on a tôt fait de maîtriser les combinaisons de coups possibles. Le principe de base ne date pas d'hier mais la réalisation soignée dans ses moindres détails fait honneur à Irem. Le temps alloué par tableau n'est peut-être pas bien dosé dans les niveaux un peu avancés mais cet handicap est surmonté en rajoutant quelques crédits.



BLOOD BROS de Tad



On revient toujours à ses premières créations. Avec le succès que Tad s'est forgé grâce à ses deux premières productions, Cabal et Toki, la société - qui avait débuté dans le piratage - s'est donné un nom. Mais pour son troisième produit, ce nom aurait pu être mieux utilisé. Vous voici renvoyé aux temps héroïques du Far West et des cowboys, ces périodes mouvementées de l'histoire américaine. Figurez-vous que vous, valeureux Cowboy, êtes frère de sang avec un Indien! Mais voilà, ni les Indiens ni les blancs ne semblent apprécier cet état de fait. C'est pour cela que, sans



doute pour la première fois de l'histoire, les Indiens et les blancs s'allient pour une cause commune: vous faire la peau! On va pas tourner autour du pot éternellement, Blood Bros, c'est Cabal revu et transformé. Armé de deux pistolets pour le Cowboy et d'un fusil pour l'Indien, nos deux compagnons vont devoir faire le ménage tout au long des villes et des montagnes qu'ils croiseront au cours de leur long voyage. L'action vous emmènera entre les vallées rocheuses, les forêts de tous types, une mine d'or, des cavernes souterraines. Vingt-cinq tableaux en tout. Chacun des deux joueurs peut tirer partout à l'écran avec son arme. (munitions infinies) et balancer des bâtons de dynamite, limités en nombre comme pour Cabal. Les joueurs peuvent aussi effectuer des sauts en l'air ou des cabrioles au sol pour éviter les tirs adverses. Chacun à leur manière, que ce soient les blancs ou les indiens, vos ennemis disposent d'un arsenal complet et complémentaire qui va des carabines aux montgolfières en passant par les mitraillettes et les bombes. Mais aussi des adversaires dissimulés dans des tonneaux, des caravanes qui se transforment en redoutables canons, des trains qui dévalent les vallées à toute vitesse (avec des intentions meurtrières évidentes), tous plus armés les uns que les autres. Surtout que si les Indiens n'ont pas la technologie pour eux, ils ont leurs cheveaux, leurs canoés, leurs arcs avec leur flèches enflammées et leurs braves armés de quelques fusils dont ils ont dû se fournir chez les blancs. Mais les humains ne sont pas les seules créatures qui en veulent à nos deux compagnons. Quand des aigles passent sortant leurs griffes pour essayer de vous griffer, que des oiseaux géants vous submergent de leurs rejetons en plus de vous balancer des gerbes de feu, que des serpents géants vous immobilisent dans des grottes... On pourrait regretter les humains après tout. A chaque endroit l'on retrouve toujours les éléments du décor que l'on peut détruire petit à petit, les batiments qui finissent par s'effondrer tellement leurs fondations sont criblées de balles. Toujours aussi spectaculaire. Tout ça dévoile bien la variété du jeu et de ses situations, situations qui vous amènent à augmenter votre armement pour faire face. Différents types de fusils - mitrailleurs ou non - qu'il vous faut ramasser comme dans Cabal. Pour les avoir, il suffit de tirer sur certains

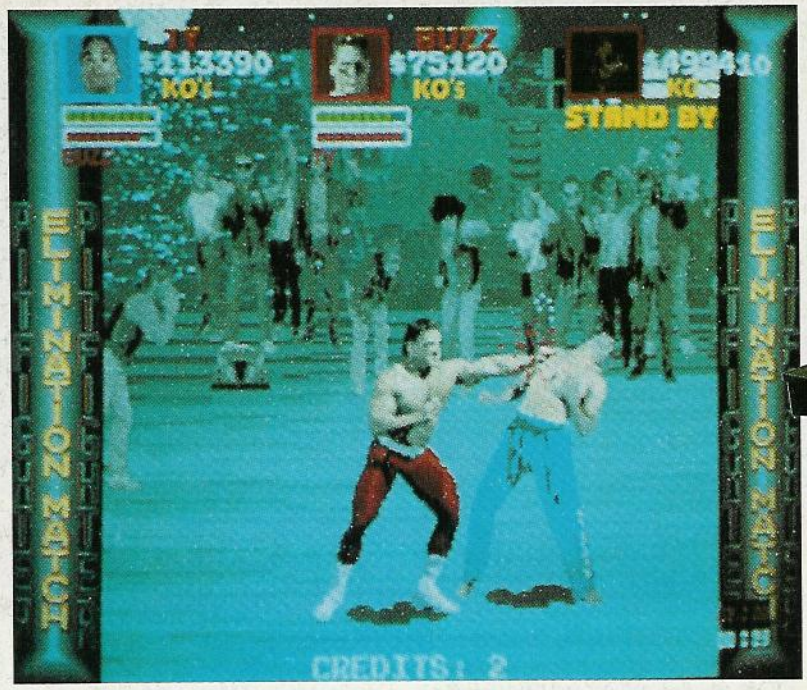


personnages qui viennent à passer par là: des dames de compagnie (vous savez, avec leur immense robe rose), des cochons, un indien tout petit tout recroquevillé qui laisse même de temps en temps une vie en bonus. Pour récupérer des bâtons de dynamite en plus grande quantité par exemple, il suffit de tirer sur les bombes qu'on vous envoie dessus avant qu'elles ne touchent le sol. Du coup elles se transforment en bâtons de dynamite qu'il ne vous reste plus qu'à ramasser. Pour les tireurs d'élite, il existe aussi un autre type de bonus, plus amusant mais plus difficile à obtenir. En effet dans le décor de chaque tableau se dissimule une boîte

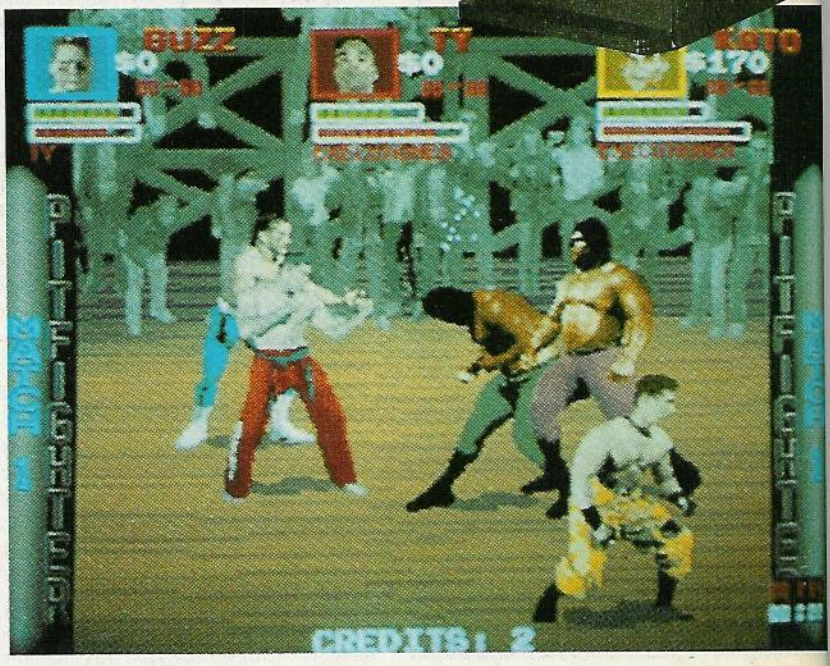


de conserve vide que nos deux frères peuvent s'amuser à faire rebondir de plus en plus haut pour gagner des points puis des bâtons de dynamite. Disons que Blood Bros est un jeu sans grande originalité qui se révèle tout de même plaisant. Certains décors de tableaux sont particulièrement beaux, dans la lignée de Toki. Mais ne vous attendez pas à être frappé par le génie en pleine partie. C'est pas vraiment intello (c'est pas un reproche, c'est une constatation) et c'est loin de faire dans la dentelle. Côté technique, à part quelques changements mineurs, les routines sont restées identiques à celles utilisées dans Cabal. Donc, si Ocean décide d'adapter ce jeu sur micro comme ils l'avaient fait pour Cabal, ils n'auront qu'à reprendre les mêmes routines et il ne leur restera qu'à recréer les graphismes. Eh Tad, pourquoi tu nous fais pas plutôt Toki II, tant que t'y es? Ça va venir? D'accord.

PIT-FIGHTER de Atari







Atari a décidé de se lancer à fond dans ce qui marche le mieux actuellement: les jeux de combat. Pour sa première production, afin de concurrencer les Japonais, Atari n'a pas lésiné sur les moyens et a utilisé de véritables acteurs qui ont été filmés pendant des combats simulés. Ils ont ensuite été digitalisés pour servir dans le jeu. Tout commence par une superbe présentation, digne des meilleurs films, où l'on voit les trois personnages en plein entraînement s'animer. Le jeu permet en effet le jeu à trois simultanément. Vous pouvez choisir entre Buzz, ancien catcheur qui passe son temps à faire du body building. Vient ensuite Ty, champion de kick boxing (c'est lui dont les coups sont les plus puissants). Puis il y a Kato, maître du Dragon Volant, un style de combat proche du Karaté (il est très agile). Tous donnent des coups de poing, de pied, coup de pied sauté latéral et peuvent prendre leur adversaire et le balancer. Ils ont aussi chacun un super-mouvement très dévastateur et qui diffère suivant le joueur. Dans certains cas, vous pourrez même ramasser des armes dispersées dans l'aire de jeu: couteaux, barres de métal, shurikens et autres que vous pourrez balancer. Le but ultime, combattre le plus d'adversaires possible tout en restant le champion afin de pouvoir affronter le Guerrier Masqué, considéré comme le plus fort d'Amérique. Les sons et les images digits confèrent à l'action une certaine vérité. Mais l' autre aspect intéressant du jeu, outre son réalisme, c'est le mouvement de caméra. En effet pendant les combats, lorsque les adversaires ne sont pas sur le même plan, la caméra "zoome" de l'un à l'autre. L'effet de perspective est alors saisissant. Et puis la foule en extase qui hue les combattants, le connard au couteau qui sort de temps en temps de sa planque et qui essaye de saigner dans le dos un des joueurs. L'ambiance y est, quoi. Un vrai combat de rue. Avec cette super-production Atari nous prouve sa maîtrise des technologies de la digitalisation, mais pas celles de l'animation. Tous les déplacements, pourtant issus d'images animées, sont saccadés. Il n'y a pas assez d'images intermédiaires entre chaque mouvement. Bref c'est un bon jeu, basé sur une bonne idée, mais dont la réalisation n'est pas aboutie. Heureusement que lorsqu'on joue à plusieurs simultanément, on oublie ces petites imperfections.

YVAN ELBAZ

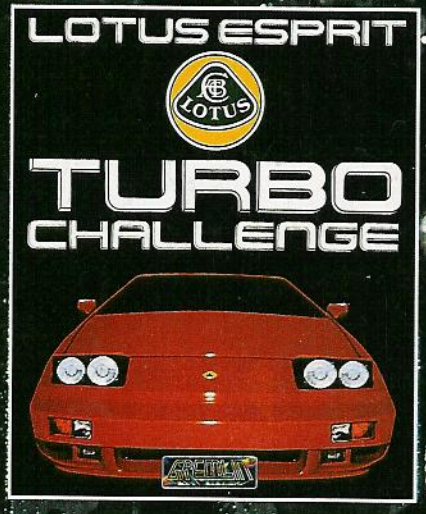


ONLY GREMLIN CAN DO THIS

PRODUIT DU GROUPE LOTUS PLC APPROUVÉ ET AUTORISÉ

LOTUS

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE





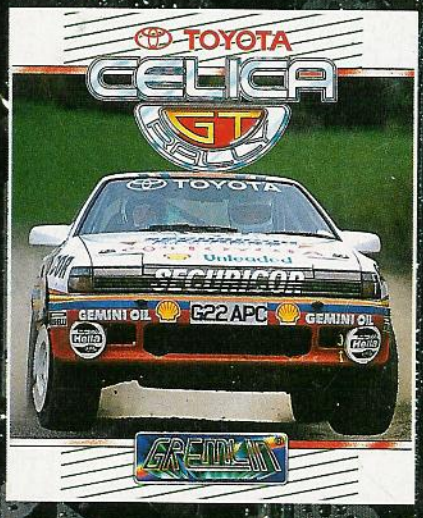


"Une simulation éclatante" HIT dans TILT . GEN D'OR dans GENERATION 4 - MEGASTAR dans JOYSTICK

APPROUVÉ PAR TOYOTA (GB) LTD.





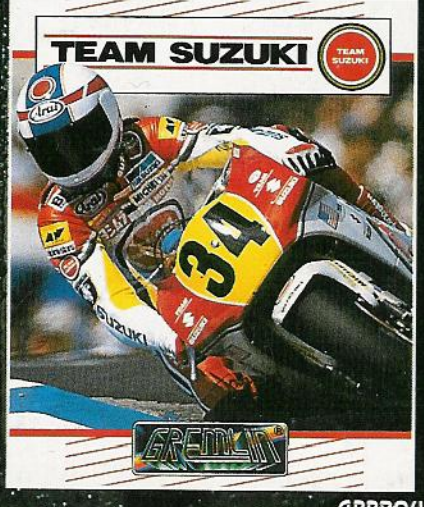


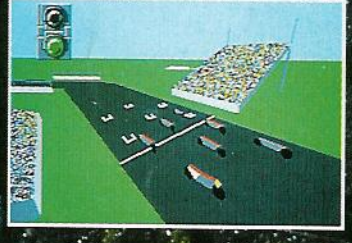
TOYOTA CELICA GT RALLY

HLT dans TILT
"Le rallye comme si vous y étiez . . ." JOYSTICK

TEAM SUZUKI

"La meilleure gestion 3D jamais réalisée pour un jeu de moto." GENERATION 4







APPROUVÉ PAR SUZUKI GRAND PRIX TEAM

GREMLIN®

GREMLIN — S.F.M.I., B.P.3, ZAC DE MOUSQUETTE 06740, CHATEAU NEUF DE GRASSE, FRANCE. TÉLÉPHONE: (1) 43 35 06 75



L'action de ce jeu d'arcade/stratégie se déroule dans un futur proche. Vous contrôlez un char d'assaut "**Mauler**" dans une des 16 missions de guerre qui vous sont proposées. La dernière phase de la guerre Nord/Sud a commencé il y a 10 ans. Le conflict semble être au point mort car les armées se neutralisent sur un front de bataille figé. En effet les capacités défensives de chaque armée sont telles que toute attaque frontale ou toute offensive d'envergure deviennent suicidaires. Aussi la seule solution pour percer le front ennemi est d'envoyer des blindés ultra-modernes dans des opérations commandos.
Le **Mauler** est le blindé le plus moderne et il a été confié à des troupes d'élite. Il peut être héliporté derrière les lignes ennemies et son armement est à la pointe de la technologie développée par les scientifiques des territoires du Nord.

ocean

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