

joystick
NUMERO 16

NUMERO 16 - MAI 1991 - 25 F

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

COLLECTION joystick

Consoles

NEWS

II

SEGA-GAMEGEAR
MEGADRIE
SUPER GRAFX
LYNX
GX 4000

MICHAEL JACKSON
MOONWALKER

NINTENDO
GAME BOY
PC ENGINE
NEO GEO
SUPER FAMICOM

LES PREVIOUS SUR DISQUETTE ALIEN STORM FANTASIA

1943 • AIRWOLF • ALL STAR CHALLENGE • BATTLE GOLF • BIG IN THE CITY • DEVIL HUNTER • DICK TRACY • DOWN LOAD II • DRAGON'S LAIR • SPIRIT • FATAL LABYRINTH • GHOULS'N'GHOSTS • HELL FIRE • JOE MONTANA • KNOCKOUT BOXING • L-DIS • LEGEND OF HERO TONNA • LEGEND OF TV MERCHANDISE • MIDNIGHT RESISTANCE • MOONWALKER • MOTOROLA • POPULOUS • ROAD SPIRITS • S.C.I. • TITAN • TV SPORTS FOOTBALL • VERTEX • WORLD CUP • WRESTLEBALL • Y'S III • YOUNG MASTER • ZERO 4 CH

8

NOUVEAUX SIMULATEURS DE VOL

AHL & DESTROY vous dévoilent TOUT !

60 PAGES DE NOUVEAUTÉS

LES PREVIEWS DE **DANY BOOLAUCK**

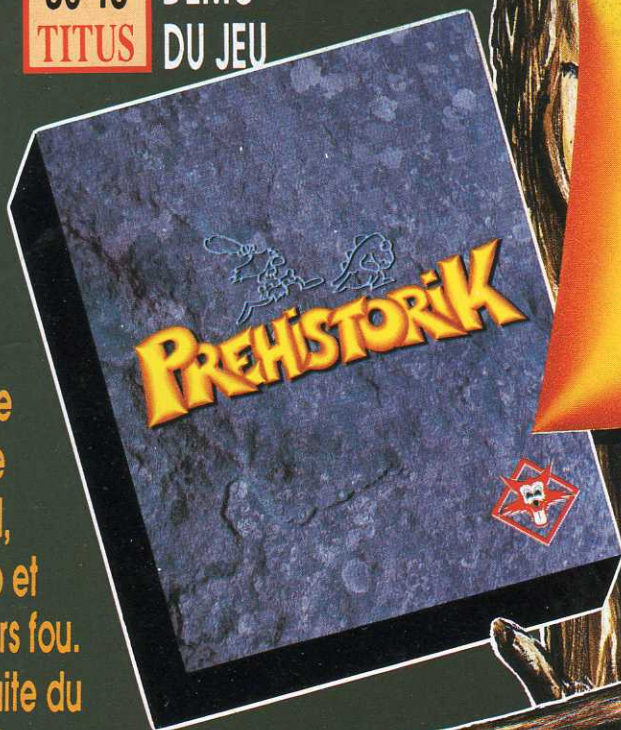
T 2788 - 9104 - 25,00 F



LA SAGA DE GRAWAGARS

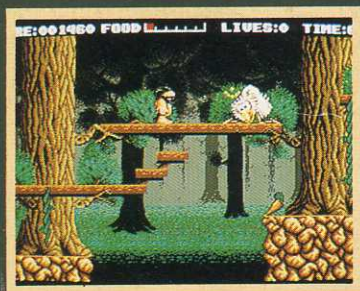
36-15 DEMO
TITUS DU JEU

Revivez l'épopée de Grawagars dans ce fantastique jeu de tableaux. Armé d'une Massue Anticus, ancêtre de la batte de base-ball, affrontez le singe Agogo et débusquez Wagow, l'ours fou. Lancez-vous à la poursuite du Maxidocus hystérique et déchaînez-vous sur Garogrota, l'ancêtre de Gargantua, un monstre d'une intelligence...primitive.



PREHISTORIK

AMIGA
ST
PC
CPC



Partez à la découverte de contrées inexplorées de l'Antarctique et de la jungle luxuriante en passant par de sinistres grottes peuplées d'araignées poilues.

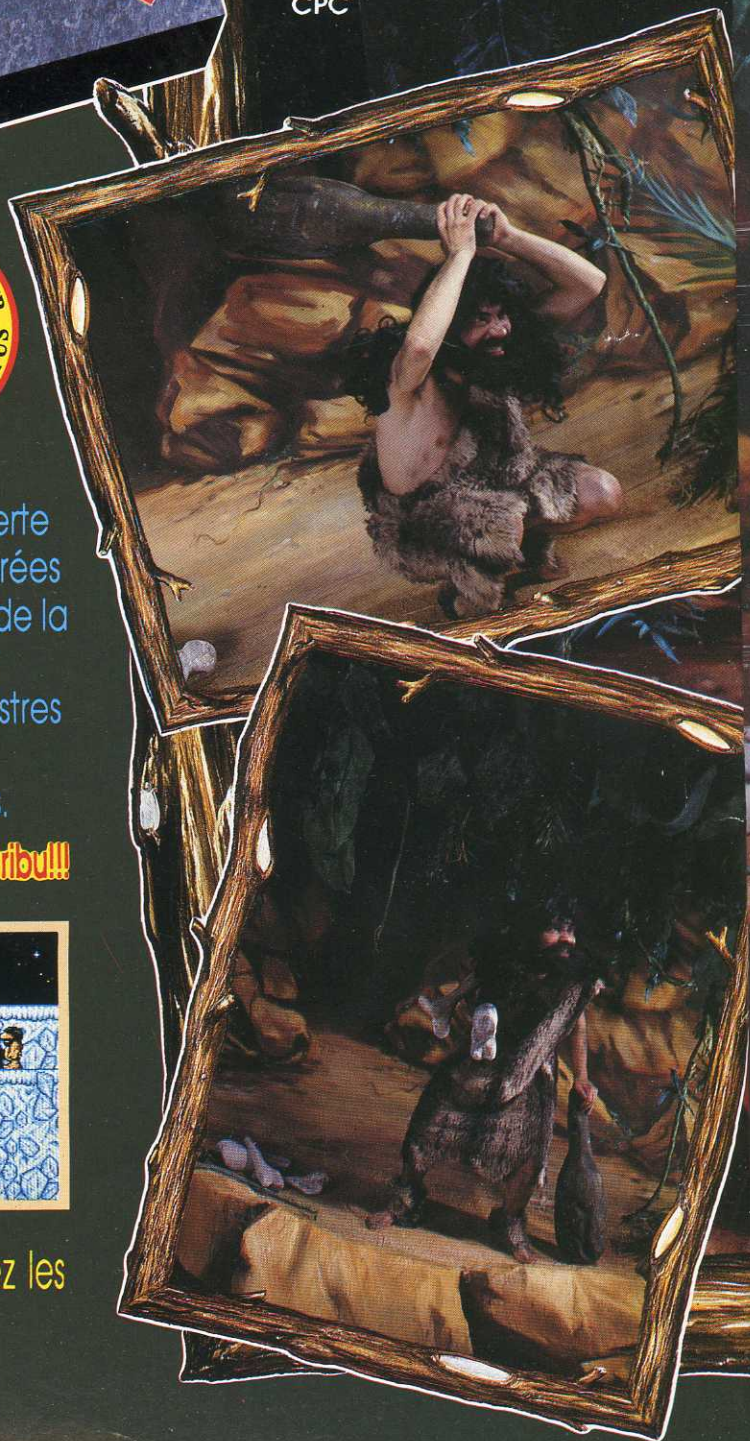
Vous pouvez frapper tranquille, c'est pour le bien de la tribu!!!

En quête d'un dernier argument avant d'acheter le Grawajeu de l'Année, écoutez le conseil de Génération 4:



"Attention, il s'agit d'un grand soft! Si vous aimez les jeux éclatants, ce soft est fait pour vous!"

Disponible dans toutes les grottes agréées par l'Association de la Sauvegarde des Joysticks en Peaux de Bête.



DIEU CREA LA FAIM!

HISTORIK

A LA POURSUITE DE BARBAK

Qui veut bouffer doit chasser!

Grawagars se trouva fort dépourvu
quand la dalle fut venue...

...converti à l'intelligence,
il partit en quête de chair.



TITUS
SOFTWARE

courrier

■ Si vous êtes en train de me lire, c'est parce que je vous ai écrit. Reste à connaître, maintenant, la raison de ma démarche. Elle est simple, et vient d'un état de colère qui m'habite depuis le jour où j'ai commencé la lecture du dernier Joystick. Pourquoi avoir mis le mot "éhonté" partout? Ça fait nul et rébarbatif!

Seb éhonté, Paris.

■ Je vous écris pour vous adresser pas mal de critiques.

1) Dites à J'm Destroy de ne plus confondre Gamegear et Megadrive (voir Consoles News du numéro 15).

2) Je ne sais pas si c'est une blague ou une faute de frappe mais dans le Consoles News du numéro 13, tous les mots "fond" étaient à l'envers: donf.

3) Vous avez écrit dans le numéro 14 que le Festival des Jeux de Cannes étaient annulé car il ne fallait pas s'amuser pendant la guerre de le Golfe, je crois plutôt que le maire l'a annulé car il craignait les risques d'attentats.

4) Dans le numéro 15, dans les portraits des testeurs, il y avait un carré bleu et des écritures en anglais dessous. J'ai beau faire de l'anglais depuis deux ans (classe de 5ème), je n'y comprends rien, pourriez-vous publier la traduction?

5) Pourriez-vous faire plus de concours pour les consoles 8 bits, car pour la Master System et la NES il n'y en a jamais, on voit des concours pour la Megadrive et la NEC mais il n'y a pas que les 16 bits dans la vie, les 8 bits sont encore compétentes!

6) Enfin, pourriez-vous me dire ce qu'est un scrolling, un sprite et un pixel?

Jean-Pierre Cohan.

Ok.

1) Destroy, si tu me lis, tu es prié de ne plus confondre Gamegear et Megadrive, s'il te plaît. Cela dit, Jean-Pierre, je ne vois pas où il les a confondus?

2) C'était une blague. C'est du faux verlan.

3) Non, je te promets que c'est ce qu'a déclaré le maire de Cannes. Mais si un maire disait qu'il annule une manifestation par peur des attentats, cela voudrait dire que n'importe qui pourrait paralyser un pays entier en envoyant simplement des menaces d'attentats. Donc, c'est peut-être une raison cachée. Quoiqu'il en soit, si des terroristes veulent foutre des bombes quelque part, ce n'est pas parce qu'une manifestation est annulée qu'ils vont abandonner leur projet. Enfin, bref, on n'est pas un journal politique ni polémique, on regrette simplement que ce Festival n'ait pas eu lieu parce qu'il est drôlement bien.

4) Ok, voici la traduction des écritures: "Derek ne parle pas français. Si j'écris un texte en français, il va me demander de le traduire, donc, pour gagner du temps, je préfère l'écrire directement en anglais. C'est notre correspondant anglais. Il est fou à lier. Il joue

25 heures par jour, écrit pendant la nuit, nous envoie des tonnes d'articles, d'interviews et de tests. Dort-il? Non. Il a déjà interviewé la moitié de la profession. Il est extrêmement efficace. C'est le premier véritable journaliste européen, car il écrit pour une dizaine de magazines à travers l'Europe. Il a de la chance que Thatcher soit partie, elle n'aurait pas aimé ça. On lui doit beaucoup, merci Derek." Pourquoi n'a-t-on pas publié sa photo? Parce qu'on lui a demandé trop tard, et que d'Angleterre, ça met presque une semaine à arriver.

5) Nous organisons des concours avec des éditeurs et des distributeurs; si ils ne désirent pas organiser des concours sur 8 bits, je te jure qu'on n'y peut rien. Rien ne l'empêche de jouer aux concours 16 bits et si tu gagnes, tu peux échanger le lot avec un copain...

6) Un scrolling, c'est un défilement horizontal ou vertical du décor. Un scrolling différentiel, c'est un défilement sur plusieurs plans pour donner l'impression de profondeur. Un sprite, c'est quelque chose qui bouge: le personnage, des monstres, des vaisseaux... Et enfin, un pixel (Picture Element), c'est un point à l'écran. Quand on dit qu'un sprite fait 16 pixels sur 16, ça veut dire que le dessin est inscrit dans une matrice de 16 points sur 16 points.

■ Pourquoi ne mettez-vous pas plus de pages dans le courrier des lecteurs? Sur quels critères vous basez-vous pour choisir les lettres que vous publiez? J'ai remarqué que ce sont soit des critiques, soit des lettres concernant le piratage. Dès lors, je me pose une question: les lecteurs de Joystick n'ont-ils jamais de problèmes techniques avec leurs bécanes?

Olivier.

Oh si, ils en ont! Tiens, voici quelques exemples que je prends au hasard dans le courrier: "Pourquoi n'y a-t-il pas de Strip Poker sur consoles?" "De quel bac a-t-on besoin pour travailler dans la presse informatique?" "Que faut-il pour utiliser la cartouche ST Replay Pro?" "Comment écrire un jeu?" "Pourriez-vous m'envoyer des autocollants et des pin's Joystick?" "Final Fight va-t-il vraiment sortir sur Megadrive?" "Ne pourriez-vous pas sortir des numéros récapitulatifs de tous les jeux sortis dans l'année?" "Pouvez-vous inventer une cartouche GX4000 pour avoir des vies infinies sur tous les jeux?" "Est-ce que l'image d'un A500 branché sur une télé est mauvaise?" "Pourquoi y a-t-il une question sur la révolution dans votre sondage?" etc, etc.

Le problème, c'est qu'il est impossible de répondre à tout le courrier dans le journal, il faudrait au moins cent pages! Parce qu'en plus, les réponses sont plus longues que les questions! Le critère, c'est très simple: de façon générale, les lettres publiées doivent être intéressantes pour au moins la moitié

des lecteurs. Donc, on met de côté les questions sur les machines ou sur les jeux, on essaye d'y répondre personnellement (et on ne peut pas toujours pour des raisons de temps), et on ne passe que des questions sur le journal lui-même. En plus de ça, la plupart des questions qu'on nous pose ont déjà eu une réponse dans le journal. Un exemple? On reçoit à peu près une cinquantaine de lettres par mois pour nous demander quelle est la différence entre la Megadrive japonaise et la française. Destroy en a marre, il n'arrête pas d'expliquer, il l'a fait ici-même dans le courrier, il l'a fait plusieurs fois dans Consoles News, il voudrait bien passer son temps à autre chose de plus constructif!

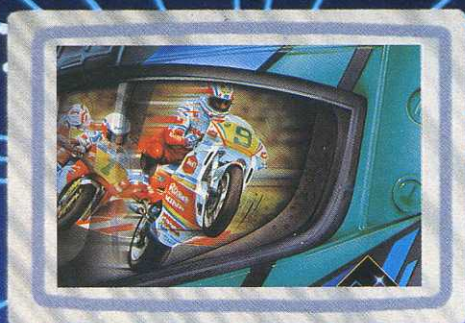
Et puis il y a des réponses qui seraient décevantes. Tiens, je reprends les questions que je viens de citer. Le Strip Poker? Parce que personne n'en a fait. Pourquoi les éditeurs n'en ont pas fait? Parce que ça ne les intéresse pas, je suppose. Quel bac? La presse informatique est si récente qu'il n'existe pas de formation. ST Replay? Aïe, il faudrait trois pages pour y répondre. Comment écrire un jeu? Il faudrait plusieurs bouquins entiers, c'est comme demander "Comment écrire un livre"... Les pin's? On n'en a pas encore fait. Final Fight? Ben oui, il va sortir, puisque Destroy l'a annoncé. Un récapitulatif? Bon, on va y penser. Une cartouche GX4000? Non, on ne peut pas! L'image de l'Amiga sur une télé? C'est moins bon que sur un moniteur, mais un moniteur coûte cher. Alors, que choisir? Ben je ne sais pas, ça dépend de votre exigence de qualité et de vos moyens... La révolution? Parce que dans chaque sondage, on met une blague. L'an dernier, c'était "quelle heure est-il?". Oh, c'est juste pour détendre l'atmosphère.

C'est pas tout. Joystick, c'est pas un journal informatique, c'est un journal de jeux vidéo. La nuance est subtile, mais de taille. C'est pour ça qu'on ne passe pas de cours de programmation ou de trucs techniques pour les machines. C'est pour ça aussi qu'on ne publie pas de courrier sur ces sujets. Et enfin, j'aime bien passer des courriers marrants, plutôt qu'informatifs, parce que normalement, si vous lisez attentivement - et fidèlement! - le journal, toutes les réponses s'y trouvent. Cela étant dit, même si on n'y répond pas ici, on en tient compte. La preuve? Le mois prochain, on vous fait un spécial courrier, et vous en aurez probablement une dizaine de pages. Profitez-en, posez vite vos questions... Ah oui, un tout dernier truc. Beaucoup d'entre vous posent une question et oublient leur adresse, ou leur nom, ou les deux. Faites attention, quoi!

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

Les Top NAZA

NAZA



LE JEU DU MOIS

GRAND PRIX 500 II DE MICROID

COMP. JOYSTICK MEGASTAR V10
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC/CPC+

WINNING TEAM
DOMARK, AMSTRAD CPC/CPC+

GRAND PRIX 500 II
MICROIS, AMSTRAD CPC/CPC+

ADVANCED DESTROYER SIMULATOR
FUTURA, AMSTRAD CPC/CPC+

CRAZY STARS
TITUS, AMSTRAD CPC/CPC+

TORTUES NINJA
MIRRORSOFT, AMSTRAD CPC/CPC+

RICH DANGEROUS II
RAINBIRD, AMSTRAD CPC/CPC+

COMP. JOYSTICK MEGASTAR V1
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC/CPC+

DISC
LORICIEL, AMSTRAD CPC/CPC+

SPECIAL HIT
TITUS, AMSTRAD CPC/CPC+

PANZA KICK BOXING
FUTURA, AMSTRAD CPC/CPC+

TENNIS CUP
LORICIEL, AMSTRAD CPC/CPC+

GREMLINS II
ELITE, AMSTRAD CPC/CPC+

COMP. JOYSTICK MEGASTAR V3
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC/CPC+

SLIDER
MICROIS, AMSTRAD CPC/CPC+

UMS II
RAINBIRD, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

COMPIL. ACTION PACK
MICROID, ATARI ST/STE, AMIGA

GRAND PRIX 500 II
MICROID, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

COMPIL. THE RAIDERS
SILMARIS, ATARI ST/STE, AMIGA

SILENT SERVICE II
MICROPROSE, IBM PC

METAL MUTANT
SILMARIS, ATARI ST/STE, AMIGA

TORTUES NINJA
MIRRORSOFT, ATARI ST/STE, AMIGA

CHUCK YEAGER
ELECTRONIC ARTS, AMIGA

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

ADVANCED DESTROYER SIMULATOR
FUTURA, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

LE CRIME NE PAYE PAS
TITUS, ATARI ST/STE, AMIGA

PRINCE OF PERSIA
BRODERBUND, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

ATP
SUBLOGIQUE, IBM PC

PANZA KICK BOXING
FUTURA, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

POWERMONGER
ELECTRONIC ARTS, ATARI ST/STE, AMIGA

47000 AGEN 90, bd de la République T. 35.66.93.99
49000 ANGERS C. Cial des Halles T. 41.86.11.00
64600 ANGLET C. Cial Mercure - Av. J.L. Laporte T. 59.52.40.69
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T. 50.51.47.22
06600 ANTIBES 2208, route de Grasse T. 93.74.18.06
13200 ARLES 2 bis, place Lamartine T. 90.96.11.02
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T. 90.85.82.10
90000 BELFORT 52, faubourg de France T. 84.28.38.21
25000 BESANCON C. Cial Chateaufarine, route de Dole T. 81.52.26.03
62400 BETHUNE C. Cial La Rotonde T. 21.56.98.10
62200 BOULOGNE/SUR/MER 25/27, rue Thiers T. 21.83.14.15
13480 CABRIES C. Cial Barneoud, Bât. B T. 42.02.54.45
14000 CAEN 87/91, rue de Bernières T. 31.86.65.30
62100 CALAIS C. Cial Continent T. 21.34.90.77
06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 Août T. 93.38.82.83
73000 CHAMBERY 8, rue Favre T. 79.70.08.03
37170 CHAMBRAY LES TOURS C. Cial Chambray 2 T. 47.28.21.30
28000 CHARTRES 19, rue du Bois Merrain T. 37.21.28.28
50100 CHERBOURG 12, av. de Paris T. 33.20.52.52
63000 CLERMONT FERRAND 47, rue Blatin T. 73.34.09.77
60200 COMPIÈGNE 25, rue des 3 Barbeaux T. 44.86.00.02

71680 CRECHES/SAONE Gal. march. des Bouchardes T. 85.37.16.55
76200 DIEPPE C. Cial Val Druel T. 35.82.99.84
38130 ECHIROLLES C. Cial Espace Comboire T. 76.33.34.81
69130 ECULLY C. Cial Le Perollier T. 78.33.68.01
27000 EVREUX 17, rue Isambard
83600 FREJUS 805, av. De Lattre de Tassigny T. 94.53.32.02
72000 LE MANS C. Cial Beauregard - route d'Alençon T. 43.23.36.40
59000 LILLE 59, rue Nationale T. 20.57.59.12
69002 LYON 26, rue Grenette T. 78.42.99.79
78200 MANTES LA JOLIE 6, av. de la République T. 34.78.64.40
13006 MARSEILLE 39, av. Cantini T. 91.78.00.61
14120 MONDEVILLE C. Cial Supermonde T. 31.34.20.30
42000 MONTHIEU ST ETIENNE 32, rue des Rochettes T. 77.34.19.85
68100 MULHOUSE Place Franklin T. 89.32.29.52
54000 NANCY C. Cial St Sébastien T. 83.35.70.92
44000 NANTES Place du Change T. 40.48.19.96
58000 NEVERS 1, rue Hoche T. 86.21.50.40
06000 NICE 122, bd Gambetta T. 93.88.57.57
06000 NICE 4, bd Jean Jaurès T. 93.62.56.59
30000 NIMES Boulevard Salvador Allende T. 66.29.87.99
64000 PAU 1, bd Commandant R. Mouchotte T. 59.30.64.66
34470 PEROLS ZAC du Fenouillet T. 67.50.02.49

66000 PERPIGNAN 26, cours Lazare Escarguel T. 68.34.07.62
59494 PETITE FORET C. Cial Petite Forêt T. 27.29.36.90
86000 POITIERS Place du Marché N.-Dame la Grande T. 49.41.63.40
17138 PUILBOREAU Rue du 18 Juin - C. Cial Beaulieu T. 46.67.24.56
21000 QUETIGNY 11, av. de Bourgoigne T. 80.46.58.88
42300 ROANNE 21, rue C. De Gaulle T. 77.72.36.00
76000 ROUEN 43, rue des Carmes T. 35.07.07.07
76000 ROUEN Avenue de Caen T. 35.03.95.15
38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T. 76.75.45.50
42000 ST ETIENNE 17, rue du Président Wilson T. 77.41.75.69
69230 ST GENIS LAVAL C. Cial StGenis2, les B.Barolles T. 78.56.43.35
45140 ST JEAN DE LA RUELLE C. Cial Auchan T. 38.43.51.20
67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer T. 88.22.34.00
65000 TARBES 1, av. B. Barrère T. 62.51.21.21
31500 TOULOUSE 88, allée Jean Jaurès T. 61.62.90.36
31000 TOULOUSE 7/9, Bd Lascrosse T. 61.23.90.94
10000 TROYES 7, rue de la République T. 25.73.73.89
26000 VALENCE C. Cial Valence 2 T. 75.55.98.92
69120 VAULX EN VELIN C. Cial Grand Vire-1, av. G.Péri T. 72.04.54.14
59650 VILLENEUVE D'ASCQ C. Cial Villeneuve 2 T. 20.91.47.85
01440 VIRIAT Galerie marchande La Chambrière T. 74.23.48.82

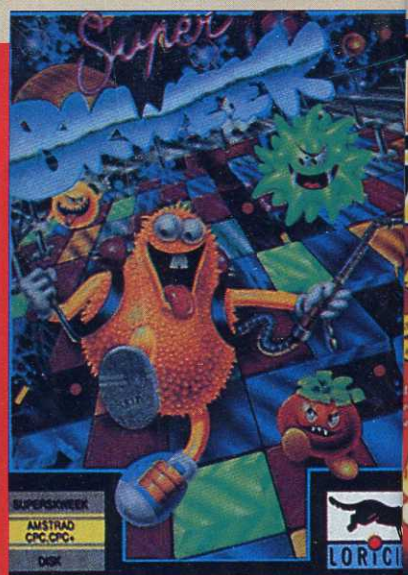
Chez NAZA, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN

NATHAN
EDUCATION

JAMES POND



UNDERWATER AGENT MILLENIUM



UN ABONNEMENT A JOYSTICK

- Recevez chez vous, pendant un an, 11 numéros de Joystick, le célèbre journal rigolo – dont un double ! – sans faire la queue chez votre libraire et sans risquer de ne plus en trouver.
- Choisissez un jeu totalement gratos sur micro, que vous proposent **MILLENIUM** et **LORICIEL**
- Et si vous avez un minitel, Joystick vous offre en plus 60 minutes de connexion en 3614 sur le 3615 JOYSTICK.
- Passez vos petites annonces prioritairement.

NOUVEAU! MOI, J'AI UNE CONSOLE!...

...Alors vos histoires de jeu sur micro, permettez-moi de vous dire que ça me fait doucement rigoler. Vous n'avez pas autre chose à me proposer?"

Voici ce que vous propose Joystick.

Si vous avez une NEC, nous vous offrons un jeu au choix parmi les suivants: Rastan Saga II, Puzznic, Dragon Spirit, Pac Land et Cybercore.

Si vous avez une Megadrive japonaise, nous vous proposons Ghostbusters, ESWAT, DJ Boy ou Whip Rush. Si vous ne savez si votre Megadrive est japonaise ou française, c'est qu'elle est française !

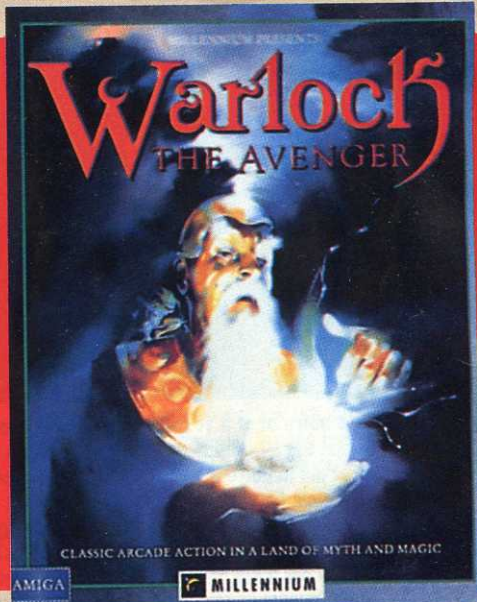
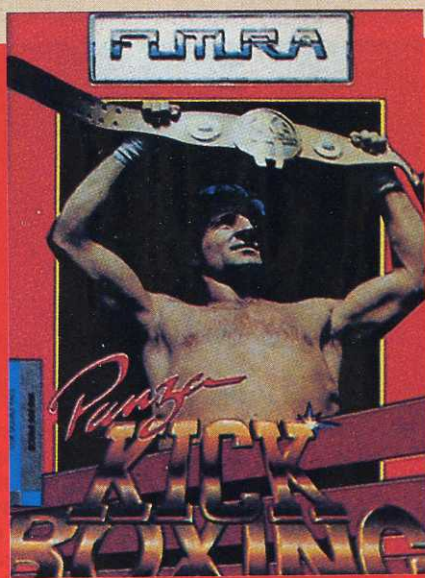
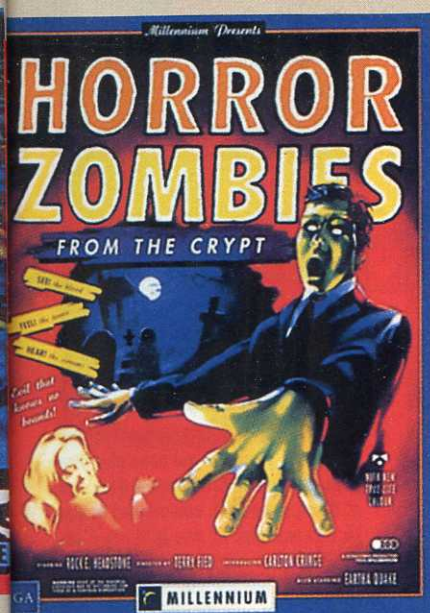
Si vous avez une Megadrive française, nous vous proposons un super Joystick "CONTROL PAD Megadrive SEGA".

Pour la Sega Master System, vous aurez un sac plastique de transport permettant de loger huit cartouches et les protégeant de la poussière, de la chaleur, de l'humidité...

Idem pour la Nintendo : un sac plastique de transport pour loger 8 cartouches de jeu.

Et enfin, si vous avez une Gameboy, nous vous offrons un boîtier permettant de transporter: la Gameboy elle-même, plus six jeux, plus les câbles et l'écouteur, plus des piles de rechange.

NOUVEAU!



STICK = UN JEU GRATUIT

ET ÇA VA ME COÛTER COMBIEN, C'T'HISTOIRE?

• Je veux simplement un abonnement normal, avec juste onze numéros, pas un conte de fées à dormir debout. Si je fais le calcul, 11 fois 25 francs (dont un double à 30 francs), ça me fait 280 francs. Vous me le faites à 220 francs? C'est vrai? Yeah, j'économise 60 francs! Je vais pouvoir m'acheter un avion! (relativement petit, soyons honnête). **(Ah, au fait, pour le reste de l'Europe, c'est 350 francs, et pour le reste du monde, c'est 500 francs et par avion).**

• Ah, le coup du jeu gratuit sur micro, ça m'intéresse. Vous me le faites à combien, l'abonnement plus le jeu? 280 francs au lieu de 564? Mais je rêve, ça me fait une économie de 289 francs, c'est fou, écoutez, je crois que je vais mourir de bonheur! Tiens, je vous envoie le chèque et je meurs de bonheur juste après (et je note au passage que je paye 25 francs de port pour le jeu).

BULLETIN D'ABONNEMENT

(à remplir et à renvoyer avec votre règlement, à Joystick, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris)

- Je choisis la première formule: un abonnement simple de onze numéros. J'envoie un chèque de 220 francs (Europe: 350 francs, reste du monde: 500 francs par avion)
- Je choisis la seconde formule, car j'ai un micro qui se languit un peu et je voudrais lui offrir un nouveau jeu. Vous savez comment c'est, ces petites bêtes, si on ne leur donne pas à manger de temps en temps, elles dépérissent. Voici le jeu que je choisis (cochez la case correspondante):

- | | | | | | | |
|-------------------|--------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|
| Panza Kick Boxing | <input type="checkbox"/> Amiga | <input type="checkbox"/> Atari ST | <input type="checkbox"/> PC 5"1/4 | <input type="checkbox"/> PC 3"1/2 | <input type="checkbox"/> CPC K7 | <input type="checkbox"/> CPC DK |
| Disc | <input type="checkbox"/> Amiga | <input type="checkbox"/> Atari ST | <input type="checkbox"/> PC 5"1/4 | <input type="checkbox"/> PC 3"1/2 | | |
| Superskweek | | | | | <input type="checkbox"/> CPC K7 | <input type="checkbox"/> CPC DK |
| James Pond | <input type="checkbox"/> Amiga | <input type="checkbox"/> Atari ST | | | | |
| Horror Zombies | <input type="checkbox"/> Amiga | <input type="checkbox"/> Atari ST | <input type="checkbox"/> PC 5"1/4 | <input type="checkbox"/> PC 3"1/2 | | |
| Warlock | <input type="checkbox"/> Amiga | <input type="checkbox"/> Atari ST | | | | <input type="checkbox"/> C64 |

J'envoie 280 francs, auxquels j'ajoute 25 francs de frais de port.

- Je choisis la troisième formule. Je coche l'un des cadeaux suivants:
- Pac Land (NEC) Cybercore (NEC) Ghostbusters (Megadrive japonaise) ESWAT (Megadrive japonaise) DJ Boy (Megadrive japonaise)
- Whip Rush (Megadrive japonaise) Sac de transport pour 8 jeux Nintendo Boîtier de transport pour Gameboy
- Boîtier de transport pour 8 jeux Sega Master System CONTROL PAD Megadrive SEGA

Si j'ai choisi un jeu, comme l'offre est limitée aux stocks disponibles, j'indique un second choix, au cas où le jeu que j'ai coché ne soit plus disponible:

Et j'envoie 280 francs, plus 25 francs de frais de port.

- Quelle que soit la formule choisie, j'ai droit à 60 minutes de connexion sur 3615 Joystick en T2. Voici le pseudo à valider (il doit déjà exister sur le serveur)
- J'en profite pour commander des anciens numéros de Joystick Hebdo, à dix francs pièce (sauf le Hors-Série à 30 francs):
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32
- 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 HS
- Et au passage, je complète ma collec' de Joystick Mensuel en commandant les numéros suivants, qui sont à 25 francs, sauf le numéro 7 à 30 francs:
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 Je note que le port est gratuit pour les anciens numéros.

Nom: Prénom:

Adresse: Code postal:

Ville: Tél.: Age: Ordinateur:

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Délai d'envoi du cadeau: quatre à six semaines.



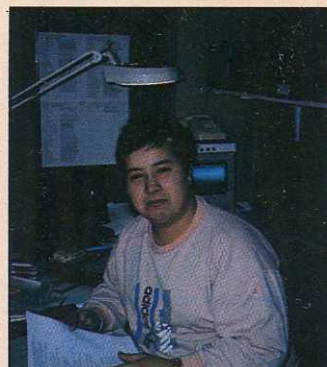
Marc, c'est notre chef à tous. C'est lui qui est à l'origine de Joystick et qui le porte à bout de bras depuis le début. Entre nous, on l'appelle Commandeur des Croyants, Sultan des Vents, Maharadjah des Lumières, Grand Prêtre des Idées, Chevalier de la Fougue, Empereur de l'Inquiétude Sacrée, Calife des Energies, Pélerin de l'Amitié et de l'Amour, Boddisatvha de la Sagesse, Souverain des Ames Perdues, Seigneur du Mot, Marabout du Temps, Grand Mollah de l'Espace, Druide du Sens et de l'Esprit, Gardien des Pépettes, Cerbère de la Paix, Prince du Feu et des Ténébres, Dieu du Sommeil, Suzerain de l'Espérance, Prophète de la Joie, Pape de la Clémence, et même, des fois, Papa. Son rêve, c'est parvenir un jour à dormir plus de deux heures d'affilée sans être réveillé par son cauchemar obsessionnel: l'imprimeur tombe en panne, personne ne rend ses textes à l'heure, les graveurs ne gravent plus, les NMPP sont en grève et le journal ne sort pas.



Un nouveau venu dans l'équipe, et pas des moindres: Dany Boollauck. Son truc, c'est la Quête du Scoop. C'est plus qu'un apostolat, c'est une religion. Il veut tout savoir sur tout, et si possible, deux ans à l'avance. Je lui ai posé des questions: Dany, tu as un hobby? "Oui, le jeu. Non, attends, le scoop, plutôt. Non, c'est le jeu. Je sais pas, t'as qu'à mettre les deux". Et l'aspect du travail que tu préfères? "Jouer. Non, trouver des infos avant tout le monde. Remarque, objectivement, je préfère quand même jouer. Mais j'aime bien jouer avant tout le monde, surtout". Ah. Voilà quelqu'un d'éclectique. Mais dis-moi, Dany, à part le jeu et le scoop, il y a bien forcément quelque chose qui t'intéresse, non? "Euh..." (deux minutes de réflexion intense, puis:) "Non". (Je viens de lui faire lire ce texte, il a commenté: "Deux ans à l'avance, c'est des nouvelles pas fraîches! Le vrai scoop, c'est être soi-même à l'origine d'un projet qui ne se réalisera pas avant six ans!")



Claude est le grand coordinateur de Joystick. Il aime classer, ranger, étiqueter, que tout soit en ordre. A peine laisse-t-on traîner une disquette qu'il se précipite en disant: "Oh, les mecs, soyez sympas, foutez pas le bordel". Un jour, il a décidé d'appeler tous les gamins de moins de dix-huit ans: lemmings. Ça nous a tellement fait rire que tous les stagiaires et les lecteurs qui passent au journal, on les appelle des lemmings. Pourtant, Dieu sait que ça l'énerve, les lemmings, parce que ça a une sérieuse tendance à foutre le bordel partout. Tiens, là, juste à l'instant, mon paquet de clopes à disparu et je suis sûr qu'il l'a rangé dans la poche de mon blouson, qui n'est plus derrière ma chaise, naturellement, parce que je suppose qu'il est encore allé le suspendre à la patère de l'entrée. Son mot d'ordre: "clean". Son second mot d'ordre: "Ordre". Son troisième mot d'ordre: "Déconnez pas, les mecs".



Est-il nécessaire de présenter Dan-boss, l'homme qui pike plus vite que son ombre? Depuis deux ans et demi, il a publié, sélectionné et testé des milliers et des milliers d'astuces. Permettez-moi de vous présenter l'homme qui se cache derrière. Personne - ou presque - ne le sait, mais il a une seconde passion, la poésie. Il le dit rarement parce qu'il a peur de se faire vanner (il a raison, on n'hésite pas à se foutre de lui en déclarant "Comme un vol de gerfauts hors du charnier natal" en prenant des voix ridicules), mais il est d'une sensibilité rare et ses poètes préférés sont (justement) José-Maria de Hérédia, Villon quand il se sent l'âme révolutionnaire, Alfred de Vigny quand il est romantique et surtout Rimbaud, dont il apprécie à la fois l'indépendance, le classicisme moqueur et l'abnégation. Il n'aime pas qu'on fasse des vanes sur "Rimbaud" et "Rambo".



Danbiss, c'est le dragueur de l'équipe. Il habite dans un patelin paumé dans le centre de la France, ou dans le Sud-Ouest, je ne sais plus. Alors quand il vient à Paris, tous les quinze jours, il passe en coup de vent au journal, jette sa liste de cheat modes sur un bureau et se casse aussitôt. Et c'est le début de la tournée: Lido, Casino de Paris, Pigalle, il écume les bars et les boîtes, il lui faut trois nanas par jour sinon il crise. Tout lui est bon: petites, grandes, blondes, brunes, rousses, maigres, grosses, jeunes, vieilles, des Elizabeth, des Jacqueline, des Martine, des Cheng-Li, des Houaria, des Simone... Il consomme douze boîtes de capotes par mois, et à force d'aller à la même pharmacie, naturellement, il s'est tapé la pharmacienne et ses deux préparatrices. Il ne parle jamais des "lecteurs" mais des "lectrices" et quand il déboule, sa première phrase, c'est: "Y a pas d'attachées de presse, dans le coin?". Attention au Sida, Daniel...



David, c'est celui qui s'occupe du minitel. Il ressemble à Gérard Lanvin. Au début, on l'appelait Gérard Lanvin, donc, logique. Et puis forcément, comme on a plein d'humour, on a commencé à l'appeler Jean-Paul Belmondo. Puis Raymond Devos, puis Maria Pacôme, parce qu'on aime bien décliner les vanes jusqu'à ce qu'elles soient usées jusqu'à la corde. Sauf que là, on s'est arrêté sur Maria Pacôme, et il n'aime pas du tout qu'on l'appelle comme ça. Si vous lui donnez ce nom sur minitel, il va rentrer dans des rages folles, et c'est justement quand il est en colère qu'il ressemble le plus à Gérard Lanvin. A part ça (parce que Dieu merci il ne se résume pas à une ressemblance), il est un peu dégingué: quel que soit le sujet de la conversation, jeux, disques, bouquins, n'importe quoi, il dit: "Ah ouais, ça serait pas mal pour la boutique du 3615 Joystick". Mon pauvre Maria Pacôme, t'es complètement obsédé.



Elbaz. Ah, Elbaz, je vais pouvoir me défouler. Elbaz est la tête de turc de l'équipe. On se fout complètement de savoir ce qu'il écrit, pourvu qu'il passe souvent au bureau, qu'on puisse le vanner. N'importe quel prétexte est bon. Regardez-le sur la photo: il pose très sérieusement, personne ne lui a demandé de prendre cette tête-là. Il voudrait être chef du monde! Mais pas au second degré, il voudrait vraiment et pense que c'est possible! Incroyable, Elbaz est incroyable. Tiens, pour vous donner une idée du genre de mec, on ne l'appelle jamais par son prénom, on dit simplement "Elbaz", parce qu'il est tellement crispant qu'on ne peut pas l'appeler Yvan. D'ailleurs, il voudrait qu'on prononce "Yvann" pour se distinguer, mais on ne te fera pas ce plaisir, espèce de cafard. Attention: ce texte n'est pas humoristique du tout, c'est intégralement vrai (explication: il n'a aucun humour et va prendre tout ça au premier degré. Hmmm, j'en salive d'avance...).



Vous croyez que c'est par hasard si la photo de Jean-Jacques, notre maquettiste fou, est floue? Pas du tout. On a bien dû prendre une cinquantaine de photos, il n'est pas resté en place une seule seconde, celle-ci est la plus nette du lot. Et c'est pour ça que les photos d'écran sont floues, parfois: il est tellement speed qu'il n'arrive pas à les caler correctement. Comme on lui rend toujours les textes très en retard, il n'a que peu de temps pour les monter, alors il boit beaucoup de café. Ça l'énerve, alors il prend du Valium pour se calmer. Mais comme ça l'endort, il est obligé de prendre du Pharmaton pour avoir la pêche. Et c'est le cycle infernal: Tranxène, suivi de Bio-magnésium, puis Urbanyl, etc. A la fin, il est lisse. Y a pas d'autre mot: lisse. Il n'est ni réveillé, ni endormi, ni énérvé, ni calme, il est tout et rien à la fois. Mais il tremble. Alors il est flou. Sa devise: "RI-rien nne sert d-de p-p-par-partir à p-p-point, il f-f-faut c-c-ou... cou... courir."



Sommaire

joystick • mai 1991 • n° 16

EDITO

Mes biens chers frères, l'ensemble de la rédaction de Joystick se prosterne à vos pieds. Nous nous

COURRIER DES LECTEURS	4
NEWS PREVIEWS	10
EN CHANTIER CALL OF CTHULHU	32

DOSSIERS

EUROPEEN COMPUTER TRADE SHOW	34
ACTIVISION	76
CORE DESIGN	46
ELECTRONIC ARTS	76
MIRRORSOFT	56
MICROPROSE	62

JEUX CRACK

AMIGA	108
CPC	84
PC	112
ST	90
SECOURS	114

PETITES ANNONCES EHONTEES

ABONNEMENT	6
------------	---

CONCOURS

BACK TO THE FUTURE III	116
------------------------	-----

ARCADES

TESTS MICRO

MEGA DOSSIER TOKI	178
--------------------------	-----

AMIGA

BARD'S TALE III	218
COHORT	206
ECO PHANTOM	197
EXILE	212
HILL STREET BLUES	201
JAHANGIR SQUASH CHAMPIONSHIP	203
MOONSHINE RACERS	188
NAM 1965-1975	200
PREHISTORIK	186
SKULL AND CROSSBONES	190

CPC

BUILDERLAND	192
EXTREME	208
F 16 COMBAT PILOT	196
TOYOTA CELICA GT RALLY	202

PC

A 10 TANK KILLER	218
CHAMPION OF THE RAJ	194
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	209
JETFIGHTER II	214
DISC	216
F 15 STRIKE EAGLE II	210
F29 RETALIATOR	217
THE DARK EARTH OF UUKRUL	198

ST

BATTLE BOUND	204
COHORT	206
ENCOUNTER	211
GREAT COURTS II	216

KILLING CLOUD	217
NAVY SEALS	199
NIGHT SHIFT	218
TANGRAM	205
THE KILLING GAME SHOW	216

CONSOLES NEWS

JEUX CRACK CONSOLES	175
----------------------------	-----

COUP DE CŒUR

MIDNIGHT RESISTANCE	138
---------------------	-----

DOSSIER INFOGRAMES	132
---------------------------	-----

PREVIEW : ALIEN STORM	130
------------------------------	-----

GAME BOY

ALL STAR CHALLENGE	166
--------------------	-----

DRAGON'S LAIR	141
---------------	-----

F1 SPIRIT	170
-----------	-----

MERCENARY FORCE	168
-----------------	-----

GX 4000

DICK TRACY	150
------------	-----

S.C.I.	162
--------	-----

MEGADRIVE

AIRWOLF	172
---------	-----

BATTLE GOLFER	151
---------------	-----

DEVIL HUNTER	158
--------------	-----

FATAL LABYRINTH	169
-----------------	-----

MIDNIGHT RESISTANCE	138
---------------------	-----

PGA TOUR GOLF	159
---------------	-----

VALIS III	157
-----------	-----

VERYTEX	174
---------	-----

WRESTLEBALL	167
-------------	-----

NES

DUCK TALES	148
------------	-----

WORLD CUP	143
-----------	-----

PC ENGINE

1943	154
------	-----

COLUMNS	166
---------	-----

LEGEND OF HERO TONMA	160
----------------------	-----

MOTOROADER II	165
---------------	-----

POPULOUS	145
----------	-----

TITAN	156
-------	-----

TV SPORTS FOOTBALL	140
--------------------	-----

YOUNG MASTER	152
--------------	-----

ZERO 4 CHAMP	164
--------------	-----

PC ENGINE (cd rom)

CYBER CITY	164
------------	-----

DOWN LOAD II	163
--------------	-----

HELL FIRE	172
-----------	-----

L-DIS	170
-------	-----

LEGEND OF THREE HEROS	152
-----------------------	-----

ROAD SPIRITS	144
--------------	-----

Y'S III	161
---------	-----

SEGA MASTER SYSTEM

DICK TRACY	151
------------	-----

GHOULS'N GHOSTS	173
-----------------	-----

JOE MONTANA FOOTBALL	144
----------------------	-----

HEAVYWEIGHT CHAMP	142
-------------------	-----

MOONWALKER	146
------------	-----

PSYCHIC WORLD	147
---------------	-----

SUPER FAMICOM

BIG RUN	168
---------	-----

confondons en remerciements, même. Vous avez répondu au sondage en masse, vous nous avez donné plein d'idées, vous vous sentez concernés, ça fait chaud au cœur. Vraiment. Encore une fois: merci à tous. Nous sommes en train de dépouiller les résultats, ça va prendre un peu de temps, on vous donnera les résultats le mois prochain, probablement.

Après Alain Huyghues-Lacour, c'est Dany Boolauck qui rejoint nos rangs ce mois-ci. Certains d'entre vous le connaissent, c'est le spécialiste des previews. Il est capable de réciter la liste de tous les jeux qui vont sortir d'ici l'été 92, à l'endroit et à l'envers, les yeux fermés! D'ailleurs, il vous suffit de feuilleter le journal pour constater que des infos, il en ramène à la pelle. Vous trouverez d'ailleurs son portrait sur la page d'en face, car comme le mois dernier, on continue à vous présenter les gens qui font Joystick. Y en aura d'autres le mois prochain...

Vous avez remarqué le nouveau look de Joystick? Vous voulez que je vous raconte pourquoi on a fait ça? On était en train de discuter avec Jean-Jacques (voir le portrait d'en face), et Marc (voir portrait aussi) (c'est pratique, maintenant que vous connaissez tout le monde, je n'ai même plus besoin d'expliquer) a dit: "Ce qui serait bien, ce serait qu'on change un peu la maquette à la rentrée". Jean-Jacques a dit: "Bof, on n'a qu'à le faire tout de suite". Marc a dit: "Tu es fou, ça va te faire trop de travail!" et Jean-Jacques a répondu: "De quoi? Tu me prends pour un escargot? Je vais te la changer complètement, ta maquette, tu vas voir ça!". Et effectivement, il a tout changé. Il est speed, Jean-Jacques. Lisse, mais speed.

Il y en a encore parmi vous qui ne sont pas abonnés? Allez voir le bulletin d'abonnement. On s'est vraiment décarcassés, car ce mois-ci, même si vous avez une console, il y a des cadeaux pour vous. Quelle magnanimité de notre part. Tiens, c'est bien simple, on devrait avoir la légion d'honneur. Le premier canard a avoir une médaille! On va faire la demande, on vous tiendra au courant.

Pour prévenir les critiques, qui font toujours très mal à l'estomac, sachez que nous avons testé, comme d'habitude, TOUS les jeux micro et TOUS les jeux consoles sortis ce mois-ci. Non mais. Amis lecteurs, mes biens chers frères, que la fortune vous sourie, que les vents vous soient favorables, et merci encore d'avoir répondu au sondage. Paix et fraternité!

LEXI CROSS

Après Sierra, lancé depuis peu dans la simulation et l'arcade par le biais de Dynamix, voici qu'Interplay abandonne -le temps d'un logiciel- les jeux de rôles qui ont fait sa gloire. Mais qu'est-ce qui leur prend, aux éditeurs?

Pendant que certains s'évertuent à adapter sur console des jeux manifestement trop évolués pour les fanas d'arcade (ça veux pas dire mieux, Alain, c'est pas une attaque) (non, je dis ça parce que le chef est un fana d'arcade). Pendant que, donc, voilà Interplay qui nous fait le coup du jeu de société avec Lexi Cross, un mélange de Chiffres et des lettres (sans chiffres) et de la roue de la fortune (sans fortune ni roue) sur PC. C'est en 256 couleurs VGA, c'est Soundblaster en diable mais franchement, les mots croisés en anglais, c'est pas ma cup of tea (Yes, just a cloud, thank you). A



INVITEZ-NOUS!

Un lycée a eu ce mois-ci l'idée intéressante, pour le journal du bahut, d'inviter une partie de la rédaction éhontée de Joystick pour faire un reportage sur nous. Ça nous a tellement plu qu'on est prêts à le refaire, parce que ça gonfle notre égo et que justement on est très à la recherche de ça. Il faut bien évidemment que le lycée soit dans la proche banlieue parisienne, voire à Paris, et que la demande soit faite par un prof. Voilà. On viendra faire des claquettes et vous êtes priés de prévoir de la bouffe. Par extension, les invitations chez vous sont acceptées aussi. C'est vrai, hein. Dans la limite du temps disponible, bien sûr, mais on fera le maximum.



part la présentatrice robot avec qui j'irai bien m'interfacer histoire de tuer un parsec ou deux, pas de quoi crier au génie. En français, je dis pas, mais là, c'est un peu dur, surtout que c'est

plutôt aux petits que ce programme s'adresse. En général, les petits n'ont ni PC de course, ni surtout les notions d'anglais nécessaires. Tiens, je me demande si ça ronfle, une nana robot?

DOUBLE OU TRIPLE DRAGON ?

Maintenant que Double Dragon 1 et 2 sont sortis sur toutes les machines, de l'Amiga à la GameBoy en passant par la NES, les CPC, le ST, etc, voilà que Technos, créateur du jeu d'Arcade original, nous pond le troisième du nom: Double Dragon 3, The Rosetta Stone. Cette fois on peut jouer jusqu'à trois simultanément, aidant Jimmy, Billy et leur cousin germain Sonny à trouver la pierre de Rosette, qui fut découverte par Champolion et où étaient inscrits les premiers hiéroglyphes. Pas de meuf à sauver donc pour une fois. Votre quête vous emmènera de par le monde; partant des Etats-Unis, passant par la Chine, le Japon médiéval, l'Italie à l'époque romaine et enfin l'Egypte et ses momies éhontées. De nouvelles armes sont à récupérer, surtout qu'on peut en trouver dans des boutiques. Mais ces enfoirés de chez Technos ont prévu qu'il faut remettre du fric pour en acheter! C'est vraiment prendre le joueur pour un pigeon: on n'est pas en Amérique, ici, on se laisse pas avoir! Côté graphismes, c'est plus du tout comme dans les deux précédents; avant on avait des personnages aux traits stylisés, mais là ils sont tout à fait communs. Gros bras et tout. L'animation des mouvements est un peu statique, mais plus grave, au début votre héros se déplace avec une démarche un peu saccadée et c'est gênant. Espérons que la conversion micro que nous prépare Storm saura gommer ces défauts!



On a découvert récemment de nouveaux cas de vaches folles en normandie et en bretagne. Chez Titus, on appelle ça "Crazy Cows II".

Il y a dix ans, dans l'album "Mauvaises nouvelles des étoiles", plus exactement dans la chanson

"La nostalgie, camarade", Gainsbourg chantait: "Des regrets? Turrican". Ça alors, comment pouvait-il prévoir l'existence de ce soft plusieurs années avant? Vraiment, quel génie!

Voici une conséquence amusante de l'unification

COUPE DE L'INFORMATIQUE

Les informaticiens de métier ne sont pas tous des gens coincés toute l'année devant leur petit écran monochrome comme beaucoup schématisent, non. Il y a un peu de ça mais ce sont aussi des jeunes comme les autres, pas plus renfermés sur eux-mêmes que nous. La preuve c'est que du 8 au 11 mai prochains à La Trinité-sur-Mer, ils vont se retrouver pour une Coupe en voilier; une course éhontée de plusieurs étapes qui déterminera les meilleurs Skippers de l'année. Drôle de paradoxe quand on sait que le pire ennemi des micros c'est l'eau, surtout quand elle est salée. C'est l'AFIN (Association Française des Informaticiens) qui organise la chose. Le nombre de participants est limité à 110 bateaux et il faut payer 5500 francs de droits d'inscription. Si ça vous branche, vous pouvez contacter l'AFIN au Cnit, c'est le résident 395.

Par tél, 46 92 17 73, et par Fax 46 92 17 74. Alors, Trinité-sur-Mer ou Informatique-sur-Mer ?



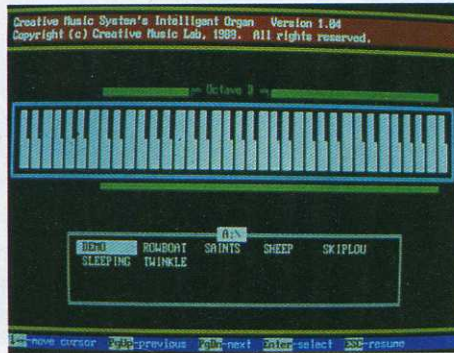
SOUND BLASTER



Carte Sound Blaster de Guillemot.

Disposant de sons similaires à l'Adlib (avec qui elle reste compatible), la Soundblaster, importé par Guillemot International, s'annonce comme le futur standard sur PC. Pour un peu moins de 1800 F, vous pourrez entendre de la musique sur 11 voies et en rajoutant des puces CMS, bénéficiant de 12 voies supplémentaires (tous les éditeurs sérieux proposent l'option Soundblaster). Vendue avec un manuel en français, un câble Hifi et divers programmes utilitaires et utiles, cette carte dispose de particularités très intéressantes: potentiomètre de sortie, prise joystick, prise MIDI en option (un séquenceur 64 pistes est disponible), synthèse de la parole (phonèmes anglo-saxons) et échantillonnage (le programme VoxKit est fourni).

Cette dernière option, qui permet de digitaliser un signal sonore extérieur, bénéficie du système Direct To Disk. En général réservé aux machines



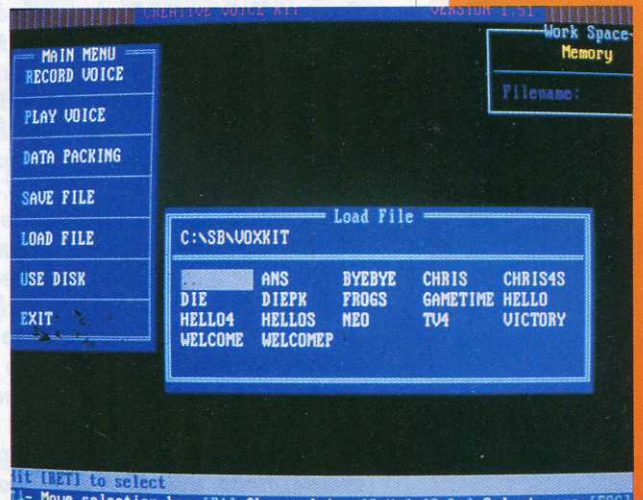
FMORGAN.

de studio, le Direct To Disk est une technologie permettant de jouer un échantillon de son directement stocké sur disque dur. Même le compactage des données est prévu! L'intérêt est immense puisqu'on n'est plus bridé par la taille mémoire de la machine. De plus, le programme FM organ permet de se servir du clavier de son PC comme d'un instrument, mais rien ne vous empêche de connecter un véritable clavier Midi.

Côté synthèse vocale, on dispose du programme Talking Parrot, transformant votre machine en un volatile aussi bavard que vous le serez puisqu'il répète, avec sa propre voix, tout ce que vous lui dites par le biais d'un micro.

Enfin, SB Talker est un ensemble d'outils permettant de faire parler votre PC au moyen de la commande SAY. A noter que cette commande est utilisable avec des fichiers ASCII (su-

per dans un AUTOEXEC, votre bécane vous parle). Il est même possible de se procurer des Drivers Windows! Amusant, un programme de type liza permet de dialoguer "intelligemment" avec la machine). Au fil des mois d'autres applications verront le jour, mais l'avenir semble radieux pour le standard Soundblaster puisqu'une version pour PS2 IBM (Soundblaster MCA) est d'ores et déjà disponible. Si Guillemot International à l'amabilité de nous laisser l'exemplaire testé, nous vous tiendrons au courant de ces différentes sorties.

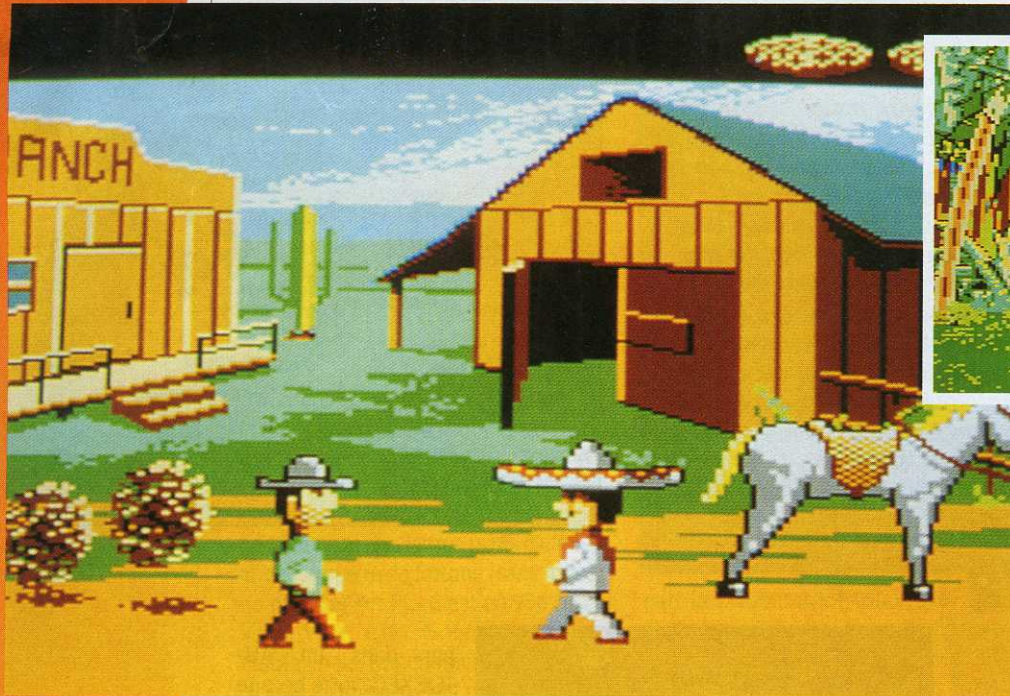


européenne. Les douze pays doivent harmoniser leurs taux de TVA graduellement. Le 1er avril dernier, l'Angleterre est passée de 15% à 17,5%. Du coup, tous les prix du style 199 livres, ou 99,95 livres, ou 100 livres, sont passés à 205,43 ou 62,04 livres. C'est moins

beau, hein? Il faut souffrir pour être unis.

Au Japon, Nintendo vient d'ouvrir une école de formation de programmeurs. Cette école s'appelle "Mario" et ne comporte qu'une trentaine de places. Destroy a déjà envoyé son CV.

Avec les nouveaux modèles de Macintosh pas chers, la demande est telle qu'Apple a été obligé d'acheter une usine à Colorado Springs pour satisfaire les demandes. C'est leur quatrième...



DU CHOCOLAT SUR LE CLAVIER

Saluons une initiative originale et amusante. Une fois n'est pas coutume, dans ce milieu triste à mourir qu'est l'informatique ludique, où il est de bon

ton d'afficher un sourire niais quand on fait face au dernier Shoot'em Up de chez Editruc Software, la nouveauté vient d'un fabriquant éhonté de bis-

cuits. Je vois la lueur qui vient de passer dans vos yeux, vous vous dites que je disjoncte, mais pas du tout, Belin a fait développer un soft afin de le remettre en cadeau à ses clients qui en feront la demande. Le soft en question s'appelle Les Aventures de Pepito au Mexique, et il tourne sur CPC disque.

Loin d'être un soft fabuleux, Pepito est un jeu soigné, que l'on peut obtenir en découpant deux preuves d'achat Pepito, et en envoyant 35 francs. C'est après que vous pouvez manger les Pepitos. Proprement. N'allez pas en mettre partout sur votre beau CPC.

A quand le soft William Saurin contre les Lemmings?

PERFIDE SPECTRUM

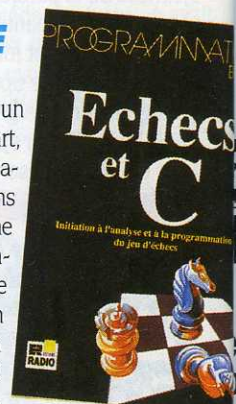
Dans le courrier des lecteurs du numéro 14, nous avons dit qu'il ne sortait aucun jeu officiellement sur Spectrum. Bon, c'était sous-entendu: il ne sort aucun jeu en France. Notre ami Duchet, général en chef de la seule boutique anglaise tenue par des Français, nous demande de rectifier le tir, parce que lui, non seulement il en vend, des jeux pour Spectrum, mais il en vend des tonnes, ainsi que des périphériques et des utilitaires en tout genre. Ce qui est un peu normal, parce qu'en Angleterre, le marché du "Specy", comme on l'appelle là-bas, se porte à merveille, à peu près aussi bien que le marché Amstrad ici, ce qui n'est pas peu dire. Donc, on persiste et signe: le marché du Spectrum en France est aussi mort qu'un perroquet mort éhonté, mais rien ne vous empêche de vous fournir en England si vous avez un Spectrum, et même, tiens, pourquoi pas, chez l'ami Duchet, dont voici les coordonnées: Duchet Computers, 51 St George Road, Chepstow NP6 5LA, Angleterre, téléphone: 19 (bip) 44 291 625 780, ils causent français comme vous et moi, mais surtout comme moi, et ils ont même un fax: 19 (bip) 44 291 627 046. Et en plus, c'est pas cher du tout, les jeux Spectrum. Et il y a gros à parier que si vous leur passez un fax, ils vous renvoient aussi sec leur catalogue (toujours par fax), et il fait au moins dix pages écrit petit. Voilà.

LA LIBERTE, ON Y PREND GOUT

Alan Sugar, Président-Directeur-Dieu d'Amstrad, vient de vendre près de 8% de ses actions, pour la modique somme de 300 millions de francs (soit 300 MF pour les branchés, 300 patates pour les battants, 30 milliards pour les anciens combattants, des tas de sangliers pour Obélix et 2479338,843 disques de Pigalle pour moi (Pigalle, c'est le nouveau groupe de François, le mec des Garçons-bouchers) (il faut acheter le dernier, surtout pour la chanson "Dans la salle du bar-tabac de la rue des martyrs", mais pour les autres aussi)). Où j'en étais? 8%, donc, pour avoir un peu de liquide éhonté à investir dans d'autres trucs secrets, il veut garder ses bons plans pour lui, on le comprend. Et il lui en reste 36%, soit environ 1,5 milliards de francs sur son compte en banque. Rêvez un peu: que feriez-vous avec 1,5 milliards de francs?

PRISE DE TETE + PRISE DE TETE = PRISE DE TETE

Jouer aux échecs, parfois, devient vite un chauffe-cerveau assez puissant. D'autre part, les gens qui ont déjà tâté de la programmation savent que le développement de certains algorithmes demande un effort cérébral digne d'une explosion neuronale puissante. Maintenant je vais vous demander d'imaginer une personne, qui joue aux échecs, et qui, en plus, veut programmer ça sur ordinateur, en C. Si vous répondez aux deux définitions qui précèdent, alors vous avez absolument besoin du livre "Echecs et C", aux Editions Radio, où les techniques éhontées d'analyse de jeu, d'ouverture, et de tout ce qui concerne les échecs sont abordés, le tout en langage C. **Echecs et C, Editions Radio, 150 francs environ.**



Ce mois-ci, vous l'avez peut-être constaté, il n'y a pas beaucoup de jeux micros. Pas beaucoup de nouveautés à tomber par terre non plus. Par contre, les compiles arrivent par pelletées, et avouez que ce n'est pas déplaisant.

COMPILE OU FACE



Commençons par la grande classe, avec **Psygnosis: Monster Pack Volume 1** regroupe trois titres dans un même packaging où vous retrouverez des titres extraordinaires de l'éditeur britannique: Shadow of the Beast 1, Infestation, et Nitro. Est-il utile de vanter les mérites de ces softs? Par contre, laissez-moi vous apprendre que cette compilation existe sur Amiga et sur ST. Et c'est beau.

Chez **Infogrames** on n'hésite pas non plus, et on balance allégrement des titres prestigieux réunis dans une même boîte: Sim City et Populous. Cette compile s'appelle Best Sellers #1 et existe sur ST/AMIGA.

Autre compilation, mais toujours chez Infogrames, **NRJ la compilation volume 2**. Les titres qui se retrouvent dans un même boîtier avec le logo de la radio-jeune, sont: The Light Corridor, Mystical, Crazy Cars II, Pinball Magic et Shufflepuck Café. Les lecteurs attentifs auront remarqué qu'il n'y a pas que des titres de chez Infogrames. La collaboration entre éditeurs, ça a du bon.

Esat Software y va de sa compile, lui aussi, et nous balance avec enthousiasme un Maximum dans la gueule. Les titres réunis sont de qualité irrégulière, mais il y a des choses intéressantes: Fire, Recovery, Wild Fire, Antago et Astate. Le tout étant disponible sur Amiga et sur ST.

Silmarils n'est pas en reste avec

sa compile maison appelée The Raiders. Les titres disponibles sont Targhan, Colorado, Starblade et Fetiche Maya, le tout étant disponible sur ST et Amiga pour 250 frs environ (moins cher qu'un lave-vaisselle), et sur PC pour 270 francs environ (plus cher qu'un Malabar goût cola).

Au tour de **Microids** maintenant, qui avec une joie non feinte nous présente sa compilation Action Pack regroupant quatre titres: Sliders, Chicago 90, Eagle's Rider et Highway Patrol. Si je vous dis que c'est sur Alice 32 vous n'allez pas me croire, alors je vais cracher la vérité et avouer qu'Action Pack tourne sur Amiga/ST pour 200 frs environ.

Deux éditeurs sous le même toit, c'est mieux qu'un mais c'est moins bien que cinq. **Broderbund** et **Loricel** lancent sur le marché une boîte à fond rouge qui contient les jeux West Pha-

ser, Shufflepuck Café et Crazy Shot. C'est sur Amiga/ST, vous savez, l'ordinateur avec des touches, et ce sont des jeux vidéo sur disquette spécial lecteur de disquette.



2 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA !!

MICROMANIA LA DEFENSE

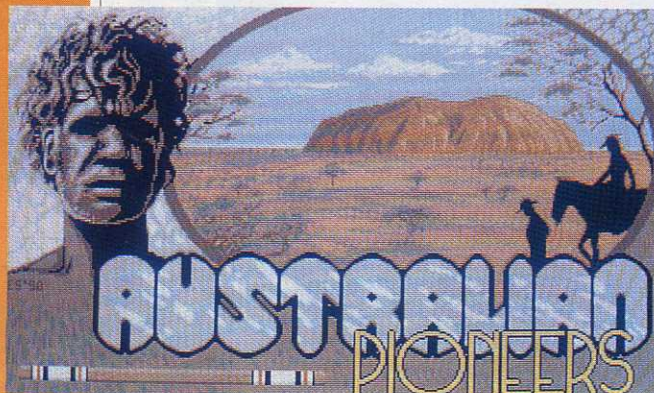
Centre Commercial des 4 Temps, Niveau 2
Ronde des Miroirs, RER La Défense
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
et 39 46 89 88

3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE





THALION POSITIF

Thalion ne devrait plus tarder à nous apporter deux nouveautés de ses laboratoires à octets. L'un s'appelle Ghost Battle et raconte la très originale histoire d'un jeune homme, que vous incarnez, et qui doit délivrer une belle jeune fille des griffes de monstres terrifiants, le tout en cinq niveaux. L'autre tentera de recréer l'aventure éhontée des premiers colons australiens dans un jeu d'aventure qui promet d'avoir de beaux graphismes.

Sortie de ces deux produits prévue en mai. Photos sur Amiga.

UNE AFFAIRE EHONTEE

Le groupe Leisure Holding vient de réaliser une excellente affaire en rachetant Palace Software, responsable récemment de Voodoo's Nightmare et de l'excellent Dragon's Breath. Oh, on est content pour eux, pensez-vous, mais on s'en fout un peu. Hein? C'est pas vrai que vous pensez ça? Eh bien vous avez tort, car Leisure Holding, en fait, c'est Titus. C'est comme Frigidaire et réfrigérateur, quoi. Ce qui renforce donc une boîte française, cocorico. Et pourquoi Palace a-t-il choisi de vendre Palace Software, au fait? Parce que chacun son truc, et que les jeux vidéo, c'est pas la tasse de thé de Palace qui préfère se consacrer à la télé et au cinéma, ce qui a toujours été son cheval de bataille.

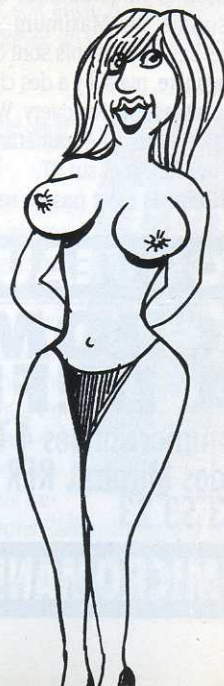
Concrètement, ça ne va pas changer grand chose, puisque les deux structures, Titus et Palace, resteront indépendantes, si ce n'est que le cas échéant, elles pourront s'échanger les ressources de développement. Palace va sortir le mois prochain un jeu nommé Démoniak, un peu dans le genre Infocom: jeu d'aventure en texte, avec très peu d'images, et un algorithme d'intelligence artificielle dont on nous promet qu'il sera au genre ce que le dernier disque de Pigalle est aux Garçons-bouchers: un aboutissement éhonté. Suivra l'année prochaine un autre jeu dans la même veine nommé Jekyll and Hyde, qui lui sera traduit en français et comportera une interface graphique plus balaise. Le titre de la série sera "Pure Fiction".

Et pour terminer, Titus et Palace vont lancer conjointement une filiale aux Etats-Unis. Ah non, encore un dernier truc: Palace va distribuer Microïds en Angleterre. Voilà, c'est tout.

BLUES BROTHERS

Titus vient d'acquérir, pour une somme inconnue mais qui doit être plus proche du prix de la Tournifel que de celui d'un Cambarbar, les droits d'exploitation des Blues Brothers, ces personnages créés par John Belushi (OD Error) et Dan Ayckroyd dans l'émission Saturday Night Live, une des émissions comiques américaines les plus regardées et qui a lancé de nombreux artistes, parmi lesquels Eddy Murphy récemment (enfin, y a dix ans). Un film a été tiré des personnages, réalisé par John Landis, mais le jeu en cours de développement chez Titus ne s'en inspirera pas (les droits portent sur les personnages et pas sur le film éhonté). On pourra diriger Jake et Elwood à deux, avec la possibilité de diriger l'un des deux même lorsqu'il est en dehors de l'écran (les deux joueurs doivent s'entendre pour savoir sur quel perso sera centré l'écran). Certaines des musiques qui ont rendu le duo célèbre seront incluses dans le jeu, parmi lesquelles on aura peut-être Peter Gunn, mais c'est pas sûr, parce que rien que ce morceau-là coûte aussi cher que le Brésil. Bref, le jeu sortira à la rentrée sur ST, PC et Amiga, et un peu plus tard sur NES et Gameboy. Miam.

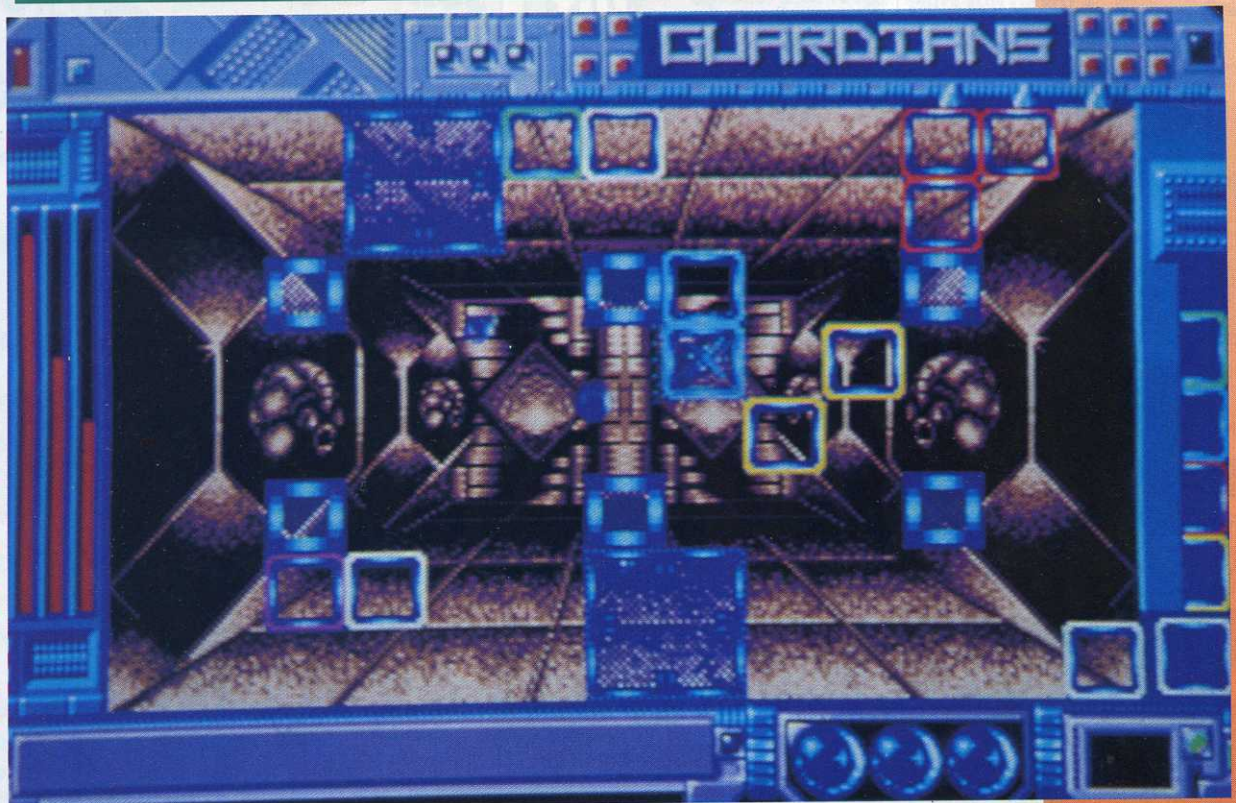
INTERLUDE EHONTÉ



GUARDIANS

preview sur **ST** Editeur : Loricel

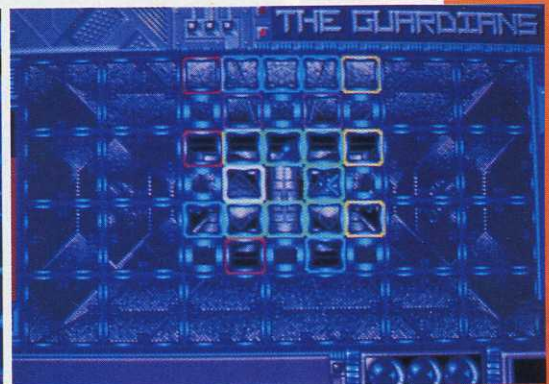
A l'aide d'un curseur on place les carrés de couleurs qui arrivent dans un ordre aléatoire, en bas à droite de l'écran. Une fois fixés à l'écran, les pans de murs se matérialisent quand quatre carrés de la même couleur sont côte à côte (pan de mur de couleur violette). Les carrés blancs sont des bonus et se marient avec n'importe quelle couleur.



Depuis quelque temps, les programmeurs de Loricel ne nous présentent quasiment que des softs de réflexion/arcade. Tant mieux, on adore ça. Cette fois, avec Guardians, vous allez vous retrouver dans une pièce cubique où des Triffids (des boules, en fait) rebondissent sur les murs. Le problème est simple: la face avant du cube est vide, et les boules sortent, vous frappent et vous perdez de l'énergie. But du jeu: empêcher les Triffids de sortir en les frappant avec un curseur, tout en construisant un mur qui les bloquera dé-

finitivement. Pour agrémenter le tout, de nombreux bonus sont prévus, mais pas encore disponibles sur la preview, et un niveau de difficulté croissant sera également intégré au jeu. Pour vous aider, vous serez aidé par d'anciens Maîtres Gardiens, les gardiens étant ceux qui tentent de bloquer les Triffids, anciens qui sont morts dans ces salles, et dont les esprits restent sur place pour vous aider. Guardians, de chez Loricel, preview sur ST, disponible en mai sur Amiga, ST, PC et CPC, si tout se passe bien.

Exemple de construction anarchique et minable: les carrés placés côte à côte ne sont pas de la même couleur, et les truffids passeront à travers, ce qui se symbolisera par une mort certaine.



Une des familles des Guardians. Vous choisissez la famille, et le membre de la famille au début du jeu, sachant que selon la famille vous aurez des bonus différents, et les carrés bleus seront disposés de façon différente; et vous choisissez le personnage que vous voulez entre les trois, chacun d'eux représentant un niveau de difficulté différent.



Les carrés bleus placés dès le début du jeu à l'écran sont les nuages électriques des esprits des anciens gardiens morts. Les truffids rebondissent dessus, et vous pouvez construire à votre guise autour de ces carrés.

PC Compatible

SUPER SIM PACK 299F

+ ITALY 90
+ SNOWSTRIKE
+ TURBO OUT RUN
+ HEAVY METAL

NOUVEAU

EPYX SPORTING GOLD 299F

21 EPREUVES DE SPORT PAR Epyx
110 mètre Haies, lancer du marteau, saut à la perche, barres asymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol, ski de vitesse...

POWER CRASH 299 F

+ OUT RUN + THUNDERBLADE
+ FORGOTTEN WORLDS + STRIDER
+ LAST DUEL

SIM CITY + POPULOUS 299F

2 JEUX DE STRATEGIE GENIAUX!

GENIAL !

EDITION SPECIALE

BETRAYAL 349F

Une épopée Fantastique par Microprose.

SIMEARTH 399F

LA SUITE DU FAMEUX
SIM CITY

*Vous allez cette fois
prendre en main
le destin de la planète*

HIT

NRJ 2 299F

+ MYSTICAL + LIGHT CORRIDOR
+ SHUFFLEPUCK CAFE
+ CRAZY CARS 2
+ PINBALL MAGIC

NOUVEAU

EDITION SPECIALE

SIM CITY + POPULOUS

299F

2 JEUX DE STRATEGIE GENIAUX!

OFFRE SPECIALE

INDY AVENTURE
+ ZAC MACCRACKHEN
299F

Textes à l'écran et manuels en français

Les
nouvelles
sont d'abord
chez
MICROMANIA



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

BP 114 - 06560 VALBONNE
SOPHIA-ANTIPOLIS . Tél. 92 94 36 00
Ouvert du lundi au samedi de 8 h à 20 h

**OFFRE SPECIALE
DISQUETTE DEMO
3 P 1/2**

F 29 RETALIATOR 299F

La simulation de vol qui
surpasse toutes les autres.

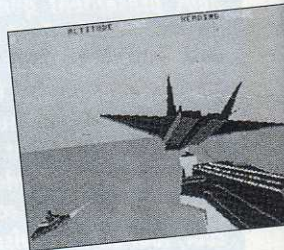
GRATUIT
La démo jouable de
F 29 Retaliator gratuite
pour l'achat d'un jeu PC

AUTRES NOUVEAUTES

ALCATRAZ	249F
ARCHEM	349F
ART OF WAR AT SEA	349F
BANDIT KINGS	349F
BARD'S TALE 3	299F
BATTLE COMMAND	299F
BATTLE MASTER	299F
BILLIARD SIM.	299F
BLOODWYCH	299F
CHAMPION OF THE RAJ	249F
CHIP CHALLENGE	299F
CONSPIRACY DEAD LOCK	399F
CYBERCON 3	299F
FALCON V 3.0	349F
FINAL BATTLE	299F
KILLING CLOUD	299F
LEMMINGS	249F
MASTERBLAZER	249F
MEAN STREETS	299F
NAM	299F
OVERLORD	259F
PREDATOR 2	249F
RBI 2	249F
RIDERS OF ROHAN	249F
RISE OF THE DRAGON	399F
SKULL AND CROSSBONES	249F
SECRET WEAPONS	349F
SLIDERS	249F
SPIRIT OF EXCALIBUR	349F
TETRIS	249F
VAXINE	249F
WARLORD	299F
WING COM. MIS. DISC 2	149F

4D SPORT BOXING	299F
4D SPORT DRIVING	299F
ARCHITECTURE 1	199F
ARCHITECTURE 2	199F
BACK TO FUTURE 3	249F
BATTLE CHESS 2	299F
BUDOKAN	249F
COUNTDOWN	299F
COVERT ACTION	349F
CRASH COURSE	299F
CRIME WAVE	299F
DAVID WOLF	249F
DE LUXE PAINT 2 FRANCAIS	985F
DRAGON'S BREATH	299F
EYE OF BEHOLDER	299F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
FLIGHT OF THE INTRUDER	349F
GENGHIS KHAN	399F
GOLDEN AXE	299F
HARD DRIVIN' 2	299F
HARD NOVA	299F
IMPERIUM	299F
IT CAME FROM THE DESERT	349F
KICK OFF 2	299F
KING QUEST TRIPLE PACK	449F
KNIGHTS OF THE SKY	399F
LES VOYAGEURS DU TEMPS LA MENACE	299F
LHX ATTACK CHOPER	399F
LIFE AND DEATH 2	299F

LIGHTSPEED	399F
LORDS OF THE RINGS	349F
M1 TANK PLATOON	399F
MIDWINTER	349F
MIG FULCRUM 29	399F
MOONBASE	449F
MONKEY ISLAND	299F
OPERATION STEALTH	299F
OPERATION STEALTH (256 COULEURS)	349F
PANZA KICK BOXING	289F
POPULOUS	249F
PRINCE OF PERSIA	249F
RISE OF ROHAN	399F
RICK DANGEROUS 2	249F
SEARCH FOR KING	299F
SHANGAI 2	349F
SILENT SERVICE 2	349F
SNOWSTRIKE	249F
SORCERERS	299F
STAR CONTROL	299F
STORMOVIK	299F
SUPREMACY	349F
TENNIS CUP	249F
THEME PARK MYSTERY	249F
TURTLES NINJA	299F
ULTIMA VI	299F
WING COMMANDER MIS. DISC 1	149F
WOLF PACK	349F
ZELIARD	249F



TOP 10 PC COMPATIBLES

UMS 2	349F
SPACE QUEST IV	399F
RISE OF THE DRAGON	399F
RED BARON	399F
KING QUEST V(VGA)	449F
MURDER	249F
MIDWINTER	349F
LINKS	399F
WING COMMANDER	349F
ELITE +	349F

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

Des prix dingues sur Mégadrive, Amstrad, St/Amiga ...



3615 MICROMANIA
Une GAME BOY à gagner
chaque semaine

MEGADRIVE	
BURNING FORCE	199F
DANGEROUS SEED	199F
HEAVY UNIT	299F
HELL FIRE	299F

AMSTRAD	Cass/Disc
F 16 COMBAT PILOT	99/149F
STRIDER 2	59/99F
LINE OF FIRE	59/99F
E-SWAT	59/99F
PUZZNIC	59/99F

ST/AMIGA	
LEMMINGS	149/149F
KILLING GAME SHOW	125/125F
NARC	125/125F
ROBOCOP 2	125/125F
TEAM SUZUKI	125/125F

MICROMANIA VELIZY 2 NOUVEAU
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91 **Rayon Game Boy en libre service**

MICROMANIA LA DEFENSE NOUVEAU
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Ronde des Miroirs . RER La Défense
Tél. 47 73 53 23 **Rayon Game Boy en libre service**

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, avenue des Champs Elysées **Ouvert 7 jours/7**
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

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

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

La GAMEGEAR

la portable
couleur SEGA

990F

**Nouveaux prix sur
les cartouches 245 F**



AUTRES TITRES A VENIR

Devilish	245F
Rainbow Island (Plateforme)	245F
Chase HQ (Arcade)	245F
Crackdown (Arcade)	245F
Dynamite Duke (Arcade)	245F
Pengo (Labyrinthe)	245F
Psycho World	245F
Super Golf	245F
US Mahjong	245F

TOP GAMEGEAR

Super Monaco GP (Auto)	245F
G Loc (Afterburner 2)	245F
Wonderboy (Plateforme)	245F
Pacman (Arcade)	245F
Junction (Arcade)	245F
Columns (Reflexion)	245F
Warehouse Man	245F
Dragon Crystal (Réflexion)	245F
Shanghai 2 (Arcade)	245F
Popo Breaker	245F
Pro Baseball (Simulation)	245F
Woody Pop	245F

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 SOPHIA-ANTIPOLIS

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

Nom

Adresse

Code postal Ville Tél.

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

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

**Commandez
par Minitel
3615 MICROMANIA**

Règlement: Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-lettre
 Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 24 F) pour frais de remboursement - N° de membre (facultatif) _____

Entourez votre ordinateur de jeux: Amstrad 464 Amstrad 6128 Amstrad 464 + Amstrad 6128 + Séga PC Comp. Atari ST
 Amiga Nec Lynx Gameboy Megadrive GX 4000 Gamegear

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA !!

Plus de 30 des meilleurs titres du moment présentés en cassette vidéo !

Shadow Dancer, Thunderforce 3, Super Volleyball, Mickey Mouse, Batman, The Strider, Wonderboy 3, Super Monaco GP

LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
garantie par le constructeur

TITRES A VENIR

Alien Storm	449F
Crackdown	449F
Fantasia	449F
Giars	449F
Hellraiser	449F
James Pond	449F
Ka Ge Ki	449F
PGA Tour Golf	449F
Sonic Hedgelog	449F
Stormlord	449F
Super Air Wolf	449F
Valis 3	449F
Wonderboy 3	369F

After burner 2 (Arcade)	395F
Alex Kidd (Plateforme)	299F
Atomik Robokid (Arcade)	389F
Columns (Rélexion)	369F
Cyberball (Foot. Amér.)	369F
DJ Boy (Arcade)	449F
Dynamite Duke (Arcade)	395F
Fantasy Star 2 (Aventure)	599F
Forgotten Worlds (Arcade)	369F
Golf (Sim.)	449F
Hard Drivin (Course Auto)	449F
J Buster Boxing (Sim.)	449F
J. Madden Football (Foot Amér.)	449F
Joe Montana Football	449F
Klax (Réflexion)	389F
Lakers VS Celtics	449F
Musha/Aleste (Arcade)	449F
New Zealand Story (Platef.)	449F
Road Blasters (Course Auto)	389F

TOP 20 MEGADRIVE

Moonwalker (Arcade)	369F
Mickey Mouse (Platef.)	425F
Shadow Dancer (Arcade)	449F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F
Musha (Arcade)	449F
Dick Tracy (Plateforme)	449F
E Swat (Arcade)	369F
Super Monaco GP (F1)	369F
Super Volleyball (Sim.)	449F
Strider (Arcade)	449F
World Cup Italia 90 (Foot)	299F
Battle Squadron (Arcade)	449F
Mystic Defender (Arcade)	369F
Revenge of Shinobi	369F
Golden Axe (Arcade)	369F
Last Battle (Arcade)	369F
Ghouls n' Ghosts (Platef.)	449F
Ghostbusters (Action)	369F
Budokan (Arts Martiaux)	449F
Populous (Stratégie)	449F

Rambo 3 (Action)	299F
Super Hang On (Sim. Moto)	369F
Space Harrier 2 (Arcade)	369F
Super Baseball (Sim.)	369F
Super Basketball (Sim.)	369F
Super Thunderblade (Arcade)	369F
Sword of Sodan (Arcade)	449F
World of Vermillion (Arcade)	599F
Technocop (Arcade)	449F
Thunderforce 2 (Arcade)	369F
Truxton (Arcade)	369F
Twin Hawk	369F
Whip Lash (Arcade)	449F
Wrestler War (Catch)	389F
Zany Golf (Arcade)	449F
Zoom (Arcade)	299F

1449F

+ 1 jeu Altered Beast
+ 1 manette de jeux



Altered Beast
(Jeu d'Arcade)



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



OFFRES SPECIALES MICROMANIA

Battle Golfer	199F	Hell Fire	299F
Burning Force	199F	Herzog Zwei	199F
Dangerous Seed	199F	Junction	199F
Darius 2	199F	Mega Panel	199F
Darwin	199F	Tatsujin	199F
Final Zone	199F	Technocop	199F
Granada	199F	Tiger Heli	299F
Heavy Unit	299F		

ADAPTATEUR JEUX MASTER	329F
SYSTEM/MEGADRIVE	119F
CONTROL PAD MEGADRIVE	379F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	120F
ADAPTATEUR CARTOUCHES JAP.	250F
CONTROL PAD PRO 1	125F
CONTROL PAD PRO 2	125F

OFFRE SPECIALE MICROMANIA



La LYNX 990F

+ 4 jeux
(Surf, Bmx, Skateboard, Footbag)
+ le Pare-Soleil
+ 1 Cartouche de jeu
GRATUITE au choix
(Electrocop, Gates of Zendocon, Chip Challenge)

ACCESSOIRES LYNX	
SACOCHÉ LYNX	110F
SAC LYNX	145F
ADAPTATEUR AUTO	110F

Nouveaux prix sur les cartouches !!

NOUVEAUTES	
Shangai	240F
Rampage (Larry the lab.)	240F
Rygar	240F
Road Blasters	240F
Paperboy	240F
Miss Pac Man	240F
Xenophobe	240F
Robo Sqwash	240F

TOP LYNX	
Zarlord Mercenary (Arcade)	240F
Blue Lightning (Arcade Avion)	190F
Chip Challenge (Arcade)	190F
Electrocop (Arcade)	190F
Gates of Zendocon (Arcade)	190F
Gauntlet (Arcade)	190F
Slime World (Arcade Labyrinthe)	240F
Klax (Réflexion)	240F

TITRES A VENIR

War Birds	240F
Vindicators	240F
World Class Soccer	240F
Tournament Cyberball	240F
Ninja Gaiden	240F
720°	240F
NFL Superbowl foot	240F
Grid Runner	240F
Turbo Sub	240F
Scrapyard Dog	240F
Baseball	240F
Iron Sports Hockey	240F
Chekered Flag	240F
Pinball Shuffle	240F
Block Out	240F
All Star Basketball	240F
Pacland	240F
STUN Runner	240F
Lynx Casino	240F
Xybots	240F
Viking Child	240F
Ishido	240F
Ioki	240F
Bill and Ted's	240F
Dungeons and Dragons	240F

La Turbo GT de NEC

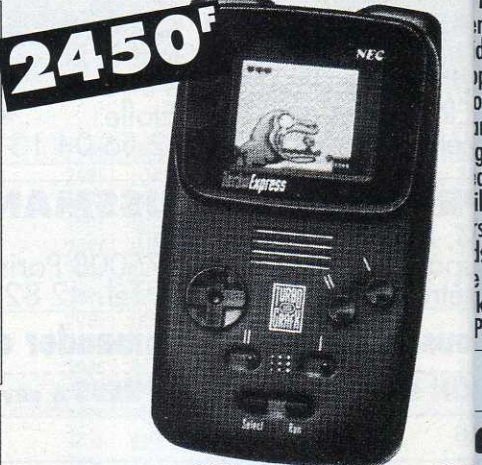
Un graphisme époustouflant

TOP 15 NEC

Saint Dragon	299F
Jacky Chan	299F
S.C.I.	345F
Out Run	299F
Burning Angel	345F
PC Kid	299F
Super Star Soldier	299F
Formation Soccer	299F
Super Volleyball	299F
Devil Crush	299F
Chase HQ	299F
Pro Tennis	299F
Afterburner 2	299F
Vigilante	299F
Ninja Warrior	299F

Les Nouveautés

Adventure Island	345F
Aero Blaster	345F
Avenger	345F
Cadash	299F
Champion Wres.	299F
Chiki Chiki Boy	299F
Cyber Combat	299F
Dead Moon	345F
Dragon Spirit	299F
Final MatchTen.	345F
Kiki Khai Khai	345F
Legend of 3 Her.	299F
March'n Maze	299F
Moto Roder 2	299F
Parasol Star	345F
R Type	299F
Toy Shop Boy	345F
Violent Soldier	299F



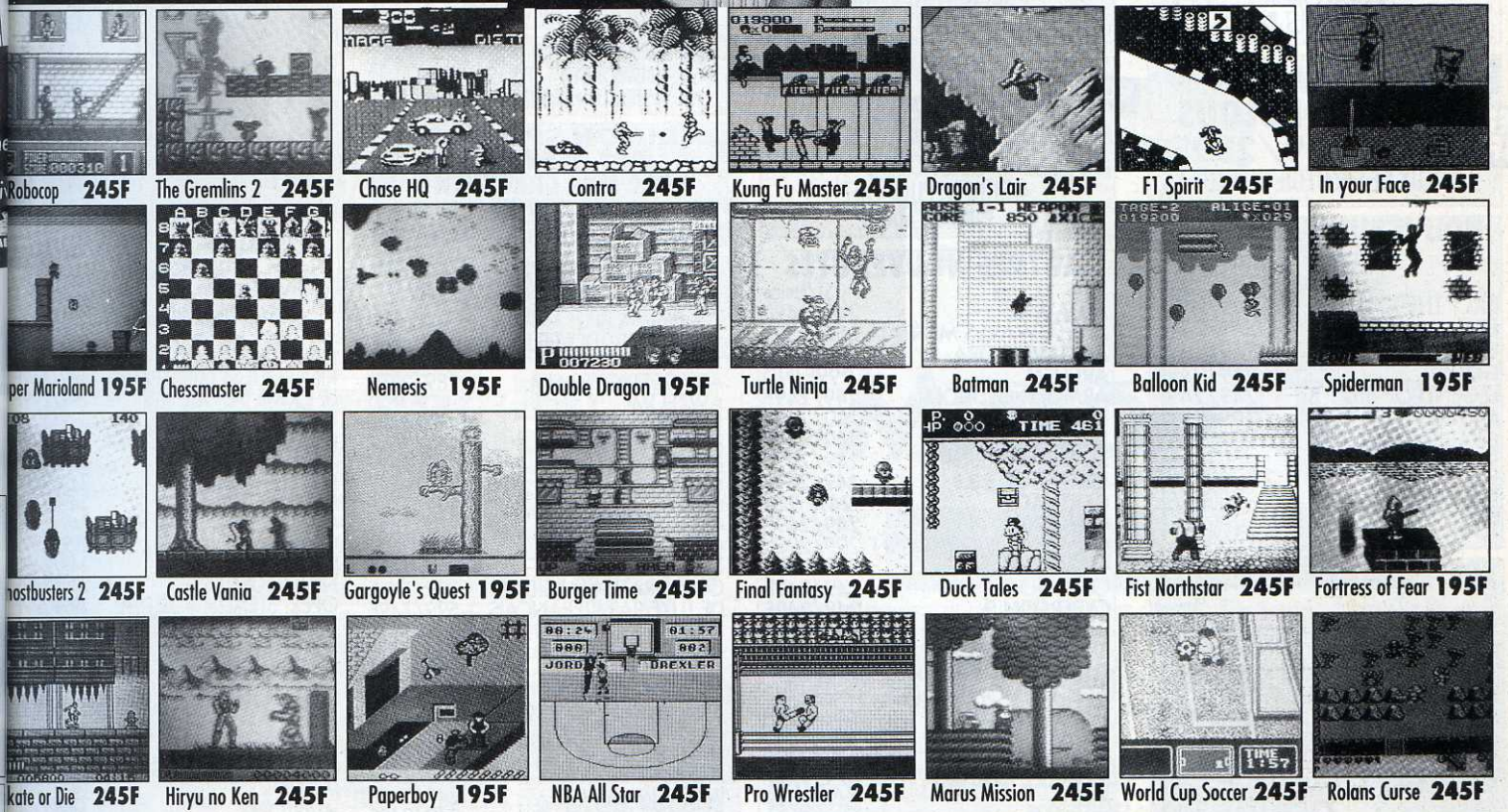
Batman	299F	New Zeal. Story	299F
Battle Ace	299F	Ninja Spirit	299F
Bomber Man	299F	Opération Wolf	299F
Bloodia	299F	Ordyne	299F
Bloody Wolf	299F	Over Ride	299F
Cyber Core	299F	Psycho Chaser	299F
Die Hard	299F	Puzzle Boy	345F
Download	299F	Puzznic	299F
F1 Triple Battle	299F	Rabio Lepus Spéc.	299F
Final Blaster	299F	Rastan Saga	299F
Galaga 88	299F	Shinobi	299F
Gun Head	299F	Splatter House	299F
Heavy Unit	299F	Son Son 2	299F
Hell Explorer	299F	Strange Zone	299F
Load Runner	299F	W-Ring	299F
Image Fighter	299F	World Court Ten.	299F
Mister Heli	299F	Zipang	299F
Momo Show	299F		

OFFRE SPECIALE MICROMANIA
 La sacoche MICROMANIA 199 F
 ou GRATUITE pour 400 F
 à l'achat de Cartouches ou
 Accessoires Game Boy

OFFRE SPECIALE
GRAND PRIX DE FORMULE 1

790 F La Game Boy + F1 Race
 + la Sacoche Micromania

LES HITS SUR GAME BOY



Chez MICROMANIA + de 90 titres disponibles à partir de 145 F

PROMOTIONS SPECIALES MICROMANIA 145 F
 After Burst (Action) 145F
 Amida (Arcade) 145F
 Flappy (Réflexion) 145F
 Korodice (Réflexion) 145F
 Palamedes (Réflexion) 145F
 Penguin Boy (Arcade) 145F
 Daedalian Opus (Puzzle) 145F
 Q Billion (Réflexion) 145F
 Wars (Plateforme) 145F
 Zoids (Arcade) 145F
 Pipe Dream (Réflexion) 145F
 Ponkotsu Tank (Arcade) 145F
 Pri Pri (Arcade) 145F

Nouveautés à venir
 Beetle Juice (Arcade) 245F
 Bubble Bobble (Platef.) 245F
 Cycle Grand Prix (Moto) 245F
 Days of Thunder (Auto) 245F
 Hatris (Suite Tétris) 245F
 Kung Fu Master (Arcade) 245F
 Pacman (Arcade) 245F
 Rolan's Curse (Arcade) 245F
 R Type (Arcade) 245F
 Soccer Mania (Football) 245F
 Alley Way (Casse Brique) 175F
 Amazing Penguin (Arcade) 245F
 Baseball (Sim. Baseball) 195F
 Baseball Kids (Simulation) 175F
 Battle Ping Pong (Sim.) 245F
 Battle Bull (Arcade) 195F
 Beach Volley (Sim. volley) 245F
 Boulder Dash (Arcade) 245F
 Boxing (Sim. Boxe) 195F
 Bubble Ghost (Platef.) 245F
 Bugs Bunny (Plateforme) 195F
 Burai Fighter (Arcade) 195F
 Dr Mario (Nouv. Tetris) 245F
 Dragon Tale (Réflexion) 245F
 F 1 Boy (Course Auto) 245F
 Flipull (Ident. Plotting) 195F
 Godzilla (Plateforme) 245F
 Go Go Tank (Arcade) 245F
 Golf (Simul. golf) 195F
 Hyperload Runner (Platef.) 195F
 Klax (Réflexion) 195F
 Kunio Boy (Arcade) 245F
 Lock'n Chase (Cf Pacman) 195F
 Lunar Lander (A. Espace) 245F
 Master Karateka (Action) 195F
 Mercenary Force 245F
 Mickey Mouse (Platef.) 195F
 Mr Chin's G. Paradise 245F
 Motocross Maniacs (Cross) 195F
 Othello (Réflexion) 195F
 Penguin Land (Plateforme) 195F
 Pitman (Plateforme) 195F
 Pocket Stadium 245F
 Popeye (Labyrinthe) 195F
 Power Racer (Réflexion) 245F
 Puzzle Boy/Kwirk (Réfl.) 195F
 Puzznik (Réflexion) 245F
 QBillon (Réflexion) 195F
 Qix (Réflexion) 175F
 Quarth (Arcade/Réflexion) 195F
 Revenge of the Gator 195F
 Road Star (Action) 245F
 Saki Dai Boken 245F
 Side Pocket (Billard) 245F
 Snoopy (Arcade) 175F
 Soccerboy (Sim. Foot) 195F
 Sokoban/Boxxle (Réfl.) 195F
 Solar Striker 175F
 Space Invaders 195F
 Spartan X 195F
 Tasmania Story (Platef.) 195F
 Tennis (Sim. tennis) 175F
 Twin Bee (Arcade) 245F
 World Bowling (Sim.) 195F

Toutes les descriptions des jeux sur 3615 MICROMANIA

La boutique du Game Boy ... La boutique du Game Boy ...



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



SACOCHÉ GAME BOY 199 F
 En tissu plastifié, pour porter à la ceinture votre Game Boy, 4 jeux, le casque stéréo et le câble de liaison.



ETUI GAME BOY 145 F
 Etui de protection en caoutchouc.

L'ADAPTEUR 4 JOUEURS 145 F
 Pour brancher 4 Game Boy entre eux et jouer à plusieurs: F1 Race, F1 Spirit ...



GAMELIGHT 99 F
 Eclairer l'écran de votre Game Boy.



ILLUMINATOR 149 F
 Un bras articulé qui éclaire votre Game Boy.



Gameboy est une marque déposée de Bandai Nintendo

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

ATARI ST/STE - AMIGA

ATTENTION !! Ces prix doivent être lus ainsi: avant la barre Atari ST, après la barre Amiga

SUPER SIM PACK 279/279F

NOUVEAU + ITALY 90
+ SNOWSTRIKE
+ HEAVY METAL
+ TURBO OUT RUN

MEGA MIX 249/249F

NOUVEAU + TURRICAN
+ CHASE HQ
+ SHADOW WARRIORS
+ ALTERED BEAST

LES GUERRIERS NINJA 275/275F

+ SHINOBI + DOUBLE DRAGON 2
+ NINJA WARRIORS

LES STARS DE HOLLYWOOD 249/249F

+ BATMAN + INDIANA JONES ACTION
+ ROBOCOPI + GHOSTBUSTERS 2

LES CHEVALIERS 249/249F

+ BLACK TIGER + DYNASTY WARS
+ STRIDER + GHOULS 'N GHOSTS

EDITION SPECIALE INDY AVENTURE +ZAC MAC CRACKHEN 299/299F

Texte à l'écran et manuel en français

LES AVENTURIERS 249/249F

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

GENIAL EDITION SPECIALE SIM CITY + POPULOUS 299/299F

2 JEUX DE STRATEGIE GENIAUX !

NOUVEAU NRJ 2 299/299F

+ MYSTICAL + LIGHT CORRIDOR
+ CRAZY CARS 2
+ SHUFFLEPUCK CAFÉ
+ PINBALL MAGIC

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

BILLY THE KID	ST/Amiga	249/249F
EPIC	249/249F	
GAUNTLET 3D	249/249F	
GODS	249/249F	
LEGEND OF BILLY B.	249/249F	
MIDWINTER 2	299/299F	
SHADOW DANCER	249/249F	
SPIRIT OF EXCALIBUR	299/299F	
SUPER CARS 2	249/249F	
SWITCHBLADE 2	249/249F	
TOKI	249/249F	

TOP 20 ATARI ST/AMIGA

SUPER MONACO GP	ST/Amiga	249/249F
NAVY SEALS	249/249F	
UMS 2	299/299F	
LOTUS TURBO ESPRIT	249/249F	
ULTIMA V	ND/299F	
LEMMINGS	149/149F	
BACK TO FUTURE 3	249/249F	
TURRICAN 2	249/249F	
Z-OUT	249/249F	
CELICA GT4 RALLY	249/249F	
GOLDEN AXE	249/249F	
F29 RETALIATOR	249/249F	
F19 STEALTH FIGHTER	289/289F	
M 1 TANK PLATOON	299/299F	
BETRAYAL	299/299F	
CHAOS STRIKES BACK	249/249F	
SPEEBALL 2	249/249F	
SWIV	249/249F	
CRIME WAVE	249/249F	
TOTAL RECALL	249/249F	

AUTRES NOUVEAUTES

ALCATRAZ	ST/Amiga	249/249F
ALPHA WAVES MENTAL	259/259F	
AQUAVENTURA	ND/349F	
ARCHEM	299F/ND	
ARMOUR-GEDDON	249/249F	
BANDIT KINGS	ND/349F	
BILLIARD SIM.	249/249F	
BLADE WARRIOR	249/249F	
BRAT	249/249F	
CARTHAGE	249F/ND	
CENTURION	249/249F	
CHAMPIONS OF KRYNN	299/299F	
COSMOS	249/249F	
CUTIPOO	249/249F	
CYBERCON 3	249/249F	
DRAGON STRIKE	ND/299F	
EMPIRE (COCKTEL)	299/299F	
FLIGHT OF INTRUDER	299/299F	
HALL OF MONTUZEMA	ND/249F	
HEROES QUEST	349/349F	
IT CAME FROM THE D.	299F/ND	
LOGICAL	249/249F	
MONKEY ISLANDS	179/179F	
MUDS	249/249F	
NASCAR	299/299F	
OBITUS	349F/ND	
POWERMONGER D. DISK	149/149F	
PREDATOR 2	249/249F	
RAILROAD TYCOON	299/299F	
RBI 2	249/249F	
SKULL & CROSSBONES	249/249F	
TETRIS	199/199F	
VROOM	249/249F	
WAR JEEP	249/249F	
WING COMMANDER	299/299F	
WONDERLAND	299/299F	

ADV DESTROYER SIM.	289/289F
AWESOME	179F/ND
ARD'S TALE 3	ND/249F
BATTLESTORM	269/269F
BUDOKAN	249/249F
CADAVER	249/249F
CAPTIVE	249/249F
CHAMPION OF RAJ	249/249F
CHIP'S CHALLENGE	249/249F
CHUCK YEAGER 2.0	249/249F
CORPORATION MIS.DISK	149/149F
DE LUXE PAINT FRANCAIS	599/749F
DISC	249/249F
DUNGEON MASTER	249/249F
FINAL WHISTLE	129/129F
GENGHIS KHAN	349/349F
GRAND PRIX 500CC 2	249/249F
GREAT COURTS 2	179/179F
HARD DRIVIN' 2	249/249F
HARPOON	ND/299F
IMPERIUM	249/249F
KICK OFF 2	249/249F
KILLING CLOUD	249/249F
KILLING GAME SHOW	249/149F

LES JUSTICIERS 249F/NI
+ DRAGON NINJA
+ ROBOCOPI + RAMBO 3

LES JUSTICIERS N°2 249/249F
+ GHOSTBUSTERS 2 + CABAL
+ OPERATION THUNDERBOLT

SEGA ARCADE TURBO 199/199F
+ TURBO OUT RUN + CRACKDOWN
+ SUPERWONDERBOY
+ THUNDERBLADE

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

LE MONDE DES MERVEILLES 249/249F
+ NEW ZEALAND STORY + RAINBOW ISLAND
+ SUPERWONDERBOY + BUBBLE BOBBLE

KING QUEST 4	ND/349
KING QUEST TRIPLE PACK	449/449
LE CRIME NE PAIE PAS	299/299
LEISURE SUIT LARRY 3	399/399
LEISURE SUIT L. TRIPLE PACK	499/499
MAUPITI ISLAND	289/289
METAL MASTERS	249/249
MIG FULCRUM 29	349/349
MURDER	249/149
NAM	299/299
NIGHTSHIFT	249/249
NINJA TURTLES	249/249
OPER. STEALTH + LE DISC	299/299
PANZA KICK BOXING	289/289
PGA GOLF	ND/249
POWERMONGER	299/299
PRINCE OF PERSIA	249/249
RICK DANGEROUS 2	249F/ND
SHADOW WARRIORS	199/249
SKI OR DIE	ND/249
THE IMMORTAL	249/249
VIZ	199/199
WARLORD	ND/249
WINGS	ND/299
WOLF PACK	299/299

SEGA MASTER SYSTEM

OFFRES SPECIALES

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

LA CONSOLE 690F
+ le jeu Alex Kidd in Miracle World
+ 2 manettes de jeux + le câble Péritel

NOUVEAUTES

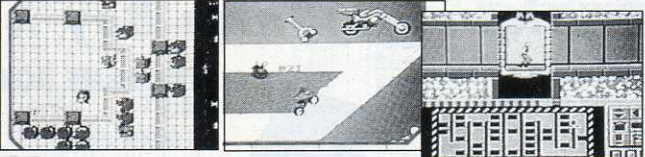
Moonwalker	345F
Dick Tracy	345F
Joe Montana Foot.	345F
Indiana Jones	325F
Gauntlet	325F
Imposs. Mission 2	325F
Paperboy	325F

Fantasy Zone 2	
Fire and Forget 2	
Gain Ground	
Galaxy Force	
Gallop Mania	
Galvellius	
Great Basketball	
Kenseiden	
Lord of the Sword	
Monopoly	
Operation Wolf	
Out Run	
Out Run 3D	
Parlour Games	
Phantazy Star	
Psycho Fox	
Rambo 3	
Rampage	
Rocky	
R Type	
Scramble Spirits	
Shooting Games	
Space Harrier	
Spell Caster	
Thunderblade	
Time Soldiers	
Ultima IV	
Vigilante	
World Cup Italia 90	
Wonderboy	
Wonderboy M.L.	
World Soccer	
Y'S	
Zaxxon 3D	



Mickey Mouse. Un jeu de plateforme incomparable
Cyber Shinobi. Des combats démoniaques
Indiana Jones. Une action ininterrompue!

Génial !!



Gauntlet. Foncez à travers une horde de monstres
Paperboy. Evitez tous les pièges de la rue sur votre bicyclette.
Impossible Mission. Mettez fin à la menace qui pèse sur le monde



Moonwalker. Incarnez Michaël Jackson
Dick Tracy. Attention aux truands
Joe Montana Football. Le vrai football américain

TOP 15 SEGA

Mickey Mouse Cast.	325F
Cyber Shinobi	325F
Super Monaco GP	325F
Submarine Attack	285F
Danan	285F
Double Dragon	325F
Rastan Saga	295F
Golden Axe	325F
Wonderboy 3	325F
Alex Kidd in Shinobi	325F
Battle Out Run	325F
Ghostbusters	295F
Altered Beast	325F
Shinobi	325F
Tennis Ace	325F

CONSOLE SEGA + LE PISTOLET 990F	
PISTOLET SEGA 269F	
CONTROL STICK SEGA 139F	
RAPID FIRE SEGA 109F	
MANETTE SPECIALE (SPEED KING) 145F	
LUNETTES 3D 309F	
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY) 199F	
CONTROL PAD SEGA NOUVEAU 99F	
Aérial Assault	325F
After Burner	325F
Alien Syndrome	295F
Alex Kid Lost Star	295F
Alex Kid H.T.V.	255F
Aleste Powerstrike	255F
American Baseball	295F
American Pro Foot.	295F
Assault City	295F
Basketball Nightmare	295F
Black Belt	285F
Bomber Raid	295F
California Games	295F
Captain Silver	295F
Casino Games	295F
Chase HQ	325F
Choplifter	285F
Cloud Master	295F
Columns	285F
Cyborg Hunter	285F
Dead Angle	295F
Double Hawk	285F
Dynomite Dux	325F
E Swat	295F

Les Nouveautés sont d'abord chez MICROMANIA

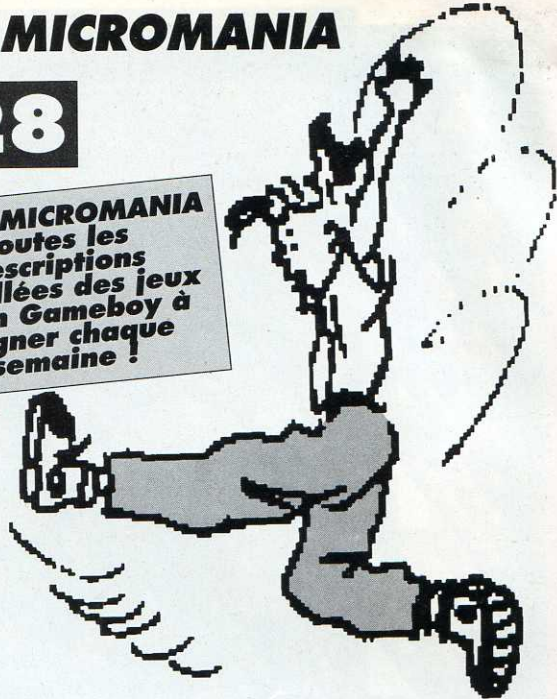
AMSTRAD 464/6128

Compilations AMSTRAD

NOUVEAU EPYX SPORTING GOLD ND/199F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX

- | | | | |
|---|---|---|---|
| Tir à l'Arc,
Plongeon,
110 m Haies,
Anneaux,
Course Cycliste, | Marteau,
Saut à la Perche,
Barres Parallèles,
Half Pipe Skate Board,
Footbag, | Surf,
Skate,
BMX,
Bike Racing,
Flying Disk, | Luge,
Patinage Artistique,
Patinage de Vitesse,
Ski de Fond,
Slalom, Saut à Skis. |
|---|---|---|---|

3615 MICROMANIA
Toutes les
descriptions
détaillées des jeux
et un Gameboy à
gagner chaque
semaine !



MEGA MIX
149/229F

- + Turrican
- + Chase HQ
- + Shadow Warriors
- + Altered Beast

NRJ 2
ND/249F

- + Mystical
- + Light Corridor
- + Crazy Cars 2
- + Shufflepuck Café
- + Pinball Magic

SUPER SIM PACK
179/249F

- + Italy 90
- + Snowstrike
- + Heavy Metal
- + Turbo Out Run

**LE MONDE
DES MERVEILLES**
149/199F

- + New Zealand Story
- + Rainbow Island
- + Super Wonderboy
- + Bubble Bobble

LA COLLECTION N°2
ND/249F

- + Dragon Ninja
- + Ocean Beach Volley
- + Wec le Mans + Bubble Bobble
- + Wonderboy + Arkanoid 2
- + Match Day 2 + Basket Master
- + Supersprint + Flying Shark
- + Renegade

LES JUSTICIERS 145/195F

- + Dragon Ninja + Robocop
- + Rambo 3

LES GUERRIERS NINJA
149/199F

- + Shinobi
- + Double Dragon 2
- + Ninja Warriors

**LES STARS DE
HOLLYWOOD** 149/229F

- + Batman le film
- + Indiana Jones Action
- + Robocop
- + Ghostbusters 2

10 JEUX SPECTACULAIRES
149/199F

- + 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
149/199F

- + Ghostbusters 2 + Cabal
- + Opération Thunderbolt

LES MAITRES NINJA
129/179F

- + Double Dragon
- + Last Ninja 2

LES CHEVALIERS 149/199F

- + Strider + Ghoul's n Ghost
- + Dynasty Wars + Black Tiger
- + Led Storm (Gratuit)

ONE, TWO ND/249F

- + Fire and Forget 2
- + Crazy Cars 2
- + Barbarian 2 + One

SEGA ARCADE TURBO
149/199F

- + Turbo Out Run + Crack down
- + Superwonderboy
- + Thunderblade

12 JEUX FANTASTIQUES
149/199F

- + Stormlord + Super Scramble
- + Skate Crazy + Night Raider
- + Artura + Dark Fusion
- + Gary Lineker Hot Shot
- + Arcade Football + Technocop
- + Motor Massacre + Marauder
- + Hate

LES AVENTURIERS
149/199F

- + Indiana Jones Action
- + The Strider + Vigilante
- + Forgotten Worlds

DOUBLE ACTION 149/199F

- + Double Dragon + Wec Le Mans
- + Real Ghostbusters
- + Daley Thompson Olymp.

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

BP 114 - 06560 VALBONNE
SOPHIA-ANTIPOLIS . Tél. 92 94 36 00

Ouvert du lundi au samedi de 8 h à 20 h

**NOUVEAUTES
A NE PAS MANQUER**

- | | |
|---------------------|----------|
| PREDATOR 2 | 109/149F |
| BATTLE COMMAND | 109/159F |
| GAUNTLET 3D | 109/159F |
| SHADOW DANCER | 109/159F |
| SKULL & CRUSH BONES | 99/149F |
| SPIRIT OF EXCALIBUR | 109/159F |
| TURRICAN 2 | 109/159F |
| ULTIMATE GOLF | 149/179F |

AUTRES NOUVEAUTES

- | | |
|-----------------------|----------|
| APPRENTICE | 99/149F |
| ALIVE | ND/199F |
| ADIDAS C. CHIP SOCCER | 129/179F |
| DISC | 149/199F |
| JUDGE DREDD | 99/149F |
| METAL MASTERS | 149/199F |
| NIGHTSHIFT | 109/159F |
| OUT BOARD | 149/199F |
| RBI 2 | 109/159F |
| SLIDERS | ND/199F |
| STAR CONTROL | 109/169F |

TOP 10 AMSTRAD

- | | |
|------------------|----------|
| SUPER MONACO GP | 109/159F |
| CELICA GT4 RALLY | 109/149F |
| NARC | 109/159F |
| TOTAL RECALL | 109/159F |
| BACK TO FUTURE 3 | 109/149F |
| GOLDEN AXE | 109/149F |
| SUPER CARS | 109/149F |
| NINJA TURTLES | 109/159F |
| FUGITIF | ND/229F |
| F16 COMBAT PILOT | 99/149F |

- | | |
|--------------------|----------|
| LE MANOIR DE MORT. | ND/199F |
| LOTUS TURBO ESPRIT | 109/149F |
| MOKOWE | ND/199F |
| MYSTICAL | 149/199F |
| NORTH AND SOUTH | 149/179F |
| PANZA KICK BOXING | 199/249F |
| PIRATES | ND/145F |
| PRINCE OF PERSIA | 149/199F |
| RICK DANGEROUS 2 | 99/149F |
| SAGA | ND/199F |
| SDAW | ND/149F |
| SIM CITY | 149/199F |
| SNOW STRIKE | 109/149F |
| SUPER SQWEEK | 149/199F |
| SWAP | ND/199F |
| TARGHAN | ND/199F |
| TENNIS CUP | 169/199F |
| WELLTRIS | 149/199F |

- | | |
|-----------------------|----------|
| ART DE LA GUERRE | ND/249F |
| ADV. DESTROYER SIM. | 169/229F |
| CHIPS CHALLENGE | 109/159F |
| KICK OFF 2 | 139/179F |
| L'ESPION QUI M'AIMAIT | 59F/ND |
| LA SECTE NOIRE | ND/179F |

ACCESSOIRES MICRO-ORDINATEUR

Manette NAVIGATOR	149F	Cordon pour le branch. de 2 manettes	49F
QUICKJOY JUNIOR	59F	Câble Magnéto AMSTRAD	49F
QUICKJOY 2 PILOT	79F	Câble d'extention pour joystick	49F
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99F		
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149F	DISQUETTES VIERGES	
QUICKJOY V SUPERBOARD	199F	4 Disquettes vierges	99F
SPEED KING	99F	10 Disquettes vierges	195F

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

LES VAINQUEURS 59/99F	LINE OF FIRE (Arcade)	59/99F
+ Forgotten World + Thunderblade	E SWAT (Arcade)	59/99F
+ Tiger Road + Last Duel + Blasteroids	SECRET AGENT (Arcade)	59F/ND
	STRIDER 2 (Arcade)	59/99F
LES 100 % A D'OR 59/99F	NIGHT BREED ACTION	59/99F
+ Opération Wolf + Afterburner + R Type	PUZZNIC (Réflexion)	59/99F
+ Titan + 1 Auto collant inédit	UN SQUADRON (Arcade)	99F/ND
+ 1 poster de Miss X	CABAL (Arcade)	59/99F
	CHASE HQ (Arcade)	59F/ND
EPYX ACTION ND/99F	CRACK DOWN (Arcade)	ND/99F
+ Impossible Mission 2 + California Games	GHOULS'N GHOSTS (Plateforme)	ND/99F
+ Streetsport Basketball + 4X4 off road Racer	LES INCORRUPTIBLES (Arcade)	59F/ND
+ Winter Games Edition	MONTHY PYTHON (Plateforme)	59F/ND
	MOONWALKER (Arcade)	ND/99F
JOYSTICK THUNDER ND/99F	OPERATION THUNDERBOLT (Arc.)	ND/99F
+ Cybernoid 2 + Eliminator + Exolon	STRIDER (Arcade)	ND/99F
+ Hydrofool + Lightforce + Uridium		
+ Sanxion + Exolon		

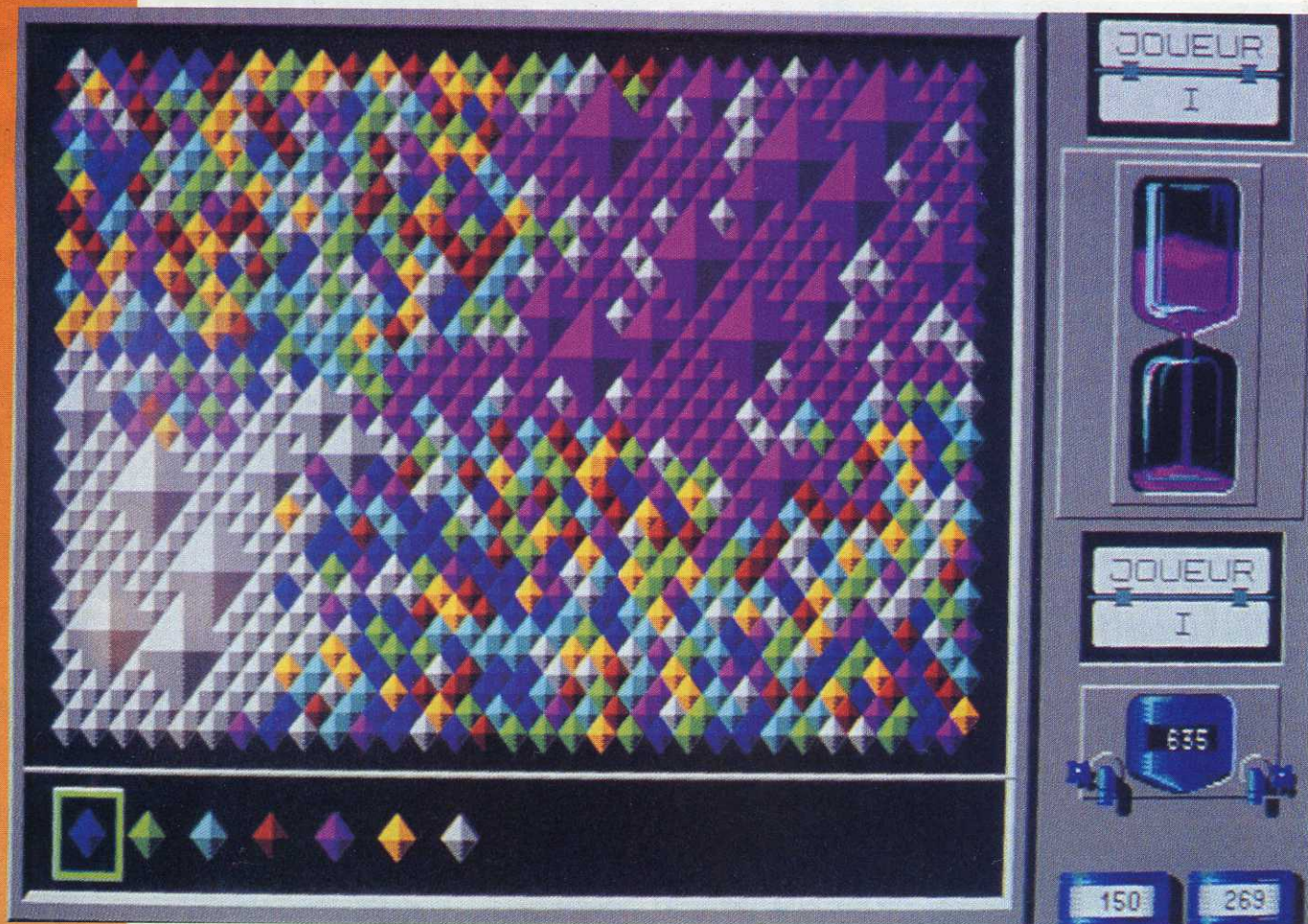
LA CONSOLE GX 4000 690^F

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

TOP GX 4000

Robocop 2 (Action)	295F	Fire and Forget 2	295F
Navy Seals (Action)	295F	Tennis Cup (Simul.)	295F
Pang (Arcade)	295F	Klax (Réflexion)	295F
Batman (Action)	295F	No Exit (Action)	295F
Opérat. Thunderbolt	295F	Switchblade (Platef.)	295F
Barbarian 2 (Comb.)	295F		

1 an de garantie sur tous les logiciels



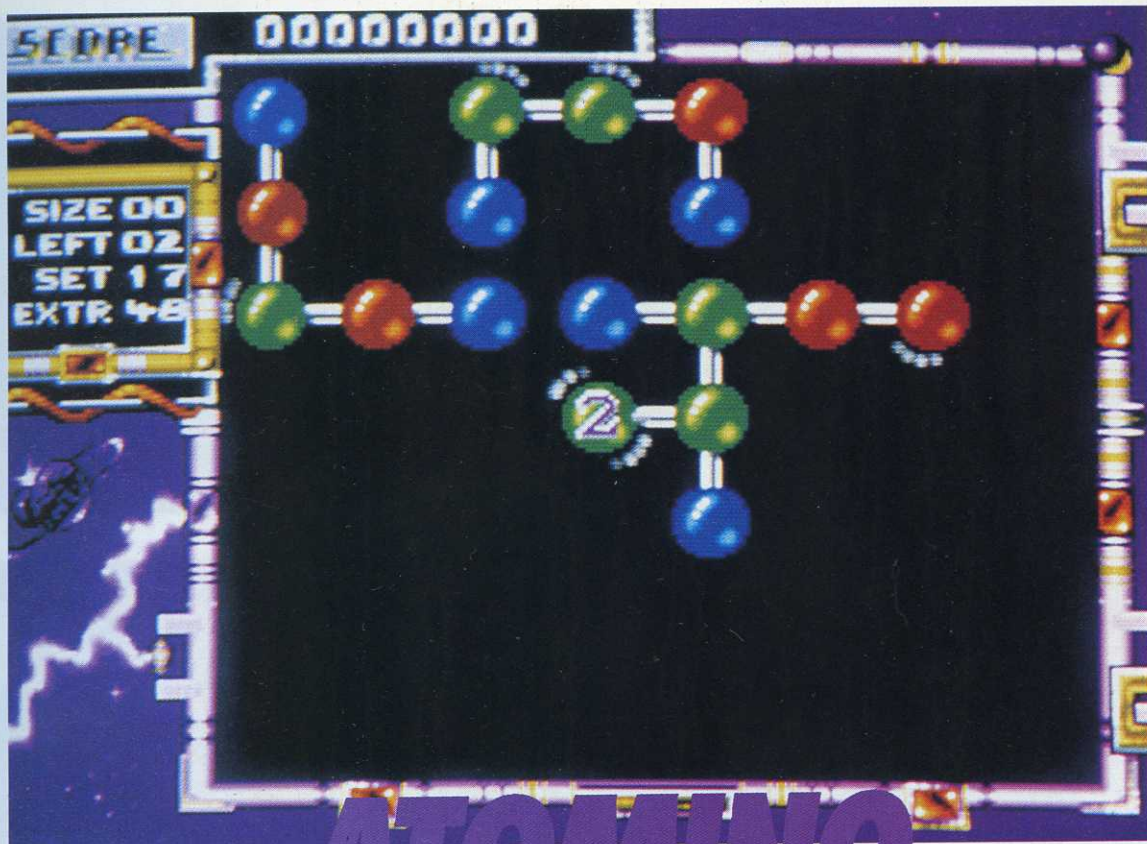
COLORS

preview sur **PC** Editeur : Infogrames



Colors se joue aussi bien à un joueur contre l'ordinateur qu'à deux joueurs. Sur l'écran, une multitude de losanges de sept couleurs différentes, disposés aléatoirement. Un joueur part d'en bas à gauche, l'autre d'en haut à droite. Très rapidement, il faut choisir une couleur de remplissage et la valider; et tout se passe comme si, dans un logiciel de dessin, on avait activé l'outil de remplissage en cliquant sur le losange de son camp, c'est-à-dire que tous les losanges contigus de la même couleur que le losange de départ sont remplis par la même couleur, ce qui agrandit la portion de terrain de la même couleur, puisque... Attendez, un exemple, parce que sinon on va y passer des heures: vous avez trois losanges

contigus verts, entourés d'un losange rouge, d'un jaune et d'un bleu. Si vous validez la couleur rouge, les trois losanges verts éhontés deviennent rouges. Et comme il y avait un rouge qui était contigu, il fait maintenant partie de votre territoire qui fait quatre losanges. Et on continue. Ok? Très rapidement, le sablier se retourne et c'est au second joueur - ou à l'ordinateur - de jouer. Le jeu se termine lorsqu'un des joueurs a plus de la moitié du terrain. On peut paramétrer la taille des losanges et la vitesse du sablier, ainsi que le mode de contrôle: clavier, souris ou joystick. Ce jeu d'Infogrames devrait sortir très rapidement sur ST, PC et Amiga, ainsi que l'année prochaine sur Megadrive et Super Famicom.



ATOMINO

preview sur **AMIGA** Editeur : Psygnosis



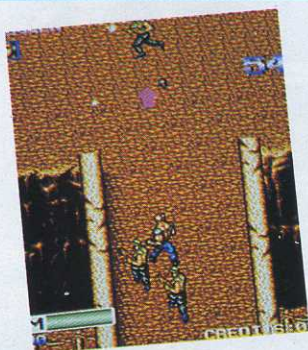
Ah... un jeu Psygnosis. Oui, mais c'est pas comme d'habitude, à ceci près qu'il s'agit d'un bon jeu. En gros, c'est une sorte de Tetris dans lequel il faut assembler des molécules de même couleur qui tombent dans un tube. Lorsque le tube est plein, perdu! Manque de pot, certaines molécules comportent deux connecteurs, d'autres trois, d'autres un. Du coup, il faut connecter tout ce beau monde de façon à fermer la chaîne sinon, l'écran se remplit et là aussi on perd. Bref, c'est com-

plètement passionnant et la musique est géniale. Je crains de manquer d'objectivité, là. Disons qu'elle correspond parfaitement à ce que j'aime: c'est inventif, drôle et pour tout dire, ça ressemble à The Residents, un groupe de californiens barges. En gros, c'est de la musique synthétique dissonante juste ce qu'il faut. N'empêche, Psygnosis qui distribue des jeux de réflexion (programmés par Playbyte), c'est assez inédit pour qu'on suive l'affaire de près.



MERCS

preview sur **AMIGA** Editeur : CAPCOM



Les pays de centre-afrique sont instables. Tenez, par exemple, dans la contrée de Zutula, bah les rebelles n'en font qu'à leur tête. Et oui. Et en plus ils sont plutôt antipathiques et d'humeur massacante. Beaucoup de morts, beaucoup de pleurs. Pour des raisons diplomatiques, la maison blanche qui tient tout de même à jouer son rôle de zéro planétaire, ne peut envoyer l'armée là-bas. Et c'est là qu'on fait appel à vous, les membres de la brigade Mercs.

Cette preview ne disposait pas encore du son, mais il était aisé de constater que l'action était au rendez-

vous: scrolling multidirectionnel de très bonne qualité, de nombreux ennemis, de très gros sprites, et des tirs de partout.

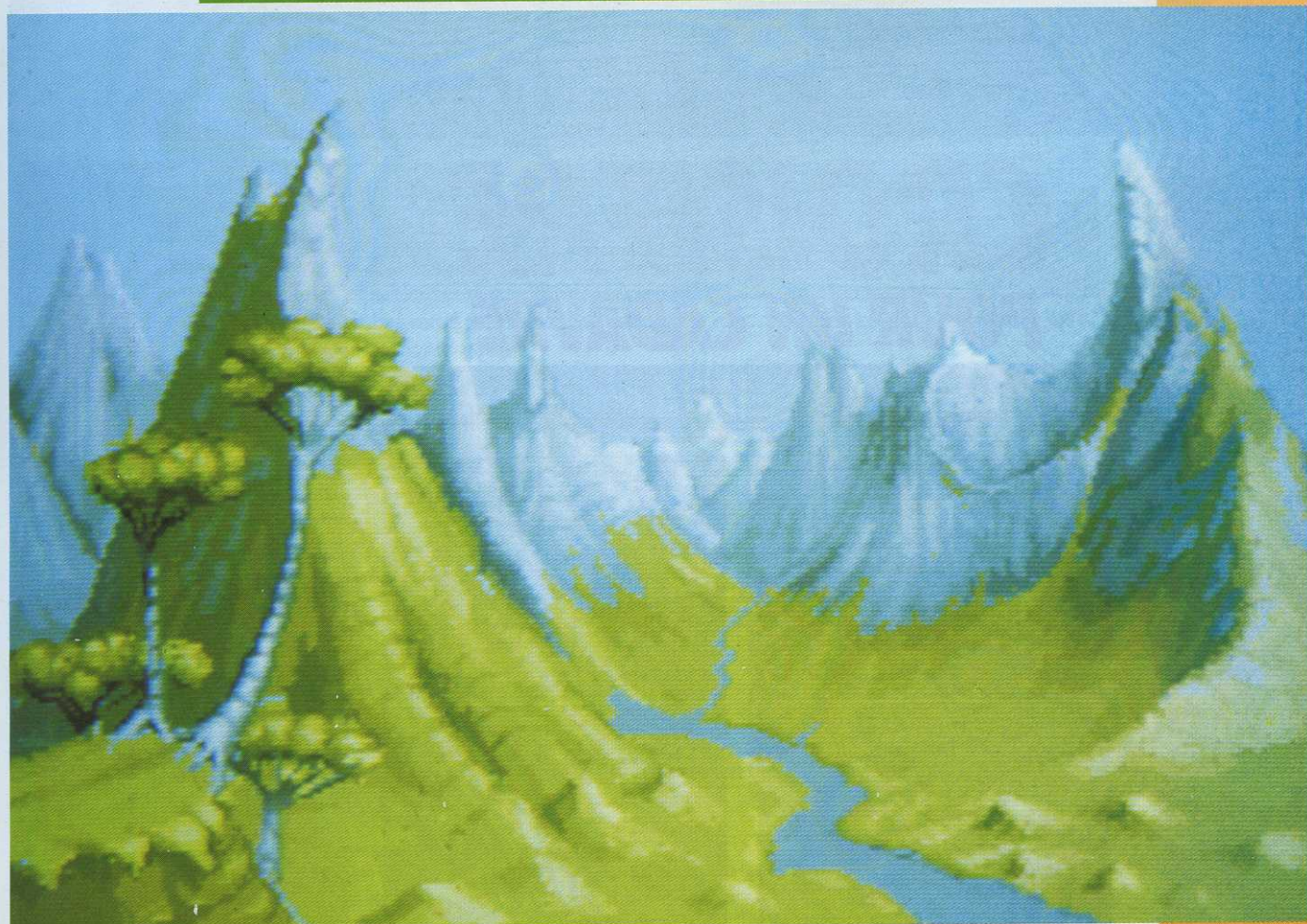
De plus, il est possible de jouer à deux en même temps tout au long des niveaux qui vous mèneront de forêt vierge en paysages montagneux pour arriver au coeur de la base des rebelles.

Comme le dit si bien l'intro du jeu, sur fond de logo FBI: les vainqueurs ne prennent pas de drogue. Ah bon. Mercs, de chez Capcom, bientôt disponible sur Amiga. Testé dans le prochain numéro.



TENTACLE

preview sur **AMIGA** Editeur : Millenium



C'est une vague histoire de cyborgs ayant envahi notre belle planète. Vous, devez naturellement les en empêcher. En fait, tout le monde s'en fout. En revanche, ce qui est très important, c'est que Tentacle, c'est le nom du logiciel, est une merveille, édité par Millenium, c'est le nom de l'éditeur. D'après la demo Amiga qu'on a reçu, le graphisme est époustoufflant. Tenez, on dirait un emballage de Psyg...is qui bouge. Vous dirigez une sorte d'araignée qui se ballade dans un enchevêtrement de shmurts (sorte de borogrove un peu slictueux), en s'accrochant au moyen de ses pattes. A chaque déplacement, la bestiole bouge comme accrochée à un ressort et du coup, le décor

scrolle dans toutes les directions, suivant l'oscillation. Comme c'est sur trois niveaux et que le graphisme des shmurts est plein de jolies couleurs, avec ombres, brillances, et tout et tout, l'impression de profondeur est excellente. L'impression générale aussi, du reste. Lorsque les monstres attaquent, généralement des insectoïdes à faire passer un phasme ou une mante religieuse pour un premier prix de beauté, on a carrément le tournis.

La version finale qui sort en juin permettra d'utiliser différentes armes et se déroulera sur sept niveaux, chacun accompagné d'une bande son originale (faite exprès) et originale (pas commune).



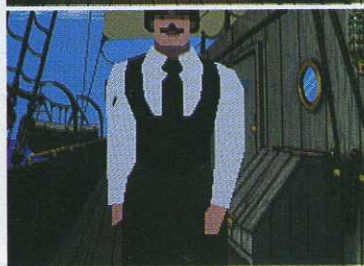
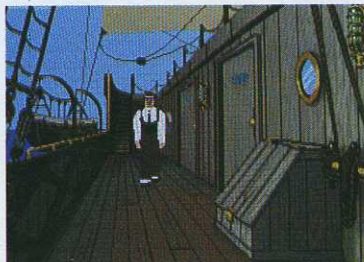
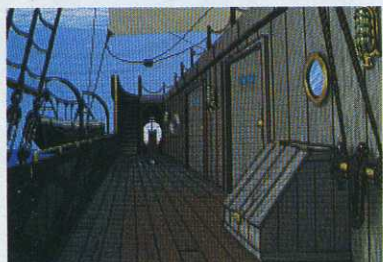
Un nouveau système de commandes.

CROISIÈRE POUR UN CADAVRE

preview sur **ST/AMIGA** Editeur : Delphine



Dans la salle des machines

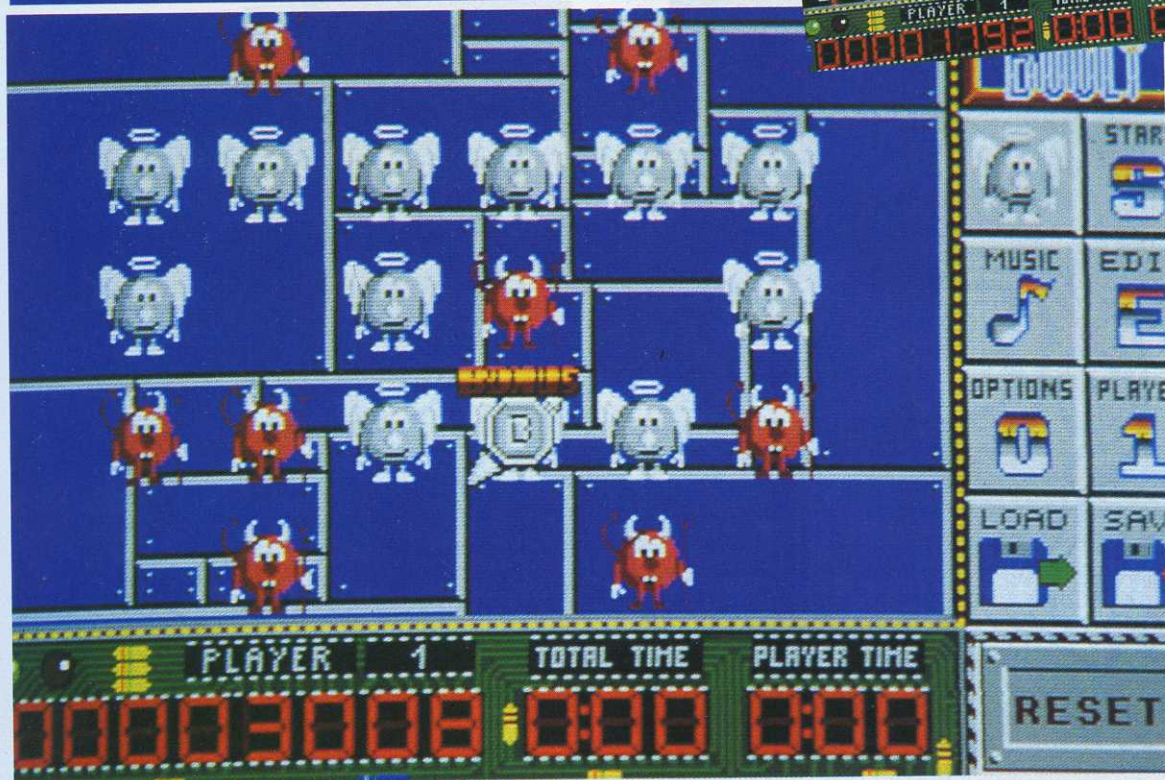


Comment? Encore une preview sur Croisière pour un Cadavre!! Oui, et ça vaut largement le coup. L'équipe de Delphine a encore une fois rechargé le système de jeu et les graphismes. Le scénario, Dieu merci, est toujours le même. Vous êtes Raoul Dusentier, un détective lancé sur la piste du meurtrier du riche armateur Niklos Karaboudjan. Toute l'action se passe à bord d'un yacht, celui du défunt. Les graphismes du jeu sont superbes, il suffit de voir les photos d'écran. Mais si vous les regardez un peu plus attentivement, vous remarquerez peut-être que les personnages ne sont pas en bitmap mais en graphismes vectoriels!

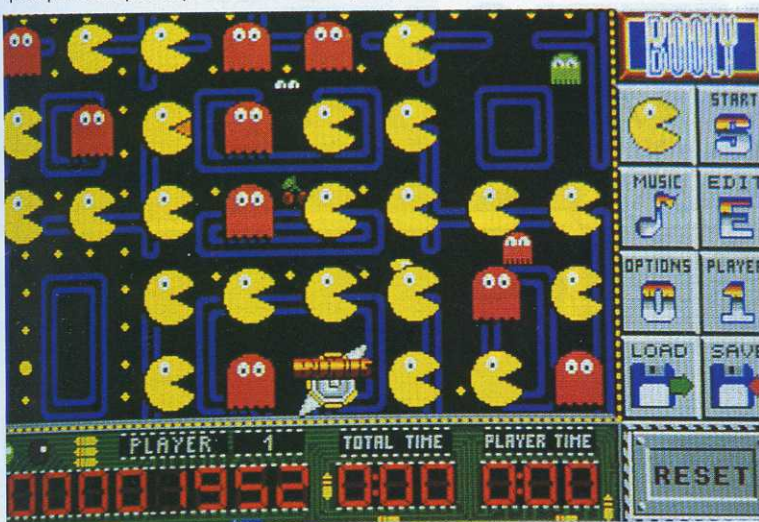
Cette technique de programmation ouvre la voie vers des jeux d'aventures encore plus "cinématiques". Du coup, l'animation des personnages atteint un degré de perfection incroyable! Le système de jeu est d'une simplicité enfantine. Il suffit de cliquer sur un objet pour voir apparaître toutes les actions qui s'y rapportent. La version Amiga sera en 32 couleurs et l'environnement sonore "collera" en permanence à l'action! Avec un tel produit on peut affirmer que Delphine a sa place parmi les plus dynamiques dans le domaine du jeu d'aventure animée. Croisière sur un Cadavre sortira sur Amiga et ST vers la fin mai.

BOOLY

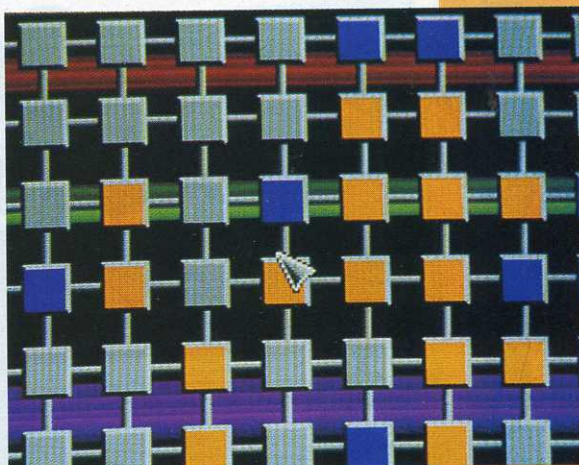
preview sur **ST** Editeur : Loricel



La lutte du bien et du mal aura lieu sur les terrains de Booly. Les liaisons ne sont pas apparentes, il faut appuyer sur les deux boutons de la souris pour les voir apparaître. Mais le joueur perd beaucoup de temps. Il convient donc de ne pas trop utiliser cette option.



Non, ce n'est pas un Pac-Man, mais la présence de la célèbre boule jaune sonne comme un hommage. Dans tous les niveaux, les décors de fond scrolent, de haut en bas, ils bougent tout le temps. Mais c'est juste pour faire joli. En haut de la colonne d'icônes de gauche, à droite de l'écran, on trouve la figure qu'il faut faire apparaître partout. Ici c'est justement notre cher Pac-Man qui doit remplacer tous les fantômes.



Voici le tableau Challenge qui viendra, comme un leitmotiv, tout au long du jeu, à la fin de chaque niveau. Toujours les mêmes pièces, mais une difficulté accrue par le fait qu'elles ont trois états possibles. Sur le fond de l'écran des rasters vont et viennent, histoire de mettre un peu d'animation.

Cette preview s'adresse à tous ceux qui aiment se prendre la tête, qui apprécient la fumée noire qui sort de leur crâne à force de réflexion. Loricel parle à tous ces joueurs, et son message a pour titre Booly.

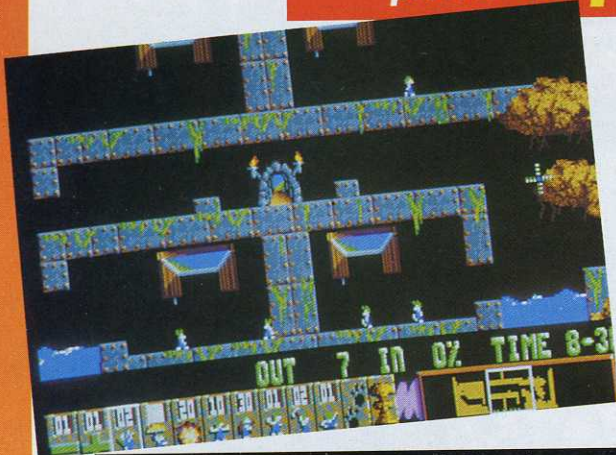
Dans ce jeu vous devrez faire pivoter des pièces, afin que toutes celles qui sont sur le plateau soient du même type, de la même couleur. La difficulté vient du fait que les pièces sont reliées entre elles, suivant un processus différent à chaque tableau, et que le retournement d'une pièce provoque une réaction en chaîne sur les autres pièces à qui elle est reliée. Avec plus de 150 niveaux, 3 tableaux par niveau, et des pièces qui

changent de forme à chaque niveau, et plein de mots "niveaux" dans cette phrase, vous aurez de quoi faire avant de voir la fin de ce jeu.

Votre adversaire, c'est le temps, mais il est possible de jouer à plusieurs, à tour de rôle, en compétition, avec les mêmes tableaux. Pour varier un peu tout ça, sachez qu'un tableau challenge vous sera présenté à la fin de chaque niveau, que les pièces auront trois états, cette fois-ci, et que le temps qui vous sera accordé sera proportionnel à la rapidité dont vous aurez fait preuve pour résoudre les trois tableaux précédents. Booly, de chez Loricel, testé le mois prochain.

LEMMINGS

preview sur **PC** Editeur : Psygnosis

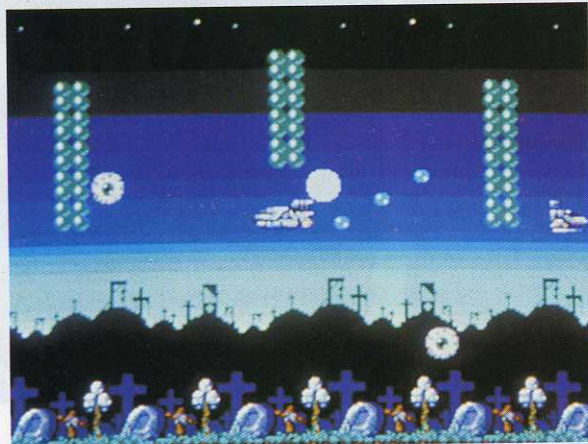


Eh bien youpi, lemmings pointe le bout de son nez sur PC. Pour ceux qui ont raté le début, rappelons que Lemmings, édité par Psygnosis, est un super jeu d'arcade qui... Eh, attendez! revenez les afficionados du DOS, les stakanovistes de la touche de fonction! Lemmings est un jeu d'arcade absolument fait pour vous: non seulement il faut réfléchir plus que d'habitude, mieux encore, il ne s'agit pas de détruire, mais au contraire d'aider les lemmings. Dans la réalité, les lemmings sont de petits rongeurs représentant un cas unique dans la nature. Ces animaux en effet, sans qu'on sache trop pourquoi, n'ont aucun instinct de conservation, aussi se précipitent-ils par milliers dans la mer à période régulière

et meurent noyés (comment être croyant après un truc pareil!). Du coup, dans ce jeu, les lemmings, peuple en marche, avancent. Bêtement, quel que soit le relief du terrain. Vous devez en sélectionner quelques-uns afin d'aider les autres: l'un empêchera ses congénères de tomber dans un gouffre tandis qu'un autre construira un pont, etc. Très vite, les tableaux deviennent de plus en plus complexes et comme on ne dispose que d'un nombre limité de lemmings capables de faire autre chose que d'avancer comme des crétins, le challenge est particulièrement intéressant. De plus, graphisme VGA (moins beau que sur Amiga. Grrr) et musique Soundblaster rajoutent au plaisir du jeu.

OUTZONE

preview sur **ST** Editeur : Lankhor

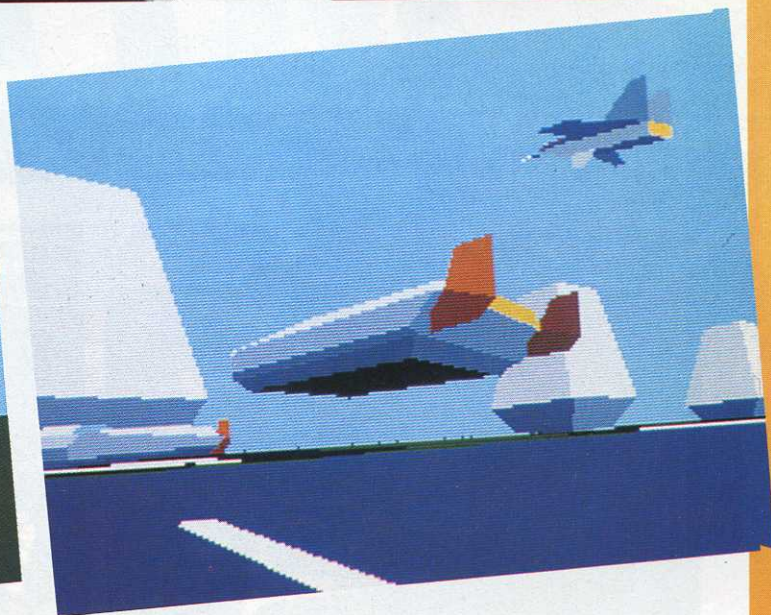
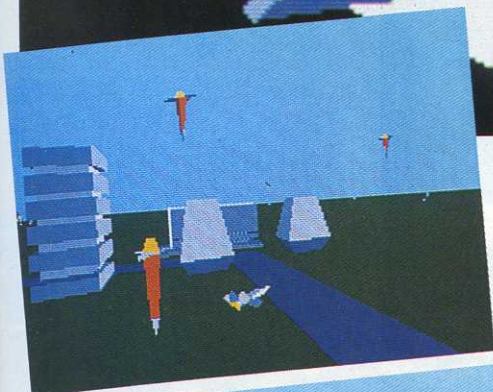
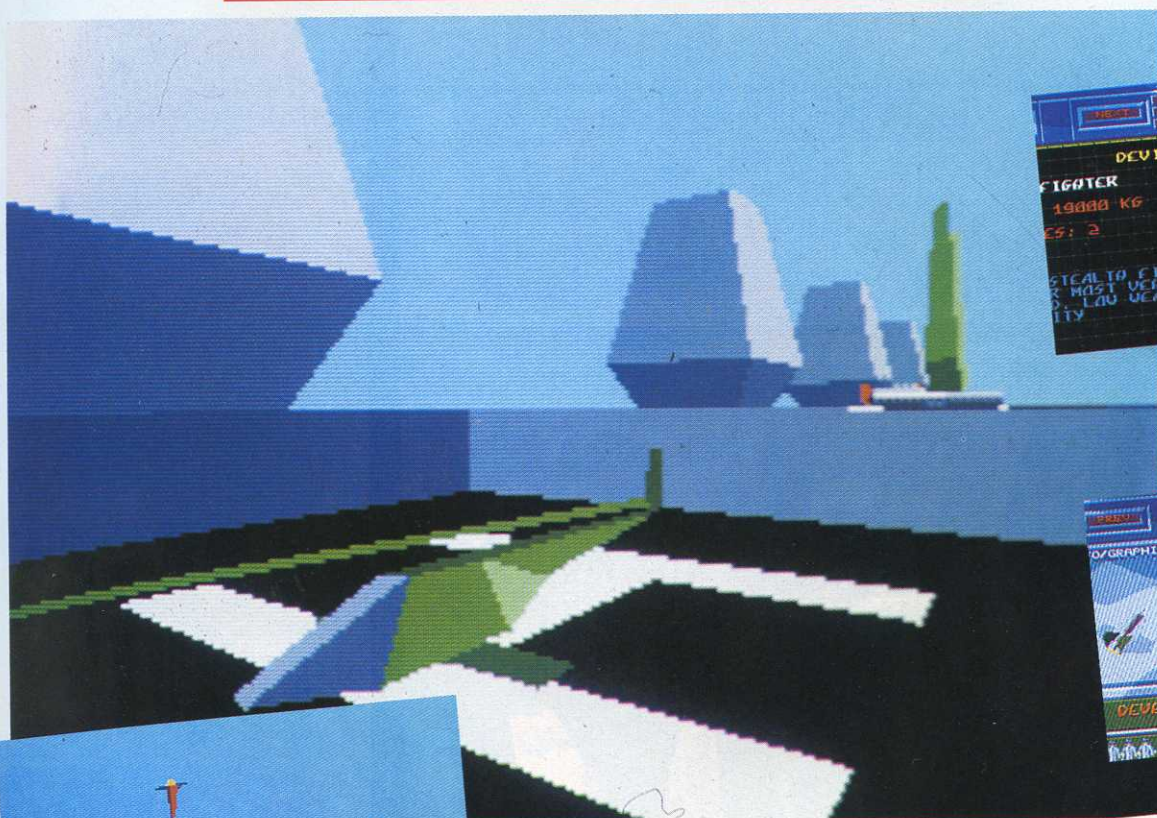


La prochaine production Lankhor a le mérite d'être originale. Outzone allie arcade et réflexion, et plus précisément, Shoot'em Up horizontal et réflexion. C'est peu commun. Tout de même. Le but est simple, accompagner et mener à la fin de chaque tableau un vaisseau sans défense. Pour cela, vous dirigez un autre vaisseau qui, lui, ne manque pas de répondant pour faire face aux attaques ennemies. Le côté réflexion est concrétisé par la présence de blocs aux symboles différents qu'il faut toucher avec le vaisseau, puis se dépla-

cer pour trouver un autre bloc du même type, le toucher à son tour pour faire disparaître les deux. Chaque tableau a des monstres différents, des couleurs différentes, et la difficulté augmente, les problèmes devenant de plus en plus compliqués. Avec ses 7 mondes de 4 niveaux chacun, son grand nombre d'options de tir, ses 45 couleurs à l'écran, et un scrolling différentiel, Outzone promet d'être un jeu intéressant. Outzone de Lankhor bientôt sur ST et Amiga.

ARMOUR GEDDON

preview sur **AMIGA** Editeur : Psygnosis

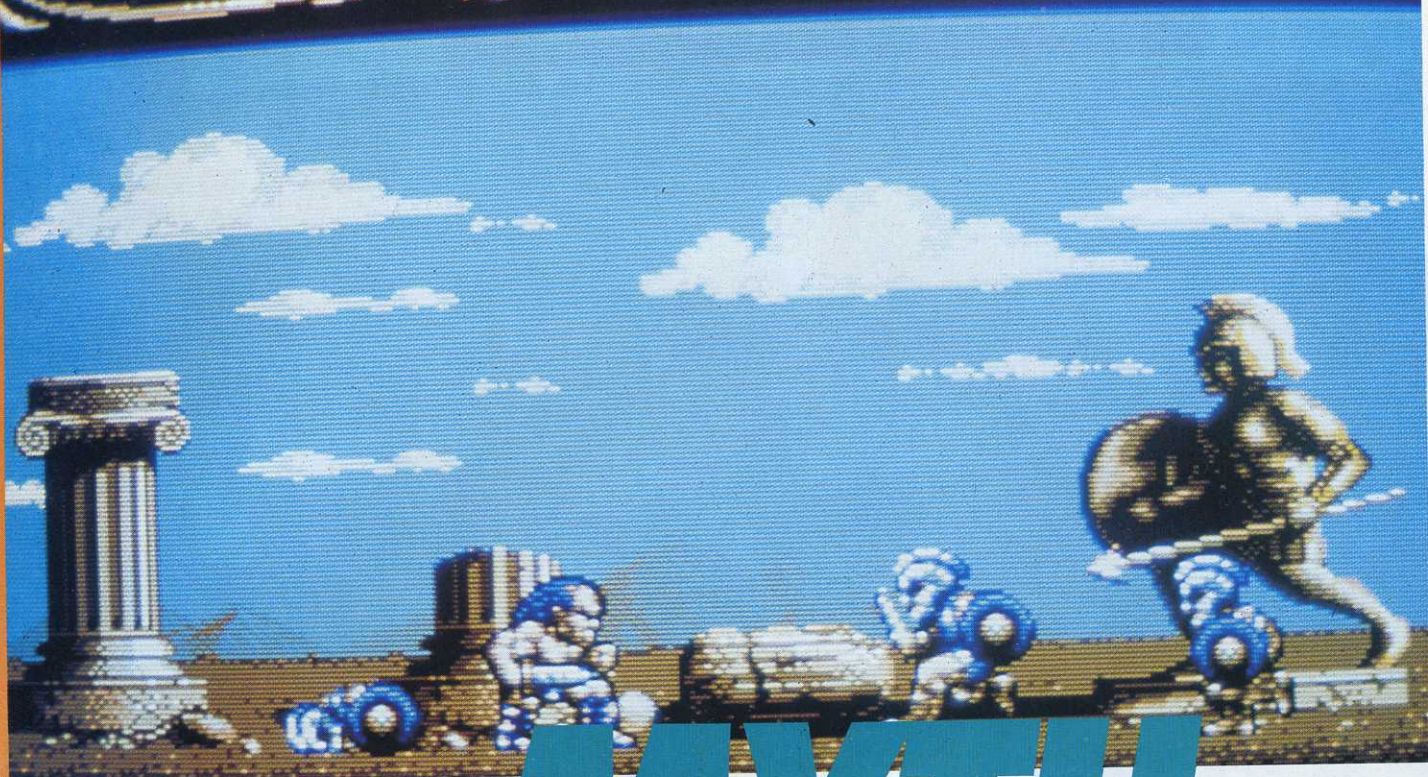


Eh, les 16 bits! Vous voulez piloter un hélicoptère? Un char conventionnel? Un char magnétique? Un hovercraft? Un chasseur à réaction? Un bombardier? Je veux dire, vous voulez piloter tout ça dans un seul logiciel? Ben c'est ce que vous propose Psygnosis avec Armour Geddon (c'est l'équipe de Vektor Grafix qui a fait le coup).

Ça se passe après un holocauste quelconque. Il s'agit de protéger les "abrités", ceux qui ont résisté aux effets néfastes des radiations. En effet, les "résistants", qui n'ont rien compris, sont prêts à reprendre la guerre pour dézinguer les "abrités". Le seul moyen d'en finir est donc de détruire le canon laser dont se servent les

"résistants" et surtout de trouver les 5 morceaux d'une bombe à neutrons avant qu'ils n'en fassent autant. A l'écran, la chose se traduit par un déferlement d'écrans 3D absolument superbes et le jeu oscille entre le simulateur et la stratégie (avec une pointe d'aventure à la Damocles). Bon plan, le territoire où se déroule le jeu est immense et, encore plus fort, il est en plus prévu de pouvoir jouer avec un autre pote en reliant les machines au moyen d'un câble null-modem. Bref, voilà un simulateur à la puissance six bénéficiant d'un scénario vu 150 fois mais c'est tellement bien fichu qu'on est prêt à y passer ses nuits. C'est ma copine qui va être contente.

02586700



MYTH

preview sur **AMIGA** Editeur : SYSTEM 3

news • previews



Le prochain jeu de plateforme digne de ce nom semble venir des unités de développement de chez System 3, et son titre sera Myth. Ce jeu existait déjà sur micro 8 bits, mais la version Amiga qui va nous tomber sur les bras d'ici quelques semaines a été entièrement repensée. C'est pas un mal.

L'histoire du jeu est en fait un bon mélange de tout ce que l'humanité connaît de mythes, de légendes et d'histoires sur les Dieux en tous genres. Dôté de quatre tableaux et de nombreux sous-tableaux, avec Myth vous ferez face à toutes ces créatures plus ou moins

ignobles et aux intentions meurtrières évidentes. Les graphismes de cette preview éhontée sont superbes, et une attention toute particulière a été apportée aux décors. Rien de tel pour se mettre dans l'ambiance.

Reste à voir si la maniabilité, si les bruitages et le dosage de la difficulté seront à la hauteur, pour nous voir plonger au milieu des dieux de l'Olympe ou des vaniteux dieux celtiques.

Preview sur Amiga, de chez System 3, sortie sur ST et Amiga fin mai si Dieu le veut.

Skull & Crossbones



O hé, marins poltrons! Il est temps que vous prouviez votre virilité dans une bataille sanglante à mort avec l'Evil Sorcerer et ses acolytes.

Hissez le pavillon noir et partez pour des pays étranges et exotiques avec vos vieux camarades Red Dog et One Eye. Camarades peut-être, mais ne vous fiez pas à eux... on se met bientôt en colère lors d'affrontements pour se disputer le butin de votre piraterie.

Skull & Crossbones est le jeu d'arcade le plus figeant sur le marché - pas pour les timides! Le sang coule, des coutelas tranchants comme des rasoirs taillent la chair d'adversaires hideux, les bras et les jambes sont AHH c'est simplement dégoûté. Il y a un trésor, des bijoux, de l'or et des jeunes femmes vigoureuses à capturer et des créatures horribles à tuer à coups de couteau.

C'est un travail dur et sale - et nous voulons tous le faire!

PLUS SAUVAGE QUE BARBARIAN ... PLUS SANGLANT QUE PRINCE OF PERSIA...

PLUS AMUSANT QUE ... NEW PRINT SHOP

Procurez-vous-le dès aujourd'hui - mais ne le montrez surtout pas à votre grand-mère.

TENGEN

The Name in Coin-Op Conversions

© 1991 TENGEN Inc. All rights reserved.™ Atari Games Corp. Artwork & Packaging
© 1991 Domark Software Ltd. Publié par Domark Software Ltd, Ferry House,
51-57 Lacy Road, London SW15 1PR Tel: +44 (0) 81 780 2224.
Programmed by: Walking Circles. Disponible sur: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25",
Commodore 64, Spectrum, Amstrad. Photos d'écran sur Amiga.

DOMARK



CALL OF CTHULHU

Ce mois-ci, c'est Infogrames qui s'y colle, avec le premier jeu de la série Call of Cthulhu. Premier épisode: choix du sujet, conception, études... Philippe Agripnidis est chef du projet. C'est lui qui nous dévoile l'histoire.

Joystick - Pourquoi avoir choisi l'univers de Cthulhu?

Philippe Agripnidis - Pour le faire connaître, c'est-à-dire pour introduire à la fois Lovecraft et le jeu de rôle au grand public.

Joy - Comment avez-vous acquis les droits?

PA - Au départ, c'est Bruno Bonnell (le président d'Infogrames, NDLR) qui a racheté les droits d'exploitation de l'œuvre de Lovecraft à Greg Stafford. Greg, c'est un des papes du jeu de rôle; il a une boîte qui s'appelle

Chaosium, à Oakland, aux Etats-Unis. Le jeu de rôle lui-même a été créé par Sandy Petersen. En fait, les discussions ont lieu depuis deux ans, mais l'accord n'a été conclu qu'il y a six mois.

Joy - Call of Cthulhu sera donc une série; ça implique quoi?

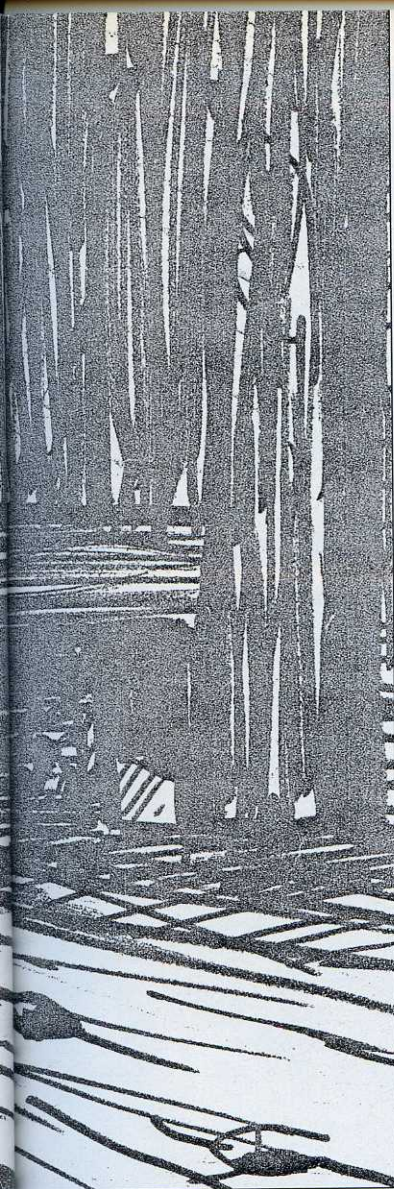
PA - Il y aura cinq jeux en tout, qui s'étaleront sur cinq ans. Le premier, sur lequel nous travaillons en ce moment, sera un mélange entre un jeu de rôle et un jeu d'aventure. Le second sera un jeu d'arcade, le troisième un



jeu de rôle, et les deux derniers seront des versions améliorées des précédents sur CD-Rom.

Joy - Donc, parlons du premier.

PA - D'accord. Il s'appelle "In the Dark". En fait, au départ, le projet n'avait aucun rapport avec Call of Cthulhu, ce devait simplement être un jeu d'aventure graphique. Mais lorsqu'on a acquis les droits de Cthulhu, on s'est dit que ce serait peut-être bien de mélanger les deux, ou plus



ALHU

stocke que des coordonnées; et d'autre part, ça renforce le côté film. En plus, c'est original, d'avoir tout un jeu d'ambiance en 3D. D'autant que les routines qu'on développe en ce moment sont particulièrement rapides.

Joy - Vous en êtes à quel stade?

PA - D'une part, on fait les études graphiques sur papier, ce qui nous permet de savoir ce dont on aura besoin comme routines d'animation; d'autre part, le scénario est en cours de finition, nous avons déjà un synopsis assez précis. De plus, le programmeur, Frédéric Raynal, qui a écrit Alpha Waves sur PC et Sim City sur CD-TV, travaille actuellement sur un outil de modélisation et d'animation 3D. En fait, les routines existent, mais il crée une interface conviviale afin que les graphistes puisse se servir de cet outil sans perdre de temps, sans avoir à taper des coordonnées pendant des heures. Tout sera fait visuellement.

Joy - Combien de gens travaillent sur ce projet?

PA - Il y a un scénariste, un programmeur, et il y aura en tout cinq graphistes, mais alternativement. Un graphiste se charge des esquisses, un autre des roughs, un autre de l'adaptation sur écran, un autre des finitions... Ils ne peuvent de toutes façons pas travailler en même temps. Mais chacun a sa spécialité, un domaine où il est particulièrement fort. Tiens, voici des esquisses préliminaires de Didier Chanfray (voir photos). Elles servent à étudier des perspectives. Une grande partie de l'ambiance sera basée sur la perception des perspectives. On choisit la focale, la hauteur de la caméra...

Joy - C'est quasiment un casting pour les décors?

PA - Tout à fait! D'autant qu'on organise l'équivalent des sneak previews au cinéma, c'est-à-dire qu'on construit des séquences, et on les fait visionner à diverses personnes - des Japonais, des Américains, des Anglais, des Français bien sûr... - puis on leur demande ce qu'ils ont compris. Si ils décrivent correctement la scène, c'est que le montage et le cadrage sont bons. S'il y a des détails qui leur ont échappé, c'est que quelque chose n'est pas assez efficace quelque part, et on recommence. Il est important que le programme soit compris partout, cela signifie qu'il est universel, bien entendu, mais aussi que le message est fort.

Joy - Quelle débauche de moyens!

PA - Bien sûr, le projet est très important pour nous. Le scénario est puissant, les performances techniques sont inédites, l'ensemble est très proche du cinéma... On envoie aussi régulièrement des essais à Greg Staf-



ford, qui fait des commentaires très constructifs. Son avis est important, car c'est un vrai spécialiste.

Joy - Comment se déroulera le jeu?

PA - On dirigera un seul personnage. Je ne veux pas trop en dévoiler pour l'instant, c'est un peu prématuré. L'essentiel, c'est que le joueur devra progresser très vite pour ne pas avoir l'impression d'être bloqué. Et le but, c'est de ne pas sentir la barrière informatique, d'oublier complètement le support pour rentrer dans l'histoire.

Joy - Vous êtes dans les délais que vous vous êtes fixés?

PA - Oui, à peu près. La musique sera faite cet été, on va probablement utiliser deux programmeurs pour aller plus vite, et le jeu sera prêt pour sortir en octobre.

Joy - Sur quelles machines?

PA - PC, au départ, suivi de ST et d'Amiga quelques mois plus tard.

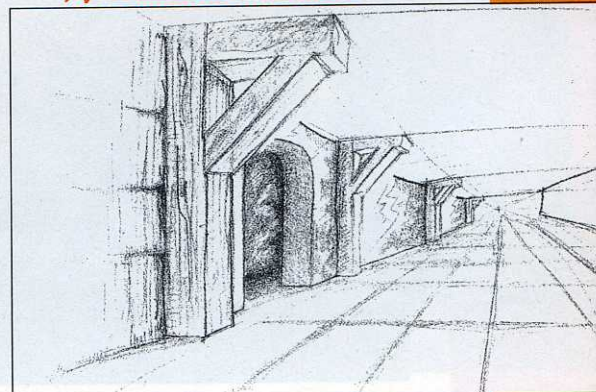
Joy - Sur consoles?

PA - Non, mais on développe la version CD-Rom en même temps que la version PC. Et il y aura peut-être une version CD-TV.

Joy - Bien. On se revoit dans deux mois?

PA - D'accord; à ce moment-là, on aura beaucoup avancé et on sera en mesure de vous montrer des écrans graphiques.

Joy - A dans deux mois. Merci.



exactement de mettre les principes d'animation graphique qu'on a mis au point au service du monde de Lovecraft.

Joy - Quel est le scénario?

PA - Je ne peux pas trop en dévoiler pour l'instant. Disons que ce sera la visite d'une maison. Mais bien sûr, pas une maison banale... L'aspect original, sinon unique, du jeu, c'est qu'il y aura un découpage cinématographique. C'est-à-dire que non seulement les cadrages et les plans seront caractéristiques d'un film, mais il y aura un montage serré: des plans très courts, d'une seconde, parfois. Il y a une véritable mise en scène au sens propre du terme, afin que le joueur ait vraiment l'impression de vivre l'aventure. C'est pour ça qu'on a choisi la 3D.

Joy - Ah, nous y voilà.

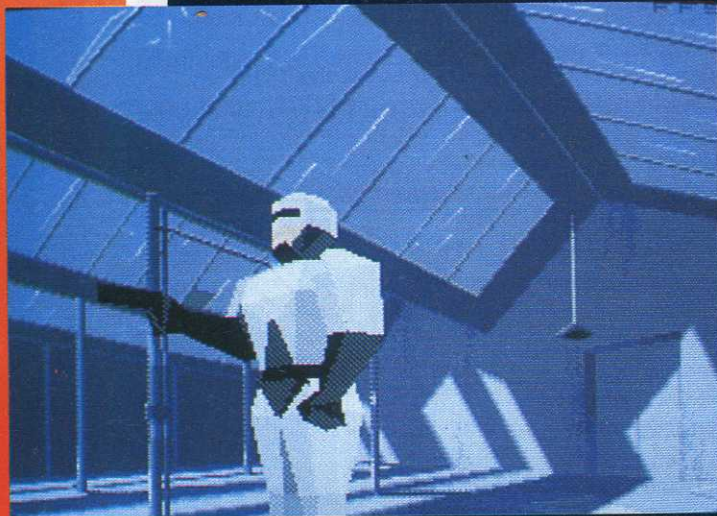
PA - En effet. La 3D offre plusieurs avantages: d'abord, ça économise de la place mémoire, puisqu'au lieu de stocker des dessins entiers, on ne

**PRE
VIEW****EUROPEAN
COMPUTER
TRADE SHOW**

Robocop 3 (Amiga)

OCEAN

Quelques bonnes surprises ont été annoncées chez Ocean. Inutile de s'étendre sur **Elf** que Joystick vous a présenté en preview dans le précédent numéro. Sa sortie est programmée pour cet été sur ST et Amiga. **Wizkid** est un jeu d'action/stratégie de très grande qualité. A priori, on pense avoir un simple jeu d'action pas trop difficile entre les mains. En fait, **Wizkid** est bourré de passages secrets, petits puzzles, etc. Sortie cet été sur ST et Amiga. **Epic**, cette simulation/aventure de combat spatial que tout le monde attend depuis des mois, qui avait été annoncée il y a déjà plusieurs années sous le nom "Goldrunner IIID", ne sera disponible qu'en décembre 91! **The Simpsons**, oui, ceux du dessin animé, tentent une percée dans le jeu micro sous la forme d'un petit jeu d'action. Le jeu sera disponible sur tous les formats. Date de sortie inconnue. La grande surprise d'Ocean a été la présentation d'une démo de **Robocop 3**! Eh oui, le film et le jeu sont en préparation. La démo sur Amiga de Robocop 3 est superbe. Programmé par DID (F-29, Epic) le jeu est en graphismes vectoriels et croyez-moi, ça décoiffe! Ocean a également la signature de plusieurs licences telles que **Terminator 2** et **Darkman**.



Robocop 3 (Amiga)



Robocop 3 (Amiga)

Good morning London! Nous sommes le dimanche 15 avril et il fait très beau. Pas un londonien dans les rues! Of course, because le dimanche c'est sacré, n'est-il pas? Et pourtant dans un petit coin, au nord-est de Londres, un petit groupe d'irréductibles... micro-men luttent courageusement contre la douce torpeur qui vous envahit le dimanche matin. By Jove! C'est le premier jour de l'European Computer Trade Show. Les professionnels d'Europe et d'ailleurs s'y rencontrent. C'est l'occasion rêvée pour nouer des contacts, rompre les contacts, rencontrer ses anciens ou ses futurs patrons, signer des contrats, espionner la concurrence, bref, tout le train-train habituel de ces shows. Que fait le journaliste dans une manifestation pareille? Il arpente à longueur de journée les couloirs entre les stands à la recherche de son prochain rendez-vous et des nouveautés intéressantes. Fort heureusement, l'ECTS 91 n'a pas trop déçu de ce point de vue. Presque tous les éditeurs sont là avec quelques bons logiciels à présenter. Sega et Nintendo également, mais ils font visiblement de la présence, sans plus. Même constat pour Commodore qui annonce la sortie officielle du CDTV en mai en Grande-Bretagne au prix de 599 livres, c'est-à-dire un peu plus de 6000 francs! Pour la France, pas de date précise mais ça sortira cette année, promis. L'ECTS, c'est également des petites découvertes telles que les lunettes et les gants de Division, une société spécialisée dans les programmes capables de vous plonger dans la réalité virtuelle. Les applications sont surtout professionnelles pour l'instant mais le jeu suivra. Quand? On ne sait pas vraiment, mais ça ne devrait pas tarder. Ah! les douceurs de la recherche d'informations! Heureusement, il y a aussi du concret: les jeux, et il en y a de beaux! Vous en trouverez certainement à votre goût dans le petit tour du propriétaire que je vous présente dans les lignes qui suivent. Allez, je vous laisse, bonne lecture.

RAINBOW P ARTS

eu de choses à voir chez cet éditeur allemand. Vous connaissez déjà **Logical**, un jeu de stratégie, que nous vous avons présenté dans le précédent numéro de Joystick. **Mad TV**, cette simulation/aventure vous place à la tête d'une chaîne de télévision. Vous êtes responsable de la grille des programmes et, de ce fait, de l'audimat. But du jeu: faire de gros scores à l'audimat afin de rester en fonction et gagner les faveurs de Betty Botterblom, la belle présentatrice!



Mad TV

The Simpsons (Amiga)

VIRGIN GAMES

Beaucoup de titres en préparation chez Virgin. **Rolling Ronny Skates in Town** est un jeu d'action: le héros doit se frayer un chemin à travers neuf niveaux. Date de sortie prévue sur ST, Amiga, PC et C64: septembre. **Realms** a été conçu pour plaire aux joueurs qui ont toujours fui les jeux de rôle à cause de leur système de jeu trop dissuasif: trop de chiffres à digérer! Dans **Realms**, rien de tout cela. A l'instar du monde **Powermonger**, **Realms** est un monde vivant, où cinq races vaquent à leurs occupations respectives. Le but du jeu? Devenir le maître des lieux, mais vous n'êtes pas le seul à le vouloir. Sortie prévue en septembre sur ST, Amiga et PC. **Floor 13**, le jeu, est inspiré de faits réels. Basé au treizième étage d'un building anonyme, vous êtes à la tête d'une organisation qui n'existe pas officiellement! Elle est totalement secrète et le public ignore jusqu'au nom de votre organisation. Votre mission est dure et parfois condamnable: limiter, par tous les moyens, les effets des "attaques politiques" dont votre gouvernement fait l'objet. Jeu de simulation/stratégie. **Floor 13** sera disponible sur ST, Amiga et PC. Date de sortie inconnue. **Sarakon** est un jeu dérivé du Mah-longg. Vous devez éliminer toutes les pierres présentes à l'écran. Sortie prévue en mai sur ST, Amiga, PC et C64. **Space Shuttle Simulator** est une véritable simula-

tion de la navette spatiale de la Nasa. Le jeu est si proche de la réalité qu'il vous faudra des semaines avant de connaître la fonction de chacun des boutons du tableau de bord de la navette! Sortie prévue sur PC, ST et Amiga vers la fin 91. **147 3D Snooker** est sans aucun doute le plus réaliste et le

plus beau jeu de billard sur micro. L'ai pu y jouer lors d'une de mes visites chez Virgin: très prenant! **Viz**, un magazine de BD anglaise, a inspiré des programmeurs qui ont placé les héros de ce "comic book" dans un jeu d'action. Son nom, **Viz**, et ça sort sur Amiga, ST, C64, Spectrum et CPC fin avril.

MINDSCAPE

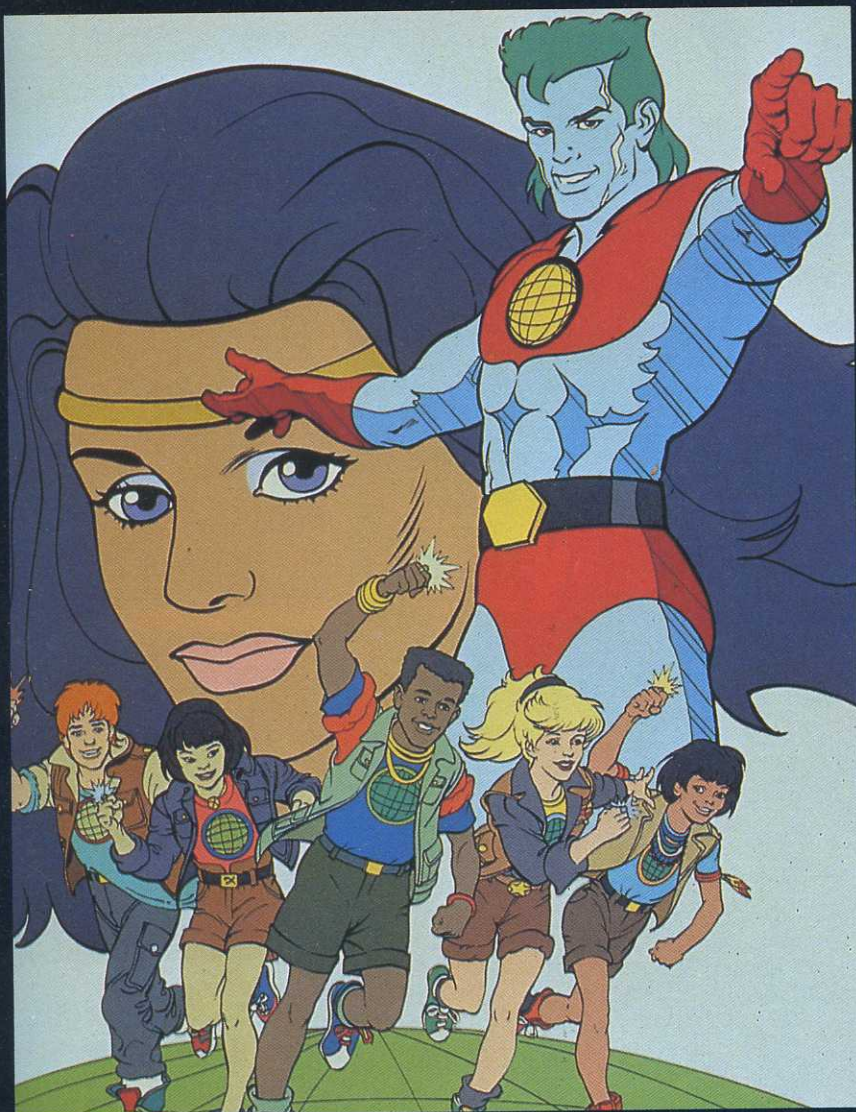
On attaque tout de suite avec **Megafortress**, un jeu Three-Sixty. Ici, vous pilotez une forteresse volante, un B52H stratosphérique. Cette arme du futur est capable de semer la mort sur n'importe quel point du globe grâce à son long rayon d'action et ses armes dernier cri. Sortie prévue sur PC (mai) Amiga et ST (juin). **Martians Dreams**, un jeu de rôle, reprend le vieux rêve du voyage sur Mars avec, au bout du voyage, la découverte d'une civilisation martienne. Sortie prévue sur PC en mai, les autres versions (ST et Amiga) suivront. **Wing Commander 2: Vengeance of Kилrathi** vous oppose une fois de plus aux forces des hommes-lions! On retrouve les superbes graphismes animés du précédent épisode et un scénario beaucoup plus fouillé. Sortie prévue en juillet sur PC, les versions ST et Amiga suivront. Dans la lignée de **4D Boxing**, **4D Tennis** vous propose une simulation de tennis en graphismes vectoriels (juin sur PC). **Captain Planet and the Planetees** est le titre d'une série télévisée américaine très populaire. Ces super-héros luttent contre la pollution et les autres maux de la planète. Le jeu devrait se présenter sous la forme d'une arcade/aventure (sur Amiga, ST, C64, Spectrum et CPC en octobre). D'autres titres sont en préparation, tels **Ground Commander** où vous pilotez un engin terrestre! Ensuite viennent, dans le désordre, **Dirty Harry**, un jeu inspiré des aventures de l'inspecteur Harry, incarné à l'écran par Clint Eastwood, **Mad Max**, d'après le film du même nom (Amiga et PC en avril 92), **Paper Boy II** (tous formats en novembre), **Wing Commander** (l'adaptation sur Amiga en octobre), **Ultima VII** sur PC (en octobre), **Captive** sur Superfamicom et PC (août) et **Knightmare**, un jeu d'aventure, inspiré de l'émission télévisée nommée *Le Chevalier du Labyrinthe* (Amiga, ST et PC en septembre).



Wing Commander II



Pegasus (Amiga)



Captain Planet

SYSTEM 3

Turbo Charge est tout à fait indiqué pour ceux qui aiment les courses de voitures équipées de canons (ST, Amiga, C64 et PC en septembre)! La série des **Last Ninja** se poursuit! Le troisième volet vous replongera dans une aventure ponctuée par des combats mortels et des énigmes ou des pièges. Sortie prévue en mai sur Amiga et septembre sur PC et ST. **Silly Putty** est un curieux jeu d'action où votre héros est une sorte de boule de gomme extensible. Sortie prévue en octobre sur ST, Amiga, PC et C64.



Floor 13



Turbo Charge (C64)

HUDSON SOFT

Cette société se spécialise dans la production de jeux sur consoles. Sur le stand, quatre titres NES sont présentés. **Atomic Punk**, un jeu d'action/stratégie, jouable en solo ou en mode multi-joueurs. **Hudson's Adventure Island** est un de ces innombrables jeux d'aventure/action sur NES. La princesse Leilina a été kidnappée par un vilain sorcier et la retient prisonnière dans une île du Pacifique. A vous de la sauver! Une fois ce jeu terminé, vous pourrez attaquer la suite qui se nomme fort logiquement **Hudson's Adventure Island 2**, où notre vilain sorcier cherche à prendre sa revanche. Le dernier titre est un jeu de combat au nom évocateur: **Jackie Chan's Action Kungfu**. Ces titres vont être disponibles, en Grande-Bretagne, sur Nintendo dans les semaines qui viennent. Pas de date de sortie pour la France.

SOFTWARE 2000

Cette toute nouvelle société allemande nous présente deux produits: **Century**, un curieux jeu de stratégie/action, et **Lettrix**, un jeu de puzzle. Century sera disponible en juin sur Amiga en septembre et Lettrix sur Amiga, ST et PC en juin.

PREVIEW

ACCOLADE

Pas de grandes nouveautés chez l'éditeur américain, par contre, les conversions affluent. **Search for the King**, un jeu d'aventure à la Leisure Suit Larry, arrive sur Amiga (fin avril). Toujours sur Amiga, nous verrons l'arrivée de **Altered Destiny**, un jeu d'aventure fantastique. **Hardball**, une simulation de baseball, sera disponible sur Sega Megadrive en juin. **Star Control**, un jeu d'action/stratégie déjà disponible sur PC, Amiga, Spectrum et CPC, sera bientôt adapté sur Sega Megadrive (juin). Et pour finir, **Turrican**, l'excellent Shoot'em up de Rainbow Arts, sera également adapté sur Megadrive en juin.

ELECTRONIC ARTS

D'excellents titres à venir chez cet éditeur très prolifique. Inutile de vous présenter **Birds of Prey**, **Castles**, **Chuck Yeager's Air Combat**, **Cyberfight**: je vous invite à lire le dossier consacré à ces jeux dans ce numéro de Joystick. **Zone Warrior** est le titre d'un jeu de plates-formes. Le joueur voyage dans le temps afin de mettre un terme aux tentatives d'une race d'extra-terrestres d'envahir la Terre. Sortie prévue en juin sur ST et Amiga. Cinq superbes titres vont être adaptés sur la Sega Megadrive. Commençons par **Faery Tale**, ce fabuleux jeu de rôle/action, qui a fait un tabac sur Amiga. **Blockout** une sorte de Tetris en

3D. **King's Bounty**, un jeu d'aventure/rôle. **Centurion: Defender of Rome**, un jeu de stratégie et enfin, **Might and Magic II**, un des jeux de rôles les plus populaires aux USA. Toutes ces adaptations sur la console Sega 16 bits seront disponibles en juin.

ID LIMITED

Le nom de cet éditeur est un jeu de mot sur le diminutif anglais de "Identité", et sur la prononciation phonétique: Idea, qui signifie Idée. **Argonaut** est son prochain jeu d'action qui comporte six niveaux et où le joueur doit récupérer des objets farouchement protégés. Ce produit sera disponible sur Amiga vers la mi-mai, comme dirait Marcel Marceau. **Summer Sports Challenge**, vous avez certainement compris, il s'agit d'une simulation sportive (natation, saut à la perche, etc.). Sortie prévue sur PC, Amiga, ST et C64 en septembre.

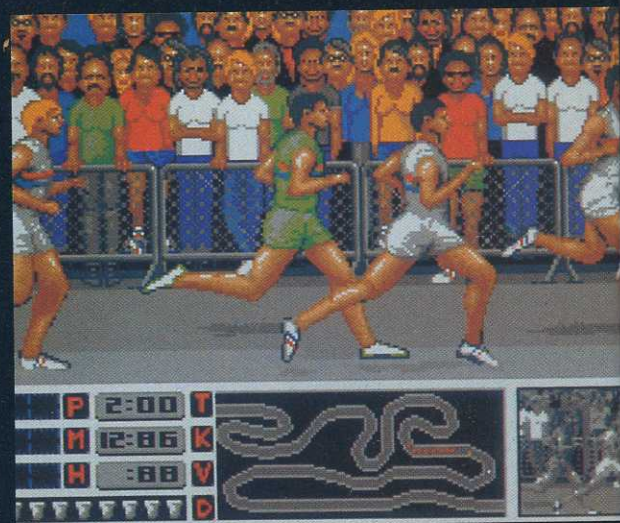


Zone Warrior (ST)

PREVIEW



Altered Destiny (Amiga)



Summer Challenge (Amiga)



MIRRORSOFT

Une avalanche de nouveautés et d'adaptations nous ont été présentées. **Xenon II**, le fabuleux Shoot'em up des Bitmap Bros, arrive sur la Sega Master System (été/automne 91)! Ce n'est pas tout. **Speedball** et **Back to the future II** sont également prévus sur la Sega 8 bits. **Reach for the Skies**, une simulation de vol, sortira vraisemblablement cet été sur ST, Amiga et PC. Derrière le jeu de rôle **Legend** se trouve l'équipe créatrice de Bloodwych: Tag. Legend est un projet éhonté plus classique avec un monde à explorer et des donjons à s'approprier (fin 91 sur ST, Amiga et PC). **Devious Designs** est un jeu d'action/réflexion bourré d'humour (ST, Amiga et C64). Date de sortie inconnue. **Robozone** est le Shoot'em up de la rentrée pour Mirrorsoft. Il est prévu sur ST, Amiga, C64, CPC, PC et Spectrum. Dans le chapitre "adaptations de coin-ops et licences de films à grand spectacle", nous avons **Alien 3**, **Teenage Mutant Turtles 2** (sur tous formats), **Back to the future 2** sur Superfamicom, **Cisco Heat**, de Jaleco (sur tous formats). Tous ces adaptations sont prévues pour la fin de l'année 91 ou début 92.

ELITE

European Championship 1992, oui, une simulation de football de plus pour les fanas du genre. Sortie prévue cet automne sur ST, Amiga, C64 et PC. **Last Battle** est une adaptation d'un coin-op Sega. Sortie prévue sur ST, Amiga et PC en juin. **Dragon's Lair** continue sa carrière mais sur Nintendo cette fois. La cartouche sera disponible en décembre.

US GOLD

Ouvre le feu avec deux wargames: **Medieval Lords** et **Conflict Middle East** (mai sur PC). Nous avons eu droit à une présentation exclusive de **Jetfighter II** (testé dans ce numéro de Joystick) qui sera disponible en mai/juin sur PC. Nous terminerons avec **Shadow Sorcerers**, un très beau produit SSI/TSR. Il s'agit, bien sûr, d'un jeu de rôle dont la gestion des combats est très rapide, c'est presque un jeu d'action. Sortie prévue sur PC en juillet. Des versions ST et Amiga suivront.

CORE DESIGN

En ce qui concerne les produits de cette société, je vous invite à lire le dossier que Joystick leur a consacré dans ce numéro! Vous en saurez nettement plus sur **Thunderhawk**, **Heimdall**, **Zone Warrior**, **Retro** et **Frenetic**.

MOTIVETIME LIMITED

Trois titres sur consoles à retenir ici. **Talos** est une aventure/arcade au sein d'un château. Sortie prévue sur Gameboy en automne. Le célèbre **Paperboy** va bientôt lancer ses journaux sur Megadrive (date de sortie inconnue). Autre adaptation qui va faire du bruit: **Space Ace** sur Nintendo (date de sortie inconnue)!

GENIAS

Un seul titre intéressant à venir pour cette petite société italienne: **Tilt!** Ce petit jeu d'action/stratégie sera disponible sur Amiga et C64 en mai/juin.



Legend (Amiga)



Last Battle (ST)

LUCASFILM GAMES

De gros titres en préparation chez cet éditeur et hélas pas de photos à vous présenter. Pas de surprises chez Lucasfilm, on reste dans les domaines de l'aventure et de la simulation. Le prochain Lucasfilm sera **The Secret Weapons of the Luftwaffe**. Cette simulation vous place aux commandes des premiers avions à réaction mis au point par les nazis-la-moustache (juin/juillet sur PC). Poursuivons avec **Indiana Jones IV: The Fate of Atlantis** dont le scénario, au départ, devait faire l'objet d'un film. Aux dernières nouvelles, Harrison Ford, qui personnifie l'homme au fouet à l'écran, ne veut plus jouer ce personnage. Tant pis, on se contentera du jeu! L'histoire débute en 1938, les nazis n'ont pas encore déclenché la deuxième mondiale mais ils s'y attendent. Ils s'intéressent de très près à Indiana Jones, connu pour ses recherches archéologiques et surtout à une des proches de ce dernier. Les raisons de cet intérêt sont assez fascinantes. Indiana Jones et son amie ont travaillé ensemble et très sérieusement sur le mystère du continent perdu Atlantis. Or, on sait que les Atlantides, dans la mythologie, avaient trouvé une réserve d'énergie assez fabuleuse. Les nazis-la-moustache rêvent de trouver le secret de cette énergie. Voilà, en gros, la trame de l'aventure. Il vous faudra attendre décembre pour pouvoir y jouer sur PC avec des textes en français. La version Amiga suivra. **Secret of the Monkey Island II**, voilà un titre surprenant! Mais oui, la suite des aventures de Guybrush est en préparation et ne sera pas disponible avant fin 91/début 92. Avec le scénario de **The Dig**, Lucasfilm délaisse le registre dans lequel il se cantonne habituellement. Au lieu des traditionnels puzzles et intrigues d'une histoire, The Dig place le joueur dans une situation d'un archéologue à qui on demanderait de reconstituer l'histoire, les coutumes et le système de fonctionnement d'une civilisation perdue. En effet, vous jouez le rôle d'un capitaine de vaisseau spatial qui échoue sur une planète inconnue. But du jeu: utiliser les ressources de la planète, comprendre et maîtriser la technologie de la civilisation perdue, etc. The Dig ne sera pas disponible avant le début de l'année 92 sur PC.

AUDIOGENIC

World Class Cricket, c'est le nom d'une simulation de cricket (un sport aussi hermétique qu'un horsegard en parade). Sortie prévue en juin sur ST, Amiga et PC. **Wreckers** vous promet de l'action dans une chasse à l'alien (mai sur ST et Amiga). **Super League Manager** intéressera certainement les amateurs du genre qui s'éclatent déjà sur Player Manager (juin sur ST et Amiga).

DOMARK

RBI 2 Baseball est une simulation du sport national aux USA et au Japon! Sortie en mai sur tous les formats. **Super Space Invaders** est une adaptation d'un coin-op de Taito sur Sega Master System et sur tous les formats micro. **3D Construction Kit**, un éditeur 3D qui est, en fait, le système Freescape d'Incentive, arrive sur tous les formats (fin avril).

SALES CURVE

Cest officiel, c'est sûr, **Big Run** sera adapté sur ST et Amiga par l'équipe de Sales Curve (novembre/décembre 91). Dans la série "Tant qu'un filon rapporte...", nous avons **Double Dragon III** qui sera sur vos petits écrans vers la fin de l'année (ST et Amiga). **Rod-Land**, ce très beau coin-op de Jaleco, sera adapté par les programmeurs de Swiv, Silkworm et The Ninja Warriors, une sacré référence! Sortie prévue en septembre sur ST, Amiga et CPC.



Pegasus (Amiga)



Robocod (Amiga)

GREMLIN PSYGNOSIS

Pégasus vous lance à la poursuite de Satan dans un jeu d'aventure/action/Shoot'em up! Avec l'aide de Pégase, le cheval volant, ou seulement armé de votre épée, vous devez récupérer les cristaux dispersés par Satan. Sortie prévue sur ST et Amiga en juillet.

En préparation, Gremlin possède une série de titres intéressants. Nous avons, tout d'abord, Utopia qui est un mélange de Sim City et de Populous. Vous êtes le chef d'un groupe de colons qui débarque sur une planète inhabitée. Vous avez pour objectif de créer la société parfaite avec 100% de satisfaction pour tous les citoyens! Sortie prévue en août sur ST, Amiga et PC. Turbo Challenge II est une réponse aux innombrables fans qui ont écrit à Gremlin pour faire part des lacunes de Lotus Turbo Esprit ou des améliorations qu'on pouvait lui apporter. Les programmeurs se sont penchés sur les suggestions faites, ils y ont rajouté les leurs et...

on attend avec impatience la sortie de cette nouvelle course de voitures (octobre sur Amiga et ST). Space Crusade est un jeu de rôle où les personnages évoluent dans le temps et dans l'espace. C'est tout ce qu'on peut en dire pour l'instant. Sortie en octobre/novembre sur tous les formats.

Créé par Ian Harling, auteur de Lost Patrol, Flag est un jeu d'action où il s'agit de s'emparer du drapeau ennemi avant que celui-ci ne s'empare du vôtre. Sortie prévue sur ST, Amiga et PC en novembre.

Cest toujours un plaisir de visiter le stand de ces garçons de Liverpool. Ils ont inmanquablement quelques merveilles à présenter. Je ne reviendrai pas sur **Armour Geddon** et **Atomino** présentés en previews dans ce numéro de Joystick. **Agony** est un plaisir pour les yeux! Ce jeu d'action/aventure, programmé par les auteurs de Unreal, sera peut-être un des gros titres de cet été/automne sur Amiga. Surprise, **Barbarian II**, la suite d'un plus gros succès de Psygnosis, bientôt sur nos petits écrans! Sera-t-il aussi beau que son prédécesseur? Ce n'est pas Dave Lawson, auteur de Barbarian, qui l'a programmé et ce n'est pas bon signe! Nous verrons bien lors du test de la version finale (sur ST et Amiga) dont on ne connaît pas encore la date de sortie. Le dernier titre, **Leander**, est un tout nouveau jeu d'action/aventure doté de somptueux graphismes. Peu de choses à dire sur ce jeu en plein développement à part qu'il fait penser à certains jeux japonais tels que Strider. Date de sortie inconnue (ST et Amiga) (et heureusement que la date de sortie est inconnue, parce que de toutes façons elle ne serait pas respectée).

MILLENIUM

Stormball est une simulation sportive du futur (sur ST, Amiga et PC). Jouable à deux, il mêle action et stratégie. Date de sortie inconnue. Après James Pond, voici **Robocod!** Ce jeu de plates-formes est très similaire à James Pond. Pour finir, **Shinto's Revenge** est une adaptation d'un jeu d'action/aventure japonais (ST, Amiga et PC). Pas de date de sortie.

MICROPROSE

Où sont les nouveautés Microprose? Feuillotez vite ce numéro de Joystick, vous y trouverez un dossier complet sur les futurs produits de cet éditeur.

PREVIEW

TITUS

Arachnophobia n'est autre que l'adaptation micro du film de Frank Marshall, le producteur de Spielberg. But du jeu: détruire toutes les créatures à plus de quatre pattes! Sortie prévue sur ST, Amiga, PC, CPC et C64 cet été/automne.



Wreckers (Amiga)



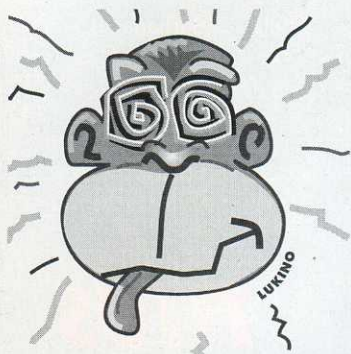
Super Space Invaders



Agony (Amiga)

COCOONUT

**LE PLUS GRAND CHOIX
DE CARTOUCHES
EN FRANCE !!**



MEGADRIVE



MEGADRIVE JAPONAISE	990
MEGA + 1 JEU	1190
MEGA + 2 JEUX	1390
MEGA + 2 JEUX SUPER PRIX...	1590
A VOUS DE CHOISIR	
MEGADRIVE FRANÇAISE + 1 JEU	1890
JOYPAD SIMPLE	290
ARCADE POWER STICK	450
JOYSTICK XE 1 PRO	390
ADAPTEUR 8 BITS	490
LIVRE DES SECRETS	110
ALIMENTATION	150
CABLE PERITEL	150
NEW MICKEY 2	449
NEW BATTLE GOLFER	390
NEW AERO BUSTERS	449
NEW WRESTLE BOWL	399
NEW ADVANCED STRATEGY	499
NEW AMBITION OF CESAR	499
NEW COBRA COMMANDO	399
NEW DEVIL HUNTER	399
NEW BAHAMOOD	399
FIN AVRIL SUPER AIRWOLF	
FIN AVRIL VALIS 3	
ATOMIC ROBOT KID	440
ARNOLD PALMER GOLF FR	475
ALEX KIDD	299
ALTERED BEAST	375
BATTLE SQUADRON	475
BASKETBALL	395

PAT RILEY BASKET GE	449
BATMAN	375
BURNING FORCE	375
BASEBALL STADIUM	399
CRACKDOWN	250
DICK TRACY	290
DARIUS +	449
DANGEROUS SEED	250
DYNAMITE DUKE	395
DJ BOY	375
ELEMENTAL MASTER	449
ESWAT	375
FOOTBALL AMERICAIN FR	475
FINAL BLOW BOXE	395
FORGOTTEN WORLDS	365
GAIN GROUND	250
GHOSTBUSTERS	365
GOLDEN AXE	365
GOULS N GHOSTS	449
HARD DRIVIN	390
HEAVY UNIT	390
HELLFIRE	375
INSECTOR X	380
KEN	375
LAKERS VS CELTICS FR	449
MICKEY	340
MONSTERLAIR	390
MUSHA ALESTE	290
MAGICAL HAT	449
MYSTIC DEFENDER	369
MONACO GP	380
MOONWALKER	390
NEW ZEALAND STORY	375
PHANTASY STAR 2	450
POPULOUS	445
RINGSIDE ANGEL	425
RAINBOW ISLAND	445
SUPER VOLLEY BALL	290
SWORD OF VERMILION FR	599
SHADOW BLASTERS	290
SWORD OF SODAN	290
STAR CRUISER	425
SHADOW DANCER	445
STRIDER	445
SHINOBI	479
SUPER MASTER GOLF	375
TRAMPOLINE TERROR	399
TECHNOCOP FR	449
THUNDERFORCE 3	399
THUNDERFORCE 3 GE	449
VOLFIELD	190
WORLD CUP SOCCER	299

SEGA 8 BITS

AFTER BURNER	325	MIRACLE WARRIOR	399
ALEX KID IN SHINOBI WORLD	325	MOONWALKER	325
ALEX KID LOST STARS	295	OPERATION WOLF	325
AMERICAN BASEBALL	295	PHANTASY STAR	395
ASSAULT CITY (PHASER)	295	PROMO ALIEN SYNDROME	149
BASKETBALL KNIGHTMARE	295	PROMO BLADE EAGLE 3D	149
BATTLE OUT RUN	325	PROMO FANTASY ZONE III	149
BUSTER DOUGLAS BOXING	325	PROMO PAPERBOY	190
CALIFORNIA GAMES	295	PSYCHO FOX	325
CHOPLIFTER	285	R TYPE	325
COLUMNS	285	RAMBO III (PHASER)	325
CYBER SHINOBI	325	RAMPAGE	295
DICK TRACY	325	RASTAN	295
DOUBLE DRAGON	325	RC GRAND PRIX	325
DOUBLE HAWK	325	ROCKY	295
DYNAMYTE DUX	325	SHINOBI	325
ESWAT	295	SHOOTING GALLERY (PHASER)	255
GALAXY FORCE	325	SLAP SHOT (HOCKEY)	325
GHOSTBUSTERS	295	SPELLCASTER	325
GOLDEN AXE	325	SUPER MONACO GP	325
GOLFAMANIA	295	TEDDY BOY	149
GOLVELLIUS	325	TENNIS ACE	325
GREAT VOLLEYBALL	285	THUNDERBLADE	295
IMPOSSIBLE MISSION	325	ULTIMA IV	325
JOE MONTANA FOOTBALL	345	VIGILANTE	325
KING QUEST	325	WONDERBOY	285
MICKEY MOUSE	325	WONDERBOY II	295
		WONDERBOY III	325
		WORLD SOCCER 90	325
		YS	395
		ZILLION II	285

VENTE PAR CORRESPONDANCE

tel:

si vous téléphonez de Paris:

43.38.79.65

si vous téléphonez de province:

16 (1) 43.38.79.65

ou envoyez votre commande au:

13 BD VOLTAIRE - 75011 PARIS

**"DICK TRACY"
DISPO SUR
MEGADRIVE**

"THE ALDYNES" DISPO SUR SUPERGRAFX

GAMEBOY

GAMEBOY + 1 JEU	590
GAMEBOY + 3 JEUX	980
LIGHTBOY	275
SACOCHÉ	195
GAME LIGHT	150
ALLEYWAY	190
BUGS BUNNY	245
BURGER TIME	245
BASKET IN YOUR FACE	195
BATMAN	195
BALLOON KID	245
BOULDER DASH	245
BOXING	195
BUBBLE GHOSTS	145
BATTLE PING PONG	245
CHESSMASTER	245
CASTLEVANIA	245
CHASE HW	245
DRAGON LAIR	245
DRAGON TAIL	245
DOUBLE DRAGON	195
DUCKS TALES	245
DEAD HEAT SCRAMBLES	195
DR MARIO	245
FORTRESS OF FEAR	195
GARGOYLES QUEST	195
GREMLINS 2	195
GHOSTBUSTER 2	245
GODZILLA	245
LOCK N CHASE	195
LODE RUNNER	240
KEN NORTH	240
MILKY WAY	99
MICKEY	240
MONSTERTRUCK	245
MOTORCROSS	195

MERCENARY FORCE	245
NEMESIS	245
NINJA TRURTLES	245
PAPERBOY	245
POWER RACER	245
POPEYE	245
QIX	195
ROBOCOP	245
REVENGE OF THE GATOR	195
SPIDERMAN	195
SKATE OR DIE	245
SNOOPY	245
SPACE INVADERS	240
SOCCER BOY	240
SOLARSTRIKER	195
MARIOLAND	195
TENNIS	195
TOWER OF TRUAGER	145
WAREHOUSE MAN	99
WRESTLING	245
WIZARD AND WARRIOR	195



NINTENDO NES

CONSOLE NES	690
BAYDO BILLY	390
BLACK MANTA	390
BATMAN	425
BIONIC COMMANDO	425
BUBBLE BUBBLE	330
CASTLEVANIA	390
DOUBLE DRAGON 2	425
DOUBLE DRIBBLE	360
DRAGONBALL	390
FIGHTING GOLF	425
FAXANADU	390
GHOSTBUSTERS 2	390
GHOST N GOBLINS	330
GRADIUS	330
IMPOSSIBLE MISSION 2.	360
IKARI WARRIOR	390

KID ICARUS	360
LEGEND ZELDA 1	390
LEGEND ZELDA 2	390
MACH RIDER	390
MEGAMAN 2	425
METAL GEAR	360
NINJA TURTLES	390
PAPERBOY	390
PINBALL	340
PRO AM	390
ROBOCOP	425
RUSH N ATTACK	360
RYGAR	390
SECTION 2	360
SILENT SERVICE	360
SIMON S QUEST	390
SKATE OR DIE	390
SOCCER	290
SOLOMON S KEY	330
SUPER MARIO 2	390
TETRIS	330
TRACK N FIELDS 2	390
WIZARD AND WARRIOR	360
WRESTLEMANIA	390

NEO-GEO

NEO-GEO COMPLETE	3490	CYBERLIP	1290
ADAPTEUR 110-220	390	GOLF	1990
JOYSTICK NEO-GEO	390	JOY JOY KID	1790
MEMORY CARD	190	KING OF MONSTER	1890
		MAHJONG	1790
BURNING FIGHT	1890	MAGICIAN LORD	1290
BASEBALL	1990	NAM 75	1790
		NINJA COMBAT	1790
		RIDING HERO	1990
		SUPER SPY	1490

LYNX



CONSOLE LYNX COMPLETE	990
+ 4 JEUX	110
SAC DE TRANSPORT	145
MALETTE LYNX	290
BLUE LIGHTNING	290
CALIFORNIA GAMES	290
CHIPS CHALLENGE	290
ELECTRO COP	290
GAUNTLET	290
GATES OF ZENDOCON	290
PAPERBOY	240
ROBOT SQUASH	240
RYGAR	240
RAMPAGE	240
SLIME WORLD	240
MISS PACMAN	240
XENOPHOBE	240
ZARLOR	240

GAMEGEAR

GAMEGEAR + 1 JEU	1290
MONACO GP	245
COLUMNS	245
DERAGON CRYSTAL	245
CHASE HQ	245
PSYCHIC WORLD	245
PENGO	245
SOKOBAN	245
G LOCK AIR COMBAT	245
WONDERBOY	245
ZAN	245



OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

A VOUS DE JOUER..

COCONUT MONTPELLIER

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

COCONUT GRENOBLE

8, cours Berriat 38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

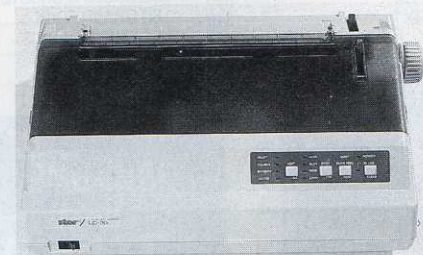
COCONUT ETOILE

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

COCONUT REPUBLIQUE

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

PROMO



1790 F
IMPRIMANTE STAR 9 aig. LC 20

COCOONUT

SUPER GRAFX



NEC PC ENGINE

CORE GRAFX + 2ME MANETTE + QUINTUPLEUR + 1 JEU PC ENGINE + CD ROM 2	1290 3690
SUPERGRAFX + 1 JEU	1790
CD ROM 2 + 1 JEU	2790
GT TURBO EXPRESS + 1 JEU	2490
JOYSTICK BX	149
JOYPAD NEC	199
JOYSTICK XE 1 PRO	690
ADAPTEUR 2 JOUEURS	190
ADAPTEUR 5 JOUEURS	290

FINAL MATCH TENNIS	340
POWER ELEVEN FOOT	340
LEGEND OF TOMNA	340
NEW OVERRIDE	340
NEW JACKIE CHAN	340
NEW BULL FIGHT	290
NEW KADDASH	340
AERO BLASTER	340
ALICE IN WONDERLAND.	340
AFTER BURNER 2	340
BURNING ANGEL	340
BATMAN	340
BOMBER MAN	290
CYBERCOMBAT	390
CHAMPION WRESTLER	340
CHASE HQ	390
DEAD MOON	349
DARK LEGEND	390
DEVIL CRASH	290
DIE HARD	290
DOWNLOAD	340
DUNGEON EXPLORER	390
FINAL BLASTER	340
F1 CIRCUS	340
F1 TRIPLE BATTLE	390
GONOLA SPEED	340
HURRICANE	390



KLAX	375
KICKBALL	290
LEAGUE BASEBALL 3	290
MARCHEN MAZE	340
NEW ZEALAND STORY	390
NINJA SPIRIT	340
OPERATION WOLF	340
OUTRUN	390
PARASOL STARS	390
POWER DRIFT	390
RABIO LEPUS	340
SAINT DRAGON	340
SHINOBI	390
SUPERSTAR SOLDIER	340
VIGILANTE	390
VIOLENT SOLDIER	340
TOYSHOPS BOYS	340
THUNDERBLADE	350
W RING	340



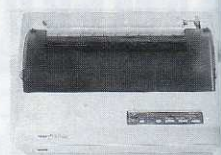
ZIPANG	340
CD AVENGER	390
CD ALTERED BEAST	390
CD CRAZY CAR	390
CD DEATH BRINGER	390
CD FINAL ZONE 2	390
CD GOLDEN AXE	390
CD JB MURDER	390
CD LEGION	390
CD RED ALERT	390
CD SIDE ARMS	390
CD SUPER DARIUS	390
CD VALIS 3	390
CD WONDERBOY 3	390
CD YS	390
SG ALDYNES	449
SG BATTLE ACE	449
SG GOULS N GHOSTS	449
SG GRAND ZORK	449
SG SUPER DARIUS	449



PROMO



3390 F
AMIGA 500
+ ext à 1 Méga



2790 F
IMP.STAR
24 aig LC 24-200

ATARI ST

CONPIATIONS :		GETTYSBURG	345
10 MEGA HITS VOL 2	345	GOLDEN AXE	245
CARTOONS	269	GRAND PRIX 500 II	239
CHALLENGERS	295	GREMLINS II	195
COIN OP HITS II	295	HARD DRIVING II	245
DECLIC	295	INTL ICE HOCKEY	269
DRIVE ME CRAZY	325	INTL SOCCER	
EPYX SPORT.GOLD	295	CHALLENGE	249
FESTIVALIA	280	JAMES POND	269
FIST OF FURY	269	KICK OFF 2 +	
FULL BLAST	295	WORLD CUP	245
GUERRIERS NINJA	275	KICK OFF II	195
HOLLYWOOD		KILLING CLOUD	249
COLLECTION	245	KILLING	
LE MONDE		GAME SHOW	245
DES MERVEILLES	245	LOOM (FRA)	295
LES 4 MERCENAIRES	269	LOTUS TURBO	245
LES ASTUCIEUX	325	ML TANK PLATOON	295
LES BATTANTS	325	MAUPITI ISLAND	269
LES CHEVALIERS		MERCHANT COLONY	295
DE CAPCOM	245	METAL MASTER	245
LES FOUS DU FOOT	265	METAL MUTANT	245
LES JUSTICIERS II	245	MIDWINTER	245
MEGA MIX	245	MIDWINTER 2	295
MONSTER PACK	245	MIG 29 FULCRUM	295
NRJ II	295	MIGHTY BOMB JACK	195
POWER PACK	295	MUSIC MASTER	
SIM CITY+		AVEC CART	445
POPULOUS	295	MUSIC MASTER	
SUPER SIM PACK	275	SANS CART	345
THE RAIDERS		N.A.R.C	245
(SILMARILS)	245	NAM 1965/1975	245
		NAVY SEALS	245
4D SPORT BOXING	295	NIGHT SHIFT	245
4D SPORT DRIVING	295	OPERATION STEALTH	295
BACK TO		POWERMONGER	245
THE FUTURE 3	245		
BAT	299	PRINCE OF PERSIA	245
BATTLE OF BRITAIN	285	RAILROAD TYCOON	295
BETRAYAL	245	RICK DANGEROUS 2	245
BILLY THE KID	245	ROBOCOP 2	195
CADAVER	245	S.W.I.V	245
CAPTIVE	245	SCRABBLE DELUXE	245
CAR-VUP	269	SHADOW DANCER	245
CHAMPION OF KRYNN	295	SIM CITY	
CHAMPION OF RAJ	245	TERRAIN EDITOR	149
CHASE HQ II	195	SPEEDBALL II	249
CHESSCHAMP.2175	295	ST DRAGON	245
CHIPS CHALLENGE	245	SUPER CARS II	245
CODENAME ICEMAN	345	SUPER MONACO GP	245
CORPORATION	295	SUPREMACY	269
CORPORATION		SWITCHBLADE II	245
MISSION DISK	169	TEAM SUZUKI	245
CRYSTALS OF ARBOREA	225	TEST DRIVE II	195
CURSE OF THE		THE IMMORTAL LMA	245
AZURE BOND	325	TORTUES NINJA	245
DAS BOOT	295	TORTUES NINJA	
DELUXE PAINT	545	A DESSINER	245
DICK TRACY	245	TOURNAMENT GOLF	245
ELVIRA	295	TOYOTA CELICA	249
EXPLORA III	295	TURRICAN II	245
FL9 STEALTH FIGHTER	285	U.M.S.II	295
F29 RETALIATOR	249	VECTOR CHAMP.RUN	280
FALCON (VF)	325	VROOM	245
FALCON MISSION II	225	WORLD BOXING	
FINAL WHISTLE	129	MANAGER	245
FLIGHT OF		WORLD CHAMP	
THE INTRUDER	295	SOCCER	239
FLIGHT SIM. 2	395	WRATH OF	
GAUNTLET 3D	245	THE DEMON	329
GAZZA II SOCCER	225		
GENGIS KHAN	345		

A M I G A

COMPILATIONS :		345
CHALLENGERS	295	245
COIN OP HITS II	295	
DECLIC	295	239
DRIVE ME CRAZY	295	245
FESTIVALIA	295	295
FIST OF FURY	269	249
FULL BLAST	299	269
GUERRIERS NINJA	295	195
HOLLYWOOD		
COLLECTION	245	
LE MONDE		
DES MERVEILLES	249	
LES 4 MERCENAIRES	259	
LES ASTUCIEUX	325	
LES CHEVALIERS		
DE CAPCOM	245	
LES JUSTICIERS II	245	
MEGA MIX	245	
MONSTER PACK	295	
NRJ II	295	
POWER PACK	295	
SIM CITY +		
POPULOUS	295	
SUPER SIM PACK	275	
THE RAIDERS		
(SILMARILS)	245	
WHEELS OF FIRE	295	
4D SPORT BOXING	295	
4D SPORT DRIVING	295	
ADV.DESTROYER		
SIMULATOR	285	
AMOS (VF)	495	
BACK TO		
THE FUTURE 3	249	
BAR'S TALE III	245	
BAT	295	
BATTLE OF BRITAIN	285	
BETRAYAL	245	
BILLY THE KID	245	
BLUE MAX	295	
CADAVER	245	
CAPTIVE	245	
CHAMPION OF RAJ	249	
CHAOS STRIKE BACK	249	
CHASE HQ II	195	
CHESSCHAMP 2175	295	
CHESSMASTER 2100	295	
CHIPS CHALLENGE	245	
DAS BOOT	295	
DELUXE PAINT 3	745	
DICK TRACY	245	
DUNGEON MASTER	295	
ELVIRA	295	
EXPLORA III	295	
F15		
STRIKE EAGLE 2	295	
FL9 STEALTH	285	
F29 RETALIATOR	249	
FALCON	325	
FALCON MISSION 1	195	
FALCON MISSION 2	195	
FINAL WHISTLE	129	
FLIGHT OF		
THE INTRUDER	299	
FLIGHT SIM 2 (VF)	375	
GAUNTLET 3D	245	
GAZZA II SOCCER	225	
GENGIS KHAN	345	
GETTYSBURG		345
GOLDEN AXE		245
GRAND PRIX		
500 CC 2		239
HARD DRIVING II		245
HARPOON (1 MEG)		295
INDIANAPOLIS 500		249
INTL ICE HOCKEY		269
KICK OFF 2		195
KICK OFF II+		
SCENARIO		245
KILLING CLOUD		249
LEMMINGS		175
LOOM FRA		295
LOTUS TURBO		245
ML TANK PLATOON		295
MAUPITI ISLAND		269
MERCHANT COLONY		295
METAL MASTER		245
METAL MUTANT		245
MIDWINTER		279
MIG 29 FULCRUM		295
MIGHTY BOMB JACK		249
MUSICIAN		
(SOUNTRACKER)		345
N.A.R.C		245
NAM 1965/1975		245
NAVY SEALS		245
NIGHTSHIFT		245
OPER. STEALTH-CD		295
PGA TOUR GOLF		245
POWERMONGER		295
PRINCE OF PERSIA		245
RAILROAD TYCOON		295
RED OCTOBER		295
RICK DANGEROUS 2		245
ROBOCOP 2		245
S.W.I.V		245
SHADOW DANCER		245
SKI OR DIE		225
SPEEDBALL II		245
SUPER CARS II		245
SUPER MONACO GP		245
SUPREMACY		269
SWITCHBLADE 2		245
TEAM SUZUKI		245
THE IMMORTAL		245
TOM & THE GHOST		260
TORTUES NINJA		260
TORTUES NINJA		245
A DESSINER		269
TOURNAMENT GOLF		249
TOYOTA CELICA		245
TURRICAN 2		295
TV SPORTS BASKET		295
U.M.S.2		295
ULTIMA V		295
UNREAL		295
USS JOHN YOUNG		269
VROOM		245
WINGS (512K/1MEG)		295
WOLFPACK (1MEG)		295
WORLD CHAMP.		
SOCCER		269
WRATH OF		
THE DEMON		345
ZARATHRUSTA		269

MATERIEL

ATARI		
LECTEUR		
EXTERNE 3"5 DF	690	
SOURIS	290	
CABLE PERITEL	150	
AMIGA		
AMIGA 500	3190	
AMIGA 500 + 512 KO	3390	
CABLE PERITEL	150	
EXTENSION 512 KO	390	
LECTEUR EXTERNE 3"5	690	
SOURIS	290	
IMPRIMANTES		
STAR LC20		
(9 AIG. 180 CPS)	1790	
STAR LC24/200		
(24 AIG. 200 CPS)	2790	
RUBAN STAR		
LC10/LC20	49	
RUBAN STAR LC24	79	
SUPPORT IMPRIMANTE	249	
CABLE // CENTRONICS	150	
COMPATIBLE IBM		
AT 286 12 MHz1 MEGA RAM		9990
LECTEUR 5"1/4 1.2 MA		
DISQUE DUR 40 MA		
ECRAN COULEUR		
MULTISYNC. VGA HR		
L'ENSEMBLE		9990
JOYSTICKS		
MICRO BLASTER		130
EUROMAX ZIPSTIK		179
EUROMAX ZIPSTIK AUTO		195
FAST FIRE TURBO		180
JOYSTICK STINGRAY		195
QUICKGUN TURBO 3		195
FAST JOYSTICK PC		195
CARTE JOYSTICK XT/AT		140
DISQUETTES VIERGES		
(COMMANDE MINI 200 FR\$)		
3"5 NEUTRES DFDD,		
LES 10		49
3"5 MARQUEES		
DFDD, LES 10		69
3" CF2, LES 10		190
5,25" MARQUEES		
LES 10		69

IBM ET COMPATIBLES

COMPILATIONS :		345
10 MEGA HITS VOL 2		245
ARCADE SMASH HITS		325
ASPHALT HURLANT		295
CHALLENGERS		295
DECLIC		295
DRIVE ME CRAZY		325
LES BATTANTS		295
NRJ 2		295
POWER CRASH		
SIM CITY +		295
POPULOUS		295
SUPER SIM PACK		295
THE RAIDERS		
(SILMARILS)	245	
4D SPORT BOXING		299
4D SPORT DRIVING		295
BAR'S TALE 3		295
BETRAYAL		345
BILLY THE KID		295
BLUE MAX		295
BUCK ROGERS		
COUNT DOWN		345
CHESSMASTER		
2100		295
COUNTDOWN		295
DAS BOOT		299
DRAGON'S LAIR 2		399
ELITE PLUS		345
ELVIRA		345
EXPLORA 3		295
EYE OF THE		
BEHOLDER		295
FL9 STEALTH		385
F29 RETALIATOR		295
FINAL ORBIT		269
FLIGHT DESIGNER		325
FLIGHT SCENERY		250
FLIGHT SIM ATP		395
FLIGHT SIM. IV		450
GENGIS KHAN		395
GETTYSBURG		345
GUNSHIP 2000		395
HARD DRIVING 2		245
INDIANAPOLIS 500		245
KICK OFF 2		
(EGA/VGA)	249	
KING QUEST V		
VGA(VF)	445	
KNIGHTS OF THE SKY		350
LHX ATTACK CHOPPER		325
LIFE & DEATH 2		295
LINKS GOLF		395
LORD OF THE RINGS		325
M1 TANK PLATOON		450
MANCHESTER UNITED		269
METAL MUTANT		245
MIDWINTER		345
MIG 29 FULCRUM		345
NAM 1965/1975		245
OPER. STEALTH		
(256 COUL.)		345
PRINCE OF PERSIA		295
RAILROAD TYCOON		345
RED BARON		
EGA (VF)		450
RED BARON		
VGA AT(VF)		450
RED OCTOBER		295
RICK DANGEROUS 2		245
SAVAGE EMPIRE XT		295
SCENERY		
TEST DRIVE 3		99
SCRABBLE DELUXE		245
SECRET OF		
MONKEY ISLAND		295
SECRET WEAPON		
OF LUFTWAFFE		345
SILENT SERVICE 2		345
SIM CITY ARCHITEC 1		195
SIM CITY ARCHITEC 2		195
SIM EARTH (ANGLAIS)		345
SIM EARTH FRA		395
SPACE QUEST IV		
VGA (VF)		445
TEST DRIVE 3		295
STORMOVIK		295
TEST DRIVE 3		295
TORTUES NINJA		295
TORTUES NINJA		
A DESSINER		245
TV SPORT BASKET		345
U.M.S.2		349
ULTIMA VI(VF)		325
WING COMMANDER AT		345
WING COMMANDER		
AT MISSION		149
WORLD BOXING		
MANAGER		269

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

BON DE COMMANDE

COLISSIMO EN 48 H !

NOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____ CODE POSTAL _____

Tél _____

N° Carte Bleue _____ Date d'expiration _____

Signature: _____

TITRES	CONSOLE/ MICRO	PRIX

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS

tél: (1) 43.38.79.65

Participation aux frais
de port et d'emballage : +15F
* TOTAL à payer :

Règlement : je joins :

- chèque bancaire
 - CCP
 - Mandat -lettre
 - CB
 - Je préfère payer au facteur à réception
(en ajoutant 30F pour frais de remb.)
- +Frais de port consoles forfait de 100F

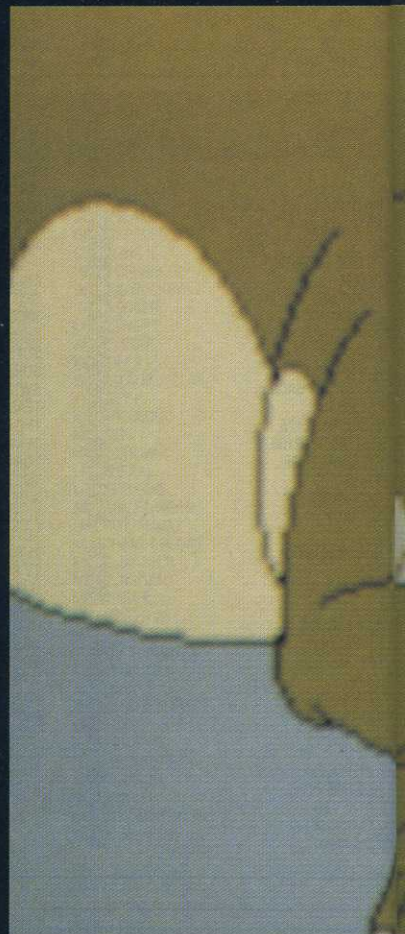
CORE DESIGN : LA RANÇON DU 'SUCCES



HEIMDALL

Un jeu de rôle qui bouge comme un dessin animé et se joue comme une aventure/arcade: le rêve! Oui, c'est ce que nous promettent les programmeurs de Core Design, qui nous concoctent ce petit bijou. Il ne sera, hélas disponible qu'en novembre sur Amiga.

L'histoire de Heimdall n'est qu'un petit épisode, mais ô combien vital, de l'interminable saga mythique des dieux de Valhalla et d'Asgard, adorés par les vikings. La légende raconte qu'un soir Loki, le maître des forces du Mal, lance un puissant sort sur les dieux d'Asgard qui les plonge dans un profond sommeil. Le démon pénètre, alors, dans le palais divin et subtilise trois des armes les plus redoutables de l'univers: Le légendaire marteau de Thor, la lance mystique de Frey et l'épée d'Odin, au pouvoir incommensurable. Hors des mains de leurs maîtres respectifs, ces armes enchantées sont totalement inutilisables ce qui plonge Loki dans un rage folle. Mais le courroux de Loki est de courte durée, il sait que sans ces armes, les dieux d'Asgard sont considérablement affaiblis. Dans ces conditions, une guerre entre le Bien et le Mal pourrait fort bien se terminer en faveur de ce dernier! Le visage de Loki se tord dans une grimace que ses proches reconnaissent immédiatement comme étant un sourire de satisfaction. Afin de s'assurer que Odin et ses sujets ne récupèrent pas les armes magiques, Loki en cache une dans un endroit secret de chacune des trois dimensions de l'Univers. Ainsi le marteau est téléporté dans Mitgard (le monde des hommes), la lance dans Utgard (le monde des géants) et l'épée dans Asgard (le monde des dieux). A leur réveil les dieux de Valhalla (le paradis des vikings) se rendent compte du méfait de Loki et surtout de leur im-

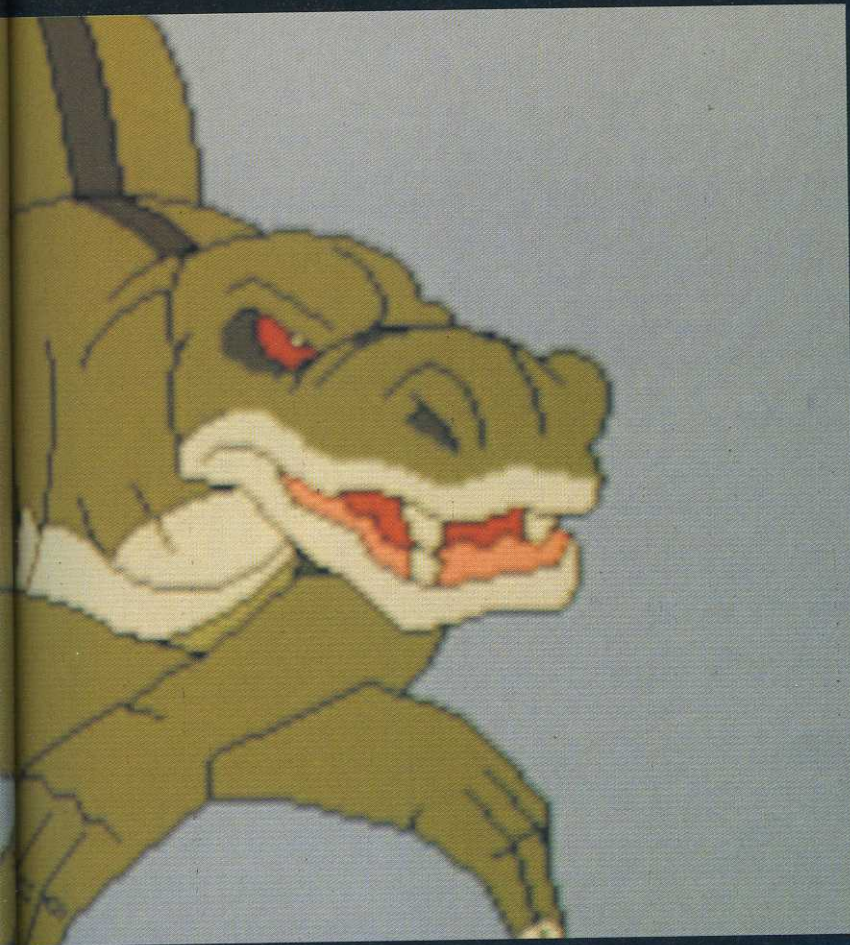


Un dragon plutôt sympathique.



Deux nattes de coupées.

Au cours de mon dernier pèlerinage informatique en Angleterre, j'ai eu le plaisir de rencontrer l'équipe de Core Design. Dirigée avec maestria par Jeremy Smith cette petite société, fondée en 1989, jouit actuellement d'une notoriété que certains dinosaures du milieu rêvent d'atteindre...un jour. Et pourtant, Core Design choisit, au départ, de jouer les Cendrillon en travaillant dans l'ombre des grands! Certains d'entre vous se rappellent certainement de Rick Dangerous (Firebird/Mikroprose), Switchblade (Gremlin Graphics), Axel's Magic Hammer (Gremlin Graphics) et Dynamite Dux (Activision). Le succès commercial de tous ces titres catapulte littéralement Core Design sur les devant de la scène. Reconnu par la presse et la profession, apprécié du public, Core Design ne voit plus d'obstacles insurmontables qui lui interdisent l'accès à la cour des grands. Va donc pour l'édition! Son coup d'essai est un coup de maître. Le premier jeu arborant le blason Core Design: Corporation (un jeu d'action/stratégie en 3D), se classe parmi les meilleures ventes du moment (juillet 90). Leur bonne réputation traverse l'Atlantique au point que les éditeurs américains montrent un intérêt croissant pour les produits Core Design. Les raisons de cette rapide ascension? "Une bonne connaissance du marché, un exigence sans compromis sur la qualité des produits, et un respect des délais de production" répond Jeremy qui a respectivement travaillé chez Activision et Gremlin Graphics en tant que directeur commercial. Basé à Derby, l'équipe qui comprend une dizaine de programmeurs et graphistes nous a déjà montré un échantillon de ses capacités avec Carv up et Chuck Rock. Lors de ma visite, j'ai pu voir les futurs jeux Core Design que je vous invite à lire avidement dans notre rubrique previews.



Capture du cochon enduit de graisse.

 Heimdall chieftain ITEMS	 Siegir Hyrmyr warrior ITEMS	 Karl Bragi warrior ITEMS
Sword Dagger Food Map Rope Potion Ruby Bow Key Chalice	Sword Dagger Bow Food Potion Flask Jewel Rope Filofax	Spell (1) Potion Spell (2) Food Sword Dagger Scroll Peanuts Oil Filter
 Olaf Skirnir druid ITEMS	 Baldur navigator ITEMS	 Nidbög shipwright ITEMS
Scroll Food Dagger Flask Key Stone Rope Herbs 6 Pack	Map Food Sword Key Cigarettes Passport	Hammer Food Knife Scroll Runestone Toothbrush Flask

Choix de vos compagnons.



Il s'agit de ne pas rater son coup.

Cette séquence ne sera peut-être pas retenue dans la version finale: trop gore!



Carte du premier monde.

puissance à récupérer les armes. En effet, toute sortie hors de Asgard transforme définitivement nos vaillantes divinités en mortels sans pouvoirs magiques. Pour le salut d'Asgard, Odin ordonne à Thor de se réincarner en homme. Le jour suivant voit la naissance de Heimdall dont le destin est d'ores et déjà tracé...

Heimdall est un programme qui combine astucieusement le jeu de rôle et le jeu d'action. Le but du jeu est évidemment de récupérer les trois armes mystiques réparties dans les mondes précités. Heimdall est le personnage principal mais le joueur peut contrôler six personnages au total. Chacun de ces mondes comporte une dizaine de niveaux, représentés par des îles que vous devez atteindre à l'aide d'un drakkar (bateau viking). La première partie de Heimdall vous propose une série de jeux d'action qui vous permettent de définir les attributions de notre héros (force, agilité, et santé), ainsi que le nombre de personnages qui l'accompagnent dans sa quête. La première épreuve s'inspire d'une séquence du célèbre film "Les Vikings" avec Tony Curtis et Kirk Douglas. Il s'agit d'un jeu d'adresse où Heimdall, complètement ivre, a droit à dix lancers de haches pour couper les nattes blondes d'une belle viking immobilisée dans un carcan. Dans la deuxième épreuve, Heimdall doit capturer un porc dont le corps est enduit de graisse! La troisième est un combat à bord d'un drakkar. Le principe est simple: De très bons scores augmentent vos attributs et accroissent le nombre de compagnons (mages, rangers, voleurs, guerriers etc.) que vous pouvez enrôler. La séquence des haches et de la belle viking étant jouable, je n'ai pas pu résister à l'envie de lui couper les nattes. N'oublions pas que Heimdall est ivre pendant cette épreuve. Pendant la visée, votre hache bouge constamment! Correction de la visée à l'aide du joystick (il faut faire vite), une pression sur le bouton et la hache se dirige droit vers la tête de la jeune fille! Elle grimace au moment où la hache tranche la natte (génial!). La moindre erreur de visée et c'est le beau visage de la belle effrontée qui...s'ouvre! La seconde partie de Heimdall est le jeu de rôle proprement dit avec l'exploration des mondes, les combats contre les monstres, les sous-quistes à résoudre et la recherche des armes mystiques. Vous devrez donc vous frayer un chemin à coups d'épée et de sorts magiques, déjouer les innombrables pièges disséminés dans les îles, bref, toutes les tâches quotidiennes d'un bon aventurier.

Heimdall est un jeu de rôle qui a été conçu comme un jeu d'arcade/aventure et le résultat est assez détonnant. On a l'impression d'avoir un dessin animé sous les yeux! Superbes graphismes animés, belles couleurs, scénario intéressant, entièrement gérable au joystick, pas de doute, Heimdall devrait normalement faire un malheur à sa sortie en novembre sur Amiga (doté de 1 M° Ram)!



Un des shires de Loki.



En pleine exploration.

PREVIEW



Ecran de combat.



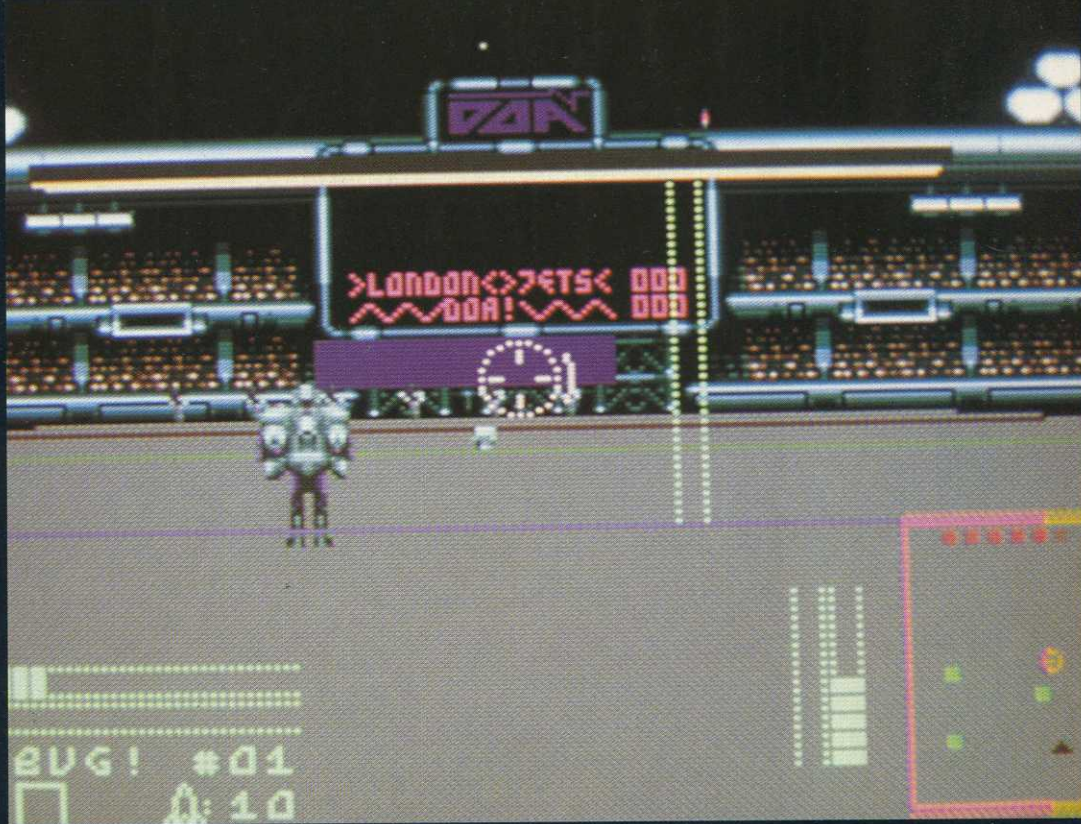
En pleine nuit.



Animation d'une phase de combat.

RETRO

A l'instar de Speedball, Retro est un jeu de sport futuriste. Deux équipes, comprenant six droids chacune, s'affrontent dans un jeu dont le concept s'inspire largement du football. Chaque équipe tente de marquer le plus de points en lançant une balle métallique dans les buts adverses. L'équipe de Core Design a choisi de combiner sprites (pour la balle et les droids) et un terrain en graphismes vectoriels. Les buts sont représentés par deux bandes rectangulaires suspendues, à mi-hauteur, de chaque côté du terrain de jeu. Les droids sont tous équipés de mini-réacteurs qui leur permettent de voler ou de faire des grands bonds. Retro se pratique en solo ou mode deux joueurs. Dans ce cas, l'écran se divise en deux. Au cours d'une partie, vous contrôlez toujours le droid de votre équipe qui se trouve le plus proche de



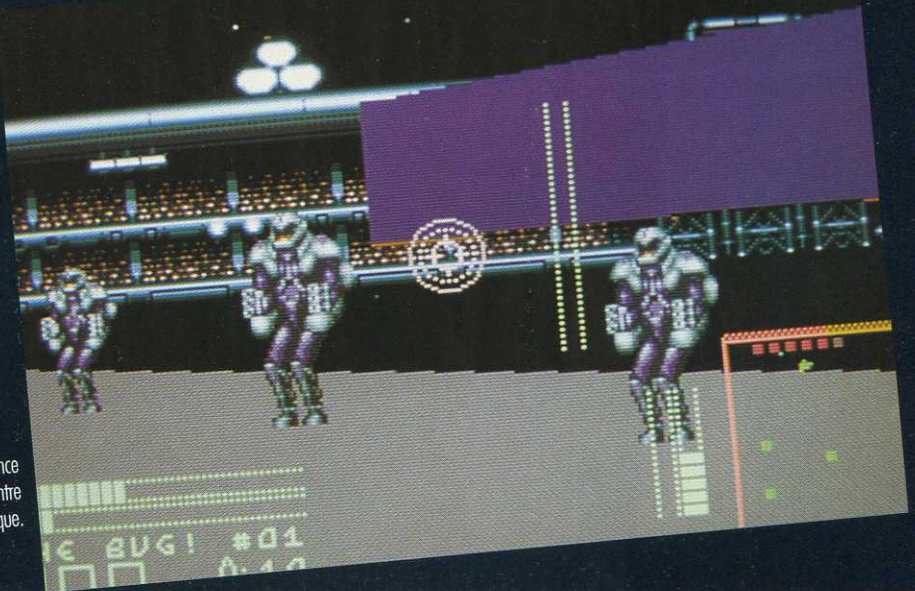
Les mini-réacteurs en action.

la balle. Ce système a, pour l'instant, été retenu mais les programmeurs de Core Design expérimentent d'autres systèmes de contrôle qui seraient susceptibles d'améliorer la jouabilité. Par exemple, ils testent, en ce moment un système où vous contrôlez le droid de votre choix. Le point de vision subjectif comparable à International Soccer de Microprose donne l'impression d'être sur le terrain. La balle, en métal, est récupérable par un simple passage au-dessus d'elle. Bien entendu comme dans tous sports futuristes, la violence est autorisée. Vous pouvez donc foncer dans le dos d'un droid afin de le déséquilibrer ou de l'endommager. Si vous avez suffisamment d'argent vous pour-

rez même utiliser, en nombre limité, des missiles pendant le match! Je viens de parler d'argent. Oui, l'argent est l'un des moteurs du jeu. Vous en aurez besoin pour réparer vos droids, en acheter de plus puissants et participer aux matchs ou à la ligue. Date de sortie prévue en septembre sur ST et Amiga.

Les joueurs sont en position.

PREVIEW

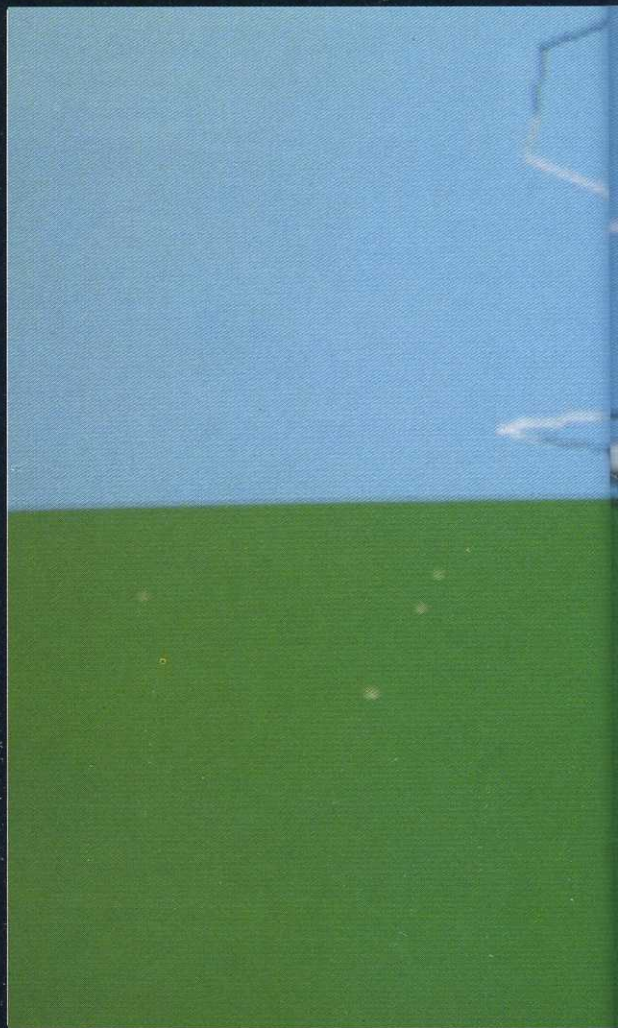


Notez la présence du viseur au centre de votre casque.

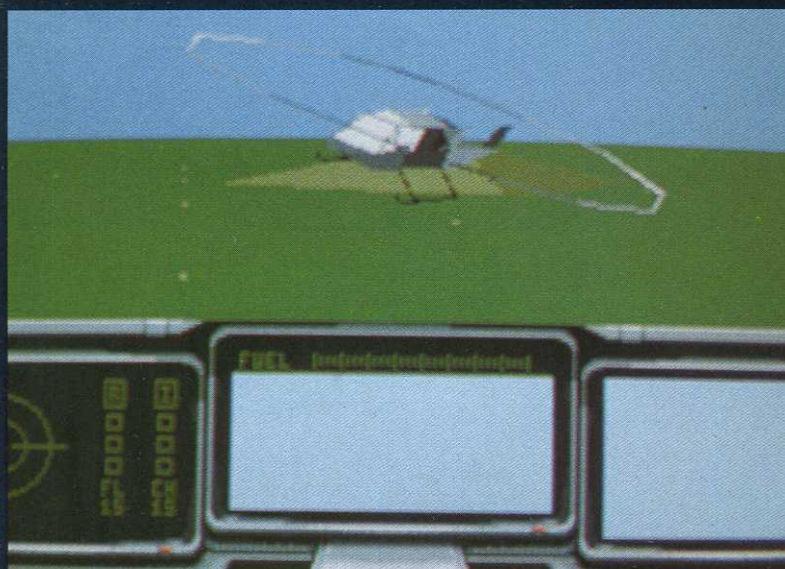
AH-73M THUNDERHAWK

C'est la première simulation de vol, signée Core Design. Elle a été conçue pour satisfaire les amateurs du genre qui adorent allier la stratégie à l'action pure! Un soft qui risque de faire un carton à sa sortie!

Eh oui! Core Design se lance dans la simulation de vol avec la ferme intention de damer le pion aux institutions tels que Microprose, Electronic Arts ou Dynamix. Je dois avouer qu'en voyant Thunderhawk pour la première fois, j'ai craqué! Il s'agit d'une simulation d'hélicoptère en graphismes vectoriels sur Amiga. Au début de la démonstration, Mac, le programmeur de Thunderhawk m'explique qu'il a beaucoup travaillé sur la vitesse d'animation, qui à son sens est le point faible de la majorité des simulations sur Amiga. Comme pour me prouver ses affirmations, il fait décoller son appareil et...Bigre! La vitesse d'animation est étonnamment rapide et fluide. Je demande à voir l'hélico de l'extérieur. Une pression sur une touche du clavier et on peut alors admirer la "bête" sous tous les angles en la faisant pivoter. Les graphismes sont aussi beaux que ceux de F-29. Le "look" du Thunderhawk est très réussi et son comportement en vol est des plus réalistes. Pour les néophytes, un hélicoptère ne se pilote pas comme un avion. Ce dernier, utilise le principe de l'air qui passe à grande vitesse sur ses ailes ce qui provoque une réaction de l'air qui passe SOUS les ailes. Plus l'avion va vite plus cette fameuse réaction devient puissante au point qu'elle "soulè-

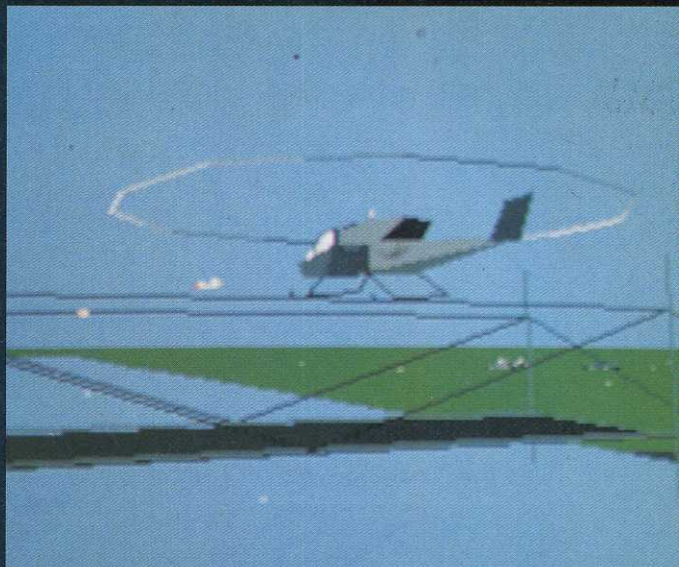
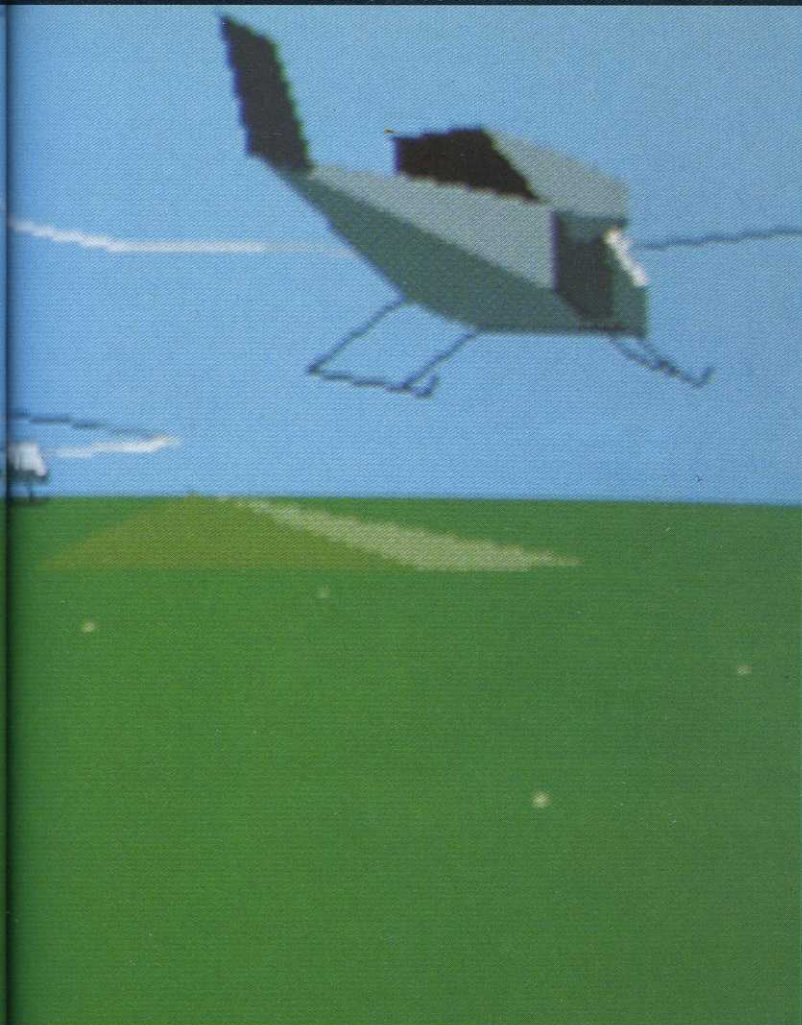


Les points de vue extérieurs sont possibles sous tous les angles.

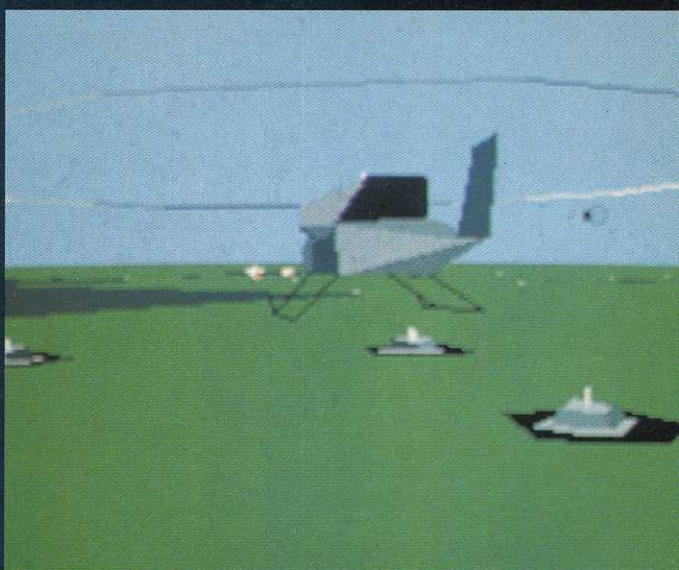


Le Thunderhawk vu du cockpit ennemi (Amiga).

CORE
DESIGN LIMITED



Bridge over troubled water.



Un site de lance-missiles.



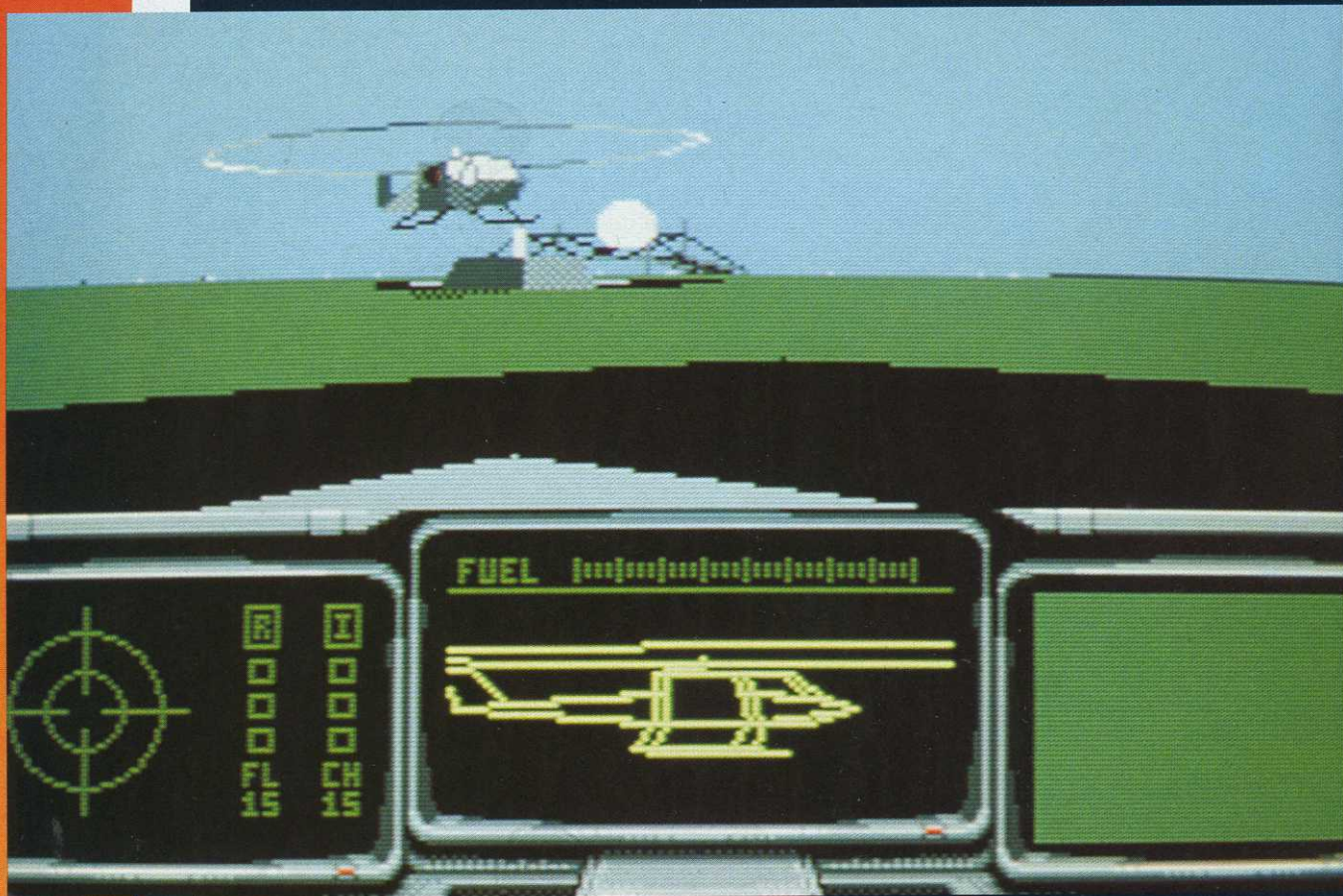
Décollage d'un Sam 6.

PRE VIEW

ve" les ailes... et le reste de l'appareil. Pour un hélicoptère le principe est totalement différent: disons, grossièrement, que l'appareil est soulevé par les pales qui se "vissent" dans l'air. Baissez le manche à balai sur un avion et celui-ci perd de l'altitude. Baissez légèrement le manche à balai sur un hélico et il...avance! Sur Thunderhawk, on retrouve les principes de base du pilotage d'un hélicoptère. Je précise bien qu'il ne s'agit que des principes de base car Thunderhawk n'a pas la prétention d'être une véritable simulation de vol. Les programmeurs de Core Design veulent avant tout proposer aux joueurs une simula-



Vol de nuit.



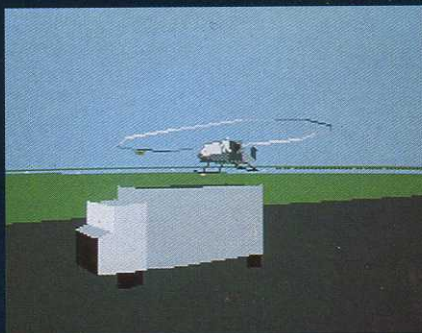
Un site bien défendu.

tion qui offre les mêmes sensations qu'un bon jeu d'action! C'est pour cela que les commandes, très simplifiées, de Thunderhawk sont pratiquement toutes gérées par la souris. Ainsi, le joueur peut piloter, tirer, sélectionner ses armes et "verrouiller" son radar sur un ou plusieurs objectifs rien qu'en cliquant sur les boutons de la souris. Les armes à votre disposition sont classiques: missiles air-air à têtes chercheuses, mitrailleuse à gros calibre et rockets. Comme moyens de défense le Thunderhawk dispose de sa vitesse, de leures thermiques et de mesures de brouillage électronique. J'ai pu me lancer dans un combat contre trois hélicoptères. J'y ai retrouvé toutes les sensations d'un bon combat aérien avec, en plus, une vitesse d'animation qui rendait la partie encore plus prenante.

Il y a également un autre domaine où Thunderhawk m'a agréablement surpris: l'excellente qualité des effets sonores. Le bruit du rotor, le tir des missiles et des rockets sont les meilleurs que j'ai entendu sur Amiga dans une simulation. La version finale de Thunderhawk comportera 60 missions, au total, réparties à travers six campagnes militaires. Ces dernières se dérouleront sur divers terrains d'action tels que l'Antarctique, le Moyen-Orient, l'Asie du Sud-Est, les Etats-Unis et les îles Caraïbes. Les missions proposées à l'intérieur de chaque campagne seront interdépendantes. Cela ne veut pas dire qu'un échec dans l'accomplissement d'une mission vous interdit l'accès à la mission suivante. Celle-ci sera simplement plus dure à réussir.

CORE
DESIGN LIMITED

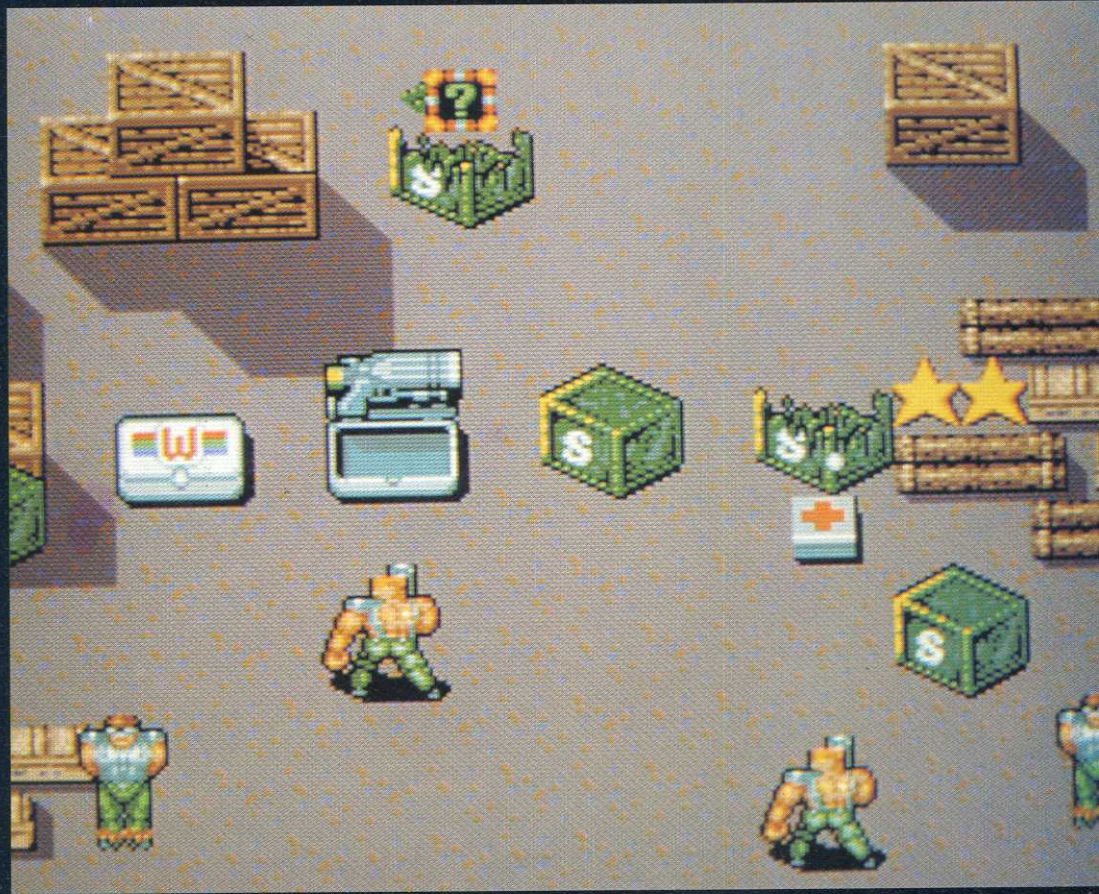
En outre, sachez qu'une mission comporte plusieurs objectifs à atteindre. Le programme vous laisse l'entière liberté de commencer la mission par l'objectif de votre choix. Là encore, tous vos actes ont des répercussions sur le reste de la mission. Détail important: votre fuel et vos munitions sont limités ce qui vous oblige à faire régulièrement des retours à votre base pour un réapprovisionnement. Gare aux têtes brûlées imprévoyantes qui grillent bêtement toutes leurs cartouches, ils risquent de se faire proprement dégommer par l'ennemi sans pouvoir se défendre. "Thunderhawk sera-t-il jouable à deux simultanément?" "On ne peut répondre, pour l'instant, par l'affirmative" nous rétorque Jeremy Smith de Core Design "mais on tentera d'intégrer cette option dans la version finale. La liaison de deux ordinateurs par câble null-modem est la solution envisagée". Je signale également que le jeu ne tournera que sur un Amiga ayant 1 Mo de ram." La sortie de Thunderhawk est programmée pour août. Des versions PC et St sont prévues.



Ce camion n'a aucune chance!

WARZONE

Ce logiciel produit par Core Design est un jeu d'action dans le plus pur style shoot'em up de commando. Doté d'un scrolling vertical Warzone se joue en solitaire ou en mode deux joueurs. Le but du jeu va vous surprendre: il s'agit de dégommer tout ce qui bouge à l'écran! Bon, il est vrai que la recette n'est pas nouvelle mais il faut avouer que ce type de jeu est toujours aussi éclatant. Votre personnage, aussi musclé que Rambo, doit traverser cinq niveaux (sans compter les niveaux secrets). Les niveaux comportent chacun, une trentaine d'écrans peuplés de soldats armés jusqu'aux dents et de canons. Face à cette armada vous disposez de toute une panoplie d'armes dévastatrices que vous pouvez récupérer tout au long de votre parcours. Il vous suffit de tirer sur les mallettes disséminées dans le niveau et faire votre marché au lance-pruneaux! Les bonus, quant à eux, doublent, triplent et quadruplent la puissance de votre arme. L'intérêt du jeu réside dans le bon choix des armes qui vous permet de passer sans trop de casse les points chauds du niveau comme par exemple le "big boss" de fin parcours. Une précision importante: en mode deux joueurs vous ne pouvez pas vous entretenir. Sortie prévue fin mai sur ST et Amiga. Une version PC est prévue.



Les armes récupérables se trouvent toujours dans ces mallettes.



En mode deux joueurs



Arme à triple tir.

Attaque au lance-flammes

PREVIEW



Libérez les prisonniers!





Des décors aussi spectaculaires que ceux de Xenon II.

FRENETIC

Frenetic (ce titre est provisoire) est un shoot'em up de Core Design, à la Xenon II avec cinq niveaux déments et une multitude d'armes à votre disposition. Encore un shoot'em de plus, me direz-vous. Oui, mais celui-ci est encore plus beau, encore plus génial que les précédents (forcément puisque c'est le dernier venu). Dites vous bien une chose, les shoot'em up, c'est comme l'acné. Pendant que des shoot'em up disparaissent d'autres font surface! Remarquez, il y a un autre point commun entre les boutons de jeunesse et les shoot'em up, c'est qu'on ne peut pas s'empêcher de jouer avec! Un conseil, jouez plutôt avec les shoot'em up c'est plus marrant et puis, on a l'air moins con avec un joystick entre les mains que d'être planté devant un miroir à compter les cratères sur son visage. Moralité: pour finir un shoot'em up, pressez les bons boutons...ceux du joystick.

CORE
DESIGN LIMITED



Un impressionnante panoplie d'armes.

**PRE
VIEW**



Des missiles à têtes chercheuses.



Décor du premier niveau.

STRATEGIE... REALISME...

MEGATRAVELLER 1

THE ZHODANI CONSPIRACY

LA NOUVELLE DIMENSION DU JEU DE RÔLE S.F.

Basé sur
le Célèbre
Système de Jeu
Megatraveller,
Conçu par Game
Designers
Workshop

CHALLENGE...
Explorez 28 planètes et satellites dans 8 systèmes et découvrez des personnages mystérieux, des énigmes captivantes et des complots dangereux.

"MegaTraveller 1 est simplement un des meilleurs jeux de rôle S.F."

"MegaTraveller 1, un jeu qui ne mérite que des éloges... L'attention accordée aux détails en fait une réussite exceptionnelle."

POSSIBILITES ILLIMITEES...

Le générateur de personnages le plus perfectionné jamais inventé: 5 classes militaires, plus de 70 capacités et aptitudes.

Contrôlez la progression des personnages dans 5 corps d'armée: Infanterie, Marine de Guerre, Marine Marchande, Légion et Eclaireurs. 72 techniques différentes à maîtriser et à utiliser: la Médecine, le Pilotage, les Communications, les Armes Laser... la Corruption, la Destruction et les Armes Légères.

(Commentaires relevés dans Dragon magazine US et Quest Busters magazine US)

Adaptation Amiga/ST par Steven Green



TEAM YANKEE

SO REAL YOU CAN SMELL THE SMOKE

QUAND LA SIMULATION DEPASSE LE RÉEL...
Programme et Manuel d'Instructions Détaillées en Français

Passez à l'offensive en contrôlant simultanément l'action de 4 unités de chars! Les critiques n'ont pas résisté...

GENERATION 4
A la fois simulation, arcade, stratégie, Team Yankee allie les trois genres avec une jouabilité exceptionnelle. Au niveau des armes, tout est là: obus HE, obus antiblindages, missiles antichars à longue portée, grenades fumigènes, mitrailleuses. Si vous devez acheter un seul soft ce mois-ci et que la stratégie vous botte, ce devrait être celui-ci.

TILT
Le stress augmente au fur et à mesure, et on se surprend à s'approcher de l'écran pour mieux guetter un mouvement qui révélerait la présence de l'ennemi! Selon les niveaux, la tactique ennemie est suffisamment différente pour en renouveler l'intérêt. Un très bon programme qui séduira les amateurs d'action!

Les programmeurs ont réussi à faire 3 versions, sans que cela ne nuise à aucune des versions. Du beau travail!!!

JOYSTICK
Entre wargame et simulation, voilà de quoi tenir un bon bout de temps sans mettre le nez dehors.

SO REAL YOU CAN SMELL THE SMOKE TEAM YANKEE



LOGICIELS DISPONIBLES SUR ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES



MIRROR SOFT



Construction d'un deuxième fort, votre peuple prospère.

MEGALOMANIA

Non, Ce n'est pas un Populous bis mais un véritable wargame. "Un jeu de stratégie prenant, sans les longueurs qu'on rencontre habituellement dans ce type de jeu." Voilà comment est présenté Mégalomania par Mirrorsoft.

Déjà présenté en preview (voir Joystick n°14), Megalomania revient dans nos colonnes puisque nous en savons un peu plus sur ce produit Mirrorsoft (label Imageworks). Tout d'abord, une mise au point s'impose: Megalomania n'est absolument pas un clone de Populous, ni de Powermonger malgré le fait que le concept de base de ces trois jeux soit assez similaire. C'est un jeu de stratégie par excellence, plus exactement, un wargame. Le but à atteindre est la conquête d'un territoire donné, en éliminant tous vos adversaires qui sont gérés par l'ordinateur! Le jeu comporte plusieurs niveaux de difficulté croissante à l'intérieur desquels le joueur doit livrer plusieurs combats avant d'accéder au suivant. Au début d'une partie, vous disposez d'une centaine d'hommes que vous devez placer sur le terrain de votre choix. Trois types de terrains (aride, fertile, ou neigeux) vous sont proposés. La taille de ces terrains, constitués de cases, varient d'un niveau à l'autre, les plus petits étant évidemment les plus rapides à conquérir. La difficulté du jeu dépend de la configuration du terrain et du nombre d'adversaires que vous oppose l'ordinateur (cela va de un à trois). L'étude de la configuration du terrain a son importance quand on sait que les déplacements

toujours en direction des quatre points cardinaux (pas de diagonales) et d'une case à la fois. Dans Megalomania, chacun pour soi est la règle générale car chaque peuple présent sur le terrain essaiera d'anéantir l'autre. Les alliances sont possibles mais elles sont de courte durée! Toutefois, avant même de penser à attaquer, vous devez veiller à ce que vos hommes prospèrent et s'équipent convenablement. Pas de campagne militaire victorieuse sans préparation. S'établir dans une case riche en minerai est un bon début car vos hommes peuvent ainsi récupérer les matières indispensables à la fabrication d'armes et de bâtiments. Vous devez impérativement répartir vos hommes entre les diverses tâches tels que minage, fabrication d'armes, la construction de forts, etc. Plus un peuple devient puissant, plus il avance dans le domaine de la technologie. Ne soyez donc pas étonné si vos hommes, ayant atteint l'âge atomique, rencontrent des hommes qui ne sont encore qu'à l'âge de pierre ou à l'époque médiévale. Toute la finesse du jeu se trouve dans la gestion du temps. Organiser son temps pour équiper son armée correctement et ra-





Le trou situé à droite du fort trahit une activité minière (Amiga)

pidement et attaquer avant les adversaires soient trop puissants. Lorsque vous lancerez vos hommes contre un fort ennemi, tout se déroulera sans aucune intervention de votre part. D'après les responsables de Mirrorsoft, Megalomania sera entièrement animé et entièrement gérable à la souris. Voilà en gros ce que vous réserve Megalomania à sa sortie en août sur ST, Amiga et PC.



L'attaque contre le camp vert ne va pas tarder.



Création d'une armée (Amiga)!

**PRE
VIEW**

FIRST SAMOURAI

Derrière le scénario à la western soja de First Samurai se cache un jeu d'action/aventure très prometteur. Rien que la préversion nous donne déjà l'envie d'y jouer. C'est vous dire! Espérons que la version finale sera aussi séduisante.

Le scénario de First Samurai est très classique. Il doit même ressembler comme deux gouttes d'eau à plusieurs scénarii écrits pour des jeux du même genre. Mais le manque d'originalité dans un scénario de jeu d'aventure/arcade n'est qu'un péché véniel. En fait, il n'a qu'une faible importance, l'essentiel étant de passer les niveaux à coups de joystick et avec un zeste de réflexion, ce qui revient à dire qu'on pourrait presque s'en passer. Mais la conscience professionnelle du méticuleux journaliste de Joystick que je suis m'oblige à vous révéler toutes les informations dont je dispose. Lutter, toujours lutter, ne jamais dévier de notre objectif suprême: informer nos lecteurs! Ne jamais sortir du sujet. Dur métier que le nôtre! Au fait... où en étais-je avec First Samurai? Ah oui... le scénario, hum, hum... Mille excuses. L'histoire se passe dans une lointaine époque au pays du Soleil Levant. La magie est encore monnaie courante et elle côtoie les arts martiaux que pratiquait déjà la classe



En cas de mort, samurai réapparaît grâce à son vase magique.



Cet énorme crapaud vous lance d'innombrables projectiles.



01750

MYSTICAL
PHYSICAL



Effets spectaculaires quand samurai tue des monstres (Amiga).



guerrière du Japon: les samouraïs. Notre jeune héros est l'un de ces derniers et, selon l'immuable tradition de cette caste, il vit avec son vieux maître. Tout va-t-il pour le mieux dans le meilleur des mondes? Non, car la région où se trouve notre héros est tyrannisée par un Roi-Démon. Sa cruauté et son immense pouvoir magique font de lui l'être le plus redouté du pèlerin. Au cours d'un des raids habituels du roi, le vieux maître trouve la mort. Notre jeune samurai, que vous personnifiez, décide de se venger. Prudent, il s'initie aux arts mystiques avant de se lancer à la poursuite de son ennemi.

First Samurai est jeu d'arcade/aventure avec une partie importante de beat'em up, un peu de jeu de plate-formes et beaucoup de puzzles. Le jeu comporte sept niveaux dont trois sont des intermédiaires qui rapportent des bonus aux plus adroits. La magie joue un rôle prépondérant tout au long d'une partie. Un exemple, notre samurai peut transformer de l'énergie mystique en points de vie. Cette fameuse énergie s'acquiert au cours des combats. Tout ennemi tué se transforme en énergie mystique que vous pouvez récupérer. Vous commencez toujours une partie avec comme seules armes vos poings et vos pieds. Plus vous accumulez de l'énergie, plus grande devient votre puissance. Ce qui se traduit par l'apparition d'un sabre qui traverse l'écran et se place entre vos mains! Détail intéressant, des vases magiques sont parcimonieusement placés à divers endroits de chaque niveau et Samurai Premier



Des mouvements de sabre très réalistes.

peut y emmagasiner de l'énergie. L'intérêt de cette manœuvre réside dans le fait qu'en cas de mort, samurai réapparaît toujours près du dernier vase chargé en énergie. Voilà un moyen simple et génial d'éviter au joueur d'avoir à se retaper le début de niveau après chaque perte de vie. La préversion (sur Amiga) en notre possession étant jouable, cela nous a permis d'avoir un avant-goût de ce que nous réserve la version finale. Il faut avouer

que l'animation de First Samurai est assez impressionnante. Les mouvements du samurai sont rapides et élégants surtout quand il manie le sabre! Mais le clou du jeu, c'est indéniablement la qualité exceptionnelle des effets sonores. Les programmeurs ont eu l'heureuse idée de remplacer les bruitages traditionnels par des "ponctuations" musicales. Superbes! First Samurai, publié sous le label Imageworks sera disponible en novembre sur ST et Amiga.

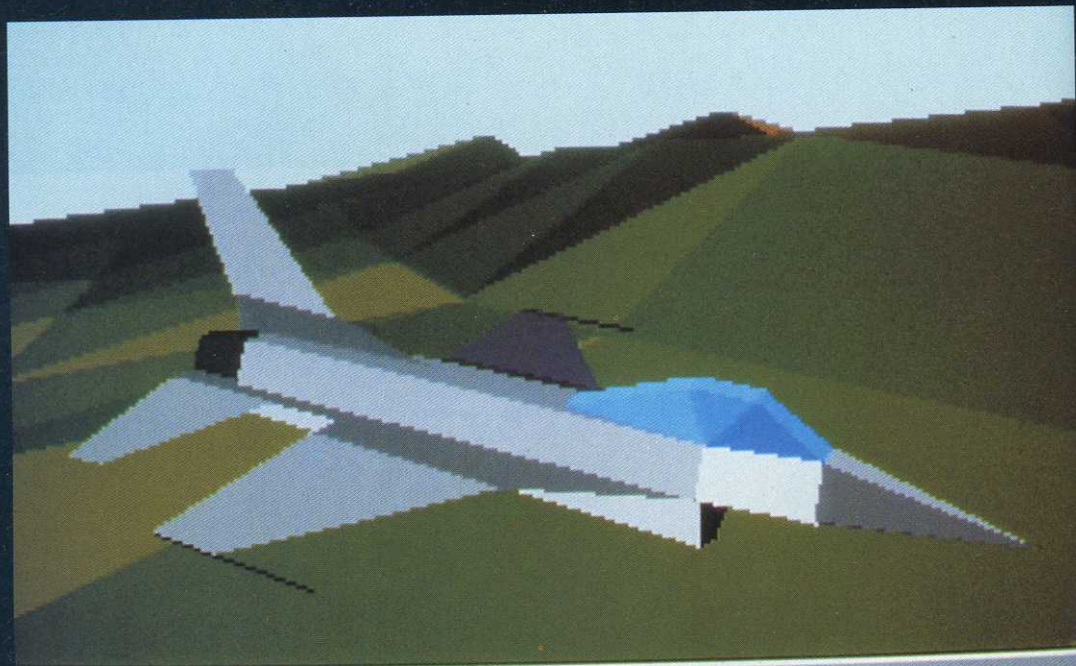
PREMIER



Escalade d'un puits (Amiga).



Découverte d'un passage secret.



HEADING = 108 ° SPEED = 0200 KNOTS ALTITUDE = 02554 FEET
 ZOOM = 00 VIEW = SPOT ACTIVE CAMERA 01

Le Falcon F-16: plus convaincant que dans la précédente version.

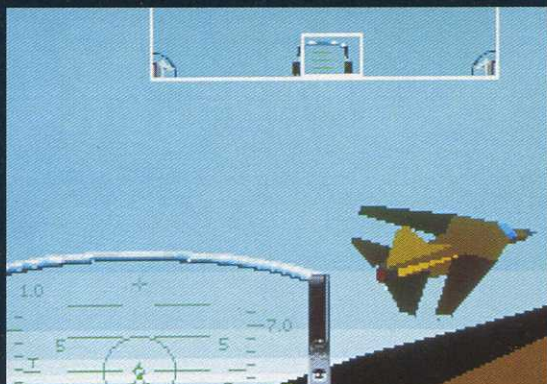
Falcon est mort. Vive Falcon Mark II! Cette simulation de vol de Spectrum HoloByte va tenter de ravir la vedette aux autres simulations du moment. La compétition fait visiblement monter le standard de qualité. Tant mieux pour nous!

FALCON MARK II

Falcon est certainement la plus populaire des simulations de vol après l'indétrônable Flight Simulator. Personnellement, j'y ai joué pendant des heures, surtout en-mode multi-joueurs. Le pied! Certes, depuis sa sortie en 1988, sur PC, d'autres simulations l'ont largement surclassée et ce, sur tous les plans. Mais il fallait s'y attendre, Falcon nous revient avec un lifting carabiné! Son nom est tout un programme: Falcon Mark II, Falcon 3.0 pour les intimes. Toutes les dernières innovations techniques en matière de graphismes vectoriels y ont été intégrées. Des graphismes en 3D encore plus convaincants; des missions mieux charpentées, un réalisme poussé à l'extrême, voilà ce que nous promet Spectrum HoloByte avec son petit dernier. Les missions sont réparties sur trois régions chaudes du globe: le Koweït (tiens, tiens), le Panama et Israël. La topographie de ces régions a, paraît-il, été fidèlement reproduite dans Falcon Mark II. Trois options sont offertes au joueur: Instant Action, Fighter Weapon School et Campaign. Pour le joueur qui ne s'intéresse qu'au duel aérien, Instant Action est l'option à choisir. Vous y pilotez un F-16 entouré de jets ennemis. Objectif: descendre le plus d'avions possible. C'est tout. Le Fighter Weapon School est tout à fait indiqué pour le joueur perfectionniste qui trouve son plaisir dans la maîtrise de son engin. Un éditeur de missions d'entraînement vous permet de créer les situations de votre choix. La pratique de ces deux précédentes options est un excellent tremplin pour accéder au "campaign". Ici, vous participez à une véritable campagne militaire qui englobe une série de missions. Vous contrôlez une escadrille de seize avions. Le programme vous propose une mission dont l'issue (succès ou échec) influence directement les missions proposées par la suite. En d'autres termes, vos campagnes militaires se succèdent mais ne se ressemblent jamais! Les ennemis auxquels votre F-16 aura affaire sont principalement les SAMs, des hélicoptères, les Mig 21, 23, 27, 29 et les Mirage. L'option multi-joueur qui permet de relier deux ordinateurs par câble ou via modem n'a pas été oubliée. Dans ce cas, les deux joueurs peuvent participer, en tant que co-équipiers aux mêmes missions. Pour finir, je mentionnerai la désormais incontournable option Replay qui permet

Spectrum HoloByte™

de visionner les séquences sauvegardées. Falcon Mark II sera disponible sur PC AT 286 au minimum (VGA 256 ou 16 couleurs et EGA). Sa sortie est prévue cet été. Il est fort probable qu'une version Amiga soit prévue, et encore! Quant à la version ST, il va vous falloir beaucoup prier, beaucoup... et avec foi, pour avoir l'ombre d'un espoir de le voir un jour! N'oubliez pas que le ST est peu répandu aux USA et que, par conséquent, les éditeurs américains, dont Spectrum Holobyte, dédaignent royalement la bécane de Tramiel!



Lui coller au train et ne jamais le lâcher!



Exercice de vol en formation



Les missions seront réalisables en mode deux joueurs.

**PRE
VIEW**



Choix des options



En plein dans le viseur!

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
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V
Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA LA DEFENSE

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

NOUVEAU

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
et 39 46 89 88

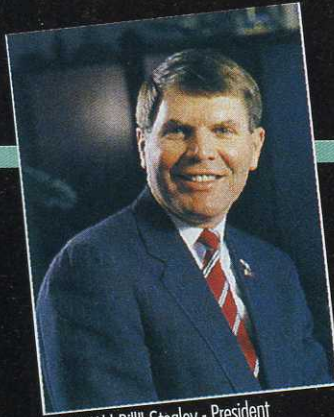
NOUVEAU



MICROMANIA

3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

MICROPROSE STORY



J.W. "Wild Bill" Stealey - President

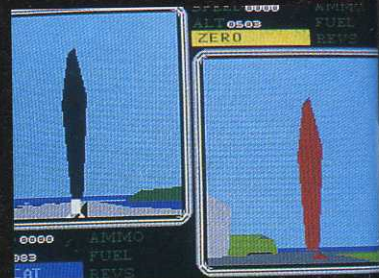


Sid Meier - Senior Vice-President

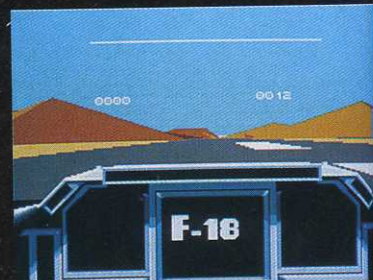
AIR DUEL

Du duel aérien en 3D pour ceux ne cherchent que de l'action. Pas de stratégie élaborée, on grimpe dans l'avion et on descend tout ce qui vous rase les ailes de près !

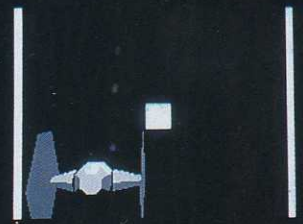
Air Duel est la première simulation de vol Microprose (label MicroStyle) exclusivement vouée au duel aérien. Dans la lignée des Stunt Car Racer et RVF Honda, Air Duel n'a d'autres prétentions que de vous offrir de l'action pure, bref, de quoi s'éclater. Histoire de varier les plaisirs, vous avez le choix entre plusieurs scénarii pour vous envoyer en l'air. Une bataille au-dessus des tranchées, ça vous dirait? Eh bien, le scénario de la Première Guerre Mondiale est celui qu'il vous faut. Le combat se passe entre un Sopwith Camel anglais et un Fokker Dr1 Triplane allemand. Prenez l'avion qui vous plaît, l'ordinateur se contentera du reste. Le scénario de la Deuxième Guerre Mondiale n'est pas mal non plus. Ici, un Mitsubishi A6M Zero affronte un F4F-3 Grumman Wildcat au-dessus du Pacifique! Le troisième scénario, celui du Moyen-Orient, est d'actualité. Dans cette région le match oppose le McDonnell Douglas F-18 Hornet au Mig 29. Le dernier scénario me plaît particulièrement car on s'y trouve dans l'espace! Vous avez le choix entre le vaisseau de Dark Vador ou celui de Luke Skywalker. Ceux qui détestent jouer contre l'ordinateur peuvent se rabattre sur le mode deux joueurs. Dans ce cas, deux possibilités vous sont offertes. Soit le combat se déroule sur un seul ordinateur avec division de l'écran (horizontal ou vertical), soit deux ordinateurs sont reliés par un câble null-modem. Le but du jeu? Devenir le plus grand, le plus beau, l'imbattable, l'as du combat aérien



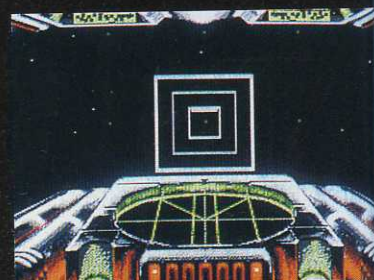
En mode deux joueurs.



Le F-18 à sa base.



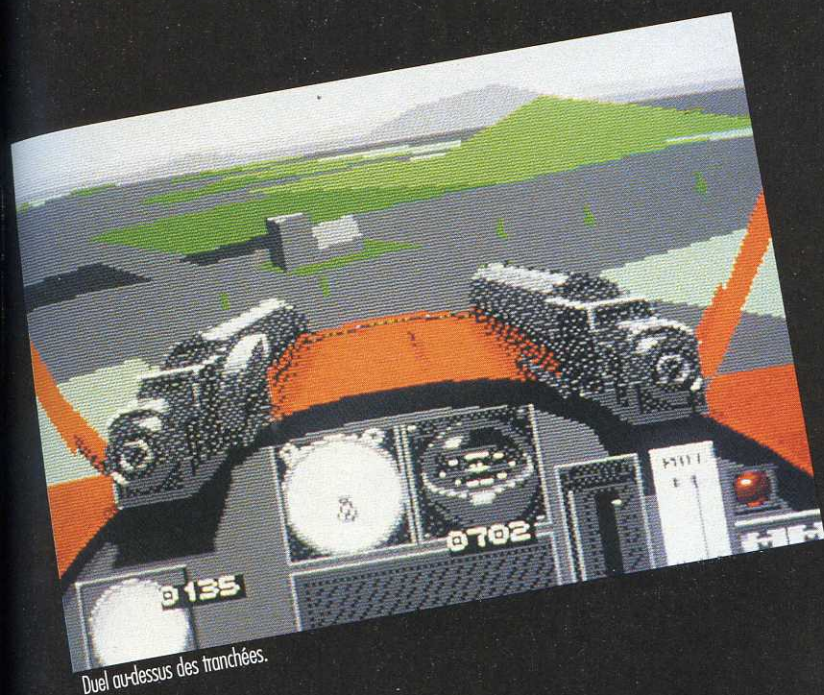
Ce vaisseau ne vous dit rien?



Cockpit du vaisseau spatial.



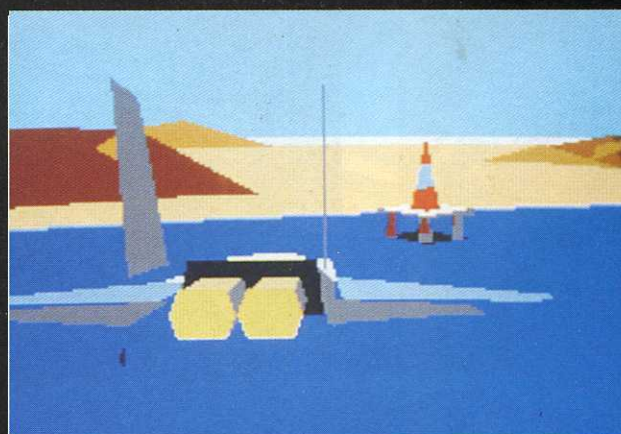
En 1982, Bill Stealey et Sid Meier travaillent pour le compte d'une grosse compagnie. Au cours d'une conférence de ladite compagnie, à Las Vegas, les deux hommes se rencontrent et sympathisent. Pendant la pause, ils se dirigent vers la salle d'arcade du coin et s'amuse avec un jeu de combat aérien. A sa grande surprise, Stealey, qui est un ex-pilote de jet, se fait battre par Meier, un programmeur. Ce dernier lui explique qu'il a l'avantage de pouvoir analyser les algorithmes de base du jeu et anticiper sur ce que va faire l'ordinateur. "Je peux programmer un jeu de meilleure qualité que celui-là en une semaine" affirme Meier. "Si tu peux le programmer, je peux le vendre" rétorque Stealey. Meier se mit à programmer son premier jeu, nommé Helkat Ace. Les critères de qualité et de réalisme qu'exigent Stealey sont tels que Meier met deux mois pour terminer le jeu. Helkat Ace est un succès commercial... Microprose est né. Aujourd'hui Microprose est un des éditeurs les plus importants dans le domaine de la micro-informatique de loisir. La compagnie possède plusieurs filiales dans le monde entier. Celle qui nous intéresse se trouve en Grande Bretagne puisque qu'elle gère les ventes européennes et développe des produits originaux sur 16 bits.



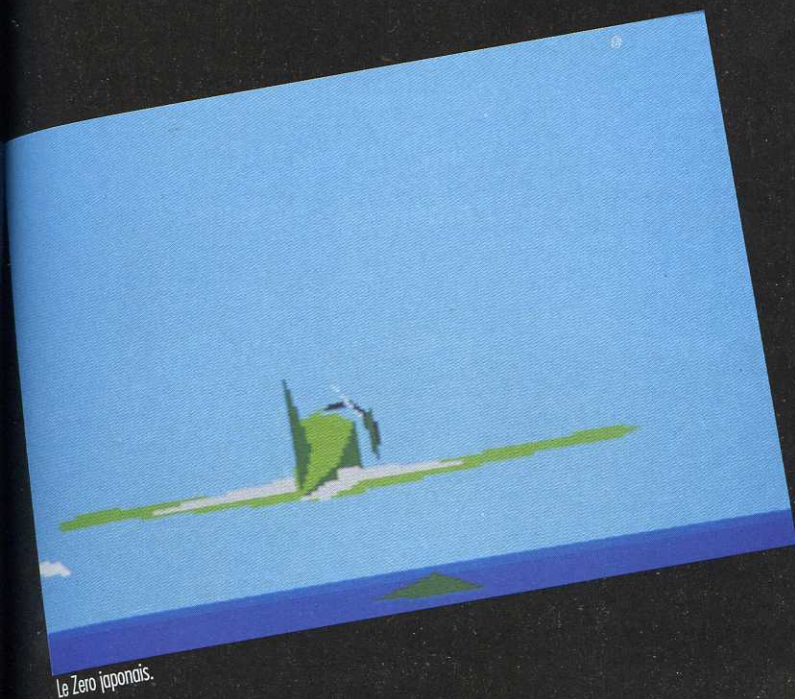
Duel au-dessus des tranchées.



Le Mig 29 au décollage.



Chouette, du fuel!



Le Zero japonais.

dans un univers en 3D. La stratégie à adopter est assez primitive. Il faut manoeuvrer pour se placer en bonne position de tir, sans être exposé à une contre-attaque. Attention, le fuel et les munitions ne sont pas illimités mais il existe des moyens de s'en procurer, à vous de les trouver! Air Duel sera disponible sur ST, Amiga et PC en août/septembre.



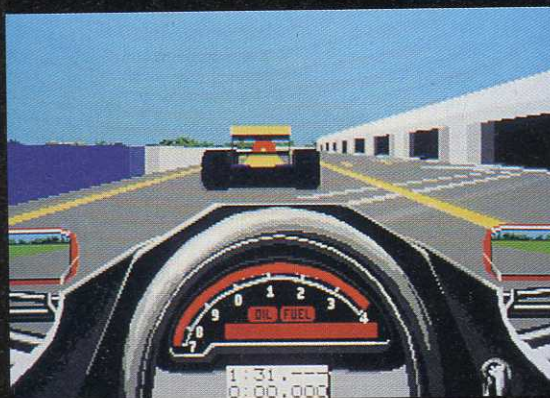
GRAND PRIX



Les graphismes de cette préversion sur ST ne sont pas définitive.



Les concurrents pilotent "intelligemment"



Arrêt au pit-stop.

Si Microprose tient ses promesses, Grand Prix sera la meilleur jeu de course automobile sur micro.

Piloter un F1 sur tous les circuits F1 du monde ? Participer au championnat du monde de F1 au sein d'une écurie ?

J'achète (si c'est bon) !

Enfin une information qui vaut son pesant d'or. Microprose a accepté de nous dévoiler un de ses plus gros projets de l'année 91: Une simulation de course de Formule 1! Et selon Steve Perry, chef de produits chez Microprose, ce logiciel va envoyer aux oubliettes toutes les courses existant actuellement sur le marché, y compris Indy 500. Grand Prix (le titre est provisoire) est l'oeuvre de Geoff Crammond, le programmeur de Stunt Car Racer, ce qui est une

MICRO PROSE™
ENTERTAINMENT • SOFTWARE

sérieuse référence. Programmé en graphismes vectoriels, Grand Prix simulera le circuit complet du championnat du monde de F1! Toutes les prestigieuses écuries de la F1 sont représentées. Vous aurez donc, vingt-six bolides sur la ligne de départ de chaque course! "Dans Indianapolis 500, vous n'avez qu'un circuit, celui du 500 Miles Classic" explique Steve Perry "Avec Grand Prix, le joueur va pouvoir s'en donner à coeur joie sur TOUS les principaux circuits de F1 du monde (Grand Prix de France, Italie, Autriche, Brésil etc.)! Le jeu est divisé en trois parties, la première étant réservée aux séances d'entraînement (option Practise). Elles englobent toutes les phases de familiarisation avec les réglages de votre bolide et son pilotage.

Un exemple, afin de vous initier à l'art du pilotage sur circuit, une ligne grise décrit la meilleure trajectoire à suivre sur le parcours de votre choix. La deuxième partie offre un mode multi-joueur (connection de deux ordinateurs par câble) où deux joueurs peuvent participer à la même course! Dans la troisième partie vous participez, au sein d'une écurie, à la course pour le titre de champion du

monde avec tous les Grand Prix. Geoff Crammond a conçu Grand Prix de manière que le jeu soit, à la fois crédible et très réaliste. Tous les paramètres intégrés dans le jeu sont fidèles à la réalité. Par exemple, une McLaren est plus puissante qu'une Ligier. Cela ne veut pas dire que la McLaren distancera systématiquement la Ligier. Geoff a intégré une part de hasard dans la préparation des voitures avant une course. Eh oui, les mécanos ne sont pas toujours au meilleur de leur forme! Pour revenir à notre exemple, disons que la McLaren battra la Ligier neuf fois sur dix. Le réalisme, vous le retrouvez également dans l'aérodynamisme des châssis, la pression, l'usure et les types de pneus, le poids, la consommation de fuel etc. Le joueur peut "jouer" avec tous ces paramètres, seul le réglage moteur lui échappe. Toutes les courses se déroulent dans les règles de l'art avec qualification pour la pole position avec arrêts au pit-stop, interdiction de refaire le plein pendant la course etc. A noter que l'efficacité de votre team au pit-stop est inégale. Vos arrêts au pit-stop oscillent entre sept et quinze secondes...ou plus. Rassurez vous

toutes les écuries participantes, gérées par l'ordinateur sont à la même enseigne. Pendant la course, votre style de conduite a des répercussions directes sur l'usure des pneus, la consommation d'essence, l'endurance du moteur. De même, les chocs et autres tête-à-queue auront des effets, parfois irréversibles, sur le rendement de votre bolide. Une nouveauté, les conditions climatiques changent d'une course à l'autre! Ne prenez surtout pas des pneus lisses par temps de pluie! La grande révolution de Grand Prix réside dans "l'intelligence" des autres voitures en course. Dans Indy 500, les concurrents "font" leur course sans tenir compte de votre présence. Par exemple, si vous vous placez sur la trajectoire de l'un d'entre eux, ce dernier ne fait rien pour vous éviter! Les concurrents de Grand Prix tiennent, paraît-il, un peu plus à la vie et tenteront de vous éviter. J'ai pu voir une préversion de Grand Prix sur ST. La fluidité de l'animation est remarquable, espérons que la version finale sera aussi rapide. Quant aux graphismes, ils sont irréprochables. Dommage que les photos d'écrans ne rendent pas les effets visuels très réalistes du jeu. Grand Prix est prévue pour cet automne sur ST, Amiga et PC.

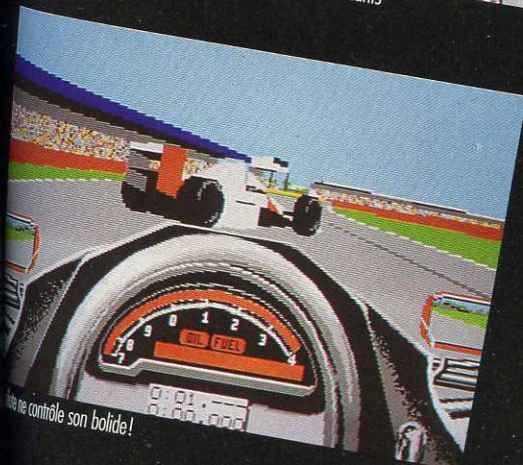
PREVIEW



Des effets visuels convaincants



En tête!



Attention, ne contrôle son bolide!



Face à face avec une Ferrari.



Vous êtes enrôlé.

Cette simulation de vol ne possède pas moins de sept types d'hélicoptères que vous pouvez tranquillement piloter en pantoufles. Gunship 2000 vous familiarise avec les instruments de guerre bénéficiant d'une technologie de pointe. Un régal pour les amateurs du genre.

GUNSHIP 2000

En 1986, Microprose commercialise la toute première simulation d'hélicoptère ludique: Gunship. Le succès de cet excellent logiciel est phénoménal d'autant plus qu'il est l'unique produit disponible dans sa catégorie. On connaît la suite, d'autres titres comme, par exemple, Super Huey essaient de s'imposer sans grands résultats. Bref, rien ne vient ternir la carrière de Gunship dont les ventes totales atteignent les 650 000 unités! Il faut attendre 1990 pour voir enfin une simulation d'hélicoptère qui nous fait oublier Gunship, c'est-à-dire LHX Attack Chopper d'Electronic Arts. Les amateurs ne tarissent pas en superlatifs pour décrire leur nouveau dada qu'est LHX. C'est une très bonne simulation, en effet, et beaucoup pensent qu'il va passer encore beaucoup de scuds dans les cieux avant de voir mieux! Mais Microprose n'a pas perdu de temps pour contre-attaquer. Gunship 2000 arrive! Sera-t-elle la simulation capable de détrôner LHX? On n'en sait rien encore. Toutefois, lors de ma visite chez Microprose, en Angleterre, j'ai pu voir une préversion de cette fameuse simulation tant attendue.

Gunship 2000 reprend, dans les grandes lignes, le système de jeu son prédécesseur. Bien entendu, toutes les dernières innovations techniques mises au point par les programmeurs de Microprose y ont été intégrées. Pas moins de sept modèles d'hélicoptères, utilisés dans l'armée US, sont simulés dans ce jeu! Deux régions seulement, l'Europe Centrale et le Golfe Persique, sont proposées comme théâtres d'opérations. Les options offertes sont multiples. Commençons par l'option "training" qui est indispensable pour vous familiariser avec le pilotage d'un hélicoptère. L'option "Single" vous propose des missions en solo tandis que le "multiple" vous permet de contrôler jusqu'à cinq hélicoptères simultanément! Pour finir, l'option "campaign" vous embarque dans une succession de missions interdépendantes. En outre, le programme comporte un éditeur de missions avec lequel vous pouvez créer vos propres missions et les sauvegarder. Doté de graphismes vectoriels, Gunship 2000 possède des décors très détaillés. On voit, par exemple, la

MICRO PROSE™
ENTERTAINMENT • SOFTWARE

déniellation des terres, des canyons etc. De nouvelles armes ou gadgets ont fait leur apparition tel ce RPV, une sorte de robot volant, pilotable à distance, capable de filmer l'ennemi à distance. Le viseur, placé sur le casque du pilote est doté d'un rayon laser. C'est grâce à ce système que les canons mitrailleurs de l'appareil se dirigent automatiquement dans la direction où regarde le pilote! Sur micro, cela se traduit par un mouvement du joystick ou du clavier. En combat, le radar de

voire hélico détecte et signale automatiquement l'ennemi. En outre, l'ordinateur de bord se verrouille automatiquement sur le véhicule ennemi le plus proche. Une pression sur le bouton du joystick et le missile (un Hellfire) fuse des flancs de l'appareil et va frapper l'objectif. Cette séquence est très spectaculaire, surtout quand suivez le missile grâce à une caméra placée au-dessus de lui. Gunship 2000 n'est, pour l'instant, prévu que sur PC AT 286, au minimum. (EGA, MCGAVGA et Tandy 16 couleurs). Sortie programmée pour cet été.



Le traditionnel briefing



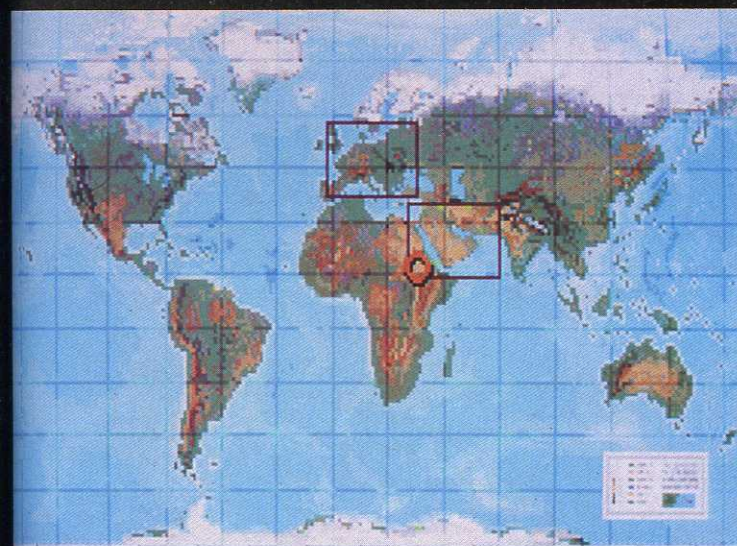
Combat rapproché



Décollage d'une base avancée.



Paramétrage de la mission.



Choix du terrain d'action



Attaque d'un hélicoptère ennemi



F117 NIGHTHAWK STEALT FIGHTER



F-117A
Notez les formes angulaires.

La guerre dans le Golfe Persique vous a déjà familiarisé avec ce nom. Le F117A Nighthawk est ce fameux bombardier "furtif" de l'armée américaine dont les images ont été diffusées par toutes les télévisions du monde. La simulation de Microprose qui porte son nom vous donne une idée des performances et des limites d'un tel appareil. Stealth se traduit par furtif, ce qui veut dire invisible. En effet, les formes angulaires de ce jet ne réfléchissent presque pas les échos radar. A ce titre, c'est un redoutable engin de guerre.

En revanche, l'aérodynamique de l'appareil en prend un sacré coup, au point que sa maniabilité est des plus délicates. Impossible de s'en servir comme chasseur/intercepteur. Les seules missions qui lui sont assignées sont celles de bombardements et de reconnaissance. Les missions proposées dans le jeu se déroulent dans neuf régions du monde dont la Colombie, le Panama, le Japon et l'Irak. La version VGA du jeu est certainement la plus belle avec ses dégradés de couleurs et ses graphismes fouillés. Le système de jeu s'inspire largement de celui que Microprose a utilisé dans F-19. Bref, ce logiciel va certainement plaire à tous ceux qui ont craqué sur F-19 Stealth Fighter. Sa sortie est prévue cet été sur PC AT 286 au minimum



Le F117A est plus efficace de nuit.



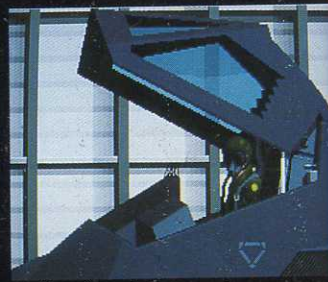
F117 en version VGA.



Missile verrouillé sur un F-18



Un cockpit futuriste.



Au départ d'une mission

MICRO PROSE
ENTERTAINMENT • SOFTWARE

CONSPIRACY

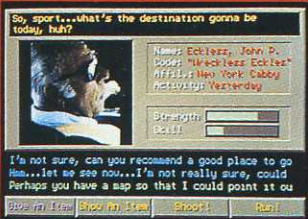
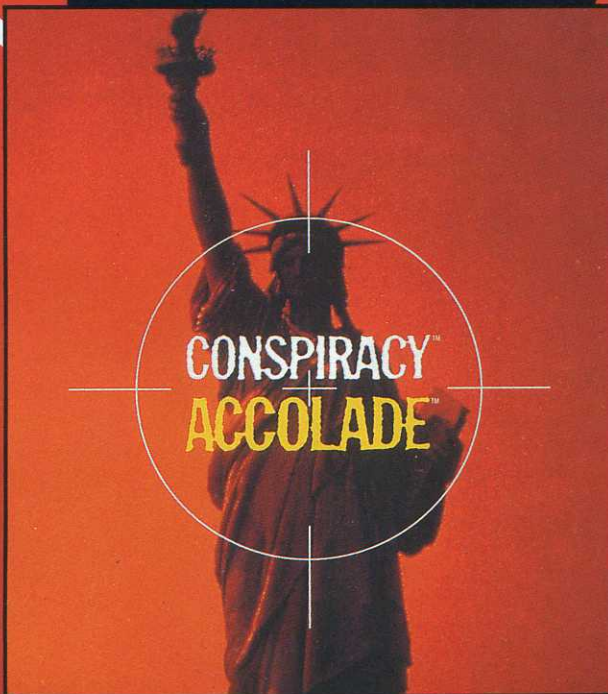
UN COMLOT SE PRÉPARE ET LA LIBERTE EST EN JEU

Un agent de la CIA est la victime d'un assassinat atroce dans l'un des plus grands hôtels new-yorkais et vous êtes soudain le suspect numéro 1. Vous allez être plongé dans une intrigue ingénieuse par un terrible groupe de financiers obsédés par le pouvoir de domination sur le monde entier.

Vous n'avez que 24 heures pour trouver les Dossiers Deadlock - la clé de la preuve de votre innocence et de la révélation du complot.

Pouvez-vous blanchir votre propre nom ?
Pouvez-vous sauver la nation ?

- Jeu d'aventure entièrement digitalisé.
- Suspense, ambiance et intrigue.
- Plus de 40 heures de jeu.
- Des problèmes difficiles à résoudre.
- Facile à utiliser (rien à taper).
- Plus de 350 images de New York digitalisées.
- Une intrigue digne d'un roman avec des effets sonores digitalisés.
- Bande musicale complète.



Disponible sur:
disquettes PC
5 1/4", 3 1/2".

ACCOLADE™

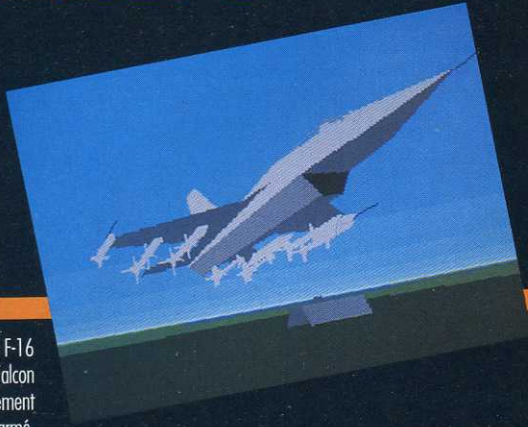
The best in entertainment software.™

VERSION FRANÇAISE DISPONIBLE.

PHOTOS D'ÉCRANS DE LA VERSION IBM

Unit 17, the Lombard Business Centre, 50 Lombard Road, London. Telephone: 071 738 1391.

ELECTRONIC ARTS



Le F-16
Falcon
lourdement
armé.



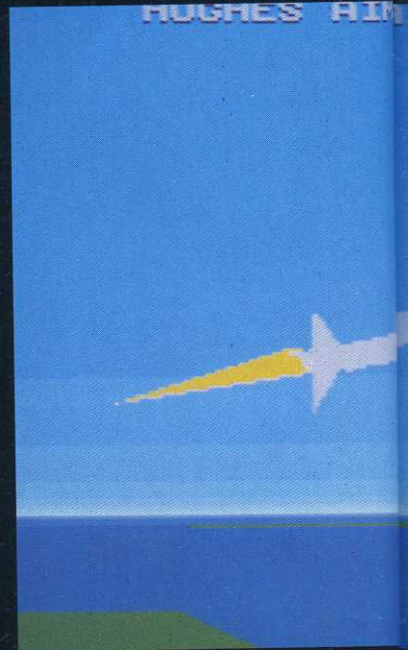
Des graphismes bien détaillés.

BIRDS OF PREY

Ce logiciel d'Electronic Arts ne va certainement pas laisser le public indifférent. Birds of prey vous propose quarante avions à piloter dans un univers réaliste, et en temps réel, s'il vous plaît! On attend sa sortie avec impatience

Argonaut est un groupe de programmeurs dont la tête de proue est Jez San. Ces développeurs ont bâti leur réputation à partir des deux hits qu'ont été Starglider et Starglider II. Spécialiste des graphismes vectoriels, Argonaut ne pouvait décemment pas échapper à l'exercice difficile qu'est la création d'une simulation de vol. Le projet démarre en 1988 avec la programmation "d'un jeu très simple". En 89, Electronic Arts qui achète le projet, annonce à presse la sortie de Hawk. Nous sommes en 91, le jeu vient d'être renommé Birds of Prey (Oiseaux de proie) et il est programmé pour une sortie en juin! "Nous sommes malheureusement tombés dans le piège classique des programmeurs qui développent un produit dont le concept n'a pas été bien défini au départ" explique Jez San. "Dans pareil cas, on se laisse embarquer dans une spirale infernale. On trouve, sans cesse, de nouvelles améliorations à apporter au jeu. Chaque fois qu'un produit similaire sort, on reprogramme le nôtre afin qu'il surpasse ce dernier. Mais notre simulation est fin prête maintenant et elle sortira en temps voulu".

Birds of prey fait partie de ces simulations qui sont à la fois très réalistes et parfaitement agréables à jouer. Tenez-vous bien, le jeu propose quarante types d'avions à piloter, parmi lesquels se trouve le Mirage F1 et le Rafale! La simulation "tourne" en temps réel et les performances de chaque appareil sont absolument identiques à

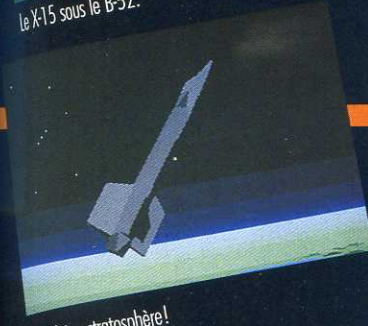


Animé, c'est spectaculaire!

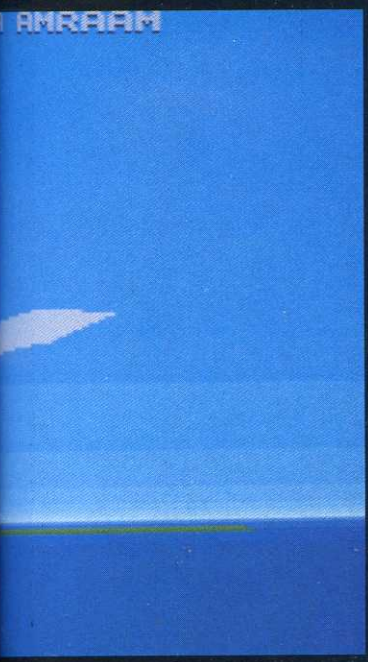
absolument identiques à ceux du véritable zinc! Piloter en temps réel présente un inconvénient, celui de traîner en longueur. Pas de panique, l'option skip vous permet d'atteindre immédiatement l'endroit désiré. "Cette option est valable si votre avion a suffisamment de fuel pour y arriver, affirme Jez. En fait, cette option ne court-circuite pas le trajet, elle ne fait qu'accélérer le temps. Le programme, lui, ne cesse à aucun moment de réactualiser toutes les données." Toutes les missions ont lieu dans un monde d'une taille considérable où le jour alterne avec la nuit (en temps réel également). Pour vous donner une idée, un jet voyageant à mach 1 prendrait, en temps réel, soixante-quinze minutes pour traverser le monde éhonté de Birds of prey! Les programmeurs ont choisi de ne pas faire référence à une guerre connue afin d'éviter toute connotation désagréable. C'est la raison pour laquelle les terrains d'action sont totalement fictifs. Le programme comporte douze types de missions à l'intérieur desquelles sont proposés plusieurs scénarii. Dans l'ordre, vous avez des missions d'interception, de supériorité aérienne, de bombardements, d'escorte de bombardier, d'appui des troupes terrestres et attaque au sol, patrouille, reconnaissance, parachutage de troupes, parachutage des vivres et équipements, bombardement en "furtif", reconnaissance en "furtif" et pilote d'essai (ouf!). Je pose une



Le X-15 sous le B-52.



En pleine stratosphère!

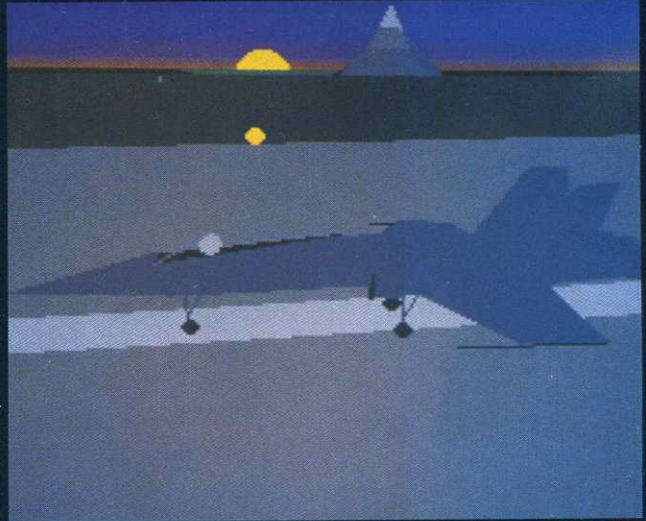


Où, on peut suivre le missile.

**PRE
VIEW**

Un respect des proportions.

question sur le nombre de scénarii à l'intérieur d'une catégorie de mission. On me répond: "Ils sont infinis"! Jez explique: "nous avons voulu donner un maximum de liberté au joueur. Le monde dans lequel évolue le joueur est vivant, c'est-à-dire qu'indépendamment de la mission qu'il entreprend, d'autres événements se déroulent également. Supposons que notre joueur ait une mission d'escorte de bombardiers. Il apprend, par radio, que ses copains se battent contre des chasseurs ennemis dans le cadre de leur mission, il peut très bien quitter sa formation et rejoindre ses copains pour les aider. Evidemment,

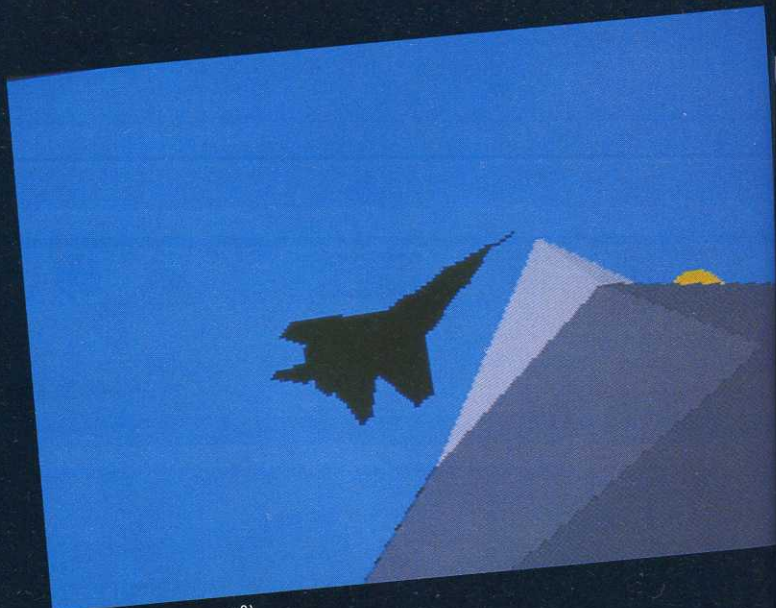


Décollage à l'aube.

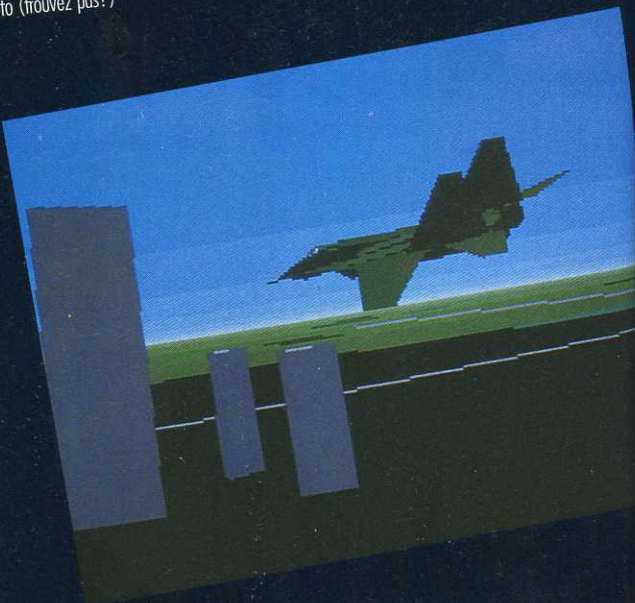


si le joueur n'est pas armé pour ce type de combat, il n'a pas intérêt à improviser de cette manière!" Par rapport aux autres simulations sur micro, Birds of prey est une des rares qui respectent l'échelle des objets. Par exemple, une montagne est gigantesque par rapport à un avion. La préversion que j'ai vu sur Amiga est réellement impressionnante.

Certains graphismes comme ceux du Stealth Fighter présentent des courbes, ce qui est un exploit en matière de graphismes vectoriels. Le système de jeu de Birds of prey est gérable par la souris et le clavier. Malheureusement, le jeu ne comporte pas de mode multi-joueurs. En outre, le tableau de bord sera identique sur tous les avions. "Quarante tableaux de bord différents auraient pris trop de place mémoire" me dit Jez. Cela dit, Birds of prey sera probablement l'un des grands jeux de l'année 91. Dans les simulations du genre, je ne vois que Death or Glory qui soit aussi bon, à moins qu'un éditeur ne dévoile une autre super-simulation! Birds of Prey sera disponible sur Amiga (1 Méga de ram), ST et PC (fin 91).



Superbe photo (trouvez pas?)



Rentrée à la base.

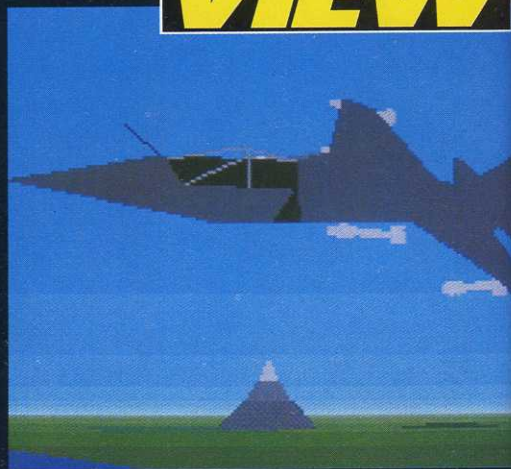


En piste!

PREVIEW



Le fameux Stealth Fighter.



Le Mirage F1.

ELECTRONIC ARTS

CHUCK YEAGER'S AIR



L'option replay.

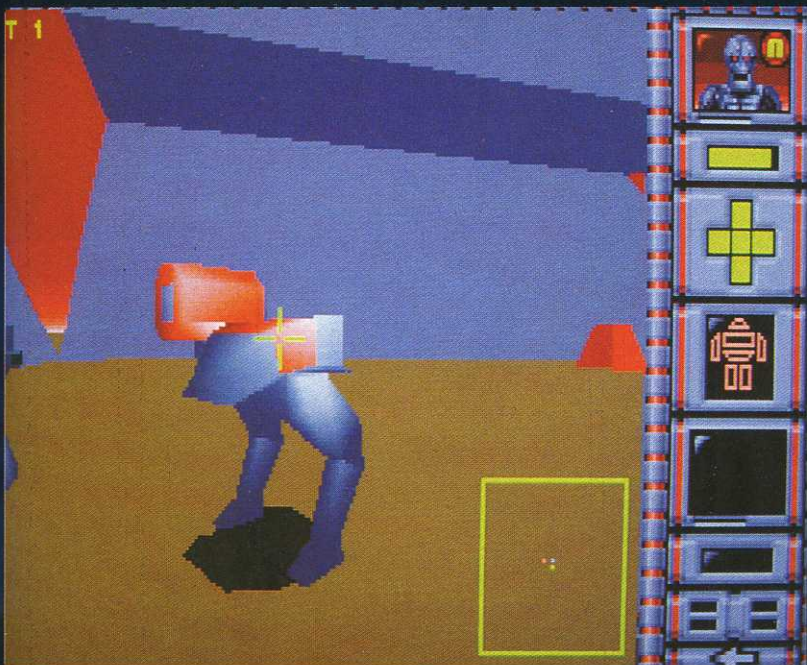
C'est de notoriété publique, Chuck Yeager est le premier pilote à avoir franchi le mur du son! Après vous avoir initié aux rudiments du pilotage dans des simulations qui portent son nom, Chuck va maintenant vous "coacher" dans l'art du combat aérien! Techniquement, Chuck Yeager's Air Combat utilise les mêmes routines que LHX Attack Chopper. Trois scénarios sont au menu: la Deuxième Guerre Mondiale, la Corée et le Vietnam. De plus, une option spéciale autorise l'affrontement entre des avions d'époques différentes! On retrouve également tous les ingrédients d'une bonne simulation: paramétrage des conditions de vol, option replay, choix de missions etc. Chuck Yeager's Air combat sera disponible sur PC vers la



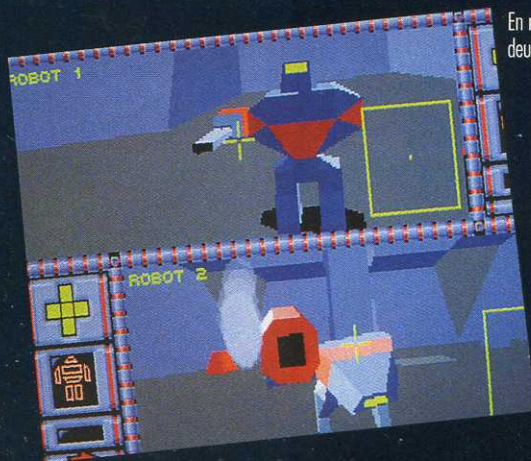
Le jet devrait normalement gagner (PC).

CYBERFIGHT

Tels des gladiateurs du futur, les robots de Cyberfight se battent jusqu' à la panne complète! Vous êtes le manager d'une équipe de six robots bipèdes et bien armés. But du jeu: opposer ses robots à ceux des équipes adverses, dans des combats individuels primés en espèces sonnantes et trébuchantes. Avant d'entrer dans l'arène, le joueur doit choisir le robot et l'arme susceptible de venir à bout de la machine à tuer adverse. Une fois dans l'arène, plus de gamberge éhontée, on dégomme avant d'être pulvérisé. Vos robots peuvent marcher, voler et surtout tirer! En mode deux joueurs, Cyberfight est, paraît-il, un régal! C'est programmé sur PC en graphismes vectoriels, ça bouge bien et c'est spectaculaire! Sortie prévue en août/septembre. Des versions Amiga et ST sont prévues.



Un bipède éhonté armé d'un canon!



En mode deux joueurs.



DESIGN CONSULTANTS

Katie Fisher
Byon Gorrabrant
Bill Fisher

En VGA, ça décoiffe!

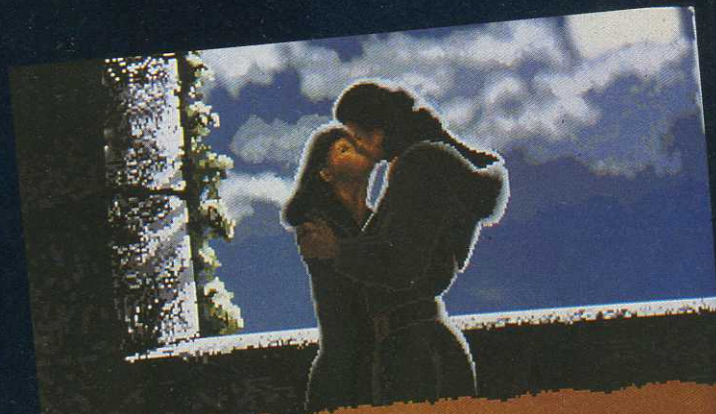
CASTLES

Vous mélangez de la bonne simulation économique et de l'aventure/stratégie et vous obtenez Castles. Doté de belles animations, ce jeu a, au moins, le mérite de sortir des sentiers battus.

Curieux, ce jeu d'Interplay qu'est Castles. Au premier abord, on croit avoir entre les mains une simulation économique médiévale! Il n'en est rien, Castles est beaucoup plus ambitieux que cela. Imaginez, un instant, que vous êtes un grand seigneur, à l'époque où les bardes sillonnent les routes, en quête de châtelains à divertir. Votre roi vient de vous nommer baron, duc ou prince éhonté d'une belle région très fertile. Mais vous n'avez pas de château dans ce nouveau fief. Obstacle insignifiant pour un noble de votre importance, il suffit d'atteler vos nouveaux sujets à la tâche! Mais avant d'en arriver là, vous devez choisir l'endroit où s'élèvera votre château. L'intérêt stratégique prime sur le confort ou la beauté du site. Choisissez donc un endroit facilement défendable. Ensuite faites le plan de votre humble bâtisse. Vous pouvez définir le nombre de tours, de murs (et leur hauteur), les entrées et la taille de votre donjon. Naturellement, tout cela est fort coûteux, heureusement que les impôts sont là pour ça! Fixez donc le montant de la dîme, la taille et autres gabelle que vos sujets doivent vous verser. Ensuite, constituez une équipe de maçons, de charpentiers et d'hommes à tout faire. A vous de définir le nombre d'ouvriers affectés à la construction de chaque section du château (mur, tour, etc.). Si vous désirez construire rapidement, augmentez les ressources humaines tout en sachant que cela vous coûtera plus cher. Une seule solution dans ce



En plein audience



ART by
Arlene Caberto
David Nelson
Meghan Rowntree

Interplay™

Love me tender

PRE VIEW



Carpentiers, maçons, forgerons, et autres artisans qualifiés voyagent en caravanes vers les côtes du Nord...

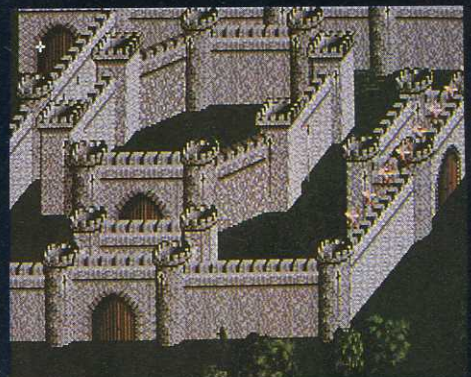
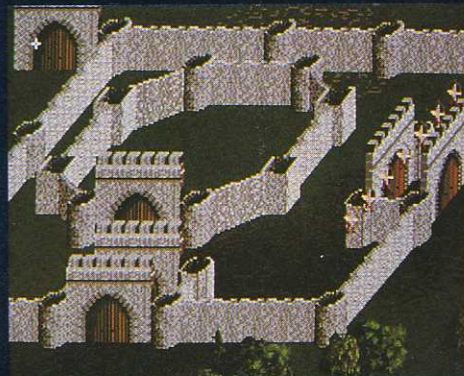
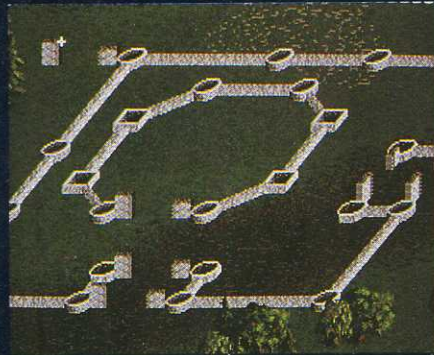
Votre domaine.

cas, augmenter les impôts au risque de mécontenter le peuple et de semer ainsi le grain de la révolte. Comme vous pouvez le constater, cette partie du jeu a des "relents" de Sim City! Mais Castles, et c'est la surprise, contient également un gigantesque jeu d'aventure où plusieurs intrigues naissent, évoluent et parfois, s'entrecroisent! Et tout ces événements se déroulent simultanément! Autrement dit, pendant que vous êtes en train de régler les problèmes inhérents à la construction du château, un messager peut vous demander de lui accorder une audience et c'est le début d'une intrigue. Au cours d'une partie, j'ai reçu trois messagers en l'espace de dix minutes. Un roi m'a offert sa fille en mariage, un vassal me demandait de l'aide pour mater une révolte et un homme, recherché par son seigneur, m'a supplié de le protéger. En fonction des situations, le programme vous propose une série de comportements à adopter. Vous devez choisir celui qui vous semble le plus approprié à la situation. Dans le cas du vassal en prise avec une révolte, j'avais le choix entre: remplacer les vassaux, envoyer des soldats pour mater la révolte ou remplacer le vassal tout en matant la révolte. Réfléchissez bien avant de prendre une décision car toute action entreprise influence directement le déroulement de tous les événements.

Est-ce tout ce que Castles offre? Non, un seigneur convoite les terres de ses ennemis ou amis, il fait la guerre, il a le droit de vie ou de mort sur son peuple, bref, il peut faire ce que bon lui semble. Castles vous fait, paraît-il, vivre des moments intenses! En outre, vous pourrez choisir, au départ, entre deux types de scénarii: réaliste (inspiré des faits historiques) ou épopée fantastique (avec mages et sorciers!). Castles sera disponible sur PC en juillet et sur Amiga (fin 91).



Plan du château.



ACTIVISION : LA RENAISSANCE

news • previews



HUNTER

Les jeux qui utilisent la 3D faces pleines ne provoquent plus l'effet de surprise et d'admiration du début. C'est normal, on s'habitue à tout, et l'évolution veut que le top d'une époque devienne monnaie courante quelques mois après. Mais là, avec

Hunter, la 3D prend une nouvelle dimension: l'effet est saisissant grâce à des techniques de zooms sur personnage et sur véhicules, et grâce à une rapidité d'exécution assez impressionnante. En plus, les formes animées à l'écran sont très colorées, et assez précises: on est loin des vaisseaux à six faces, là les véhicules ont de très nombreuses facettes.

Deux mots de l'histoire, tout de

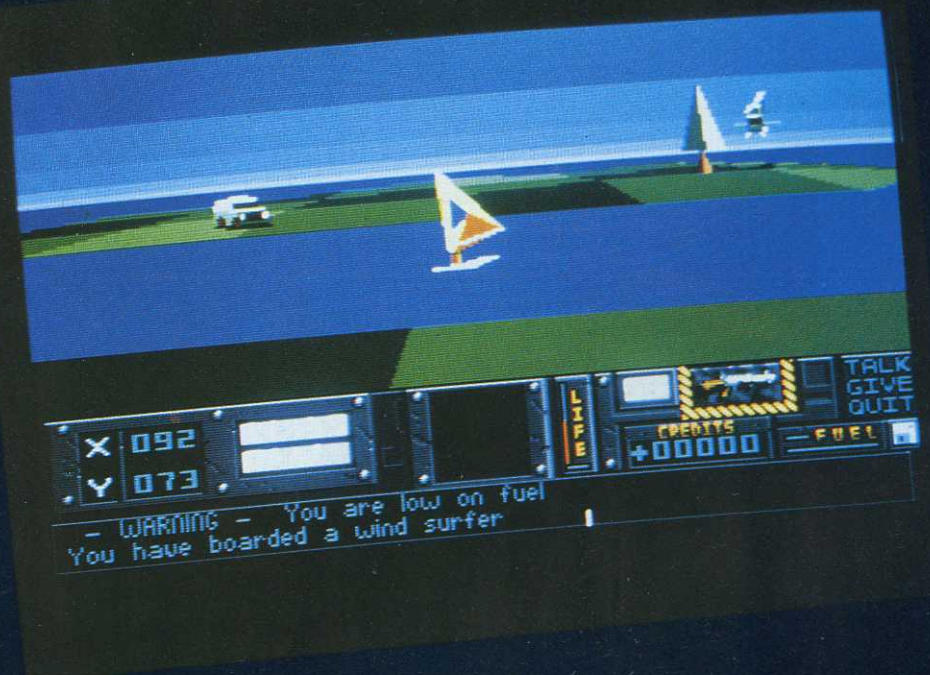
Mélange d'évolution et de réalisations classiques mais attendues, Activision débarque avec sept nouveaux produits, présentés dans ces pages, qui risquent fort de marquer l'actualité des mois à venir.



**PRE
VIEW**

sources, et de nombreux types de véhicules: hélico, jeep, tank, et même planche à voile.

Hunter, preview sur Amiga, sortie sur ST et Amiga en août.



même, vous dirigerez un soldat hyper entraîné, tant qu'à faire autant entrer dans la peau d'un héros, parce que si vous dirigez le moindre crétin minable, le jeu s'arrête au bout de dix secondes parce que vous supportez pas tellement les coups de laser. Ce soldat éhonté, donc, effectue différentes opérations de sabotage sur des îles qui viennent d'être envahies. Ces missions vous forceront à utiliser toutes vos res-

Beast Busters
 Programming by Henry Clark
 Graphics by Andrew Pang and Ken Jarvis



BEAST BUSTER

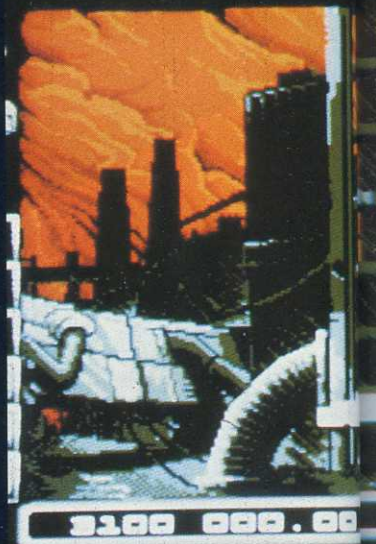
Activision s'aventure dans le domaine du déjà vu: les ressucées d'Operation Wolf. Même si le thème n'est plus lié au terrorisme et à l'armée, le principe reste le même: vous dirigez un personnage, qui voit arriver devant lui de gros monstres, de toutes formes, qui tentent par tous les moyens de lui fendre le crâne parce que ça les fait rire au plus haut point. En fait, l'incompatibilité d'humeur entre les Terriens et les Extra-Terrestres ne vient que cette divergence à apprécier ce qui est drôle. Pour un Terrien, une tarte à la crème dans la gueule c'est hilarant, pour un Plutonien c'est d'éclater une tronche à

grand coup de pioche. Le choc éhonté des genres.

Enfin, bref, dans Beast Busters vous parcourrez sept niveaux, ayant soit un déplacement de face, soit un scrolling gauche/droite.

Chaque niveau se voit terminer par un monstre de fin, et le jeu lui-même s'achève avec la lutte contre le professeur, dans un vaisseau spatial. A noter qu'il est possible de jouer à deux en même temps, ce qui prouve que les programmeurs d'Activision ont oublié d'être crétiens car à deux c'est toujours plus drôle. Aussi drôle qu'un crâne fendu en deux.

Beast Busters, preview sur Amiga, disponible en juillet sur ST et Amiga.



DEUTEROS

Un astéroïde énorme a traversé l'atmosphère terrestre pour finir dans l'Océan Pacifique. Le cataclysme qui suivit ce choc fut terrible, si terrible que toute vie humaine disparut de la surface du globe. La seule chance pour la planète d'être repeuplée venait d'une colonie terrienne éhontée, la Lune, et de ses habitants exilés. Le commandant de la base lunaire entama un projet de repeuplement, un projet à très grande échelle qui impliquait aussi l'aide des formes de races humaines qui vivaient

Beast Busters
 Programming by Henry Clark
 Graphics by Andrew Pang and Ken Jarvis



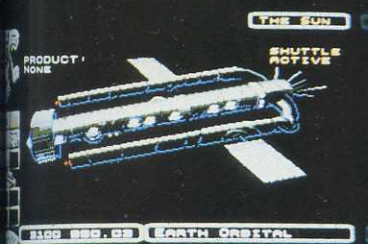
Beast Buster

ACTIVISION

sur d'autres planètes, et qui s'étaient adaptées depuis.

Dans Deuterios, le commandant de la base lunaire, c'est vous. Vous devrez donc diriger les opérations, tout organiser. Il faudra trouver les ressources nécessaires au redémarrage de la vie, il faudra trouver le moyen de rendre cette planète dévastée à nouveau habitable. C'est le challenge que vous propose Activision avec Deuterios.

Preview sur Amiga, sortie en août sur ST et Amiga.



Deuterios.



Battletech II.

BATTLETECH II

Le prochain produit d'Infocom, distribué par Activision, donc, ne sera pas une nouveauté totale puisqu'il s'agit du deuxième volet d'une aventure futuriste qui avait passionné bon nombre de joueurs. Cette suite, c'est Battletech II, qui met à nouveau en scène les géants de métal, sur-armés qui vont se taper dessus avec une rage encore plus terrible.

Les machines mises à la disposition du joueur sont nombreuses et variées: des tanks, des voitures, des véhicules volants. Les scénarios éhontés mettant en scène tous ces appareils sont au nombre de 25, et ont lieu sur cinq planètes différentes, avec une stratégie différente à chaque fois, et de nombreuses façons d'arriver à la fin d'un scénario.

Comme dans le premier, vous dirigez Iason Youngblood, qui a retrouvé son père (c'était le but du premier épisode), l'action a lieu 20 ans plus tard, et maintenant il doit préserver son monde des envahisseurs: les Clans.

Ce jeu sur PC utilise le mode 256 couleurs, les machines de guerre utilisent la synthèse vocale, et les bruitages et autres musiques utilisent les principales cartes sonores du monde des compatibles.

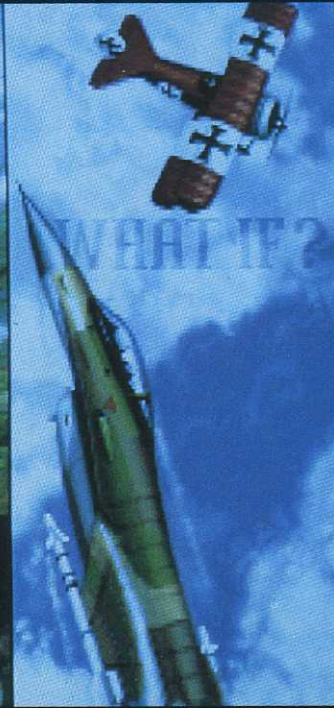
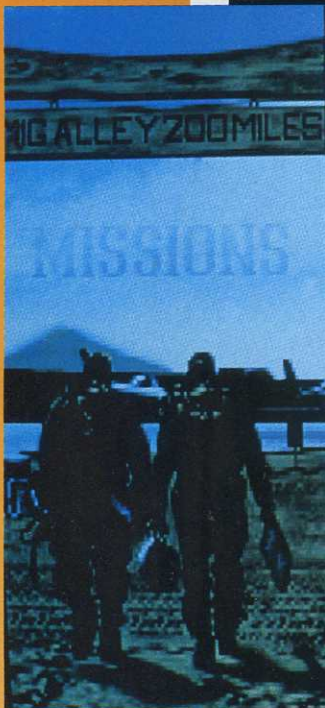
Battletech II, disponible en septembre sur PC et compatibles.

Battletech II.



**PRE
VIEW**

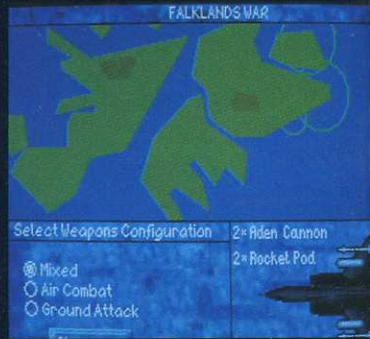
DEATH OR GLORY



Man, mort!, un Mirage, un Harrier, les listes c'est gonflant, un F-16, un Mig-23, t'aurais dû le mettre à côté de Mig 15, c'est plus esthétique, et c'est tout.

Si tout cela ne suffit pas, vous pouvez même piloter un avion d'une époque dans une autre époque. Un rase-motte éhonté en Mig-23 au-dessus des tranchées de Verdun en ayant en face de soi des ennemis pilotant des Mirages, c'est possible avec Death or Glory.

Death or Glory, preview sur PC, disponible en octobre-on-a-encore-le-temps-de-crever.



news • previews

Ce nouveau simulateur de vol, Death or Glory, ne se contente pas d'agrandir la liste des jeux de ce type, mais tente, en quelque sorte, de les résumer tous. En effet, ces deux mots sont très à la mode au sein de la rédaction de Joystick. En effet, nous les utilisons très souvent pour parler. En effet, nous commençons quasiment toutes nos phrases par "en effet", dans Death or Glory vous choisissez carrément dans quelle époque vous voulez voler, et vous battre, et par là même, quel

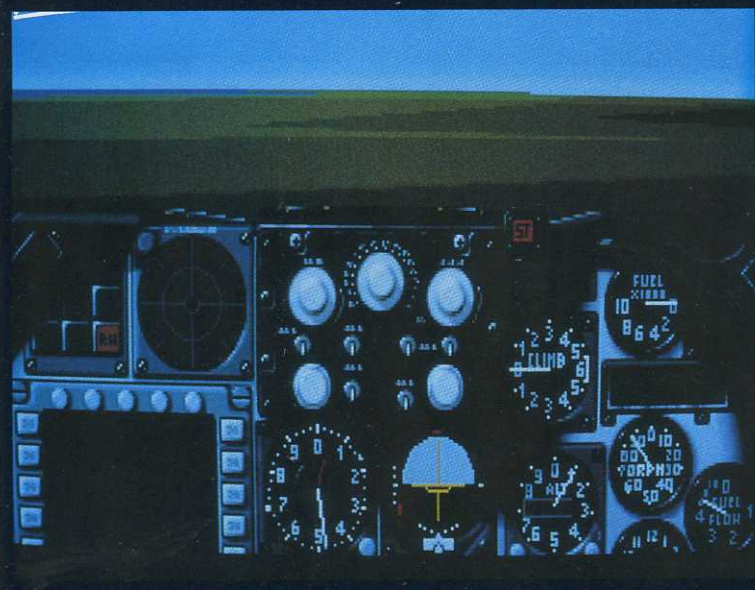
avion vous voulez piloter.

Il y a douze missions différentes, dans douze avions différents, et dans six parties du monde différentes (je ne devrais pas dire "différent" si souvent, c'est pas à la mode du tout). Vietnam, Corée, première guerre mondiale, deuxième, guerre des Malouines, et tout ça contre les meilleurs pilotes du monde.

Pour ce qui est des avions, votre manche sera relié à un Sopwith Camel, un Fokker DRI, un Spitfire, un Messerschmidt 109, un F-86 Sabre, un Mig 15, un F-4, un Phantom, un Pac-

R-TYPE II

Les grands méchants qui dirigent notre univers ont parfois du mal à comprendre les choses. Je sais pas, moi, si on m'envoyait un super-mec à bord de son super-vaisseau, et que celui-ci éclatait tout ce qui bouge, butait toutes mes armées, et qu'il rasait mes installations militaires, normalement je comprendrais qu'on veut plus entendre parler de moi, et j'irais finir ma vie au fond d'un hospice pour anciens dictateurs désabusés. Mais là, Evil



Death or Glory.

ACTIVISION



R-Type II

R-Type II

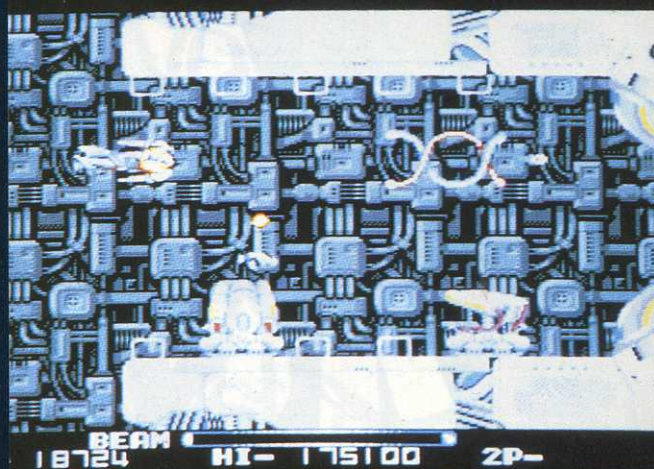
Bydo, le grand méchant de R-type revient à l'assaut, et continue à gonfler avec ses idées de maître de l'univers en se montrant plus belliqueux que la dernière fois. Bien sûr, le grand conseil universel lui a envoyé un super-mec, à bord de son super-vaisseau, mais ce n'est pas le même que la dernière fois, car celui-ci est au repos, dans un hospice pour héros abusés.

Le déroulement du jeu est classique: shoot'em up horizontal, les monstres arrivent par vagues, et la

mort de certains d'entre eux vous apporte des bonus éhontés. Comme dans le premier épisode, vous obtenez un tir plus puissant en effectuant une pression prolongée sur le bouton de feu.

Il n'y avait pas encore de bruitages dans la preview, mais le résultat final devrait combler les amateurs du genre au plus haut point. Il n'y avait pas encore de bruitages dans la preview, mais le résultat final devrait gonfler les destructeurs du genre au plus haut point.

R-Type II, preview sur Amiga, sortie en juillet sur ST et Amiga.



F-14 TOMCAT

Le fils du patron d'Activision doit être en pleine période maquettes d'avions, parce que là, ça fait le deuxième simulateur de vol qui nous tombe sur les disquettes venant de l'éditeur éhonté américain. Le gros avantage, annoncé par l'éditeur, donc à vérifier plus en détail quand on aura une version finale, c'est que F-14 TOMCAT est jouable aussi bien pour les débutants que les habitués éhontés des simulateurs. Avec autant d'intérêt pour chacun.

Les missions militaires du jeu vous emmèneront en Irak, en Lybie, en Amérique centrale ou en Corée (la

guerre de Corée est à la mode. Ils ont envie de nous en faire une autre? La Corée du Nord sera-t-elle la nouvelle dictature communiste à être sauvée par les zorros américains?).

Les vues proposées au cours de l'action, en vol, sont variées, et permettent de voir son avion en entier aussi bien que celui de l'ennemi. De nombreuses armes, un système de transmission avancé, et des graphismes en 3D faces pleines, contribuent à faire entrer le joueur dans la peau d'un Top Gun.

F-14 Tomcat, preview sur PC, disponible en août.



F-14 Tomcat.

**3615
JOYSTICK**

**5000
ASTUCES
EHONTEES
A CONSULTER
24H SUR 24**

DANBOSS

DANBISS



JEUX CRACK

GAGNEZ JUSQU'À 1000 F

**PAR CHÈQUE, EN
VOUS 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 lemmings!!!

Bande de petits veinards, à force d'être en vacances vous devez vous embêter à mort devant vos bécanes aux joysticks déglingués. Mais heureusement Jeux Crack est là pour vous donner des tonnes de bidouilles sur tous les jeux où vous êtes bloqués.

Il faut quand même que ça marche dans les deux sens!! On attend donc vos tonnes de bidouilles à vous et rien qu'à vous! N'oubliez pas de préciser quelle ordinateur ou console vous avez.

Le concours qui a été publié dans le dernier numéro est encore valable jusqu'au 10 mai, alors dépêchez vous si vous voulez gagner un des nombreux lots.

Eh bien, bon soleil à tous et à dans un mois!

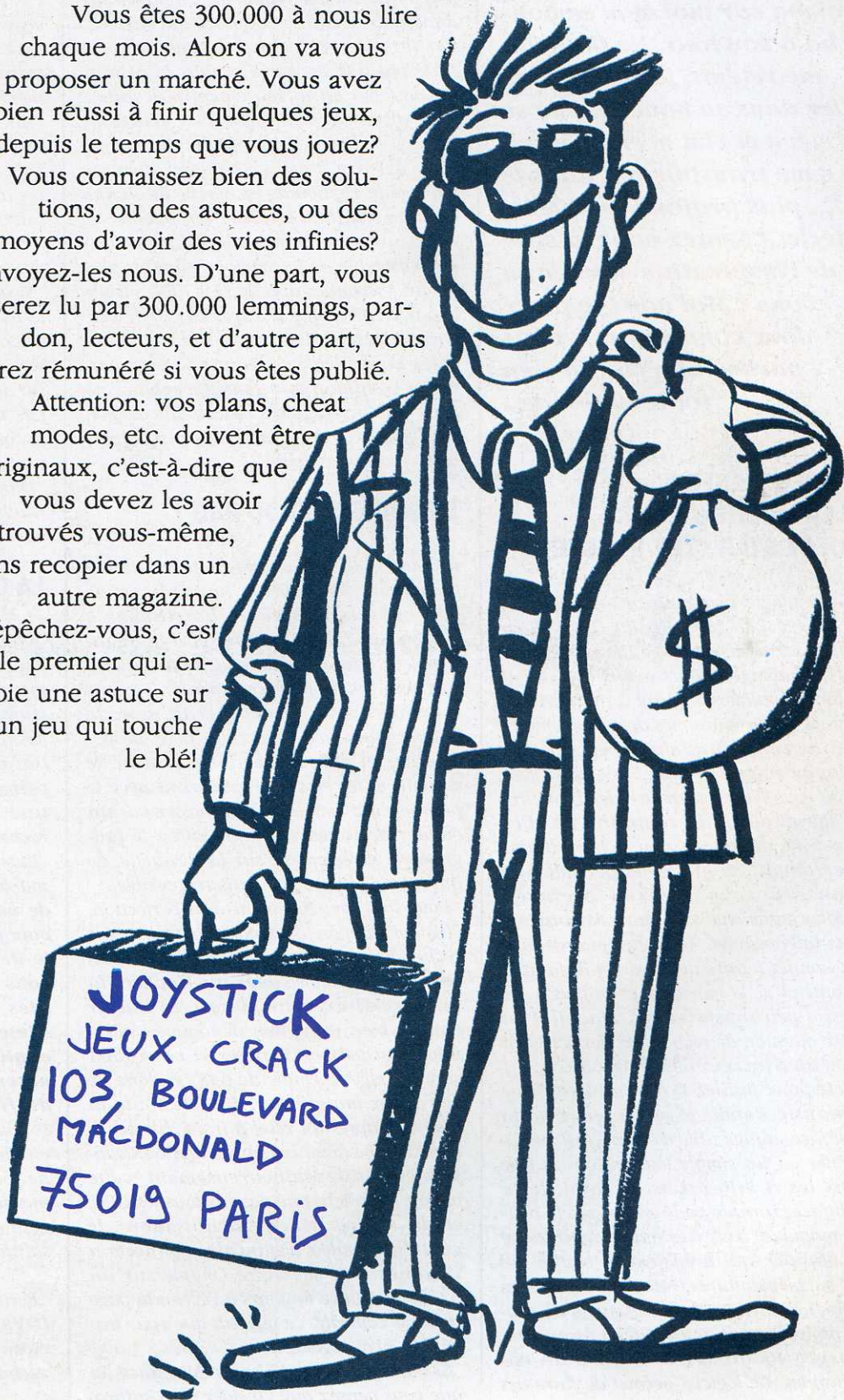
DANBOSS & DANBISS

CE MOIS-CI
UN SUPER JACK'S POKE
DE 11800F

VEINARDS!

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

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



Salut les Kids.
Si l'idée ne vient pas toujours à l'homme, l'homme doit parfois venir de lui-même à l'idée (comme dirait Johnny). Voici donc pour cela un court extrait d'un ouvrage rédigé par un jeune confrère : "(...) Elle tomba sur moi et m'emboucha à son tour. Ne pouvant me retenir, je me laissais aller dans sa bouche. Elle se releva et vint m'embrasser, me transportant dans le plus profond du 20ème siècle..." Sentez-vous la sève de l'inspiration monter en vous ? Moi non ! Je peux donc commencer à vous parler informatique en toute quiétude...

LE SOLO D'ENFER DE LA MULTIFACE (GUEST STAR : THE INSIDER)

Si le mois dernier nous avions appris et fort apprécié les capacités du HACKER en matière de désassemblage, de recherches, et d'assemblages. Nous avons également déploré ses faiblesses quant à sa discrétion vis-à-vis des programmes déjà en mémoire qu'il dérangerait quelque peu (c'est le moins qu'on puisse dire). Avec la MULTIFACE, vous l'aviez peut-être déjà compris, il s'agirait plutôt du contraire. En effet, celle-ci ne détruit en rien le programme interrompu, ce qui vous permet une relance à coup sûr (ou presque). Malheureusement, exit toutes les instructions intéressantes. Vous êtes maintenant condamnés à faire des pokes et à dumper le contenu de la mémoire, et en plus à des vitesses peu satisfaisantes. Mais il n'est guère question de rechercher des octets en lisant un à un ceux de la mémoire !

C'est pour pallier à ces faiblesses que Romantic Robot, le concepteur de la Multiface, a jugé utile d'éditer l'Insider. Ce dernier est un simple logiciel, qui se loge dans les 8 kilo-octets de RAM de la Multiface. Lorsque vous en pressez le bouton magique, vous êtes maintenant dirigé sur l'Insider, qui a également besoin des 64K supplémentaires (mieux vaut alors les avoir !), ainsi que de sa disquette de programme, car chacune des options est chargée au fur et à mesure de vos demandes. Ce logiciel permet de faire des

Cours de Bidouilles POUR CPC

désassemblages et des recherches sur TOUTE la mémoire vive (ou même morte). En fait, le principal problème est que la fenêtre de travail représente environ huit lignes sur soixante colonnes en mode 2, car l'Insider ne veut pas avoir trop de RAM vidéo à stocker. De plus, la gestion des touches est affreusement mal faite : pour arrêter le défilement d'un désassemblage à la ligne désirée, il faut être armé d'un certain courage ! Enfin, dernier point noir, l'option de recherche de chaîne hexa ou ASCII est beaucoup trop lente : il faut plus de trente secondes pour parcourir l'ensemble de la mémoire (jamais plus de cinq secondes avec le HACKER, s'il n'y a pas d'affichage d'adresse). Bien sûr, l'Insider possède l'avantage radical de son hôte : la possibilité de revenir au programme, à condition toutefois que celui-ci ne fasse pas trop d'accès directs au disque, car l'Insider doit en faire lui aussi, et perturbe parfois les choses.

L'EQUIPEMENT DU PRO ?

Comme vous l'avez compris, le but du jeu pour nous, bidouilleurs invétérés, est de pouvoir interrompre un programme à tout moment, d'en explorer et d'en désassembler toute la mémoire, de la modifier à son goût, et de relancer ensuite le cours du programme. L'idéal serait donc le couple Multiface + Hacker, pour désassembler et rechercher les vies avec le second, et les essayer rapidement avec le premier, qui évite d'avoir à passer par un éditeur de secteurs pour modifier le programme directement sur la disquette, ce qui n'est d'ailleurs pas toujours possible.

Pour toucher réellement à la perfection, l'Insider s'impose également, pour pouvoir rechercher des octets et désassembler dans les zones inaccessibles au Hacker (la mémoire écran entre autres). Le Hacker possède bien un option dénommée 'alternate', qui permet d'utiliser la bank RAM comme page normale de 64K, et donc de retrouver malgré tout intacte toute la mémoire après un reset à froid, car celui-ci ne touche absolument pas aux 64K supplémentaires. Malheureusement, cette option ne fonctionne pas sur tous les CPC, et elle est très délicate d'utilisation : le contrôleur vidéo n'étant pas connecté à l'extension de mémoire (même sur un 6128), il affiche toujours à l'écran la page de RAM centrale, ce qui fait que vous travaillez à l'aveuglette !

Si vous possédez déjà une Multiface, et que vous pensez que l'Insider vous suffira,

puisqu'il a, après tout les mêmes fonctions que la Hacker, détrompez-vous ! Ce dernier ne doit en fait être utilisé que dans le cas d'opérations très ponctuelles, car son ergonomie est si faible qu'il est totalement exclus de l'intégrer dans notre méthode de travail générale, et de l'utiliser régulièrement à ce titre.

Attention ! Ce n'est pas parce que vous disposez de la totalité de cet équipement qu'il faut vous croire autorisé à vous séparer du bon vieux Discology, qui peut toujours servir à essayer vos trouvailles lorsque les interfaces ne vous le permettent pas (cela arrive parfois).

Si la combinaison idéale est de posséder le tout, il existe certaines combinaisons interdites : la Multiface seule, qui ne vous servira qu'à faire les pokes de JOYSTICK sur vos jeux préférés (comment ça "c'est pas terrible" ?), et même cette dernière accompagnée de son Insider n'est guère pratique à utiliser.

Dans tous les cas, il s'avère donc que le Hacker est vivement recommandé, voire même indispensable !

LA CONCLUSION DU PRO ?

Voilà terminé ce grand tour d'horizon des interfaces en tous genres qui vous permettent de bidouiller encore mieux vos jeux préférés. Le mois prochain, nous ferons un grand résumé des méthodes de travail, avec et sans interface, pour vous permettre d'avoir une vue synthétique, et une démarche cohérente dans vos recherches.

Et pour la suite, je fais appel à vous, estimables (et estimés) lecteurs. **C'est à vous de me dire ce que vous souhaiteriez voir figurer dans cette page mensuelle de technique CPC: souhaiteriez-vous voir développées, ou approfondies, certaines parties des cours? Aimerez-vous par exemple une explication détaillée du programme assembleur du pokeur automatique de fichiers?** Bien entendu, nous ne sommes absolument pas cantonnés aux vies infinies: il serait intéressant d'aborder de près d'autres sujets techniques, et j'aimerais, sur ce point, vos idées et vos suggestions, de façon à mieux pouvoir vous satisfaire...

Ecrivez moi à Joystick ou sur le 36 15 JOYSTICK en BAL MAUBERT, pour répondre à vos attentes...
Atchao bonsoir les Kids !

JEUX... CRACK AMSTRAD

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

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

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

METHODE D'UTILISATION DES PATCHS

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

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

Voici la marche à suivre :

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

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

METHODE D'UTILISATION DES POKES

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

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

- Chargez le jeu
- Pressez le bouton rouge de la MULTIFACE
- Appuyez sur T
- Appuyez sur H
- Si votre poke est compris entre les adresses &2000 et &4000, appuyez sur *
- Appuyez sur la barre d'espace
- Tapez l'adresse (sans le &), puis tapez le poke (toujours sans le &)
- Appuyez sur ENTER/RETURN
- S'il y a plusieurs pokes, répétez l'opération (appuyez sur espace...)
- Si, après un poke entre &2000 et &4000, vous avez un poke entre &0000 et &2000, appuyez à nouveau sur *
- Appuyez sur ESC
- Appuyez sur R
- Terminé !

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

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

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

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

JEUX... CRACK AMSTRAD

CHICAGO 90

(COMPIL)

```
10 REM Temps infini sur CHICAGO 90 version K7
20 REM Pour la compil 'DRIVERS' UBI SOFT
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 CLS:OPENOUT"JOY":MEMORY &57F:CLOSEOUT
50 LOAD"!CH64K.BIN",&580
60 POKE &F43,0:CALL &580
```

ACTION FIGHTER

(COMPIL)

```
10 REM Vies infinies sur ACTION FIGHTER K7
20 REM Pour la compil 'DRIVE ME CRAZY'
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &3FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A010:READ AS:A=VAL("&"+AS)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>1485 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE...":CALL &BB06
90 CLS:LOAD"!LOADER.BIN":CALL &A000
100 DATA 21,09,A0,22,33,80,C3,00,80,AF,32,54,7A,C3
110 DATA 78,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

BIG FOOT

(COMPIL)

```
10 REM Vies infinies sur BIGFOOT
20 REM Pour le pack D7 CODEMASTERS QUATTRO No.7
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A04B:READ AS:A=VAL("&"+AS)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>7013 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 0:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,11,00,BF,32,0E,BC,ED,53,0F,BC,21,21
110 DATA A0,01,80,00,ED,B0,21,00,80,11,70,01,01,00
120 DATA 10,D5,ED,B0,C9,21,14,BF,22,8A,41,3E,C3,32
130 DATA 89,41,3E,C9,32,0E,BC,AF,C3,47,41,3E,01,32
140 DATA 71,01,21,22,BF,22,E9,01,C3,70,01,3E,A7,32
150 DATA F5,0F,C3,40,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

BADLANDS

```
10 REM Argent infini sur BADLANDS version Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MEMORY &3FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A024:READ AS:A=VAL("&"+AS)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>2630 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
80 CLS:LOAD"DISC",&9000:CALL &A000
90 DATA 21,00,90,11,00,01,01,00,10,ED,B0,21,1D,A0
100 DATA 11,40,00,ED,53,8B,01,01,40,00,ED,B0,C3,00
110 DATA 01,AF,32,40,4E,C3,00,06,00,00,00,00,00,00
```

GREMLINS II

```
10 ' INVINCIBILITE ET CHOIX DU TABLEAU POUR GREMLINS 2
20 ' PAR DAVID SIKI - CPC 6128 DISK
30 ' (C) JOYSTICK 1991
40 FOR A=&50 TO &9F:READ AS:B=VAL("&"+AS):POKE A,B:C=C+B:NEXT
50 IF C<>6978 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATA !":END
60 MODE 2:INPUT"QUEL TABLEAU ? (1-4) ",T
70 IF T<1 OR T>4 THEN 60
80 MODE 2:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
85 POKE &A0,&16:POKE &4F,T
90 MEMORY &7000:CALL &BB00:CALL &BB06:LOAD"DISK":CALL &50
100 DATA 21,5A,80,11,00,A0,01,1B,00,ED,B0,EB,36,C9,CD,00,A0,21,6A,00
110 DATA 22,BF,80,C3,75,80,3A,4F,00,32,04,55,21,79,00,22,97,55,C3,1C
120 DATA 06,21,4F,00,46,34,21,97,00,23,23,10,FC,5E,23,56,AF,12,21,00
130 DATA C0,11,01,C0,01,FF,3F,75,ED,B0,C3,1C,06,7B,1A,42,16,E1,16,E8
```

BOUNTY HUNTER

(COMPIL)

```
10 REM Vies infinies sur BOUNTY HUNTER
20 REM Pour le pack D7 CODEMASTERS QUATTRO No.8
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A04B:READ AS:A=VAL("&"+AS)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>6772 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 1:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,11,00,BF,32,38,BC,ED,53,39,BC,21,21
110 DATA A0,01,80,00,ED,B0,21,00,80,11,70,01,01,00
120 DATA 10,D5,ED,B0,C9,21,15,BF,22,8E,41,3E,C3,32
130 DATA 8D,41,3E,C9,32,38,BC,3E,01,C3,4B,41,3E,02
140 DATA 32,71,01,21,23,BF,22,01,02,C3,70,01,AF,32
150 DATA BE,37,C3,35,29,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

BLADE WARRIOR

(COMPIL)

```
10 REM Invincibilité sur BLADE WARRIOR
20 REM Pour le pack D7 CODEMASTERS QUATTRO No.8
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A04C:READ AS:A=VAL("&"+AS)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>7154 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 0:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,11,00,BF,32,38,BC,ED,53,39,BC,21,21
110 DATA A0,01,80,00,ED,B0,21,00,80,11,70,01,01,00
120 DATA 10,D5,ED,B0,C9,21,15,BF,22,8E,41,3E,C3,32
130 DATA 8D,41,3E,C9,32,38,BC,3E,02,C3,4B,41,3E,03
140 DATA 32,71,01,21,23,BF,22,E9,01,C3,70,01,3E,C9
150 DATA 32,85,02,C3,A8,61,00,00,00,00,00,00,00,00
```

BRAINACHE

(COMPIL)

```
10 REM Vies infinies sur BRAINACHE
20 REM Pour le pack D7 CODEMASTERS QUATTRO No.7
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A04B:READ AS:A=VAL("&"+AS)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>6763 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 1:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,11,00,BF,32,38,BC,ED,53,39,BC,21,21
110 DATA A0,01,80,00,ED,B0,21,00,80,11,70,01,01,00
120 DATA 10,D5,ED,B0,C9,21,15,BF,22,8A,41,3E,C3,32
130 DATA 89,41,3E,C9,32,38,BC,3E,01,C3,47,41,3E,02
140 DATA 32,71,01,21,23,BF,22,0D,02,C3,70,01,AF,32
150 DATA 15,73,C3,54,6E,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```


JEUX... CRACK AMSTRAD

AMC

Pour être invulnérable, recherchez les octets 2Ø 1E C5 DD 7C et remplacez le 2Ø PAR 18.
(David Forgette)

AMC

Pour être invulnérable, POKE &929B,&18
(David Forgette)

PICK'N PILE

Pour avoir du temps infini, POKE &778,&C9.
Pour avoir des vies infinies, POKE &824,Ø.
(David Forgette)

GREMLINS II

Pour être invulnérable:
Tableau 1: POKE &1A7B,Ø
Tableau 2: POKE &1642,Ø
Tableau 3: POKE &16E1,Ø
Tableau 4: POKE &16E8,Ø
Choix du tableau:
Pendant le menu, POKE &55Ø4, numéro du tableau (1 à 4)
(David SIKA)

GREMLINS II

Pour choisir votre tableau de départ, recherchez les octets 3E Ø1 C3 ØØ Ø4 et remplacez-le Ø1 par le tableau désiré.
Pour être invulnérable, recherchez les octets 28 Ø1 35 et remplacez-les par 28 Ø1 ØØ (Manipulation à faire 4 fois (1 par tableau!)).
(David SIKA)

GREMLINS II

Pour choisir votre tableau de départ, allez à la piste 5, secteur E9, adresse \$199, et remplacez-le Ø1 par le tableau désiré (Ø1-Ø4).
(David SIKA)

GREMLINS II

Pour être invulnérable au Tableau 1, allez à la piste 11, secteur E9, adresse 5F, et remplacez-le 35 par ØØ.

Pour être invulnérable au Tableau 2, allez à la piste 19, secteur E9, adresse 5F, et remplacez-le 35 par ØØ.

Pour être invulnérable au Tableau 3, allez à la piste 28, secteur E4, adresse C5, et remplacez-le 35 par ØØ.

Pour être invulnérable au Tableau 4, allez à la piste 36, secteur E9, adresse CC, et remplacez-le 35 par ØØ.
(David SIKA)

LINE OF FIRE

Pour avoir de l'énergie infinie: POKE &71A1,Ø
POKE &7B79,Ø
(David SIKA)

LINE OF FIRE

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets C6 Ø3 77 et remplacez-les par C6 ØØ 77. Puis recherchez les octets C6 ØF 77 et remplacez les par C6 ØØ 77.
(David SIKA)

TOTAL RECALL

Pour avoir de l'énergie infinie aux niveaux 1, 3, et 5, faites: POKE &13FE,Ø
POKE &2Ø55,Ø
POKE &2633,Ø
POKE &3EB6,Ø.

Pour avoir de l'énergie infinie aux niveaux 2 et 4, faites: POKE &43EØ,Ø
POKE &5164,Ø
POKE &5242,Ø.

Pour avoir du temps infini, faites POKE &22D9,Ø.

Pour avoir des munitions infinies, faites POKE &1BC3,Ø.
Pour changer de niveau en pressant RETURN, faites POKE &86ØØ,1.
(Carine & Nicolas)

DICK TRACY

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &443C,Ø.
Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &5DC6,Ø.
Pour avoir des munitions infinies, faites: POKE &4374,&3E
POKE &4375,&ØE
POKE &4376,&32

POKE &4377,&79
POKE &4378,&A2
POKE &437A,Ø
POKE &596C,Ø
POKE &5AØD,Ø
POKE &5AB2,Ø
POKE &58ED,Ø
POKE &5992,Ø
POKE &5A33,Ø.

Pour choisir votre niveau de départ, faites:

POKE &4315,&CD
POKE &4316,&Ø3
POKE &4317,&54
POKE &4318,&3E
POKE &4319,XX
POKE &431A,Ø
(XX étant compris entre Ø et 4).
(Carine & Nicolas)

CITY SLICKER

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &3ØF7,&18.
Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &2238,&C9.
Pour avoir du temps infini, faites POKE &5ØBC,Ø.
Pour avoir des pilules énergétiques infinies, faites POKE &18AB,Ø.
(Carine & Nicolas)

TIME FIGHTER

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &187F,&A7.
Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &1A6B,&B6.

BIGFOOT

Compilation QUATTRO N°7

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &ØFF5,&A7.

BRAINACHE

Compilation QUATTRO N°7

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &7315,Ø.

GHOST HUNTERS

Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &82C1,Ø.

ATOM ANT

Pour avoir des vies infinies, faites: POKE &18DC,Ø
POKE &1918,Ø.

STUN RUNNER

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &Ø31A,Ø
POKE &Ø31B,Ø
POKE &Ø31C,Ø.

SUPER HERO

Compilation QUATTRO N°7

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &1A63,Ø.

BOUNTY HUNTER

Compilation QUATTRO N°8

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &37BE,Ø.

BLADE WARRIOR

Compilation QUATTRO N°8

Pour être invincible, faites POKE &Ø285,&C9.

NINJA MASSACRE

Compilation QUATTRO N°8

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

DALEY THOMPSON'S

OLYMPIC CHALLENGE

Compil. DOUBLE ACTION

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &17DE,Ø.

CHICAGO 9Ø

Compilation DRIVERS

Version K7
Pour avoir du temps infini, faites POKE &ØF43,Ø.

BADLANDS

Pour avoir de l'argent infini, faites POKE &4E4Ø,Ø.

ACTION FIGHTER

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &BA54,Ø.

JEUX... CRACK AMSTRAD

DICK TRACY

```
10 REM Energie et munitions infinies
20 REM Et choix du level
30 REM Sur DICK TRACY (Disk)
40 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 MEMORY &9FFF:FOR p=&A580 TO &A5EF
60 READ a$:a=VAL("&" + a$)
70 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
80 IF ck<>&24D6 THEN 90 ELSE GOTO 100
90 PRINT"Erreur dans les datas !":END
100 MODE 1:INPUT"Level de départ (1 a 5)";lv
110 IF lv>5 OR lv<1 THEN 100
120 POKE &A5B3,lv-1:MODE 1
130 PRINT"Insérer l'original de DICK TRACY..."
140 CALL &BB18:CALL &A58F
150 DATA 66,C6,07,11,00,00,0E,41,21,00,01,DF,80,A5
160 DATA C9,CD,83,A5,3E,C3,32,04,03,21,A5,A5,22,05
170 DATA 03,3E,50,32,B3,02,C3,00,01,F3,21,B5,A5,22
180 DATA 9B,82,C3,00,80,CD,03,54,3E,00,00,21,AF,A5
190 DATA 11,15,43,01,06,00,ED,B0,AF,32,C6,5D,32,3C
200 DATA 44,32,7A,43,32,6C,59,32,0D,5A,32,B2,5A,32
210 DATA ED,58,32,92,59,32,33,5A,21,3E,0E,22,74,43
220 DATA 21,32,79,22,76,43,3E,A2,32,78,43,C3,00,40
```

PICK'N PILE

```
10 'VIES ET TEMPS INFINIES SUR PICK'N PILE
20 'VERSION DISK CPC
30 (c) DAVID FORGETTE ET JOYSTICK
40 LOAD"disc.bas
50 FOR i=&A541 TO &A54C:READ a$:A=VAL("&" + a$):POKE i,A:NEXT
60 CALL &A410
70 DATA AF,32,24,08,3E,C9,32,78,07,C3,00,02
```

STUN RUNNER

```
10 REM Vies infinies sur STUN RUNNER version Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MEMORY &3FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A024:READ A$:A=VAL("&" + A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3054 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
80 MODE 0:LOAD"SCODE":CALL &A000
90 DATA 21,12,A0,11,40,00,ED,53,CC,FE,01,40,00,ED
100 DATA B0,C3,C0,FE,AF,21,00,00,32,1A,03,22,1B,03
110 DATA C3,95,AA,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

NINJA MASSACRE

(COMPIL)

```
10 REM Energie infinie sur NINJA MASSACRE
20 REM Pour le pack D7 CODEMASTERS QUATRO No. 8
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A04B:READ A$:A=VAL("&" + A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>7150 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 1:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,11,00,BF,32,38,BC,ED,53,39,BC,21,21
110 DATA A0,01,80,00,ED,B0,21,00,80,11,70,01,01,00
120 DATA 10,D5,ED,B0,C9,21,15,BF,22,8E,41,3E,C3,32
130 DATA 8D,41,3E,C9,32,38,BC,3E,03,C3,4B,41,3E,04
140 DATA 32,71,01,21,23,BF,22,F5,01,C3,70,01,AF,32
150 DATA DC,8A,C3,00,70,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

OLYMPIC CHALLENGE

(COMPIL)

```
10 REM Vies infinies sur OLYMPIC CHALLENGE Disk
20 REM Pour la compil 'DOUBLE ACTION'
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A500 TO &A553:READ A$:A=VAL("&" + A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>8015 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE JEU FACE B...":CALL &BB06
90 MODE 1:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0:CALL &A500
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
110 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
120 DATA 40,16,03,CD,4A,A5,21,00,43,11,00,01,01,00
130 DATA 15,ED,B0,21,43,A5,11,40,00,ED,53,50,01,ED
140 DATA 53,50,12,01,40,00,ED,B0,C3,C9,10,AF,32,DE
150 DATA 17,C3,00,80,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9
```

LINE OF FIRE

```
10 ' ENERGIE INFINIE ET CHOIX DU TABLEAU POUR LINE OF FIRE
20 ' PAR DAVID SIKI - CPC 6128 DISK
30 ' (C) JOYSTICK 1991
40 ' SALUT DAVID F. !!!
50 FOR A=&A000 TO &A051:READ A$:B=VAL("&" + A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>7234 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATA !":END
70 MODE 2:PRINT"VOUS AVEZ L'ENERGIE INFINIE"
80 PRINT:INPUT"QUEL TABLEAU ? (1-8) ",T
90 IF T<1 OR T>8 THEN 70
100 IF T=8 THEN POKE &A04A,T:POKE &A04B,11:GOTO 120
110 POKE &A04A,T-1:POKE &A04B,T
120 PRINT:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPPEZ UNE TOUCHE"
130 CALL &BB06:CALL &BB06:MEMORY &5000:LOAD"DISK",&5000:CALL &A000
140 DATA 21,00,50,11,70,01,01,00,10,ED,B0,2A,0F,BC,22,20,A0,3E,C3,32,0E
150 DATA BC,21,1F,A0,22,0F,BC,C3,70,01,21,AD,DE,22,0F,BC,3E,CF,32,0E,BC
160 DATA 3E,01,CD,0E,BC,21,42,A0,11,00,20,01,10,00,D5,ED,B0,E1,22,7F,20
170 DATA C3,2A,20,AF,32,A1,71,32,79,7B,21,08,09,22,4F,6D,C3,97,6B
```

DES MILLIERS DE
POKES • ASTUCES • LISTINGS
CHEAT MODES • TRUCS...

SUR

3615
JOYSTICK

LIGHT CORRIDOR

```
10 REM Balles infinies sur LIGHT CORRIDOR D7
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A4,5
40 FOR N=&A000 TO &A021:READ A$:A=VAL("&" + A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>2963 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
100 IF C=1 THEN POKE &A004,&35
110 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:|CPM
130 DATA CD,11,A0,3E,00,32,B1,99,3E,4E,32,1E,A0,CD
140 DATA 11,A0,C9,1E,00,16,0B,0E,01,21,00,90,DF,1E
150 DATA A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```


JEUX... CRACK AMSTRAD

TOTAL RECALL

```

10 REM Energie,munitions et temps infinis
20 REM Et passage au niveau suivant avec RETURN
30 REM Sur TOTAL RECALL (Disk)
40 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 MEMORY &3FFF:FOR p=&A580 TO &A613
60 READ a$:a=VAL("&"+a$)
70 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
80 IF ck<>&322F THEN 90 ELSE GOTO 100
90 PRINT"Erreur dans les datas !":END
100 MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
110 PRINT"2 > Tout infini":PRINT:PRINT
120 INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 120
130 IF chx<>2 THEN 160
140 POKE &A5EA,0:POKE &A5EF,0:POKE &A5FD,0
150 POKE &A605,0:POKE &A60D,1
160 MODE 1
170 PRINT"Insérer l'original de TOTAL RECALL..."
180 PRINT"(Protection ouverte)..."
190 CALL &BB18:CALL &A5E1
200 POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0:RUN"disc"
210 DATA 66,C6,07,16,0D,1E,00,2E,00,DF,80,A5,C9,26
220 DATA 40,0E,42,CD,83,A5,26,42,0E,46,CD,83,A5,26
230 DATA 44,0E,48,CD,83,A5,26,46,16,0E,0E,41,CD,85
240 DATA A5,26,48,16,0E,0E,43,CD,85,A5,26,4A,16,0F
250 DATA 0E,47,CD,85,A5,26,4C,16,10,0E,42,CD,85,A5
260 DATA 26,4E,16,18,0E,42,CD,85,A5,26,50,16,19,0E
270 DATA 41,CD,85,A5,26,52,16,19,0E,42,C3,85,A5,CD
280 DATA 8D,A5,3E,4E,32,80,A5,3E,02,32,FE,40,3E,3D
290 DATA 32,55,45,32,B6,4B,32,D9,47,32,E0,4F,3E,08
300 DATA 32,33,49,32,42,52,3E,01,32,C3,42,32,64,51
310 DATA 3E,00,32,00,4C,C3,8D,A5
    
```

SUPER HERO

(COMPIL)

```

10 REM Vies infinies sur SUPER HERO
20 REM Pour le pack D7 CODEMASTERS QUATTRO No.7
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A04B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>6916 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 1:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,11,00,BF,32,38,BC,ED,53,39,BC,21,21
110 DATA A0,01,80,00,ED,B0,21,00,80,11,70,01,01,00
120 DATA 10,D5,ED,B0,C9,21,15,BF,22,8A,41,3E,C3,32
130 DATA 89,41,3E,C9,32,38,BC,3E,03,C3,47,41,3E,04
140 DATA 32,71,01,21,23,BF,22,EC,01,C3,70,01,AF,32
150 DATA 63,37,C3,00,67,00,00,00,00,00,00,00,00
    
```

GHOST HUNTERS

(COMPIL)

```

10 REM Energie infinie sur GHOST HUNTERS
20 REM Pour le pack D7 CODEMASTERS QUATTRO No.7
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A04B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>6961 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 1:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,11,00,BF,32,38,BC,ED,53,39,BC,21,21
110 DATA A0,01,80,00,ED,B0,21,00,80,11,70,01,01,00
120 DATA 10,D5,ED,B0,C9,21,15,BF,22,8A,41,3E,C3,32
130 DATA 89,41,3E,C9,32,38,BC,3E,02,C3,47,41,3E,03
140 DATA 32,71,01,21,23,BF,22,04,02,C3,70,01,AF,32
150 DATA C1,82,C3,73,61,00,00,00,00,00,00,00,00
    
```

STUNT CAR

(COMPIL)

```

10 REM Turbo et dommages infinis sur STUNT CAR K7
20 REM Pour la compil 'DRIVE ME CRAZY'
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &3FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A01F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>2664 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE...":CALL &BB06
90 CLS:LOAD"!LOAD464.BIN":CALL &A000
100 DATA 21,12,A0,11,00,BF,ED,53,C8,40,01,40,00,ED
110 DATA B0,C3,00,40,3E,3A,32,3E,21,3E,18,32,62,A6
120 DATA C3,40,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
    
```

TIME FIGHTER

```

10 REM Tout infini sur TIME FIGHTER version Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MEMORY &3FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A027:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3396 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
80 CLS:LOAD"LOADER",&4000:CALL &A000
90 DATA 21,09,A0,22,2A,49,C3,7A,42,11,00,BF,21,1A
100 DATA A0,22,3A,02,01,40,00,ED,B0,C3,00,01,3E,A7
110 DATA 32,7F,38,3E,B6,32,6B,3A,C3,E0,7F,00,00,00
    
```

2 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA !!

**MICROMANIA
LA DEFENSE**

Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Ronde des Miroirs . RER La Défense
Tél. 47 73 53 23

**MICROMANIA
VELIZY 2**

Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
et 39 46 89 88



3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

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'insérer la disquette de jeu original...

METHODE POUR UTILISER NOS LISTINGS

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

LE GFA ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne. Le ST BASIC nécessite des numéros de lignes. Il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe '!'.
Voilà, maintenant il faut taper le listing et ensuite, le sauvegarder sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN', Après avoir mis la disquette* bien évidemment.

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

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

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

LES EDITEURS DE SECTEURS

Lorsque vous avez fini de bidouiller une disquette, n'oubliez pas d'attendre que le lecteur de disquette soit éteint, sortir la disquette, la verrouiller en écriture, la remettre, et rebooter dessus (sauf si il vous reste d'autres recherches à faire pour le même soft).

- LA RUSE DU GRAND PATCHEUR -

La ruse du grand patcheur : Si vous n'arrivez pas à éditer une disquette à cause de sa protection ou plus précisément celle du BOOT SECTEUR, vous pouvez formater une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettez celle-ci juste le temps de lire la première piste et une fois fait, vous la remplacez par la disquette* du jeu. Si l'ordinateur vous dit "secteur non trouvé" ou un message du même genre, réessayer en mettant 10 secteurs au formatage et si ça ne marche toujours pas essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant)

- ULTIMATE RIPPER -

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

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

- DISCO-SCOPIE -

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

Démarrer le soft en cliquant sur "SCOPIE.PRG". Une fois celui-ci chargé, insérez la disquette à patcher et allez dans le menu de lecture et sélectionner l'option "Recherche disque"... Vous verrez une jolie fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton 'Chaîne hexa'.

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

Cliquez sur le bouton 'Hexa'.

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

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

Allez dans le menu écriture.

Sélectionnez secteur et validez l'écriture.

- MUTIL -

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

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

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

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

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

- DISK DOCTOR -

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

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

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

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

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

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

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

REVELATION

```
' Cadenas et Vies infinies pour REVELATION
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 234 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H19B5AA
  PRINT "Erreur dans les datas"
END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP (2)
BSAVE "A:\REVELAT1.PRG",adr%,234
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00CA,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,487A,00A2,3F3C,0009,4E41,DFFC
DATA 0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,487A,000E
DATA 3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,41F9,0007,F000,3F3C
DATA 0005,4267,3F3C,0000,3F3C,0002,4267,42A7,2F08,3F3C
DATA 0008,4E4E,4FEF,0014,46FC,2700,33FC,0400,0007,F0B4
DATA 41FA,0014,327C,0400,7E64,12D8,51CF,FFFC,4EF9,0007
DATA F000,33FC,6002,0000,EF18,23FC,317C,0009,0000,8B52
DATA 23FC,0028,317C,0000,8B56,23FC,0009,002E,0000,8B5A
DATA 33FC,4E71,0000,8B5E,4EF8,1000,1B45,496E,7382,7265
DATA 7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520,5245
DATA 5645,4C41,5449,4F4E,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

DRAGON'S LAIR I

```
' Vies infinies pour DRAGON'S LAIR I
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 454 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H2DB6E5
  PRINT "Erreur dans les datas"
END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
~INP (2)
BSAVE "A:\DRAGON1.PRG",adr%,454
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,01A2,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,017A,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,46FC,2700
DATA 41F9,0000,004E,43F9,0000,0400,2449,303C,007F,22D8
DATA 51C8,FFFC,4ED2,45F9,00FF,8606,34BC,0080,157C,000E
DATA 01FA,122A,01FC,0201,00F8,0001,0005,1541,01FC,34BC
DATA 0080,6100,00B4,357C,0001,FFFE,6100,00AA,6100,00B4
DATA 082A,0005,73FB,66F8,6012,6100,0098,357C,00D0,FFFE
DATA 6100,008E,6100,0098,34BC,0090,34BC,0190,34BC,0090
DATA 617A,357C,000A,FFFE,6172,157C,0000,0007,157C,0006
DATA 0005,157C,0000,0003,34BC,0084,615A,357C,0002,FFFE
DATA 6152,34BC,0080,614C,357C,0090,FFFE,6144,082A,0005
DATA 73FB,67A2,7000,102A,0003,E148,102A,0005,E188,102A
DATA 0007,0C80,0000,1A00,66DE,302A,FFFE,0240,001C,6600
DATA FF7E,6114,357C,00D0,FFFE,610C,6118,6100,0020,4EF9
DATA 0000,0600,40E7,3A3C,0020,51CD,FFFE,46DF,4E75,3A3C
DATA 0180,51CD,FFFE,4E75,23FC,0000,0500,0000,0010,33FC
DATA 4AFC,0000,07FE,23FC,33FC,6002,0000,0500,23FC,0006
DATA 1436,0000,0504,33FC,4EF9,0000,0508,23FC,0006,0000
DATA 0000,050A,4E75,1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064
DATA 6973,7175,6574,7465,2064,6520,4452,4147,4F4E,2753
DATA 204C,4149,5200,0000,0002,1E16,0000,0000,0000,0000
```

SHADOW OF THE BEAST (COMPIL)

```
' Energie infinie pour SHADOW OF THE BEAST
' version compil MONSTER PACK VOLUME 1
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 313 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1DBCBB
  PRINT "Erreur dans les datas"
END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP (2)
BSAVE "A:\SHADOW2.PRG",adr%,313
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,0116,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,007C,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,3F3C,0001
DATA 4267,3F3C,0000,2F3C,0000,0001,42A7,2F3C,0002,0000
DATA 3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014,23FC,0000,0500,0002
DATA 0108,227C,0000,0500,207C,0000,00CE,2E3C,0000,0050
DATA 12D8,51CF,FFFC,4EF9,0002,0000,1B45,496E,7382,7265
DATA 7A20,6C61,2064,6B20,6465,2053,4841,444F,5720,4F46
DATA 2054,4845,2042,4541,5354,210A,0D64,6520,6C61,2063
DATA 6F6D,7069,6C61,7469,6F6E,204D,4F4E,5354,4552,2050
DATA 4143,4B20,564F,4C55,4D45,2031,0000,23FC,4EF8,0510
DATA 0006,AB0A,4EF9,0006,AABA,23FC,1039,0006,0006,AB0A
DATA 23FC,13FC,0032,0005,AE42,23FC,13FC,0032,0005,AE70
DATA 23FC,13FC,0032,0005,AFB2,23FC,13FC,0032,0005,AFE0
DATA 4EF9,0006,AB0A,0000,0002,1E46,0000,0000,0000,0000
```

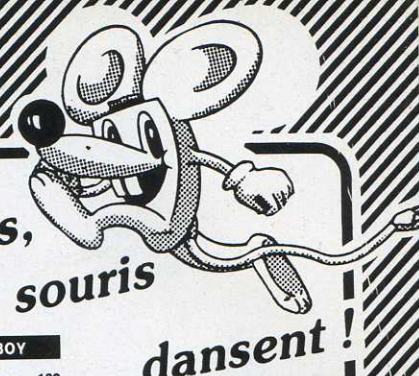
SHADOW OF THE BEAST

```
' Energie infinie pour SHADOW OF THE BEAST
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 271 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H17C7F6
  PRINT "Erreur dans les datas"
END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP (2)
BSAVE "A:\SHADOW1.PRG",adr%,271
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00EC,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,007C,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,3F3C,0001
DATA 4267,3F3C,0000,2F3C,0000,0001,42A7,2F3C,0002,0000
DATA 3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014,23FC,0000,0500,0002
DATA 0108,227C,0000,0500,207C,0000,00A4,2E3C,0000,0050
DATA 12D8,51CF,FFFC,4EF9,0002,0000,1B45,496E,7382,7265
DATA 7A20,6C61,2064,6B20,6465,2053,4841,444F,5720,4F46
DATA 2054,4845,2042,4541,5354,2100,23FC,4EF8,0510,0006
DATA AB0A,4EF9,0006,AABA,23FC,1039,0006,0006,AB0A,23FC
DATA 13FC,0032,0005,AE42,23FC,13FC,0032,0005,AE70,23FC
DATA 13FC,0032,0005,AFB2,23FC,13FC,0032,0005,AFE0,4EF9
DATA 0006,AB0A,0000,0002,1E46,0000,0000,0000,0000,0000
```


3615 JESSICO SUPER QUIZZ !

CONSOLES MEGADRIVE A GAGNER

JESSICO



Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

COMPILATIONS

ST	PC	AMIGA	ST	PC	AMIGA
MEGAMIX	242	242	DECILC	342	342
SUPER SIM PACK	272	292 272	10 MEGA HITS	392	392
NRJ 2	292	292 292	LES FOUS DU VOLANT	292	292
LES CHEVALIERS	242		LES AVENTURIERS	242	242
GUERRIERS NINJA	272	272	SEGA ARCADE TURBO	242	242
INDY-ZAC MC CRACKEN	289	289 289	STARS D'HOLLYWOOD	242	242
LES GEANTS DU SPORT	342	342 342	MONDE DES MERVEILLES	242	242
LES BATTANTS	342	342 342	LES JUSTICIERS 2	242	242
LES FOUS DU FOOT	292	292			

LOGICIELS JEUX

ADS	282	282	282	LOTUS ESPRIT TURBO	242	242
ALCATRAZ	242	242		MAYK PLATOON	342	292
ALPHA WAVES	242	242		MAGIC FLY	242	242
AFRICA KORPS	252	252		MAGIC OF MORTEVILLE	242	192 225
AMAZING SPIDERMAN	262	262		MAUPTI ISLAND	262	282
AMOUR GEDDON	242	242		METAL MUTANT	242	242
APPRENTICE	242	242		MIWINTER 2	242	292 242
ARMALYTE 2	292	292	292	MIG 29 FULLCRM	342	392 342
ART DE LA GUERRE	242	242	242	MIGHTY BOMBAUCK	252	252
AT 2	242	242	242	MONKEY ISLAND	242	292 242
ATOMIC ROBOT KID	242	242		MONSTER PACK	242	242
BACK TO THE FUTURE 3	242	292	242	MOONFALL	242	242
BARB'S TALE 3	242	292	242	MOONSHINE RACERS	242	242
BATTLE ISLE	242	242	242	MURDERS IN SPACE	242	242 242
BATTLE OF BRITAIN	292	292	292	MYSTICAL	242	242 242
BATTLE MASTER	242	292	292	NAM	292	342 292
BETRAYAL	292	342	292	NARC	242	242
BILLY THE KID	242	242	242	NARY	242	242
BOXING MANAGER	242	242		OTHELLO KILLER	192	192 192
BRAT	242	242		OUT BOARD	242	242
BUILDER LAND	192	192		PANG	242	292 242
CADAVER	242	242	242	PANZA KICK BOXING	262	262
CAPTIVE	242	292	242	PINBALL MAGIC	242	192 192
CARTHAGE	242	292	242	PIRELLA	242	242
CAR TUR	242	292	242	POWER MONGER	292	292 292
CELECA GT4 RALLY	242	242		POWER UP	242	242
CENTURION	242	242	242	PRINCE OF PERSIA	242	242 242
CHAMPION OF KRYNN	292	292		RAIDERS	292	292
CHAMPION OF RAJ	242	242		RAILROAD TYCOON	232	242
CHASE HD 2	242	242		REVELATION	225	225 225
CHIPS CHALLENGE	242	242		RICK DANGEROUS 2	242	242
CHUCK YEAGER 2.0	242	242		ROLLER BALL	242	282 242
COUGAR FORCE	262	272	262	SCOOP	262	262
CRIME WAVE	242	292	242	SHOCK WAYE	242	242
CRUISE FOR A CORPSE	242	292	242	SIM CITY+POPULUS	292	292 292
CRYSTALS OF ARBOREA	242	262	242	SKILL AND CROSSBUNES	242	242 242
CUIPTOO	242	242		SPEEDBALL 2	242	292 242
CYBERCON 3	242	242		SPINDIZZY WORDS	242	292 242
DAS BOOT	292	292		SPIRIT OF EXCALIBUR	242	292 242
DEATH OF GLORY	242	242		STUNRUNNER	242	292 242
DEUTEROS	242	242		SUPER CAR 2	242	242
DICK TRACY	242	242	242	SUPER OFF ROAD RACING	192	242 192
DINOWARS	242	242		SUPER MONACO GP	242	242
DISC	242	242		SUPER SKWEEK	292	242 292
ECO PHANTOMS	242	242	242	SUPERMAY	242	242
EMPIRE GALACTIQUE	289	19	289	SWITCHBLADE 2	242	242
EPIC	242	242	242	SWIV	242	242
EXPLORA 3	282	282	282	TEAM SUZUKI	242	242
EXTERMINATOR	242	242		TEEN HERO TURTLES	242	292 242
EXTREME	242	242		TEST DRIVE 2	192	242
F19 STEALTH FIGHTER	262	382	262	SCENERY DISK CALIFORNIA	99	
FALCON	262	262		SCENERY DISK CARS	99	
FLIGHT OF INTRUDER	292	292		THE BLUE MAX	292	242
GAUNTLET 3	192	192		THE IMMORTAL	242	242
GAZZA 2	262	262		THE LIGHT CORRIDOR	252	252 252
GEISHA	272	272		THE POWER	242	242
GEN STONE LEGEND	192	192		TOKI	242	242
GENGHIS KHAN	342	342	342	TURRICAN 2	242	242
GETTYSBURG	289	289	289	ULTIMATE GOLF	242	242 242
GO	242	242	242	UNS 2	242	342 292
GODS	242	242		USS JOHN YOUNG	192	192
GOLDEN AXE	242	282	242	VIZ	242	242
GOLDEN PRIX 500CC 2	242	242	242	WARHAMMER	242	242 242
GREAT COURTS 2	242	242	242	WARLOCK THE AVEENGER	242	242
HAGAR THE HORRIBLE	192	242	192	WING COMMANDER	292	292
HALLS OF MONTEZUMA	242	242		WINGS OF DEATH	242	242
HARD DRWIN 2	242	242		WINNING TEAM	242	242
HEROS QUEST	342	342	342	WLF	242	242
KICK OFF 2+SCENARIO	242	242		WOLF PACK	242	242
KILLING CLOUD	242	242		WONDER	292	292
KICK OFF	242	242		WYNDHAM	242	242
KLAX	242	242		WRATH OF THE DEMON	242	242
MIDNIGHT RESISTANCE	242	242		XIPHOS	242	242 242
MYSTICAL	242	242		Z.OUT	242	242 242
NAVY SEALS	242	242				
NIGHT BREED	242	242				

CARTOUCHE GX4000

BAD LANDS	225	NO EXIT	225
BARBARIAN 2	225	OP. THUNDERBOLD	225
BATMAN	225	PANG	225
CHASE HQ	225	PANZA KICK BOXING	225
COUGAR FORCE	225	PRO TENNIS TOUR	225
COOPER 271	225	ROBOCOP 2	225
CRAZY CARS 2	225	SHADOW OF THE BEAST2	225
DICK TRACY	225	SHADOW WARRIOR	225
EPICS WORLD OF GAMES	225	SPIDERMAN	225
FIRE AND FORGET 2	225	SPY WHO LOVED ME	225
KICK OFF	225	STUN RUNNER	225
KLAX	225	SWITCH BLADE	225
MIDNIGHT RESISTANCE	225	TENNIS CUP	225
MYSTICAL	225	TOM	225
NAVY SEALS	225	WILD STREETS	225
NIGHT BREED	225		

AFFAIRES FANTASTIQUES !

STUDIO D'ANIMATION AMIGA..... 975
 EXT.MEM. 512K + HORLOGE AMIGA 590
 DELUXE PAINT III ST 485

JOYSTICKS

DOUBLEUR DE JOYSTICK	49
PHASOR ONE (+MONTRE)	59
QUICKJOY 2	75
QUICKJOY TURBO 2	135
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	192
QUICKJOY IR INFRAROUGE	390
QUICKJOY VI JETFLIGHTER	145
QUICKJOY TOPSTAR	275
QUICKJOY MEGABOARD	315
QUICKJOY SEGA FIGHTER	192
KONIX THE NAVGATOR	145
KONIX SPEED KING	109
KONIX SPEED KING AUTOFIRE	129
COMPETITION PRO	149
PRO 5000	149
WICO THE BOSS	169
WICO ERGOSTICK	199
WICO 3 WAY	269

ACCESSOIRES

FILTRE ECRAN 14"	169
SOURIS GENIUS AMIGA	279
SOURIS GENIUS ST	279
SCANNER GENISCAN GS4500 ST	1990
GENISCAN GS4500 AMIGA	1990
GENISCAN GS4500 IBM	1990
INTERFACE MIDI AMIGA	249
LECTEUR EXT. 3.50" AMIGA	129
CABLE PERITEL AMIGA	129
LECTEUR INTERNE 3.50" ST	690
LECTEUR EXTERNE 3.50" ST	790
CABLE PERITEL ST	139
EXT.AMIGA 512K+HORLOGE	590
CARTE 1.5MO + HORLOGE A500	890
CARTE ANT-CLICK A500	199
CARTE EXT. 2MO ST	1490
RAM 41000	69
RAM 44256	69
SHMM 1MO-6ONS	450

JOYSTICK SUPERBOARD V 192 F

RUBANS

CITIZEN 120D	59
CITIZEN SWIFT 24/9	59
DMP 2000/2160	59
DMP 3000/3160	59
DMP 4000	59
DMP1	59
EPSON LX 800/850/LQ500	59
IMAGEWRITER II	59
MT 80	59
NEC P2+	59
PCW 8256/8512	59
PCW 9512	59
STAR NL 10	59
STAR LC10	59
STAR LC10 COULEUR	99

HOUSES

Housse complète clavier+écran	79
HOUSSE CITIZEN 120 D	79
HOUSSE STAR LN10	79
HOUSSE STAR LC10	79
HOUSSE ATARI ST	119
HOUSSE AMIGA	119
HOUSSE SMM 804	99

ETIQUETTES

ETIQUETTES 89x23 LES 500	69
ETIQUETTES DISC 3.50" LES 100	30

AMIGA ACTION REPLAY MK II

Jamais une cartouche ne vous aura autant donnée !
 - Virus killer
 - Vies infinies automatiques (aucune connaissance nécessaire)
 - Geler puis reprendre un jeu sans la cartouche
 - Ripper image plus son
 - Autofire
 - Codage + décodage programme
 - Ralentisseur avec réglage
 - Commande DOS : dir, format, copy...
 - Disk copy disponible à tout moment
 - Boot selection
 - Sauvegarde mémoire vers disk
 AMIGA 500 / 1000 595
 AMIGA 2000 695

NINTENDO GAMEBOY

CARD GAME	189
SACOCHE GAMEBOY	185
ALLEY WAY	175
ASMIK WORLD	175
ALIEN HELANKYO	275
BASEBALL	175
BASEBALL KIDS	175
BATMAN	239
BEACH VOLLEY	239
BLODA	175
BOXING	189
BUGS BUNNY	189
BURAI FIGHTER	189
CARD GAMES	189
COSMO TANK	175
DEAD HEAT SCRAMBLE	189
DEXTERITY	189
DOUBLE DRAGON	239
DR MARIO	239
DUCK TALE	239
F1 BOY	239
F1 RACE	239
FLAPPY	175
FLIPULL	175
FUNNY FIELD	189
GARGOYLE QUEST	239
GHOST N GOBLINS	239
GOLF	189
HONG KONG	189
HYPER LOAD RUNNER	189
KAKOMUN JA	175
LOCK N CHASE	175
LUPIN SANADI	189
NEMESIS	189
NORTHSTAR KEN	239
PACHINKO TIME	175
PAPERBOY	239
PENGUIN BOY	189
PENGUIN LAND	189
PENGUIN WARS	185
PINBALL PARTY	189
PIPE DREAM	189
PIPEMAN	175
POPEYE	239
PRO WRESTLER	175
PUZZLE BOY	189
PUZZLNK	189
PUZZLE	189
QIX	189
QUARTH	189
RANMA 1/2	189
RENJU	175
REVENGE GATOR	239
SAKIDAI BOKEN	239
SD	189
SD RUPAN 3	189
SKATE OR DIE	239
SNOCOPY	175
SOCCEBAY	189
SOLAR STRIKER	239
SPACE INVADERS	189
SPACE WARRIOR	189
SPIDERMAN	239
SUPER DEFORMER	189
SUPER MARIOLAND	239
TASTEMANIA STORY	189
TEENAGE M.TURTLE NINJA	239
TENNIS	175
ULTRAMAN CLUB	239
VAM KIL/CAST VANIA	239
VOLLEY FIRE	175
WORLD BOWLING	189
ZOIDS	189

PRIX BUDGET ST AMIGA

ADDDTAVALL	99
ADVANCED FRUIT MACHINE	99
ADVANCED SKI SIM	99
AFTER BURNER	99
ARCHIPELAGOS	99
BARBARIAN (PAL)	99
BARBARIAN (PSY)	99
BASTARDS	99
BMX SIMULATOR	99
BUGGY BOY	99
CAPTAIN BLOOD	99
CHARIOTS OF WRATH	99

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

LOOPZ

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier "A:\AUTO\LOOPZ_UK.PRG", les octets 536C 0010 4A6C 0010 et remplacez-les par 6008 0010 4A6C 0010. Ou rendez-vous à l'offset \$3A7A.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 672E F003 009A 8803 et remplacez-les par 602E F003 009A 8803. Ou rendez-vous à l'offset \$21A8.

HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT

Pour être invulnérable, recherchez les octets 13FC 0001 0000 6295 et remplacez-les par 13FC 0000 0000 6295. Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 5, offset \$00A.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 042D 0001 0018 6B30 et remplacez-les par 042D 0001 0018 6B30. Ou rendez-vous à la piste 2, secteur 2, offset \$1A0.

Pour avoir des clés (portes) infinies, recherchez les octets 042D 0001 0022 13FC et remplacez-les par 042D 0000 0022 13FC.

Ou rendez-vous à la piste 7, secteur 10, offset \$04C.

Pour avoir des clés (coffres) infinies, recherchez les octets 042D 0001 0021 13FC et remplacez-les par 042D 0000 0021 13FC.

Ou rendez-vous à la piste 7, secteur 10, offset \$09C.

F-19 STEALTH FIGHTER

Pour avoir des guns infinis, recherchez sur le disk 2, les octets 9179 0003 8CF6 41F9 et remplacez-les par 6004 0003 8CF6 41F9.

Ou rendez-vous à la piste 24, secteur 5, offset \$082.

Pour avoir des armes infinies, recherchez toujours sur le disk 2, les octets 5370 0000 5279 0003 et remplacez-les par 6002 0000 5279 0003. Ou rendez-vous à la piste 26, secteur 6, offset \$11E.

TANGRAM

Voici les codes pour les 30 premiers tableaux:

02 - 71863
03 - 05244
04 - 93554
05 - 65874
06 - 10024
07 - 97951
08 - 42441
09 - 10567
10 - 93863
11 - 52476
12 - 19614
13 - 05932
14 - 10370
15 - 42619
16 - 56979
17 - 87672
18 - 76982
19 - 30639
20 - 95157
21 - 16789
22 - 57832
23 - 72553
24 - 28154
25 - 55093
26 - 00014
27 - 32280
28 - 33648
29 - 47809
30 - 38339

Suite au prochain numéro!

TANGRAM

Pour passer de tableau en appuyant sur la touche 'E', recherchez dans le fichier "A:\TANGRAM.", les octets 1B7C 0002 8238 6046 et remplacez-les par 1B7C 0001 8238 6046. Ou rendez-vous à l'offset \$016A.

BATTLE BOUND

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier "A:\BATBOUND.PRG", les octets 5339 0001 C1CD 4E75 et remplacez-les par 6004 0001 C1CD 4E75 (à faire 2 fois!)

Ou rendez-vous à l'offset \$3F78 et \$4300

Toujours pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5339 0001 C1CD 33FC et remplacez-les par 6004 0001 C1CD 33FC.

Ou rendez-vous à l'offset \$5E22.

Et pour finir, recherchez une dernière fois les octets 5339 0001 C1CD 0447 et remplacez-les par 6004 0001 C1CD 0447.

Ou rendez-vous à l'offset \$BCAC.

Z-OUT

Pressez pendant le jeu 'J' et 'K' simultanément pour avoir de l'énergie infinie.

Pressez simultanément 'J' et le numéro du tableau désiré.

BSS JANE SEYMOUR

Codes d'accès aux niveaux:

SLUMBER	2
INTEREST	3
BULKHEAD	4
SHOWROOM	5
MUSHBASH	6

DEFENDER II

Pour devenir invulnérable, tapez 'GOATY'.

GREMLINS II

Pour avoir des vies infinies, faites un high score et tapez à la place de votre nom 'SINATRA'.

GHOSTBUSTERS II

Lorsque le logo Activision apparaît, tapez CTRL +ALT+'S'+ 'U' pour avoir des vies infinies, énergie infinies aux niveaux 1 & 2.

OPERATION THUNDERBOLT

Pour activer le cheat mode, pressez F8, F7, F6, F5, F4, F3, F8.

Pour avoir le laser joueur 1, pressez 3 fois la touche F1.

Pour avoir le laser joueur 2, pressez 3 fois la touche F2.

TORVAK THE WARRIOR

Tapez 'CHEAT' à la place de votre nom dans les high-scores. Pressez le bouton de tir de votre joystick sans le relâcher puis pressez le numéro du tableau désiré.

SLY SPY SECRET AGENT

Tapez comme code 007, puis pendant le jeu tapez 'SHAKEN NOT STIRRED', vous aurez des crédits infinis.

JAMES POND

Tapez pendant le jeu 'MR2' suivi de RETURN le cheat mode et alors activé.

Tapez 'D' pour que tous les cadenas s'ouvrent.

CAR-VUP

Pour avoir des vies infinies tapez 'BUMPER'.

Pour accéder à un niveau préhistorique tapez: 'WHOOPIE'.

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

Pour être qualifié à chaque fois, remplacez le nom du joueur 1 par 'ANGLE PARK' et celui du joueur 2 par 'HARVEST HOME'.

TOYOTA CELICA GT RALLY

Pour avoir du temps infini, pressez simultanément CTRL et 'C' lorsque on vous demande de démarrer.

ELITE

Lorsque le jeu vous demande la protection, répondez lui 'SARA' pour activer le cheat mode, lorsque il vous redemande répondez lui correctement!

Maintenant pressez '*' du pavé numérique, un écran plein de codes vous sera alors présenté, essayez les coordonnées.

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

DRAGON BREED

```

Vies infinies pour DRAGON BREED
par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 229 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H13973E
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
-INP (2)
BSAVE "A:\DRAGONBR.PRG",adr%,229
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00C2,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,007C,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,3F3C,0001
DATA 4267,3F3C,0000,2F3C,0000,0001,42A7,2F3C,0002,0000
DATA 3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014,23FC,0000,1000,0002
DATA 00A8,227C,0000,1000,207C,0000,00A4,2E3C,0000,0028
DATA 12D8,51CF,FFFC,4EF9,0002,0000,1B45,496E,7382,7265
DATA 7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520,4452
DATA 4147,4F4E,2042,5245,4544,2100,23FC,4EF8,1010,0005
DATA 0162,4EF9,0005,0000,33FC,6002,0006,9486,4EF9,0006
DATA 7F70,0000,0002,1E46,0000,0000,0000,0000,0000,0000
  
```

JAMES POND

```

Vies et Temps infinies pour JAMES POND
par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 235 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H135B07
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
-INP (2)
BSAVE "A:\JAMESPON.PRG",adr%,235
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00C8,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,007C,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,3F3C,0001
DATA 4267,3F3C,0000,2F3C,0000,0001,42A7,2F3C,0002,0000
DATA 3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014,23FC,0000,1000,0002
DATA 005E,227C,0000,1000,207C,0000,00A2,2E3C,0000,0032
DATA 12D8,51CF,FFFC,4EF9,0002,0000,1B45,496E,7382,7265
DATA 7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520,4A41
DATA 4D45,5320,504F,4E44,2100,23FC,0000,1010,0006,0072
DATA 4EF9,0006,001C,33FC,6004,0004,2BFA,33FC,600E,0004
DATA 6B20,4EF9,0004,0018,0000,0002,1E46,0000,0000,0000
  
```

VENTE SUR PLACE EURO-LOISIRS VIDÉO

20, rue Littré
75006 PARIS

Métro :

Montparnasse-Bienvenue

45.49.19.39

Ouvert du Lundi au Samedi

de 11 à 21 heures

Dimanche de 15H à 20H

JEUX GAME BOY

Nouveautés à 225F.
SALOMON'S CLUB
PARODIUS
R-TYPE
ROBOCOP
FINAL REVERSE
MICKEY MOUSE 2
SUPER ROBOT
MONSTER MAKER
BOMBER BOY
SOCCER WORLD CUP
FAMILY JOCKEY
BUBBLE BOBBLE
LUCKY MONKEY MINIPAT
RAY THUNDER
F1 SPIRIT ECT ...
LIGHT BOY 195F.
ADAPT. 4 JOUEURS 195F.
CASE BOY 125F.
Promo à partir de 145F.

JEUX NEC

Nouveautés de 295 à 395F.
ETERNAL CITY CD
HELL FIRE CD
ADVENTURE ISLAND CD
PACHIO KUN CD
SUPER MOMOTARO
1943
MANHOLE CD
ROAD SPIRITS CD
WORLD STADIUM 91
MOTOROADER II
SILENT DEBUGGERS CD
POPULOUS
TITAN
OED 0808 ETC...
Promo à partir de 245F.

JEUX NEO GEO EN PROMO

JEUX GAME GEAR

Nouveautés à 245F.
CHASE HQ • DEVILISH
SUPER GOLF • SHINOBI
SKWEEK • SOKOBAN
PSYCHIC WORLD •
BASE BALL • ETC...

JEUX SUPER FAMICOM

De 495 à 670F.
DARIUS TWIN
AUGUSTA GOLF
PRO BASEBALL
DRAKKEN
GUDLEEN
SIM CITY
ULTRAMAN
BIG RUN
FINAL FIGHT
F-ZERO
SUPER MARIO
ACTRAISER
GOLF HOLE IN ONE
PILOT WINGS
SD GREAT BATTLE
Promo à 440F.

JEUX MEGA DRIVE

Nouveautés de 349 à 439F.
SUPER AIRWOLF
VERYTEX • KAGEKI
LUNGRISSEUR • SANGOKUS
WARDONA • VALIS III
MIDNIGHT RESISTANCE
JOE MONTANA FOOTBALL
DICK TRACY
AERO BLASTER • TIGER
ETC...
Promo à partir de 140F.

**JEUX LYNX
EN PROMO:
185F**

IDE



**SUPER FAMICOM
GAME GEAR
MEGADRIVE
GAMEBOY
NEC TURBO EXPRESS
NEOGEO**

**BON DE COMMANDE À RETOURNER ACCOMPAGNÉ
DE VOTRE RÉGLEMENT CHÉQUE ◀ MANDAT ▶**

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

IDE

31, rue de Moscou
75008 PARIS

Tél: 49.39.05.72

(du lundi au vendredi)

*Tous nos envois se font en

Colissimo recommandé 24h/48 h.

NOM _____
PRÉNOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____
CODE POSTAL _____
TÉL: _____

TITRE

CONSOLE

PRIX

Participation aux frais de port: Logiciel

+ 28,00F

Console

+ 80,00F

TOTAL A PAYER:

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

DISC

```
' L'adversaire ne marque plus de point!! pour DISC
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 265 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H2E45B2
  PRINT "Erreur dans les datas"
END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP (2)
BSAVE "A:\DISC.PRG",adr%,265
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00E6,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,007C,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,3F3C,0001
DATA 4267,3F3C,0000,2F3C,0000,0001,42A7,2F3C,0002,0000
DATA 3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014,23FC,0000,1000,0002
DATA 0048,227C,0000,1000,207C,0000,009C,2E3C,0000,0050
DATA 12D8,51CF,FFFC,4EF9,0002,0000,1B45,496E,7382,7265
DATA 7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520,4449
DATA 5343,2100,23FC,4EF8,1010,0003,F036,4EF9,0003,F000
DATA 21FC,4EF8,00D0,0172,21FC,0C79,5220,00D0,21FC,0000
DATA 995A,00D4,21FC,6608,33FC,00D8,21FC,4E71,0000,00DC
DATA 21FC,995A,2C5F,00E0,31FC,4E73,00E4,4EF8,0140,0000
DATA 0002,1E46,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

NINJA WARRIORS

```
' Crédits, Shurikens, Temps infinis et invulnérabilité
' pour NINJA WARRIORS
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 294 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1B7B54
  PRINT "Erreur dans les datas"
END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP (2)
BSAVE "A:\NINJA.PRG",adr%,294
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00C8,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0038,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,009E,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,3F3C,0001
DATA 4267,3F3C,0000,2F3C,0000,0001,42A7,2F3C,0000,009E
DATA 3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014,23FC,0000,1000,0000
DATA 0162,7E14,207C,0000,0078,227C,0000,1000,32D8,51CF
DATA FFFC,4EF9,0000,009E,33FC,6002,0002,38AE,33FC,6002
DATA 0001,F3BE,33FC,6002,0002,2E0A,33FC,6002,0002,0342
DATA 4EF9,0001,0200,1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064
DATA 6973,7175,6574,7465,2064,6520,4E49,4E4A,4120,5741
DATA 5252,494F,5253,0045,4445,4255,5400,0000,8200,0000
DATA 0030,424F,5543,4C45,3100,8200,0000,006C,4441,5441
DATA 3100,0000,8200,0000,0078,4255,4646,4552,0000,8200
DATA 0000,009E,0000,0002,1E24,1608,1200,0000,0000,0000
```

EDD THE DUCK

```
' Vies infinies, choix du nombre d'étoiles à ramasser
' choix de tableau pour EDD THE DUCK
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 387 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H254E2A
  PRINT "Erreur dans les datas"
END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP (2)
BSAVE "A:\EDDDUCK2.PRG",adr%,387
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,015C,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,0012,3F3C,0026,4E4E
DATA DFFC,0000,0006,2A7C,0000,00FA,6100,007C,33C5,0000
DATA 00EE,2A7C,0000,0140,6100,006C,0645,0001,33C5,0000
DATA 00D2,33C5,0000,00DA,3F3C,0001,4267,3F3C,0000,3F3C
DATA 0001,4267,42A7,2F3C,0007,8000,3F3C,0008,4E4E,DFFC
DATA 0000,0014,33FC,4AFC,0007,804A,23FC,0005,0000,0000
DATA 0432,23FC,0000,5000,0000,0000,0010,7E2F,207C,0000,0000
DATA 227C,0000,5000,32D8,51CF,FFFC,4EF9,0007,8000,4855
DATA 3F3C,0009,4E41,DFFC,0000,0006,4280,3F3C,0007,4E41
DATA DFFC,0000,0002,2A00,0485,0000,0031,4E75,33FC,500E
DATA 0005,0B26,4EF9,0005,0000,4279,0000,8E1C,33FC,0005
DATA 0000,9290,33FC,0005,0000,8E14,23FC,6002,0000,0000
DATA 8DFA,23FC,33FC,0003,0000,8DFE,4EF9,0000,8000,1B45
DATA 496E,7382,7265,7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465
DATA 2064,6520,4544,4420,5448,4520,4455,434B,210A,0054
DATA 6162,6C65,6175,2064,6520,6482,7061,7274,2028,312F
DATA 3929,203A,200A,00D0,4574,6F69,6C65,7320,8520,7261
DATA 6D61,7373,6572,2028,312F,3929,203A,2000,0000,0002
DATA 120A,060E,0648,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

BACK TO THE GOLDEN AGE

```
' Brouzoufs et flèches infinies
' pour BACK TO THE GOLDEN AGE
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 239 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H142C4D
  PRINT "Erreur dans les datas"
END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP (2)
BSAVE "A:\GOLD1.PRG",adr%,239
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00CE,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,487A,0072,3F3C,0009,4E41,DFFC
DATA 0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,487A,000E
DATA 3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,3F3C,0001,4267,3F3C
DATA 0000,2F3C,0000,0001,42A7,2F3C,0005,0000,3F3C,0008
DATA 4E4E,DFFC,0000,0014,227C,0006,0000,23C9,0005,0110
DATA 207C,0000,00A0,2E3C,0000,0040,12D8,51CF,FFFC,4EF9
DATA 0005,0000,1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064,6B20
DATA 6465,2042,4143,4B20,544F,2054,4845,2047,4F4C,4445
DATA 4E20,4147,4521,0000,23FC,0006,0010,0003,239A,4EF9
DATA 0003,2200,21FC,6100,1F02,1052,31FC,4E71,1056,31FC
DATA 6004,292A,31FC,6004,29C6,4EF8,0200,0000,0005,0000
```


JEUX... CRACK ATARI ST/STE

ESCAPE FROM THE PLANET... (COMPIL)

```
' Vies infinies - VERSION COMPILATION WINNING TEAM
' pour ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTER
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 343 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<&H232198
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
-INP (2)
BSAVE "A:\ESCAPEFR.PRG",adr%,343
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,0132,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,2A4F,2A6D,0004,202D,000C,D0AD
DATA 0014,D0AD,001C,0680,0000,0500,2200,D28D,0281,FFFF
DATA FFFE,2E41,2F00,2F0D,4267,3F3C,004A,4E41,4FEF,000C
DATA 4879,0000,00BE,3F3C,0009,4E41,5C8F,3F3C,0007,4E41
DATA 548F,13C0,0000,0130,41F9,0000,0122,4879,0000,012F
DATA 4879,0000,012F,2F08,3F3C,0003,3F3C,004B,4E41,DFFC
DATA 0000,0010,2640,42A7,3F3C,0020,4E41,5C8F,377C,0200
DATA 01B4,23FC,33FC,6002,0000,0200,23FC,0004,1FCE,0000
DATA 0204,23FC,4EF8,0452,0000,0208,2F0B,2F0B,2F0B,3F3C
DATA 0004,3F3C,004B,4E41,DFFC,0000,0010,42A7,4E41,1B45
DATA 496E,7382,7265,7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465
DATA 2064,650A,0D45,5343,4150,4520,4652,4F4D,2054,4845
DATA 2050,4C41,4E45,5420,4F46,2052,4F42,4F54,204D,4F4E
DATA 5354,4552,530A,0D64,6520,6C61,2063,6F6D,7069,6C61
DATA 7469,6F6E,2057,696E,6E69,6E67,2054,6561,6D00,413A
DATA 5C52,4F42,4F54,2E50,5247,0000,0090,0000,0036,1606
DATA 0606,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

KLAX (COMPIL)

```
' Crédits infinis pour KLAX
' de la compilation WINNING TEAM
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 323 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<&H3E76C8
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
-INP (2)
BSAVE "A:\KLAXLOD.PRG",adr%,323
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,011E,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,2A4F,2A6D,0004,202D,000C,D0AD
DATA 0014,D0AD,001C,0680,0000,0500,2200,D28D,0281,FFFF
DATA FFFE,2E41,2F00,2F0D,4267,3F3C,004A,4E41,4FEF,000C
DATA 4879,0000,00D0,3F3C,0009,4E41,5C8F,3F3C,0007,4E41
DATA 548F,13C0,0000,011C,41F9,0000,010F,4879,0000,011B
DATA 4879,0000,011B,2F08,3F3C,0003,3F3C,004B,4E41,DFFC
DATA 0000,0010,2640,42A7,3F3C,0020,4E41,5C8F,284B,D9FC
DATA 0000,015E,2A4C,38BC,4AFC,284D,23FC,0000,0200,0000
DATA 0010,23FC,31FC,6002,0000,0200,23FC,4E9A,4EF8,0000
DATA 0204,33FC,0400,0000,0208,2F0B,2F0B,2F0B,3F3C,0004
DATA 3F3C,004B,4E41,DFFC,0000,0010,42A7,4E41,1B45,496E
DATA 7382,7265,7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064
DATA 6520,4B4C,4158,0A0D,6465,206C,6120,636F,6D70,696C
DATA 6174,696F,6E20,5769,6E6E,696E,6720,5465,616D,0041
DATA 3A5C,4B4C,4158,2E50,5247,0000,0090,0000,0036,1606
DATA 0606,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```



BASE

La micro facile



ATARI 1040 STF

avec souris, câble péritel, GEM, BASIC, etc...
+ 1 manette + 1 jeu **2690F.**
+ 1 housse

SEGA MEGADRIVE

modèle import nécessite:
une Télé Péritel acceptant le 60 HZ (75% du parc)

EXCEPTIONNEL

899F.

LYNX ATARI

avec CALIFORNIA GAMES **990F.**

et en cadeau RYGAR ou ROAD BLASTERS

SEGA MASTER SYSTEM

Nouveau modèle + SHINOBI **699F.**

NOUVEAU

TOULOUSE
35 Rue de Thaur
(anciennement ULTIMA)

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

Livraison dans toute la France sous 48 heures

BON DE COMMANDE

NOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____ CP _____

COMMANDE	PRIX
Frais de port & emballage	100F.
Total à payer	
Règlement :	
<input type="checkbox"/> Chèque <input type="checkbox"/> CCP	<input type="checkbox"/> Mandat Lettre <input type="checkbox"/> C.Remb. (+ 25F.)

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

LICENCE TO KILL

```
' Cartouches, Energie, Munitions et Vies infinies
' pour LICENCE TO KILL (merci DOM)
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,1024
FOR i%=0 TO 560 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H36B580
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
~INP (2)
BSAVE "A:\LICENCE1.PRG",adr%,560
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,01BC,0000,0046,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,2A4F,2A6D,0004,202D,000C,D0AD
DATA 0014,D0AD,001C,0680,0000,0300,2F00,4855,4267,3F3C
DATA 004A,4E41,4FEF,000C,42A7,3F3C,0020,4E41,5C8F,4FF9
DATA 0000,0400,4879,0000,01D8,3F3C,0009,4E41,DFFC,0000
DATA 0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,23F9,0000,0010
DATA 0000,01D0,23FC,0000,0202,0000,0432,4879,0000,00CE
DATA 3F3C,0008,3F3C,0008,3F3C,0001,3F3C,001F,4E4E,4FEF
DATA 000C,4879,0000,01BC,4879,0000,01BC,4879,0000,01BE
DATA 3F3C,0003,3F3C,004B,4E41,4FEF,0010,23C0,0000,01D4
DATA 06B9,0000,0100,0000,01D4,2F00,2F00,2F00,3F3C,0004
DATA 3F3C,004B,4E41,4FEF,0010,42A7,4E41,2F00,46FC,2700
DATA 2039,0000,0010,B0B9,0000,01D0,670A,23FC,0000,00F8
DATA 0000,0120,201F,00B9,0000,FFFF,FA0F,4E73,2F00,46FC
DATA 2700,2039,0000,0010,B0B9,0000,01D0,661A,08B9,0000
DATA FFFF,FA07,201F,2F3C,0000,0132,08B9,0000,FFFF,FA0F
DATA 4E75,201F,08B9,0000,FFFF,FA0F,4E73,48E7,FFFF,2079
DATA 0000,01D4,2248,D3FC,0000,8000,337C,6004,043A,337C
DATA 6000,0440,337C,6004,059E,337C,6000,05A4,337C,6004
DATA 073C,337C,6000,0742,337C,6004,0904,337C,6000,090A
DATA 337C,6004,0AD4,337C,6000,0ADA,337C,4279,20C6,337C
DATA 4279,219A,337C,4279,3EE4,337C,4279,546C,337C,4279
DATA 5670,337C,4279,1E5C,337C,4279,1E00,337C,6004,33EA
DATA 337C,6004,3420,4CDF,7FFF,4E73,0000,413A,5C41,5554
DATA 4F5C,5052,4F47,2E50,5247,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064,6973,7175,6574
DATA 7465,2064,6520,4C49,4345,4E43,4520,544F,204B,494C
DATA 4C00,0000,003A,2206,0A1C,0606,140A,2A08,2212,2000
DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

NITRO

(COMPIL)

```
' Clés et Gas infinis pour NITRO
' version compil MONSTER PACK VOLUME 1
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 265 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1952A5
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP (2)
BSAVE "A:\NITRO2.PRG",adr%,265
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00E6,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,007C,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,3F3C,0001
DATA 4267,3F3C,0000,2F3C,0000,0001,42A7,2F3C,0004,0000
DATA 3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014,23FC,0004,46EC,0004
DATA 009E,227C,0004,46EC,207C,0000,00C6,2E3C,0000,0040
DATA 12D8,51CF,FFFC,4EF9,0004,0000,1B45,496E,7382,7265
DATA 7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520,4E49
DATA 5452,4F21,0A00,6465,206C,6120,636F,6D70,696C,6174
DATA 696F,6E20,4D4F,4E53,5445,5220,5041,434B,2056,4F4C
DATA 554D,4520,3100,23FC,4EF9,0004,0005,07AE,4EF9,0005
DATA 0000,31FC,00FF,5918,31FC,066E,7A78,4EF8,0800,0000
DATA 0002,1E46,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

**GAGNEZ
1 MEGADRIVE
TOUS LES 15 JOURS
SUR
3615
JOYSTICK**

THE KILLING GAME SHOW

```
' Energie et Vies infinies pour THE KILLING GAME SHOW
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 259 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H163C65
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP (2)
BSAVE "A:\KILLING.PRG",adr%,259
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00E0,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,007A,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,3F3C,0001
DATA 4267,3F3C,0000,2F3C,0000,0001,42A7,2F3C,0005,0000
DATA 3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014,33FC,0500,0005,0124
DATA 227C,0000,0500,207C,0000,00AC,2E3C,0000,0040,12D8
DATA 51CF,FFFC,4EF9,0005,0000,1B45,496E,7382,7265,7A20
DATA 6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520,5448,4520
DATA 4B49,4C4C,494E,4720,4741,4D45,2053,484F,5721,0000
DATA 31FC,6020,1038,21FC,0000,0512,108C,4EF8,1000,33FC
DATA 0520,0003,2E6A,4EF9,0002,1400,33FC,6002,0001,2230
DATA 33FC,6002,0001,3D38,4EF8,3300,0000,0002,1E44,0000
```


J. B. G, c'est

l'occasion garantie

sur les ordinateurs, périphériques et logiciels

Reprise - Dépôt-vente - Achat

Tél. Rayon Occasion: 45 41 26 04

Logiciels à partir de 50 Frs

J. B. G., c'est l'occasion comme jamais

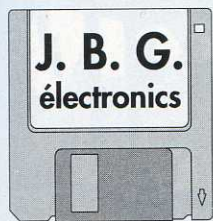


(1) 45 41 41 63

(1) 45 41 44 54

(1) 45 41 26 04

PROMO JBG



Disquettes 3,5 DD DF
50 Frs les 10
230 Frs les 50
450 Frs les 100

J. B. G, c'est la micro- informatique familiale

Atari 520 STE:	2990 Frs
Gonflé à 1 Méga:	3290 Frs
Star LC20:	1990 Frs
Star LC200 couleur:	nous consulter
Amiga 500 + câble péritel + extension mémoire:	3690 Frs
Amiga 2000:	nous consulter
Scanner à main:	1690 Frs
Souris optique:	490 Frs
Extension mémoire Amiga:	450 Frs
Lecteur ext. ST/Amiga:	690 Frs

J. B. G, c'est le jeu

Consoles de jeux

Sega Megadrive } prix chocs
SNK Néo-Géo } nous consulter
NEC Turbo Express }

Nombreuses cartouches de jeu sur différentes consoles

Louez votre Néo-Géo

Forfait à la semaine ou week-end

Tél.: 45 41 41 63

RÉSERVEZ VOTRE
FAMICOM

Atari Méga STE

8990,00 Frs

Possibilité de reprise de votre
ordinateur (nous consulter)



J.B.G.

Nos promotions

sur minitel

tapez 36 15

AC3*JBG

Pour vendre, pour
acheter, la solution,
c'est J.B.G.
Contactez le
45 41 26 04

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

Ouvert les 8 et 9 mai
de 10 h 00 à 19 h 00.

J. B. G, c'est la micro- informatique professionnelle

Votre compatible AT 386 VGA Couleur;
Disque dur: 40 Mo
Lecteurs 3,5 (1,44 Mo) et 5,25 (1,2 Mo)
Moniteur couleur VGA
Maintenance sur site 1 an incluse

12 990,00 Frs

Bon de Commande

Carte bleue ou chèque

à retourner à JBG Électronique,

Votre commande:.....

Nom:

Prénom:

Adresse:

C P: Ville:

Tél.:

CB n°

Date d'expiration:

Frais de port: logiciel: 30 F, machine: 100 F

Signature:

NE MOUR

une exclusivité

LA BIBLE DES POKES

1ère PARTIE DE A à L

joystick

HORS SERIE
SUPPLEMENT AU N° 8

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



TU NE FERAS
POINT DE
GAME OVER

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

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

A SAISIR D

LE VOLUME
EST
EN VENTE
PAR CORRESPONDANCE

T 2768 - 9009 H - 40.00 F



BELGIQUE : 292 FB • SUISSE : 12 FS •
LUXEMBOURG : 288 FL • ISSN 0994-4559

VOLUMES 1 ET 2 EN VENTE
PAR C

EZ PLUS !

Joystick

NOUVEAU

URGENCE !

VOLUME 2

**POUR VOUS
LES PROCURER
UTILISEZ
LE BON DE
COMMANDE**

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

EXCLUSIVEMENT RESPONDANCE

LA BIBLE DES POKES

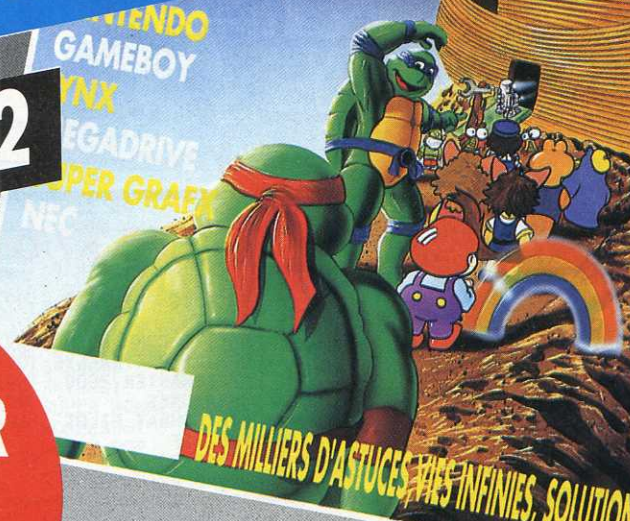
joystick

HORS SERIE
SUPPLEMENT AU N° 12

2ème PARTIE DE M à Z

AMIGA
ATARI ST
C64/128

UN DÉLUGE DE VIES INFINIES



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

BON DE COMMANDE
(à découper, photocopier ou recopier)

OUI ! Je veux recevoir "LA BIBLE DES POKES", chez moi.
Je joins un chèque deF 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: _____

Séquence news



Une passion d'avance

COMPILATIONS PC AMIGA ST

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+HIGHWAY PATROL + FERRARI F1	
CARTOONS (*)	269
SUPER WONDERBOY+TOOBIN +TOM ET JERRY 2 +DYNAMIC DUX +BUGGY BOY	
10 MEGA HITS VOL 2	349
LOMBARD RALLYE +TOOBIN +VIXEN + ROCKET RANGER +HOT SHOT + WALL STREET +ASPAR G.P.+IKARI+WINTER OLYMPIAD+PERMIS DE TUER	
CHALLENGER	299
STUNT CAR+GREAT COURTS + BOMBER + SUPER SKY + KICK OFF(pas sur PC)	
FULL BLAST	299
FERRARI F1+CHICAGO 90 +CARRIER COMMAND + P47 +RICK DANGEROUS +HIGHWAY PATROL	
ACCOLADE SPORTS	299
THE CYCLES+POWERBOAT +J. NICKLAUS GOLF +J. NICKLAUS COURSES 89	
ACTION PACK(*)	199
HIGHWAY PATROL 2 + CHICAGO 90 + EAGLES RIDER + SLIDERS	
LES BATTANTS	299
RICK DANGEROUS+ SAVAGE +COMMANDO + NAVY MOVES +IKARI WARRIORS	
THE RAIDERS	249
THARGAN+STARBLADE +COLORADO+MAYA	
A SAISIR !	
MASTER 2000	99
SILVER COLLECTION	99
SKATEBALL(*)	99
(*)n'existe pas sur PC	

COMPILATIONS AMSTRAD CPC

BIG BANG 2	159/129
RICK DANGEROUS + CHICAGO + HIGHWAY PATROL + BATTY + ASPAR GRAND PRIX + BEYOND THE ICE PALACE	
4 MERCENAIRES	229/169
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	
CARTOONS	249/159
SUPER WONDERBOY +TOOBIN +TOM ET JERRY II +DYNAMITE DUX +BUGGY BOY	
DIEUX DU CIEL	229/169
CHUCK YEAGER + TOMAHAWK +STRIKE FORCE HARRIER +ACE + ACE II + A.T.F.	
FESTIVALIA	199/159
GREAT COURTS + P 47 + TRIVIAL PURSUIT + ACTION FIGHTER + SUPER WONDER BOY	
A SAISIR !	
HIT 14	49/
MEGA TEN	49/
MASTER 2000	49/99
MINES D'OR VOL 1	49/
MINES D'OR VOL 2	49/
TOP D'OR VOL 1	49/99
TOP D'OR VOL 2	49/99

AMIGA

4D SPORTS BOXING	269
4D SPORTS DRIVING	269
AFRICA KORPS	299
ARMOUR GEDDON	259
BACK TO THE FUTURE 3	249
BETRAYAL	299
BIG BUSINESS VF	259
BILLY THE KID	249
BRAT	269
CADAVAR LEVELS	NC
CENTURION	259
CHAMPION OF THE RAJ	269
CHUCK ROCK	269
CHUCK YEAGER AFT 2	249
DEATH KNIGHTS KRYNN	329
DINOWARS VF	269
EYE OF THE BEHOLDER	299
FLIGHT OF INTRUDER	369
FUNTSCHOOL 3	249
GODS	269
GREAT COURTS 2	299
J. KHAN WORLD SQUASH	259
JONES IN FAST LANE	349
KING'S QUEST 5	NC
KNIGHTS OF LEGEND	299
LAST STARSHIP	269
LEMMINGS	249
MIG 29	349
MONOPOLY	199
MUSIC MASTER	349
NAM 1965-1975	299
NAVY SEALS	249
OUTZONE	249
PREDATOR 2	269
QUEST FOR GLORY 2	399
RAILROAD TYCOON	299
RIDERS OF ROHAN VF	299
RULES OF ENGAGEMENT	249
SEARCH FOR THE KING	249
SECRET MONKEY ISLAND	299
SECRET WEAPON LUFTWA	299
SEXY DROIDS	249
SHADOW SORCERER	299
SIM EARTH	299
SKULL AND CROSSBONES	269
STELLAR 7	349
STRATEGO	249
SWITCHBLADE 2	249
SWIV	249
SWORD OF SODAN 2	349
THE POWER	269
THE TELLER + OHELLO	249
TOKI	249
TORTUES NINJA	249
TORTUES COLORIAGE	229
U.M.S. 2	299

ATARI ST

4D SPORTS BOXING	249
4D SPORTS DRIVING	249
AFRICA KORPS	249
ARMOUR GEDDON	259
AWESOME	249
BACK TO THE FUTURE 3	249
BATTLE SQUADRON	271
BETRAYAL	249
BIG BUSINESS	259
BILLY THE KID	249
BLADE WARRIOR	249
BLUE MAX	249
BRAT	269
CADAVAR LEVELS	NC
CHAMPIONS OF KRYNN	329
CHAMPION OF THE RAJ	269
CHUCK ROCK	269
DAS BOOT	259
FINAL WHISTLE	131
FLIGHT OF INTRUDER	299
FUNTSCHOOL 3	249
GODS	249
GREAT COURTS 2	299
J. KHAN WORLD SQUASH	259
KILLING CLOUD	249
KING'S QUEST 5	NC
KNIGHTS OF LEGEND	299
LAST NINJA 3	249
LEMMINGS	259
LIFE AND DEATH	269
MEGA PHOENIX	199
METAL MUTANT	249
MIG 29	349
MIDWINTER 2	249
NAM 1965-1975	299
NAVY SEALS	249
OUTZONE	249
POWERMONGER DATA DIS	149
PREDATOR 2	269
QUEST FOR GLORY 2	399
RIDERS OF ROHAN	299
SECOND WORLD VF	249
SECRET MONKEY ISLAND	299
SECRET WEAPON LUFTWA	299
SEXY DROIDS	249
SHADOW DANCER	NC
SHADOW SORCERER	299
SIM EARTH	299
STRATEGO	249
SWITCHBLADE 2	249
SWIV	249
TOKI	249
TORTUES NINJA	249
TORTUES COLORIAGE	229
UMS 2	299
VROOM	249

CPC K7/D

ALIVE	199
BACK TO FUTURE 3	109/149
B.A.T.	299
BATTLE COMMAND	109/159
BETRAYAL	349
CELICA GT4 RALLYE	109/149
CHESSMASTER 2000	159/229
CREATURES	99/149
F16 COMBAT PILOT	169/229
FUGITIF	229
FUNTSCHOOL 3	149/189
GRAND PRIX 500CC 2	/199
IRON LORD	229
J.KHAN WORLD SQUASH	249
JUDGE DREDD	99/149
KICK OFF 2	109/179
LORDS OF CHAOS	119/169
LOTUS ESPRIT TURBO	109/149
MEGA PHOENIX	99/149
MOKOWE	199
MUSIC PRO	159/199
NIGHT HUNTER	/180
NIGHT SHIFT VF	99/149
PICK'N PILE	140/180
PREDATOR 2	129/169
PRINCE OF PERSIA	99/149
REVELATION	99/149
RICK DANGEROUS 2	99/149
SAUVEZ YURK	/199
SDAW	149
SKULL & CROSSBONES	119/169
SLIDERS	199
STAR CONTROL	99/169
SUPER MONACO GP	109/159
TORTUES NINJA	139/169
TORTUES COLORIAGE	129/169
TOTAL RECALL	109/159
TURRICAN 2	109/159
TWINWORLD	140/180
ULTIMATE GOLF	149/179
WORLD BOXING MAN.	129/169

IBM PC

4D TENNIS	349
BACK TO FUTURE 3	269
B.A.T.	299
BATTLE COMMAND	299
BETRAYAL	349
BIG BUSINESS	259
BLOODWYCH VF	269
CHAMPION OF THE RAJ	269
CONSPIRACY	299
ELITE +	399
EYE OF THE BEHOLDER	299
FLIGHT SIMULATOR ATP	299
IRON LORD	299
HEART OF CHINA	399
HILL STREET BLUES	271
JOE MONTANA US FOOT	349
KEYS OF MARAMON	299
KICK OFF 2	249
LEMMINGS	249
MAGIC CANDLE	299
MARTIAN DREAMS ULTIM	349
MEGAFORTRESS	349
MIGHTY BOMB JACK DUAL	269
OVER THE NET	299
PICK'N PILE	249
PREDATOR 2	269
PUZZNIC	299
RIDERS OF ROHAN	359
RULES OF ENGAGEMENT	299
SECOND WORLD VF	249
SECRET MONKEY ISLAND	299
SECRET WEAPON LUFTWA	299
SEXY DROIDS	249
SHADOW SORCERER	299
SLIDERS	249
TOM AND THE GHOST	249
TORTUES NINJA	299
TORTUES COLORIAGE	229
TWINWORLD	249
UNTOUCHABLES	299
USS JOHN YOUNG	259

ILS SONT DE RETOUR ET...
ILS NOUS ONT GARDE
LE MEILLEUR POUR LA FIN !

VENEZ DECOUVRIR "BACK TO THE FUTUR 3"
L'ADAPTATION DU CELEBRE FILM.

1 BADGE + 1 TEE-SHIRT
A TOUT ACHETEUR DU LOGICIEL.

Une passion d'avance

GAMEBOY NINTENDO

- GAMEBOY+1JEU 590
- LIGHT 145
- CLEANING KIT 195
- LIGHT BOY 275
- PAC TRANSPORT 99
- PACOCHE CEINTURE 195



- KEYWAY 175
- AMAZING SPIDERMAN 195
- AMAZING PENGUIN 165
- SNIK WORLD 175
- BATMAN 245
- CULDER DASH 245
- BUBBLE BUBBLE 245
- BUBBLE GHOST 215
- BUGS BUNNY CASTLE 245
- GRAI FIGHTER 175
- ASTLEVANIA 245
- MESSMASTER 215
- WAYS OF THUNDER 245
- BUBBLE DRAGON 195
- MARIO 215
- DRAGON'S LAIR 245
- LOCK TALES 245
- RACE 295
- MARGOYLE'S QUEST 195
- GAUNTLET 2 245
- HOST'N GOBLINS 245
- HOSTBUSTERS 2 245
- COZILLA 245
- MEMLINS 2 245
- ONG KONG 145
- NT FOR RED OCTOBER 245
- PER LODE RUNNER 195
- YOUR FACE 245
- ANG FU MASTER 245
- ALTBU BEACH VOLLEY 225
- ADVENTURARY FORCE 245
- KEY DANGER. CHASE 245
- ATOR CROSS MANIACS 245
- PHESIS 245
- NORTHERN KEN 175
- PERATION C 245
- PCMAN 245
- PPERBOY 245
- PUZZLE BOY 155
- PUZZLE ROAD 155
- RESCUE OF PRINCESS 235
- RTYPE 245
- ROCCOP 245
- IMPSONS 245
- ATE OR DIE 245
- 235
- COOPY 245
- RACE INVADERS 245
- RTUES NINJA 245
- PER MARIO LAND 215

SEGA MEGADRIVE

CONSOLE MEGADRIVE 990 F

- | | |
|--------------------------------|-------------------------|
| CONSOLE FRANCAISE + 1 JEU 1449 | MICKEY MOUSE 375 |
| ABRAHAMS BATTLE TANK 395 | MIDNIGHT RESISTANCE 435 |
| ALTERED BEAST 175 | MOONWALKER 365 |
| ARROW FLASH 245 | NEW ZEALAND STORY 395 |
| BATMAN 325 | PGA TOUR GOLF 445 |
| BATTLE SQUADRON 375 | PACMANIA 395 |
| BUDOKAN 445 | POPULOUS 445 |
| BUSTER DOUGLAS BOXING 395 | RASTAN SAGA 2 375 |
| CYBERBALL 335 | RINGSIDE ANGEL 365 |
| DANGEROUS SEED 225 | SHADOW DANCER 275 |
| DARIUS 2 (8 MEGA) 295 | SONIC THE HEDGELOG NC |
| DICK TRACY 355 | STAR CRUISER 245 |
| D J BOY 155 | STORMLORD 395 |
| ELEMENTAL MASTER 375 | STRIDER 445 |
| E SWAT 225 | SUPER BASKETBALL 195 |
| FANTASIA (MICKEY 2) NC | SUPER MONACO GP 395 |
| FIRE SHARK 365 | SUPER VOLLEYBALL 375 |
| GAIARES 445 | THUNDERFORCE 3 375 |
| GAIN GROUND 355 | WONDERBOY 3 295 |
| GHOSTBUSTERS 365 | |
| GHOULS'N GHOSTS 445 | |
| GOLDEN AXE 475 | |
| GRANADA 245 | |
| GYNOUNG 395 | |
| HARD DRIVING 435 | |
| JAMES POND 445 | |
| JO MONTANA US FOOT 435 | |
| KAGEKI 495 | |



Sequence news

7 cours GAMBETTA LYON

TEL 78 60 33 60

POUR VOS COMMANDES, TELEPHONER AU MAGASIN LE PLUS PROCHE DE VOTRE DOMICILE

21 place VIARME NANTES

TEL 40 35 42 42

PC ENGINE CORE GRAPH X

CORE GRAPHX + 1 JEU 999

COREGRAPHX+2MANETTES +ADAPTATEUR 5JOUEURS 1290

- JOYPAD NEC 299
- AFTERBURNER 2 349
- ADVENTURE ISLAND 299
- BATMAN 349
- BOMBER MAN 299
- CHASE HQ2 - SCI 349
- COLUMNS 299
- DEAD MOON 349
- DEVIL CRUSH 299
- ETERNAL CITY 349
- F1 TRIPLE BATTLE 299
- FINAL MATCH TENNIS 299
- GOMOLA SPEED 299
- HATTERIS 299
- HURRICANE 349
- JACKY CHAN 299
- LEGEND OF TONMA 329
- MOTO ROADER 2 349
- NINJA SPIRIT 349
- OPERATION WOLF 299
- OUT RUN 349
- PANG (POMPING WORLD) 299
- PARASOL STAR 329
- POPULOUS 379
- POWER ELEVEN 299
- PUZZLE BOY 329
- RABIO LEPUS SPECIAL 299
- RASTAN SAGA 2 299
- SILENT DEBUGGER 349
- THUNDERBLADE 349
- TITAN 329
- TOY SHOP BOYS 299
- TRICKY 299
- TV SPORT FOOTBALL 349
- VIOLENT SOLDIER 349
- ZERO QUATRE CHAMPION 349

CONSOLE GAMEGEAR SEGA 990 F



- CHASE HQ 289
- COLUMNS 249
- G-LOC 249
- LEADER BOARD GOLF 249
- MICKEY CASTLE ILLUS. 289
- POPE BREAKER 259
- PSYCHIC WORLD 249
- REVENGE OF DRANCON 249
- SHANGAI 249
- SHINOBI 249
- SUPER MONACO G.PRIX 249
- WONDERBOY 249
- WOODY POP 249

SEGA 8 BITS

- CONSOLE SEGA 690
- MASTER SYSTEM
- PROMO EXCEPTIONNELLE
- ALEX KID 2 MIRACLE W 235
- ALEX KID 3 (HI TECH) 235
- AZTEC ADVENTURE 195
- DOUBLE DRAGON 325
- GHOSTBUSTERS 265
- GOLVELLIUS 265
- GREAT BASKET 235
- QUARTET 195
- RASTAN SAGA 235
- ROCKY 235
- SHINOBI 295
- SCRAMBLE SPIRITS 265
- THUNDERBLADE 265
- WONDERBOY 3 295
- NOUVEAUTES 325
- DICK TRACY 325
- BUSTER DOUGLAS BOXIN 325
- JOE MONTANA US FOOT 365
- KING QUEST 295
- MICKEY 325
- MOONWALKER 325
- PAPERBOY 365

ATARI LYNX

LYNX + 4 JEUX + FILM SECTEUR 990 F

- ADAPTATEUR AUTO 110
- RE-SOLEIL 25
- PAC TRANSPORT GRAND 145
- PAC TRANSPORT PETIT 110
- THE LIGHTNING 190
- PIP'S CHALLENGE 190
- CRYSTAL MINES 2 240
- ELECTRO COP 190
- PIES OF ZENDOCON 190
- GAUNTLET 190
- AX 240
- PACMAN 240
- PPERBOY 240
- MPAGE 240
- AD BLASTERS 240
- AD SQUASH 240
- BAR 240
- ANGAI 240
- THE WORLD 240
- PHOBE 240
- OLOR MERCENARY 240

PC ENGINE GT SNK NEO GEO + 1 JEU 2490 F



JOUEZ PARTOUT A TOUS LES JEUX CORE GRAPHX

SNK NEO GEO 2990 F



- BASEBALL STAR 1290
- BLUE'S JOURNEY 1390
- BURNING FIGHT 1390
- CYBER LIP 990
- GHOST PILOTS 1390
- LEAGUE BOWLING 1390
- MAGICIAN LORD 1290
- NAM 1975 1290
- NINJA COMBAT 1290
- PUZZLED 1290
- RIDING HERO 1390
- SUPER SPY 1390
- TOP PLAYER GOLF 1390

CD ROM

- CD ROM + INTERFACE 2990
- CD ROM + CORE GRAPHX 3990
- CD CRAZY CARS RACING 349
- CD DOWNLOAD 2 349
- CD FINAL ZONE 2 449
- CD HELL FIRE 349
- CD IT CAME FR DESERT NC
- CD JB MURDER CLUB 399
- CD L DIS 349
- CD RED ALERT 499
- CD ROAD SPIRITS 379
- CD SHERLOCK HOLMES 379

SUPER GRAPH X

- SUPER GRAPHX+ 1 JEU 1990
- SG ALDYNES 449
- SG BATTLE ACE 399
- SG DARIUS PLUS 449
- SG GHOULST'N'GHOST 499
- SG GRAND ZORK 399
- + LES JEUX CORE GRAPH X

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

NITRO

```
' Clés et Gas infinis pour NITRO
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 225 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H12DE67
  PRINT "Erreur dans les datas"
END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP (2)
BSAVE "A:\NITRO1.PRG",adr%,225
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00BE,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,007C,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,3F3C,0001
DATA 4267,3F3C,0000,2F3C,0000,0001,42A7,2F3C,0004,0000
DATA 3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014,23FC,0004,46EC,0004
DATA 009E,227C,0004,46EC,207C,0000,009E,2E3C,0000,0040
DATA 12D8,51CF,FFFC,4EF9,0004,0000,1B45,496E,7382,7265
DATA 7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520,4E49
DATA 5452,4F21,0000,23FC,4EF9,0004,0005,07AE,4EF9,0005
DATA 0000,31FC,00FF,5918,31FC,066E,7A78,4EF8,0800,0000
DATA 0002,1E46,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

PANG

```
' Temps et Vies infinis pour les 2 joueur sur PANG
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 999 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H918E0C
  PRINT "Erreur dans les datas"
END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP (2)
BSAVE "A:\PANG.PRG",adr%,999
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,03C4,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,0078,3F3C,0009,4E41
DATA 5C8F,3F3C,0007,4E41,548F,4267,3F3C,0020,4E41,5C8F
DATA 3F3C,0000,4879,0007,8000,4879,0007,8000,3F3C,0005
DATA 4E4E,DFFC,0000,000C,46FC,2700,41F9,0000,0098,43F8
DATA 2000,203C,0000,0302,12D8,5380,6600,FFFA,41F9,0000
DATA 039A,43F8,1D00,203C,0000,0032,12D8,5380,6600,FFFA
DATA 46FC,2700,4EF8,2000,1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61
DATA 2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520,5041,4E47,2100
DATA 601A,0000,02E6,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4DFA,FFFE,46FC,2700,600E,0008
DATA 7000,20C0,B1FC,0000,2000,66F6,6100,01FA,47F8,0300
DATA 7000,6100,0208,4A40,66F2,7002,6100,01FE,4A40,66E8
DATA 7E01,3007,204B,6100,0218,4A40,66DA,47EB,0400,5247
DATA 0C47,0007,66E8,6100,01A6,41F8,0300,43F8,03E4,6160
DATA 47F8,0400,4A6B,FFFE,663A,2E0B,222B,FFE6,D2AB,FFEA
DATA D2AB,FFF2,4BF3,1800,0681,0000,0020,B280,641E,284B
DATA D9DD,DF94,7000,101D,6712,0C40,0001,6606,49EC,00FE
DATA 60EE,D9C0,DF94,60E8,204B,D1EB,FFE6,D1EB,FFEA,202B
DATA FFEE,5380,6B04,4218,60F8,4EF8,1D00,4ED7,5C88,2018
DATA 4BF0,08F8,2018,2849,2649,D7C0,7003,1E25,E09F,51C8
DATA FFFA,614A,6422,7200,6144,6416,43FA,00EC,7604,2021
DATA 615E,4840,B240,56CB,FFF6,D2A9,0014,1725,51C9,FFFC
DATA B7CC,6E56,4E75,3E0D,0807,0000,6606,2E25,DF87,603E
DATA 2E2D,FFFB,E18F,1E25,578D,DE87,08C7,0000,602C,DE87
DATA 6702,4E75,3E0D,0807,0000,6606,2E25,DF87,4E75,2E2D
DATA FFFB,E18F,1E25,578D,DE87,08C7,0000,4E75,7200,DE87
DATA 67B4,D341,51C8,FFF8,4E75,43FA,008A,7403,61C4,54CA
DATA FFFC,7800,7200,1031,2001,4880,6B02,61D8,1831,2006
DATA D841,671E,43FA,0072,7401,61A2,54CA,FFFC,7200,1031
DATA 2001,4880,61BA,D442,D271,2006,6012,7200,7005,7400
DATA 6184,6404,7008,7440,61A2,D242,43F3,4002,D2C1,1721
DATA 1721,51CC,FFFC,6000,FF1E,7FFE,000E,00FE,0007,0007
DATA 0002,0003,0001,0003,0001,0000,010D,0000,000E,0000
DATA 0007,0000,0004,0000,0001,0901,00FF,FF08,0402,0100
DATA 0B04,0700,0120,0000,0020,31FC,0080,8606,223C,0008
DATA 0000,3038,8604,0800,0007,6704,5381,66F2,7207,6002
DATA 7205,11FC,000E,8800,1038,8800,0200,00F8,8001,11C0
DATA 8802,4E75,31FC,0086,8606,6170,31FC,0080,8606,4A40
DATA 6704,303C,0010,0040,0007,615C,616C,0C40,FFFF,6702
DATA 7000,4E75,3F00,6138,31FC,0090,8606,4E71,31FC,0190
DATA 8606,4E71,31FC,0090,8606,700E,6132,31FC,008A,8606
DATA 301F,6128,31FC,0080,8606,303C,0080,611C,612C,0240
DATA 001C,4E75,2008,11C0,860D,E088,11C0,860B,E048,11C0
DATA 8609,4E75,6104,31C0,8604,2F00,7020,51C8,FFFE,201F
DATA 4E75,303C,0100,51C8,FFFE,203C,0008,0000,0838,0005
DATA FA01,6714,5380,66F4,31FC,00D0,8604,303C,0100,51C8
DATA FFFE,4E75,3038,8604,4E75,21FC,4EF8,1D0C,1184,4EF8
DATA 0400,21FC,6100,0E7A,1184,31FC,6076,662A,31FC,6006
DATA 68E8,31FC,6006,6B4A,4EF8,1184,0000,0002,4018,0000
```

HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT

```
' Clés coffres, Clés portes, Invulnérabilité, Vies infinies
' et Choix de Tableau pour HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 386 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H2A2613
  PRINT "Erreur dans les datas"
END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP (2)
BSAVE "A:\HORROR2.PRG",adr%,386
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,015E,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,0116,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,0400
DATA 0031,13C0,0000,0109,4879,0000,003A,3F3C,0026,4E4E
DATA DFFC,0000,0006,203C,0000,000A,223C,0000,000A,207C
DATA 0005,0000,6100,0026,227C,0000,0600,23C9,0005,00BA
DATA 207C,0000,00E0,2E3C,0000,001E,32D8,51CF,FFFC,4EF9
DATA 0005,0000,48E7,7CE0,2600,2801,70FF,2003,80FC,000A
DATA 4840,7200,3200,5241,4840,0280,0000,00FE,2A00,740B
DATA 9481,B882,6C02,2404,6100,001A,6610,D682,9882,E18A
DATA E38A,D1C2,4A84,6ECA,7000,4CDE,073E,4E75,48E7,6080
DATA 3F02,4267,3F00,3F01,4267,42A7,2F08,3F3C,0008,4E4E
DATA 4FEF,0014,4A80,4CDF,0106,4E75,4279,0000,00A2,4279
DATA 0000,7E4E,4279,0000,7E9E,4279,0000,9C0C,23FC,4EF8
DATA 0626,0000,9818,4EF8,0800,31FC,0000,27B8,3038,27B8
DATA 4EF9,0000,981E,1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064
DATA 6973,7175,6574,7465,2064,6520,484F,5252,4F52,205A
DATA 4F4D,4249,4553,0A0D,5461,626C,6561,7520,6465,2064
DATA 8270,6172,7420,2831,2085,2036,2920,3A20,0000,0000
DATA 0002,2206,3400,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```


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 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 personnelles

ATARI ST

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

AMIGA

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

*Téléphonez ou écrivez, EN FRANÇAIS, 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, CHEQUES 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

FAST EDETEUR V1.0

Pour vous faire plaisir, Antonio vous a fait un nouveau listing qui remplace les 2 précédents (Fichier Editeur et Piste Editeur).

Mode d'emploi:

- Taper ce listing en GFA Basic 3.xx
- Sauvegarder le listing sur une disquette vierge.
- Taper un des listing à la fin de celui-ci.
- Sauvegarder à nouveau mais sous un autre nom.
- Mettez une copie de votre disquette de jeu (ne pas oublier de la déverrouiller)
- Faire 'RUN'.
- Attendre que le lecteur de disquette s'éteigne.
- Protéger la disquette contre l'écriture.
- Maintenant lancer le jeu!

```
' FAST EDETEUR V1.0 (C)Joystick Avril 1991
' Il remplace le "Fichier Editeur" et le "Piste Editeur"
' par Antonio Simoes en GFA 3.XX
READ t$,f$
PRINT "Trainer pour ";t$
IF INSTR(f$,".")<>0
PRINT "Ouverture du fichier: ";f$
OPEN "u",#1,f$
READ o$
DO
READ a%,c1%,c2%
SEEK #1,a%
c%=CVL(INPUT$(4,#1))
IF c%=c1%
SEEK #1,a%
PRINT #1,MKL$(c2%);
PRINT "Option <"+"o$+"> installée"
ELSE IF c%=c2%
SEEK #1,a%
PRINT #1,MKL$(c1%);
PRINT "Option <"+"o$+"> désinstallée"
ELSE IF c%<>c1% AND c%<>c2%
PRINT "Erreur...données incorrecte!!!"
END
ENDIF
READ o$
EXIT IF UPPER$(o$)="FIN"
LOOP
CLOSE
END
ELSE
INLINE m%,l024
o$=f$
DO
EXIT IF UPPER$(o$)="FIN"
READ f%,p%,s%,a%,c1%,c2%
REPEAT
r%=XBIOS(8,L:m%,L:0,s%,p%,f%,1)
UNTIL r%=0
c%=LPEEK(m%+a%)
IF c%=c1%
LPOKE m%+a%,c2%
PRINT "Option <"+"o$+"> installée"
ELSE IF c%=c2%
LPOKE m%+a%,c1%
PRINT "Option <"+"o$+"> désinstallée"
ELSE IF c%<>c1% AND c%<>c2%
PRINT "Ce n'est pas la disquette de "t$
END
ENDIF
REPEAT
r%=XBIOS(9,L:m%,L:0,s%,p%,f%,1)
UNTIL r%=0
READ o$
LOOP
ENDIF
' Insérez les Datas après cette ligne
```

BATTLE BOUND

(FAST EDETEUR V1.0)

```
' Vies infinies à BATTLE BOUND par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FAST EDETEUR V 1.0
DATA "BATTLE BOUND","A:\BATBOUND.PRG"
DATA "Vies infinies 1",&H3F78,&H53390001,&H60040001
DATA "Vies infinies 2",&H4300,&H53390001,&H60040001
DATA "Vies infinies 3",&H5E22,&H53390001,&H60040001
DATA "Vies infinies 4",&HBCAC,&H53390001,&H60040001,"FIN"
```

F-19 STEALTH FIGHTER

(FAST EDETEUR V1.0)

```
' Armes et Guns infinies pour F-19 STEALTH FIGHTER
' par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FAST EDETEUR V 1.1
DATA "F-19 STEALTH FIGHTER disk 2"
DATA "Armes infinies",0,24,5,&H082,&H53700000,&H60020000
DATA "Guns infinies",0,24,6,&H11E,&H91790003,&H60040003
DATA "FIN"
```

HORROR ZOMBIES...

(FAST EDETEUR V1.0)

```
' Invulnérabilité, Clés et Vies infinies
' pour HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDETEUR V 1.1
DATA "HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT"
DATA "Vies infinies",0,2,02,&H1A0,&H042D0001,&H042D0000
DATA "Clés infinies",0,7,10,&H04C,&H042D0001,&H042D0000
DATA "Clés cof. infin",0,7,10,&H09C,&H042D0001,&H042D0000
DATA "Invulnérabilité",0,9,05,&H00A,&H13FC0001,&H13FC0000
DATA "FIN"
```

LOOPZ

(FAST EDETEUR V1.0)

```
' Temps et Vies infinies à LOOPZ par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHER EDETEUR V 1.1
DATA "LOOPZ","A:\AUTO\LOOPZ_UK.PRG"
DATA "Temps infini",&H21A8,&H672EF003,&H602EF003
DATA "Vies infinies",&H3A7A,&H536C0010,&H60080010,"FIN"
```

NITRO

(FAST EDETEUR V1.0)

```
' GAS et SOUS infinis pour NITRO
' de la compil Monster Pack Volume 1 par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDETEUR V 1.1
DATA "NITRO"
DATA "CLES infinies",0,29,7,&H116,&H06680001,&H066800FF
DATA "GAS infinis",0,31,4,&H78,&H0C6E0064,&H066E0064,"FIN"
```

SHADOW OF THE BEAST (COMPIL)

(FAST EDETEUR V1.0)

```
' Vies infinies pour SHADOW OF THE BEAST par Antonio SIMOES
' de la compil Monster Pack Volume 1 par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDETEUR V 1.1
DATA "SHADOW OF THE BEAST"
DATA "Energie infinie 1",0,9,3,&H014,&H810113C0,&H13FC0032
DATA "Energie infinie 2",0,9,3,&H042,&H810113C0,&H13FC0032
DATA "Energie infinie 3",0,9,3,&H184,&H810113C0,&H13FC0032
DATA "Energie infinie 4",0,9,3,&H1B2,&H810113C0,&H13FC0032
DATA "FIN"
```

TANGRAM

(FAST EDETEUR V1.0)

```
' Passage au tableau suivant en pressant la touche 'E'
' pour TANGRAM par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FAST EDETEUR V 1.0
DATA "TANGRAM","A:\TANGRAM"
DATA "Changer de tableau",&H16A,&H1B7C0002,&H1B7C0001,"FIN"
```


JEUX... CRACK AMIGA

MÉTHODE D'UTILISATION DU BLOCK EDITOR V 1.0

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

LES EDITEURS DE SECTEURS

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

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

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

LES EDITEURS DE MEMOIRE

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

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

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

```
ELSE
PRINT "...ERREUR DE DISK !!!..."
init_fin
END
ENDIF
ok:
FOR joy=0 TO nbr_oct-1
POKE (bu%+decal+joy),s_octet(joy+1)
NEXT joy
gotblock(3,1024,block)
gotblock(4,0,0)
NEXT disk
IF test=1
PRINT "..... désactive !"
ELSE
PRINT "active !"
ENDIF
NEXT operation
init_fin
PROCEDURE init_fin
ror=CloseDevice(io%)
error=RemPort(io%+80)
error=MFREE(io%,1120)
error=MFREE(bu%,1024)
RETURN
PROCEDURE gotblock(opera,long,offset)
DPOKE io%+28,opera
LPOKE io%+40,bu%
LPOKE io%+36,long
LPOKE io%+44,offset
error=DoIO(io%)
RETURN
PROCEDURE checksum
WHILE to$<>"*"
READ to$
to=VAL("&h"+to$)
total=total+to
WEND
IF total<>check
PRINT "erreur dans les datas du trainer"
PRINT total
END
ENDIF
RESTORE sum
RETURN
\ Insérez les datas après cette ligne
```


JEUX... CRACK AMIGA

EUROPEAN SUPER LEAGUE

(BLOCK EDITOR V1.0)

'European super league (C) Joystick 1991
DATA 250353,"European super league amiga",1,"Vies infinies"
Sum:
DATA 0001,0,0003D000,0000024,0002,4E,71,53,B9,*

WRATH OF THE DEMON

(BLOCK EDITOR V1.0)

'Wrath of the Demon (C) Joystick 1991
'pendant le jeu appuyer sur 'F3' pour vous recharger en énergie
DATA 0002,0,00000000,0000004,0004,82,77,33,AD,A0,68,36,87
DATA 0,00000000,0000156,004A,41,FA,00,3C,43,F9,00,04,82,00,20,3C,00,00,00,40
DATA 12,D8,51,C8,FF,FC,41,F9,00,06,00,00,43,F9,00,07,D0,0A,20,3C,00,00,2F,F0
DATA 12,D8,51,C8,FF,FC,23,FC,00,04,82,00,00,07,D5,C0,4E,F9,00,07,D0,0A,21,FC
DATA 67,00,00,4E,07,E8,4E,F8,04,00,60,00,00,14,43,F9,00,04,82,00,20,3C,00,00
DATA 00,40,12,D8,51,C8,FF,FC,41,F9,00,06,00,00,43,F9,00,07,D0,0A,20,3C,00,00
DATA 2F,F0,12,D8,51,C8,FF,FC,4E,71,4E,71,4E,71,4E,71,4E,71,4E,F9,00,07,D0,0A
DATA 21,FC,67,00,00,4E,07,E8,4E,F8,04,00,*

INSANITY FIGHT

(BLOCK EDITOR V1.0)

'Insanity Fight (C) Joystick 1991
DATA 22057,"Insanity Fight",1,"Vies infinies"
Sum:
DATA 0001,0,00005400,000018A,0001,4A,53,*

BOBO

(BLOCK EDITOR V1.0)

'Bobo (C) Joystick 1991
DATA 22057,"Bobo",1,"Vies infinies"
Sum:
DATA 0001,0,00043C00,000012A,0001,4A,53,*

REVELATION

(BLOCK EDITOR V1.0)

'Revelation (C) Joystick 1991
DATA 7519,"Revelation",2,"Vies infinies","Temps infini"
Sum:
DATA 0002,0,00000000,0000007,0004,26,43,2D,DD,CC,5D,92,D9
DATA 0,00000000,0000114,0008,4D,FA,01,8A,4E,D6,4E,71,2C,7C,00,00,04,00,4E,75
DATA 0001,0,00000000,00002A0,0028,21,FC,4E,F9,00,07,10,5A,31,FC,DE,82,10,5E,4E,78
DATA 04,00,23,FC,4E,71,4E,71,00,00,F8,CC,33,FC,4E,71,00,00,FC,FE,4E,F8,20,00
DATA 00,00
DATA 00,*

GOLDEN AXE

(BLOCK EDITOR V1.0)

'Golden Axe (C) Joystick 1991
DATA 8702,"Golden Axe",1,"Vies infinies"
Sum:
DATA 0003,0,00000000,0000004,0004,DA,42,18,AA,75,42,18,AA
DATA 0,00000000,000018A,0006,60,00,02,14,4E,71,4E,F9,00,04,34,00
DATA 0,00000000,00003A0,003C,48,E7,FF,FE,43,F8,03,00,41,FA,00,1E,20,3C,00,00
DATA 00,30,12,D8,51,C8,FF,FC,23,FC,00,00,03,00,00,04,38,40,4C,DF,7F,FF,4E,F9
DATA 00,FC,00,00,31,FC,60,04,56,26,21,FC,00,2C,58,A8,4E,F8,08,00,00,00,00,00
DATA 00,00
DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,*

WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER

(BLOCK EDITOR V1.0)

'World Championship Boxing Manager (C) Joystick 1991
DATA 549547,"World Champion Boxing",1,"Vies infinies"
Sum:
DATA 0002,0,00043000,00000E3,0001,4A,53
DATA 0,00043000,0000014,0001,92,81,*

JEUX... CRACK AMIGA

EUROPEAN SUPER LEAGUE

Pour avoir des vies infinies, changez sur le block 1E8, offset \$24, les octets 53 B9 par 4E 71.

LEVIATHAN

Pour avoir des vies infinies, changez sur le block 21A, offset \$42, l'octet 53 par 4A.

VICTORY ROAD

Pour avoir des vies infinies, changez sur le block 122, offset \$32, l'octet 53 par 4A.

INSANITY FIGHT

Pour avoir des vies infinies, changez sur le block 2A, offset \$18A, l'octet 53 par 4A.

BOBO

Pour avoir des vies infinies, changez sur le block 21A, offset \$12A, l'octet 53 par 4A.

REVELATION

Pour avoir des vies infinies et du temps infini, changez sur le bootblock:

Offset \$004: CC5D 92D9 par 2643 2DDD

Offset \$114: 2C7C 0000 0400 4E75 par 4AFA 018A 4ED6 4E71

Offset \$2A0: il faut mettre 21FC 4EF9 0007 105A 31FC DE82 105E 4EF8 0400 23FC 4E71 4E71 0000 F8CC 33FC 4E71 0000 FCFE 4EF8 2000.

GOLDEN AXE

Pour avoir des vies infinies, changez sur le bootblock:

Offset \$004: 7542 18AA par DA42 18AA

Offset \$18A: 4EF9 0004 3400 par 6000 0214 4E71

Offset \$3A0: il faut mettre 48E9 FFFE 43F8 0300 41FA 001E 203C 0000 0030 12D8 51C8 FFFC 23FC 0000 0300 0004 3840 4CDF 7FFF 4EF9 00FC 0000 31FC 6004 5626 21FC 002C 58A8 4EF8 0800.

TUSKER

Pour avoir des vies infinies, changez sur le bootblock du disk 1:

Offset \$004: F33F 6A87 par F03F 6D87

Offset \$07E: 0600 par 0300

Toujours pour avoir des vies infinies, changez sur le bootblock d'une disquette vierge (formatée!)

Offset \$000: il faut mettre 444F 5300 C776 47AC 0000 0370 47F8 0300 43FA 0014 203C 0000 0025 10D9 51C8 FFFC 4EF9 00FC 0000 21FC 4E71 4E71 2E4E 31FC 4E71 2E52 4EF8 0600.

WINGS OF DEATH

Pour avoir des vies infinies, changez sur le bootblock du disk 1:

Offset \$004: 4D95 AE3F par 4D95 AEEF

Offset \$156: 0400 par 0350

Toujours pour avoir des vies infinies, changez sur le bootblock d'une disquette vierge (formatée!)

Offset \$000: il faut mettre 444F 5300 38D7 6AFC 0000 0370 41F8 0350 43F3 0014 203C 0000 0024 10D9 51C8 FFFC 4EF9 00FC 0000 21FC 0000 035C 049E 4EF8 0400 23FC 4E71 4E71 0000 8270 13FC 0060 0000 8274 4EF8 101C.

WRATH OF THE DEMON

Pour avoir des vies infinies, changez sur le bootblock du disk 1:

Offset \$004: A068 3687 par 8277 33AD

Offset \$04A: 6000 0014 43F9 0004 8200 203C 0000 0040 12D8 51C8 FFFC 41F9 0006 0000 43F9 0007 D00A 203C 0000 2FF0 12D8 51C8 FFFC 4E71 4E71 4E71 4E71 4EF9 0007 D00A 21FC 6700 004E 07E8 4EF8 0400 par 41FA 003C 43F9 0004 8200 203C 0000 0040 12D8 51C8 FFFC 41F9 0006 0000 43F9 0007 D00A 203C 0000 2FF0 12D8 51C8 FFFC

23FC 0006 8200 0007
D5C0 4EF9 0007 D00A
21FC 6700 004E 07E8 4EF8
0400.

WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER

Pour avoir des vies infinies, changez sur le block 218, offset \$E3, l'octet 53 par 4A.

SHADOW OF THE BEAST II

Complément à la solution du numéro 13:

S'assurer de prendre les 6 coffres pour avoir 36 pièces d'or car elles sont indispensables à la fin du jeu.

Au moment où on saute dans l'eau, après avoir tué les dragons des mers, laissez vous entraîner et agrippez vous à la corde, pour ne pas être coincé.

Avancer à droite jusqu'à voir un géant avec un sabre. Attention!!

Il ne faut surtout pas le tuer, entraînez-le sur le pont de gauche et surprise! Le pont s'effondre sous son poids.

Sautez au-dessus du trou et allez voir le vieil homme (old man). Dites lui le mot 'ring' ensuite donnez-lui l'anneau (poussez la touche 'O' pour donner un objet), redites lui le mot 'ring' et donnez-lui le parchemin. Le vieil homme vous crée une nouvelle arme, prenez la. Retournez au pont et sautez dans le trou. Vous êtes téléporté dans un nouveau monde. Allez à droite et prenez la corne (Horn). Descendez et dites à l'escargot (snail) le mot 'Horn' ensuite le mot 'Karamson' et répondez-lui vite 2 fois 'Yes'. L'escargot vous renvoie dans votre monde. Foncez à droite, sautez dans le vide, continuez à droite, laissez tomber le serpent des mers car on ne peut pas le détruire. Enfin vous arrivez à la mer de l'Est. Utiliser la corne au bord de l'eau. Un dragon apparaît et il vous transporte jusqu'à un château. Vous entrez dans le château de Zelek. Prenez votre nouvelle arme et allez à donf

vers la droite et enfin détruisez Zelek.

Vous avez fini le jeu et par la même occasion délivré votre soeur!

(SLASHER et le COBAYE)

APPRENTICE

Pour commencer au dernier tableau, pendant la page de présentation, appuyez sur la touche 'TAB' et tapez 'FAERY'.

(Patrice BERMANN)

WRATH OF THE DEMON

Quelques astuces pour passer les niveaux:

1ère partie (avec le cheval):

Ne ramassez que les potions vertes et dorées, ce sont les potions de vie.

2ème partie:

Restez à gauche de l'écran afin de pouvoir éviter les projectiles du 2ème gobelin tout en frappant le 1er. On peut utiliser une potion car le 1er vous en donne une, après l'avoir tué.

3ème partie (contre le dragon):

Lui donner dans l'ordre, un coup dans la tête, un coup dans le ventre, et faire un bond en arrière et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il meure.

4ème partie

Aller à gauche jusqu'à trouver une clé et retourner à droite pour sortir des grottes.

5ème partie (contre la bête des cavernes):

Lui donner 2 coups à la tête et faire un bond en arrière, avancez vers lui et refaire un bond en arrière juste avant qu'il vous donne un coup, et recommencez ces actions jusqu'à ce qu'il meure.

6ème partie (le monstre des marais):

Utiliser la potion de destruction, ensuite essayer de le coincer à droite de l'écran et lui donner une série de coups à la tête. Vous pourrez le détruire sans utiliser de potion de vie.

(SLASHER et le COBAYE)

JEUX... CRACK AMIGA

TUSKER

(BLOCK EDITOR V1.0)

^Tusker 1ère partie (C) Joystick 1991

DATA 1241,"Tusker n°1",1,"Vies infinies"

Sum:
DATA 0002,0,00000000,00000004,0004,F0,3F,6D,87,F3,3F,6A,87
DATA 0,00000000,0000007E,0002,03,00,06,00,*

^Tusker 2ème partie (C) Joystick 1991

^à Effectuer sur une disquette vierge (formatte!)

DATA 7572,"Tusker n°2",1,"Vies infinies"

Sum:
DATA 0001,0,00000000,00000000,0038,44,4F,53,00,C7,79,47,AC,00,00,03,70,47,F8,03,00
DATA 43,FA,00,14,20,3C,00,00,00,25,10,D9,51,C8,FF,FC,4E,F9,00,FC,00,00,21,FC
DATA 4E,71,4E,71,2E,4E,31,FC,4E,71,2E,52,4E,F8,06,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00
DATA 44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00
DATA 44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00,*

WINGS OF DEATH

(BLOCK EDITOR V1.0)

^Wings of Death 1ère partie (C) Joystick 1991

DATA 1543,"Wings of Death n°1",1,"Vies infinies"

Sum:
DATA 0002,0,00000000,00000004,0004,4D,95,AE,EF,4D,95,AE,3F
DATA 0,00000000,0000156,0002,03,50,04,00,*

^Wings of Death 2ème partie (C) Joystick 1991

^à Effectuer sur une disquette vierge (formatte!)

DATA 10143,"Wings of Death n°2",1,"Vies infinies"

Sum:
DATA 0001,0,00000000,00000000,0048,44,4F,53,00,38,D7,6A,FC,00,00,03,70,41,F8,03,50
DATA 43,FA,00,14,20,3C,00,00,00,24,10,D9,51,C8,FF,FC,4E,F9,00,FC,00,00,21,FC
DATA 00,00,03,5C,04,9E,4E,F8,04,00,23,FC,4E,71,4E,71,00,00,82,70,13,FC,00,60
DATA 00,00,82,74,4E,F8,10,1C,44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00
DATA 44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00
DATA 44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00,44,4F,53,00
DATA 44,4F,53,00,44,4F,53,00,*

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

BON DE COMMANDE à retourner à KAYTEL VIDEO - 34, rue Penthievre - 75 008 Paris - Tél : 16.1.42.89.58.26

Veillez 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 règlement. 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.

Nom _____ Prénoms _____
Adresse _____
Code Postal _____ Localité _____
Age _____ Téléphone _____

SIGNATURE
Pour les moins de 18 ans, signature
du représentant légal

JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

TIMES OF LORE

Pour être immortel, recherchez dans le fichier 'LORE.EXE', les octets 8Ø 3E 58 2D ØØ 75 Ø3 et remplacez par C6 Ø6 58 2D CØ EB Ø3.

(Laurent PIERLOT)

ARKANOID

Pour être immortel, recherchez les octets FE ØE 4A Ø2 74 ØB et remplacez-les par C6 Ø6 Ø4 Ø2 Ø4 9Ø.

(Laurent PIERLOT)

TORTUES MUTANT NINJA TURTLES

Pour être invulnérable, appuyez en même temps sur toutes la rangée des lettres du milieu. Vous devez apercevoir sur le bas de l'écran 'ON' ou 'OFF' un court instant. 'ON' activera l'invulnérabilité et 'OFF' la désactivera. Vous n'êtes cependant pas invulnérable aux algues et aux pièges qui vous détruisent d'un coup!

(Nicolas GUILLEROT)

PANZA KICK BOXING

Pour ne jamais perdre de combat, il vous suffit de presser 'ESC' lorsque l'adversaire vous cloue au tapis. Vous ne perdrez pas vos % au cours du match. Les coups qui enlèvent le plus de point sont: coup de pied gauche dans la tête et le crochet du droit dans le ventre.

(Nicolas GUILLEROT)

PRINCE OF PERSIA

Pour avoir du temps infini, allez au secteur 4, déplacement 4Ø9, et tapez 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø.

Pour avoir des vies infinies, allez au secteur 37, déplacement 47, et tapez FF.

(Franck DESMOULINS)

SAVAGE

Code d'accès pour le niveau 2:
TERMINATE

Code d'accès pour le niveau 3:
NIGHTMARE

(Michael FRANCOIS)

XENON II

Toutes les modification qui suivent sont à faire sur une copie de sauvegarde.

Pour avoir de l'argent infini, éditer le fichier 'XENON2.EXE', avec un éditeur de secteur (genre PCTOOLS) et placez-vous au secteur 228, déplacement 4, écrire 3Ø.

Pour avoir des vies infinies, toujours dans le même fichier, placez-vous au secteur 16, déplacement 498, écrire FF, puis au secteur 16, déplacement 18Ø, écrire FF.

(Michael FRANCOIS)

GAUNTLET

Si vous attendez 3mn, toutes les portes s'ouvrent. Si vous attendez encore 3mn, tous les murs se transforment en sorties.

(Michael FRANCOIS)

STARQUAKE

Pour avoir 9Ø vies, éditez le fichier 'STARQUAKE.PRG', allez au secteur 32, offset \$436, remplacez-le Ø5 par Ø9. Puis au secteur 32, offset \$442, remplacez-le Ø5 par 57. Puis au secteur 32, offset \$448, remplacez-le 39 par 34. Puis enfin au secteur 32, offset \$47Ø remplacez-le 34 par 3D.

Voici les codes de zones de déportation:

BAGEL, RUBIA, QUAND,
PULSE, NUGAE, ABYSS,
MARIA, MOIST, LOUSE,
LIMMA, KYANCY, RAPID,
CLOUD, HIDEE, WATER.
(Franck DESMOULINS)

STARGLIDER

Voici un cheat mode: 'SGLIDER AND MAKE IT SNAPPY'.

Maintenant pendant le jeu:

F1: Passer au niveau suivant.

F2: Faire le plein d'énergie.

F3: Faire le plein de fuel.

F4: Avoir des missiles supplémentaires.

(Franck DESMOULINS)

TORTUES MUTANT NINJA TURTLES

Pour choisir votre tableau de départ, recherchez dans le fichier 'TMNTCGA.EXE' ou 'TMNTEGA.EXE', les 2 chaînes 31 2E 4C 45 56 puis 3X 2E 4C 45 56. X représente le niveau de départ (1 à 6).

(Olivier MARTYN)

PRINCE OF PERSIA

Tapez 'PRINCE BYPASS MEGAHIT' pour lancer le jeu. Pendant le jeu, pressez les touches '+' ou '-' pour modifier le temps disponible.

(Pascal HERMANI)

F-15 STRIKE EAGLE 2 & F-19 STEALTH FIGHTER

Pour ces 2 jeux, il vous suffit lorsque vous vous écrasez de pressez les touches 'ALT' et 'Q' simultanément. Rechargez le jeu, votre mission ratée n'a pas été prise en compte.

(Pascal HERMANI)

RICK DANGEROUS II

Pour avoir des vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteurs dans le fichier 'RICK2.EXE', les octets 75 Ø3 E9 2F DA EB et remplacez-les par 75 Ø3 9Ø 9Ø 9Ø EB D2.

(Jean-Luc STALLONI)

THE CYCLES

Pour commencer un championnat avec 255 points (victoire assurée), chargez le jeu, sélectionnez un championnat, et au lieu de jouer, sauvegardez votre partie. Editez la ("numéro.STM") avec un éditeur de secteurs, placez-vous au déplacement 15 et tapez FF.

Maintenant chargez le jeu puis rechargez votre partie. Vous serez alors le premier avec 255 points alors que les autres n'en possèdent pas!

(Christophe HEYREND)

INDIANA JONES

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 8Ø 3E F1 Ø3 ØØ et remplacez-les par C6 Ø6 F1 Ø3 Ø4 (à faire 2 fois de suite).

(Christophe HEYREND)

FERRARI FORMULA ONE

Pour avoir la pole-position à chaque grand prix, faire directement les qualifications 2 puis dès que le tour de qualification est fini, rentrez au stand et sélectionnez directement sur le tableau de contrôle, l'option 'Race'. Vos adversaires n'auront pas fait leur tour de qualification et vous serez 1er au départ. A faire à chaque grand prix.

(Fabrice PERRIER)

MEAN STREETS

Pour le détruire, il faut les 8 cartes et 8 codes. Voici les 8 noms de codes:

carte blue : BISHOP
carte yellow : QUEEN
carte black : ROCK
carte gray : KING
carte orange : CHECKMATE
carte red : STALEMATE
carte green : PAWN
carte purple : KNIGHT

JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

Voici maintenant les endroits dans lesquels vous pourrez les trouver.

- La carte blue : est dans l'usine de Carl Linsky (NC:4675)

- La carte gray : est dans le quartier général de Law and Order Party.

- La carte orange : est chez Cal Davis

- La carte purple : est dans le laboratoire de Greg Call (et non pas au guichet de la RATP!)

- La carte green : est chez John Klaus. Dites-lui 'passcard' pour qu'il vous la donne.

- La carte black : est dans Air Bus Station.

- La carte yellow : est chez Sam Jones. Dites-lui 'passcard', une fois qu'il aura fini de vous insulter, collez lui votre poing dans la figure (threaten). Il vous donnera la carte.

- La carte red : est à la beach house.

Si avec tout cela, certains n'y arrivent pas, voilà encore quelques trucs pour débrancher les alarmes:

- Chez Cal Davis :

'move rats cages'

'open circuit box'

'turn on/off switch'

- Dans la beach house :

'look console'

'turn on/off switch 3'

- Dans le quartier général de

Law and Order Party :

'look work station'

'look control panel'

'turn on/off switch'

puis allez en haut à droite près du placard et faites :

'open closet'

'move shelf'

'turn on/off button'

(Fabrice PERRIER)

TENNIS CUP

Pour avoir 100% d'énergie pour chaque coup, éditez la sauvegarde de votre joueur avec un éditeur de secteur le fichier 'PLAYER1.DAT', allez au secteur 0, placez vous aux emplacements 137, 141, 145, 149, 153, 157, 177 et remplacez leur contenu par 64.

(Freddy RATHOUIN)

ULTIMA V

Voici de bons renseignements qui vous aideront à finir ce jeu: Dans l'UNDERWORLD, en entrant par le donjon situé sur l'île du sanctuaire suprême, se trouve un lac de lave. Dans ce lac se trouvent l'armure et l'épée mystiques. Pour pouvoir les atteindre, il faut traverser le lac jusqu'à son milieu. Pour cela veillez à ce que vos personnages aient suffisamment d'énergie, car le contact de la lave occasionne des dégâts importants. Placez vous à gauche du milieu du lac, puis actionner la commande SEARCH vers la droite. Vous découvrirez une épée. Refaites

l'opération et vous trouverez également une armure. Revenez au bord du lac, soignez vos personnages et refaites l'opération 5 fois.

Vos bonshommes posséderont alors une armure pouvant dévier les coups des SHADOWLORDS et une épée capable de leur assener des coups plus que superficiels.

Il est aussi possible de se procurer un grappin, celui-ci permettant d'escalader les montagnes. Pour ce faire, contactez le vieil ivrogne de trouvant dans l'île sous l'insigne ULTIMA V (sur la carte) et possédant un ponton. Il vous donnera sa localisation.

Pour détruire Blackthorn, il faut utiliser la GRASS SWORD. On la trouve dans le massif montagneux situé au-dessus de la capitale. Elle se situe facilement sur la vue générale car elle se trouve sur de l'herbe dans un massif rocheux. On peut aussi l'utiliser sur n'importe quel ennemi.

Attention, elle se détruit après un coup. On peut néanmoins la reprendre ensuite à sa localisation initiale.

Pour ouvrir la chambre de Lord British, il faut utiliser un canon après l'avoir déplacé. A l'intérieur se trouve un faux mur, derrière est caché un objet indispensable pour retrouver Lord British. Pour éliminer ce mur, il faut jouer une partition

particulière que vous donnera un homme habitant dans l'île toute verte sur la carte, en bas à gauche.

La couronne se trouve dans le repère des SHADOWLORDS. Celui-ci se trouve dans le massif montagneux situé en haut de l'insigne ULTIMA V. Détruisez les SHADOWLORDS puis emparez-vous de la couronne. (les SHADOWLORDS sont maintenant définitivement morts).

Comme vous êtes gentils on va même vous filer la solution: Pour trouver Lord British, il faut trouver sa couronne et son amulette. Ce sont les SHADOWLORDS qui possèdent la couronne et vous trouverez l'amulette en refaisant le chemin parcouru par Lord British et ses compagnons. Ce chemin est indiqué dans le journal de bord livré avec le jeu.

Lord British se trouve au centre du monde, dans le pilier central, qui est dans UNDERWORLD. Il faut absolument avoir détruit les SHADOWLORDS avant d'entrer dans le pilier!!!

Après maintes recherches, vous aboutirez dans une chambre, ou vous apercevrez Lord British dans le miroir. Vous pourrez traverser ce miroir, je vous laisse découvrir le reste. (il est indispensable de posséder la boîte trouvée dans sa chambre, l'amulette et la couronne pour finir ce jeu!).

(MATHIAS SCHENCK)

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA FORUM DES HALLES

plus grand magasin d'Europe spécialisé
spécialisés de jeux pour micro-ordinateurs
consoles de jeux.

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

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

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

MICROMANIA LA DEFENSE

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

NOUVEAU

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
et 39 46 89 88

NOUVEAU



MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD

3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

QUESTIONS

Mission impossible..?

Vous êtes perdu, dans un jeu? Envoyez-nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro.

THE GREAT ESCAPE

Un lecteur. Q.16001
J'arrive à m'évader en coupant le grillage, mais je me fais attraper et la partie recommence au début. Comment faire? (Il y a beaucoup d'objets qui ne me servent pas. N'y a-t'il qu'une façon pour s'évader?)

CAPTIVE

Jérôme. Q.16002
Dès le début du jeu, dans la première mission, après avoir atterri, je trouve une sorte de sas, je suis arrivé à entrer dedans mais je n'arrive pas à en sortir? Que dois-je faire?

ELVIRA

Phil. Q.16003
Au niveau des catacombes, comment tuer le monstre blanc qui est armé d'une grosse pierre?

CADAVER

Nicolas. Q.16004
Dans la salle du dragon, comment faut-il faire pour avancer? A quoi sert la couronne? Quelle arme faut-il tenir? (sur Atari)

TOTAL RECALL

Alex. Q.16005
Au début du 6ème niveau. Je n'arrive pas à passer devant le tableau qui est bloqué par un mur? De l'autre côté par une porte? Comment faire pour ouvrir la porte et passé devant le tableau?

**INDIANA JONES
ADVENTURE**

Vincent. Q.16006
En Allemagne, dans le château de Brunwald, je n'arrive pas à m'emparer de l'uniforme d'officier nazi. Comment faut-il s'y prendre?

CADAVER

Nicolas. Q.16007
Je suis bloqué au 3ème niveau. Je suis censé trouver la potion de nodos, mais il y a un coffre que je n'arrive pas à ouvrir. Une fois dans la salle contenant la potion, je me retrouve enfermé sans aucun jeton à mettre dans la serrure? (sans doute dans le coffre de la salle précédente) (sur Atari).

KILLING GAME SHOW

David. Q.16008
Lorsque je mets la clé dans la serrure pour passer au 4ème cylindre, rien ne se passe. Ai-je oublié de faire quelque chose?

BEAST II

David. Q.16009
Quel est le mot de passe pour passer la pierre retenue par une chaîne en bas à gauche avant l'auberge?

EXPLORA II

David. Q.16010
Comment faire pour passer l'époque IV. Car un géant me lance une pierre, et pour l'époque VII: une tempête s'abat sur moi?

ZELDA II

Pascal. Q.16011
Où se trouvent précisément la clé magique et la croix? (sur Nintendo)

BARBARIAN II

Eric. Q.16012
Je voudrais savoir comment peut-on tuer l'idole vivante (level 4) et si on peut avoir des vies infinies. (Pc & Compatibles)

NAVY MOVES

Pascal. Q.16013
A la première partie je n'arrive pas à passer les hommes sur les motos des mers? Pouvez-vous donner le code pour accéder à la 2ème partie? (sur Atari)

CHAOS STRIKES BACK

Charlie. Q.16014
Quel sort utiliser pour combattre les flins eyes et les araignées géantes? Y aurait-il un moyen d'avoir des vies infinies ou du moins de récupérer des points de vie? (une potion par ex.)? (sur Atari)

**INDIANA JONES
ADVENTURE**

Frédéric. Q.16015
Je suis coincé dans le château de Brunwald. Lorsque je trouve Henry, nous sommes attachés dans une pièce où il y a une armure. J'essaye de la faire tomber pour couper les liens, mais elle nous tombe dessus et je perds. Que faire? (sur Pc & Compatibles)

**INDIANA JONES
AVENTURE**

Frédéric. Q.16016
Au premier étage dans le château, après être passé par une fenêtre, je me retrouve sur le bord du mur. Comment faut-il faire pour accéder aux fenêtres du 2ème étage. Quels sont les objets à utiliser et où les trouver? (sur Pc & Compatibles)

STRIDER II

Julien. Q.16017
J'arrive au monstre du 4ème niveau mais je n'arrive pas à le tuer car je ne trouve que 2 icônes d'énergie. Comment faire?

ZELDA II

Seb. Q.16018
Je suis bloqué au village de Saria, comment traverser la rivière et où trouver le bateau? (sur Nintendo)

**INDIANA JONES
ADVENTURE**

Yann. Q.16019
Dans le château, je trouve l'uniforme, mais il est trop petit, d'autre part il y a dans une pièce, avec la tenue de domestique, un costume gris retenu par un cadenas. Alors comment faire pour s'habiller en nazi? Existe-t'il vraiment une mitraillette? Si oui, où?

**ALEX KIDD
IN MIRACLE WORLD**

Bruno. Q.16020
Après avoir passé l'étape qui consiste à vaincre Janken le grand, il y a un code à trouver. Pourriez-vous me le donner car je n'arrive pas à le découvrir? (sur Sega)

WONDERBOY III

Bruno. Q.16021
Au début du jeu, lorsqu'on sort du château et que ce dernier s'écroule, on aperçoit de temps en temps des maisons sur les nuages. A quoi servent-elles? (sur Sega)

NINJA SPIRIT

Un lecteur. Q.16022
Au 5ème ou 6ème level comment peut-on passer les ninjas qui sont en bas. Je suis dans une grotte, il y a un trou je dois sauter et je tombe sur des ninjas qui on les sabres. Que faut-il faire? (sur Nec)

MONKEY ISLANDS

Julien. Q.16023
Comment dois-je faire pour entrer dans la château du gouverneur qui est gardé par des chiens? Que faire? (Pc & Compatibles)

EXPLORA III

Fabien. Q.16024
Comment faut-il faire pour ouvrir le coffre? Que faut-il prendre pour avoir une lampe? Où peut-on trouver les cartes magnétiques? (sur Amiga)

**INDIANA JONES
ADVENTURE**

Greg. Q.16025
Dans le château après le biff, il y a un nazi avec une casquette. Comment peut-on le passer sans problème? Je ne peux pas le battre, je n'ai pas assez d'énergie. Il y a des portes fermées à clé dont une avec des câbles, comment faire pour ouvrir? (sur Amiga)

MONKEY ISLAND

Khuoy. Q.16026
Comment rencontrer le "maître de l'épée" (Sword Master)? Et comment arriver à trouver et à boire le "grog"?

SPELLCASTER

J.Denise. Q.16027
Comment procède t-on pour ressortir de la pyramide qui est un vrai labyrinthe? Je ressors toujours côté Sud et c'est la même scène qu'il faut recommencer.

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

NINJA SPIRIT

Angélique. R.13007
Pour battre le monstre du niveau 1. Il y a une arme qui clignote. Pour la prendre il faut appuyer sur enter du clavier puis tirer sur la figure du monstre mais fais attention aux boules qu'il lance, pour réussir il faudrait que tu sois dédoublé.

INDY ADVENTURE

Angélique. R.13022
Il faut reprendre la corde puis reprendre le chemin que tu avais pris pour prendre la corde. Tu verras une corde, il faudra la monter, puis une autre, la monter aussi. Tu continues le chemin, saute le trou et tu arriveras au train.

ZAK MAC KRACKEN

Red. R.13035
Pour utiliser le train, il faut que tu déblaies les panneaux solaires avec le balai extra-terrestre. Ensuite tu prends des jetons au distributeur et tu utilises le train avec un jeton.

STRIDER

Red. R.13019
Pour partir de cet endroit, il faut tuer le mille-pattes. Voici une bonne technique: monte en haut de la pièce quand le monstre est passé puis prend la "super lame", ensuite cours derrière la tête du mille-pattes en frappant. Il meurt et tu passes de niveau. Tue le mille-pattes grâce à la grande épée. Tue aussi le robot à laser pour gagner de l'énergie.

INDY ADVENTURE

Red. R.13022
Après avoir pris la croix de Coronado, retourne sur la corde où il y a un soldat et saute (vite) sur la corde à gauche. Ensuite tu montes le long de la corde, tu sautes à droite, avances, et là tu es sur le train.

GHOSTBUSTERS II

Grég. R.13008
Pour passer le 2ème niveau facilement, il faut rester collé à la statue de la liberté et tirer sur les fantômes.

GHOST'N' GOBLINS

Grég. R.13018
Pour passer l'aigle, dès que vous le voyez il faut tout le temps sauter en l'air en tirant et vous l'aurez.

BARBARIAN

Greg. R.13011
Pour tuer le sorcier, il faut éviter les boules de feu en sautant par dessus et en avançant vers lui, lorsque vous êtes juste devant lui, faites un retourné avec l'épée pour le décapiter.

DUNGEON MASTER

Fabrice. R.13031
Il faut abaisser le levier sinon au début choisissez la femme avec la corde, non il n'y a pas de passage secret. Nos hommes, pour les faire revivre, il faut les mettre dans un trou qui se trouve au premier niveau à la première torche. Il y a des bâtons verts et un parchemin. Pose-les et attends. Les leviers servent à actionner les trous et les pièges.

TORTUE NINJA

Eric. R.13009
Tu sélectionnes "CONTINUE A SAVED GAME" après avoir entré le code.

LES UNTOUCHABLES

Cyrille. R.13029
Dans la scène 2, il faut toucher 50 fois les bouteilles blanches qui apparaissent, pour passer au 3ème niveau voici un code: 'MAC N ALLEY' (en respectant les espaces), il faut d'abord presser F10 (pause). Taper: BRIDGE ROLLS.

THE GREAT ESCAPE

Un lecteur. R.13020
Une fois passé dirige-toi le plus vite possible dans le tunnel, après l'avoir suivi, tu arriveras dans une pièce où il y a la pelle, si tu t'es fait repérer avant d'y entrer, tu ne sortiras que quand l'alarme sera éteinte. Une fois ressorti tu reperce le grillage pour entrer dans le camp.

MORTEVIELLE MANOR

Alex. R.13003
Le corps qui est dans la crypte c'est Julia, si tu fouilles le corps au dessus de la tache de sang, tu y découvres un objet en bois, prends-le et vas au grenier, (dans le couloir derrière la porte à droite) ouvre le tiroir et prends la baguette ensuite met l'objet en bois, trouver sur le corps, dans le trou sur le meuble et passe la baguette sur la boule blanche (comme d'un levier) un livre apparaît prenez le levier et c'est fini.

ZELDA

Seb. R.13025
Si tu possèdes déjà le plan, tu verras qu'il représente une tête d'animal avec la bouche ouverte. Un vide perdu entre 8 pièces représente l'oeil, il faut se rendre à gauche de cet oeil. Pose une bombe sur le mur de droite. Elle te dégagera un passage pour une pièce où se cache la bougie rouge puis pose une bombe sur le mur de droite pour pénétrer dans une partie du labyrinthe pas encore explorée. Ensuite aller dans la pièce la plus haute à droite dans le plan et pousser un des blocs qui ouvrira un escalier en sortant de ce passage secret tu seras tout près du boss qui est un des plus simple à battre. (c'est le même qu'au niveau 1 et il n'a même pas augmenté en puissance). Le septième morceau de triforce est désormais propriété.

MANIAC MANSION

Renaud. R.14011
Le code du coffre fort d'Edna est: 3621.4186.0120. Il faut prendre l'enveloppe et le jeton à l'intérieur.

ASTERIX ET LE COUP DU MENHIR

Un lecteur. R.14023
Le pétrole se trouve chez le devin. Pour le prendre il faut passer devant lui, et repasser. Il ne sera plus là. A ce moment, sautez sur le tonneau. Vous avez maintenant du pétrole.

LEGEND OF FAEIRGHAIL

Arnaud. R.14017
La crystal ball se trouve au premier niveau de la grotte des nains. Pour la trouver longe le mur de droite et après avoir passé deux salles, tu te retrouveras dans un couloir. C'est le premier cul de sac dans le couloir qui contient le crystal.

CADAVER

Rémi. R.14018
Arrivé à ce stade du jeu, tu devrais posséder un sort inconnu, dépose le et jette dessus le sort de lecture de la magie, et voilà tu obtiens un sort du massacre, (seul moyen de détruire le dragon): le niveau 2 n'est plus très loin.

DUNGEON MASTER

Bruno. R.14015
Les monstres poilus sont des méchants (et comme tu es un gentil, tu peux les tuer), en ce qui concerne <le grand sorcier noir> (qui n'est autre que DARK LORD), il est insensible aux armes habituelles. Tu dois le faire aller dans un coin de ce niveau ou il sera coincé par trois murs et tu bloqueras la dernière issue (il existe trois places où tu puisses le coincer de cette manière). Maintenant tu lui (CENSURE) la (CENSURE) en faisant FUSION grâce au bâton de feu (pour avoir toute la puissance du bâton de feu, tu retournes au dernier niveau, tu fais le sort ZOKATHRA, tu obtiens une boule de couleur or que tu places sur le diamant bleu qui est enfermé par la porte qui s'ouvre grâce à la clé qui tu trouveras sous un tas de cendres, puis tu places le bâton de feu sur le diamant et tu cliques).

COLLECTION

joystick
LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

CONSOLES

NEWS

No. 11

MEGA-GAMEGEAR

MEGADRIVE

SUPER GRAFX

LYNX

GX 4000

NINTENDO

GAME BOY

PC ENGINE

NEO GEO

SUPER FAMICOM



**39
TESTS**

LES PREVIEWS
SUR MEGADRIVE
ALIEN STORM
FANTASIA

- 1943 • AIRWOLF • ALL STAR CHALLENGE • BATTLE GOLFER • BIG RUN • COLUMNS • CYBER CITY • DEVIL HUNTER • DICK TRACY • DOWN LOAD II • DRAGON'S LAIR • DUCK TALES • F1 SPIRIT • FATAL LABYRINTH • GHOULS'N'GHOSTS • HELL FIRE • JOE MONTANA FOOTBALL • KNOCKOUT BOXING • L-DIS • LEGEND OF HERO TONMA • LEGEND OF THREE HEROS • MERCENARY FORCE • MIDNIGHT RESISTANCE • MOONWALKER • MOTOROADER II • PGA TOUR GOLF • POPULOUS • ROAD SPIRITS • S.C.I. • TITAN • TV SPORTS FOOTBALL • VALIS II • VERYTEX • WORLD CUP • WRESTLEBALL • Y'S III • YOUNG MASTER • ZERO 4 CHAMP

ALAIN HUYGHUES-LACOUR - J'M DESTROY

NEWS : RIEN POUR VOS

EDITO

Vert de rage, ils sont tous verts de rage, c'est à peine croyable, je ne pensais pas que des individus pouvaient se mettre dans un tel état pour de simples jeux vidéo. Et pourtant, et pourtant c'est la triste vérité. Tenez, par exemple, Moulinex s'est ouvert le front en se projetant violemment la tête de la barre d'espace du clavier de son PC tout neuf qu'il venait de s'acheter à prix fort. Rassurez-vous, le PC n'a rien, mais Moulinex a été transporté d'urgence vers l'hôpital le plus proche pour soigner ses nombreuses contusions. Seb, alors là c'est encore pire. Lorsqu'il a appris la nouvelle, Seb a carrément décidé de débrancher le clavier amovible de son Mac pour voir si en introduisant une disquette dans l'unité centrale cela le transformerait en console. Complètement stone, le pauvre, il a fallu qu'on lui explique pendant des heures qu'une console ce n'était pas un ordinateur sans clavier, mais on ne sait toujours pas s'il a bien compris! Dany a carrément décidé de partir à Londres pour l'ECTS, dégoûté, écœuré qu'il était par la qualité et par le nombre de jeux testés ce mois-ci dans Consoles News. Ahhh, c'est quand même bien triste de travailler avec des fracassés du genre. Heureusement qu'Alain relève le niveau de cette équipe sauvage parce que vraiment, ils sont tous devenus complètement dingues. Pour tout vous dire, au moment précis où j'écris ces quelques lignes, des gouttes de sang provenant de la tête de Moulinex dégoulinent sur mon clavier. C'est vraiment insoutenable. Il va falloir réagir, parce que sinon on ne s'en sortira jamais!

A part tous ces détails qui ne nous ont pas simplifié la vie, à Alain et à moi, vous retrouverez comme d'habitude toutes les rubriques que vous adorez. Deux méga-previews, Fantasia et Alien Storm, ne sont pas étrangères à l'attitude de certains membres de Joystick. Bref, avec ce numéro de Consoles News, l'éclate sera 100% jeux.

J'm Destroy



TV Sports Basket-Ball



Power Eleven



Pumping World

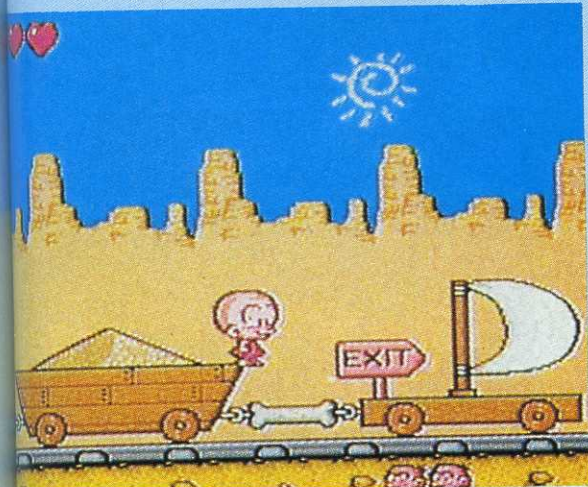
Toutes fraîches venues du Japon et des Etats-Unis, pays qui commence de plus en plus à développer sur consoles autres que la Nintendo huit bits, les nouveautés envahissent de plus en plus rapidement tous les pixels de nos tubes cathodiques. Et malgré l'été qui approche, période traditionnellement creuse, on n'est pas près d'en voir la fin. Bizarrement d'ailleurs et comme vous pourrez vous en rendre compte par vous-même, les titres les plus attendus sortiront en général en juillet. Cela dit, n'ignorez tout de même pas les autres ce serait bête de rater des jeux tout aussi valables, mais dont le titre ne vous dit rien au premier abord. Voilà, et comme un homme averti en vaut deux, bonne lecture et que le jeu soit avec vous.

QUE EUX

PC ENGINE

Déjà présenté lors du CES de Las Vegas, **TV Sports Basket-Ball** est le second jeu de Cinemaware (un des premiers éditeurs américain à développer sur cette console) après **TV Sports Football** - testé dans ce numéro. Tout comme cette simulation de football américain, **TV Sports Basket-Ball** permet à cinq joueurs de s'affronter sur un terrain représenté de trois quarts haut et animé par un scrolling vertical. Doté d'une animation et de bruitages digitalisés tout aussi excellents que ceux de **TV Sports Football**, cette réalisation risque de faire mal lors de sa sortie prévue pour la fin du mois de juin, d'autant plus que la seule simulation de **Basket** disponible sur PC Engine est devenue quasi introuvable en boutique.

Autre simulation de sport prévue sur PC Engine: **Power Eleven** de Hudson - le concepteur de la machine. Outre le fait que cette simulation puisse se jouer seul ou à deux, **Power Eleven** permet également de participer au championnat du monde, à des matchs amicaux, ou bien seulement à des séances de tirs au but. Dans cette dernière partie, le gardien sera visualisé en fil de fer et de dos. Tout le reste du jeu se déroule suivant un scrolling horizontal. Certainement un peu désorientant au départ, du fait du type de scrolling choisi par les programmeurs de Hudson, **Power Eleven** risque fort d'être LA simulation de foot sur PC Engine. La sortie de ce titre est prévue pour le 21 juin au Japon. Nous pourrions donc l'espérer en France pour le tout début juillet.



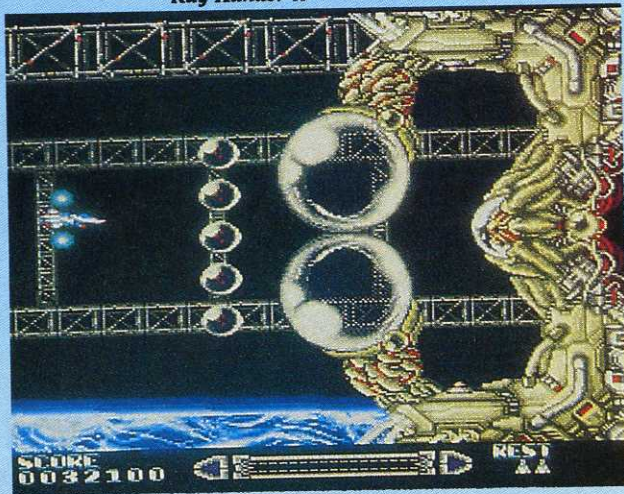
PC Kid

Toujours chez Hudson, **Pumping World** est une adaptation d'un des hits d'arcade de chez Capcom. Reprenant le principe de **Pang**, un jeu bien connu des possesseurs de micro-ordinateurs ludiques, puisqu'adapté sur pratiquement tous les standards, **Pumping World** sera disponible sur CD-Rom au Japon à partir du 31 mai. Dans ce jeu de réflexe et d'adresse, vous devrez à l'aide d'une arme assez peu conventionnelle détruire des ballons qui rebondiront devant vous. Une fois touchés, ces ballons se multiplieront en plusieurs petits ballons. Bien que très simple dans son concept, ce jeu tranche par rapport aux autres productions sur ce support.

Disponible dès la première semaine de juillet, **Final Soldier** n'est autre que la suite du célèbre **Super Star Soldier** qui lui-même est la suite de **Gunhed**. Fidèle à la tradition des meilleurs **Shoot'Em Ups** sur cette console, cette production de Hudson vous entraînera une fois de plus dans un combat acharné en plein cœur de la galaxie. Animé par un scrolling vertical sur plusieurs plans, **Final Soldier** présente également des options, représentées par des pastilles de couleurs à l'écran, encore plus démentes et inédites que ses deux prédécesseurs. Un titre qu'il ne faudra manquer sous aucun prétexte lors de sa sortie.

Si je vous dis **Pithecanthropus Computerus**, cela vous dit-il quelque chose? Non. Eh bien ce nom barbare n'est rien d'autre que le sous-titre de **PC Kid**. Si je vous parle de **PC Kid** c'est pour la simple et bonne raison que la suite, **PC Kid II**, est actuellement en cours de développement dans les ateliers de Hudson. Toujours d'attaque à bouffer n'importe quel rôti qui lui tombe sous les dents, le kid de la PC Engine

Ray Xander II



sera dans cette seconde aventure confronté à une colonie de monstres encore plus inattendus et rigolos que dans ses premières péripéties. Un jeu génial.

Ray Xander II sur CD-Rom est un jeu de tir à scrolling horizontal sur plusieurs plans qui pourrait bien mener la vie dure à **Down Load II** et à **Hellfire**, tous deux testés dans ce numéro de **Consoles News**. Naviguez dans l'espace en détruisant tout ce qui bouge à l'écran, ce sera votre lot dans ce jeu. Utilisez divers armements hyper-puissants pour pulvériser plus facilement vos adversaires et affronter les gigantesques monstres de fin de niveau qui vous mèneront la



Sherlock Holmes Consultive Detective

vie dure. Agrémenté par des bandes sonores à se faire hara-kiri, **Ray Xander II** est là encore un jeu qu'il faudra suivre de près lors de sa commercialisation prévue en France dans le courant du mois de mai.

Présent au même titre que **TV Sports Basket-Ball** lors du CES de Las Vegas, **Sherlock Holmes Consultive Detective** est comme son nom l'indique une enquête policière menée sur un rythme d'enfer par une vedette que l'on ne présente même plus. Entièrement conçu à partir d'images digitalisées d'une qualité jamais atteinte par un jeu CD-Rom, cette production devrait cependant être entièrement en japonais lors de son exploitation prévue pour le mois de juin. Pour en profiter pleinement, il faudra attendre quelques semaines jusqu'à ce que sa commercialisation soit effective aux Etats-Unis.

MEGADRIVE

Blue Almanac, réalisé par une équipe de programmeurs de chez Hot.B, est un jeu de rôle offrant au joueur plusieurs vues différentes. Vues du dessus pour les phases de recherche, les plus courantes, vues de profil, un scrolling horizontal animant l'écran, pour les scènes d'arcade, ce jeu de rôle est d'autant plus balaise que tous les textes à l'écran sont en japonais. De ce fait assez difficile d'approche, **Blue Almanac** ne devrait pas être importé en très grandes quantités lors de sa commercialisation, qui devrait intervenir dans le courant du mois de mai.

Plus vraiment d'actualité, **Berlin Wall** (le mur de Berlin) est un jeu de plateau dans lequel vous dirigez un petit personnage muni d'une sorte de casque colonial du plus bel effet. Reprenant à peu près le principe de **Lode Runner**, creuser des trous pour y enfoncer vos drôles de poursuivants, **Berlin Wall** vous fera soi-disant (j'en doute) revivre les grands moments de cet édifice fort peu recommandable à mon sens. Mais ça c'est de l'histoire ancienne, le soft lui est prévu pour la fin mai.

Avec **Street Smart**, une conversion d'arcade, vous jouez le rôle d'un professionnel de baston de rue. Se déroulant à la façon de **Street Fighter**, un jeu qu'on ne présente plus, **Street Smart** présente quelques arguments de choc qui satisferont tous les fanatiques des jeux de castagne sur console et je sais qu'ils sont nombreux. Plus d'une dizaine de coups sont disponibles, parmi ceux-ci, notons tout de même les plus

Shoot Again
la référence
consoles



Blue Almanac

spectaculaires: saut périlleux, coup de pied sauté à la face, coup de pied retourné. Doté d'une animation relativement bonne pour un nombre de coups important, la commercialisation de Street Smart est prévue dans le courant de l'été, mais à ce jour rien de plus précis ne nous a été communiqué.



Berlin Wall



Street Smart

Programmé sur une cartouche de huit mégas, la capacité maximale d'une cartouche Megadrive, **Alisia Dragoon** (avec deux "o") est un jeu d'arcade/aventure pas piqué des vers. A travers une petite dizaine de niveaux vous dirigez une jeune guerrière dans un monde hostile où la magie règne en maître. Graphiquement superbe, Alisia Dragoon risque de très bien se comporter devant des titres comme Valis III ou Devil Hunter, à qui cette production reprend plus ou moins son déroulement. Sortie également prévue dans le courant de l'été.

Excepté Super Monaco GP, la Megadrive ne connaissait pas encore les joies des simulateurs de conduite automobile. **Fastest One** vient combler ce vide. Tout droit issue de la PC Engine où Fastest One était connu sous le nom de FI Triple Battle, cette course de voitures vous faisant participer aux vrais tracés des cir-

cuits du championnat du monde sera bien plus technique que rapide. Plus simulateur et moins "arcade" que Super Monaco GP, Fastest One ne pourra malheureusement que se jouer à deux simultanément, alors que trois joueurs étaient envisageables sur PC Engine. Sortie annoncée au Japon: milieu du mois de juin.

Disponible à l'heure où vous lirez ces lignes, **Zero Wings** est un jeu de tir à scrolling horizontal sur plusieurs plans. Comportant une demi-douzaine de niveaux et des sprites géants, ce Shoot'Em Up des familles

programmé sur une cartouche de huit mégas pourrait bien créer une surprise de taille lors de son arrivée dans notre pays.

Autre jeu de tir à scrolling horizontal éhonté sur plusieurs plans (c'est la mode en ce moment ou quoi!) annoncé sur Megadrive: Fire Mustang. Ce Shoot'Em Up très largement inspiré par P-47 - un jeu d'arcade disponible sur console PC Engine - vous transportera aux commandes d'un avion de la dernière guerre. Pas grand chose d'autre à signaler concernant ce titre qui selon toute vraisemblance ne devrait pas trop perturber les électrons de vos tubes cathodiques.

Raiden Trap ou en Japonais Raiden Densetsu est un nouveau jeu de tir à scrolling vertical sur Megadrive. Tiré du jeu d'arcade du même nom, ce jeu de Seibu n'utilise malheureusement pas toute la largeur de l'écran, ce qui est toujours regrettable. Enfin, si l'action est aussi bien menée que dans la version originale, on ne se plaindra pas trop!

Stormlord est, comme bien souvent lorsqu'il vient d'un éditeur américain, un jeu issu des ordinateurs ludiques. Ce titre de Razorsoft programmé sur une cartouche de quatre mégabits vous mettra en scène dans un univers fait de magie. Comportant de superbes gra-



Stormlord

phismes et une animation tout aussi parfaite, ce soft devrait être disponible dès le milieu du mois de juin.

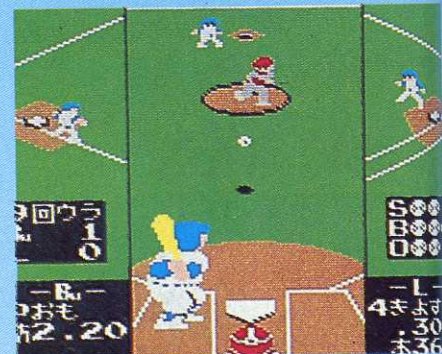
GAMEGEAR

Alors que depuis plus d'un mois, on a pas vu une seule nouveauté sur Lynx, la Gamegear de son côté commence à faire son petit bonhomme de chemin. Et de quelle manière!

Frappons fort et par un grand coup avec **Mickey Mouse**, **Castle Of Illusions**. Pratiquement identique à la version Master System, dont tout le



Mickey Mouse



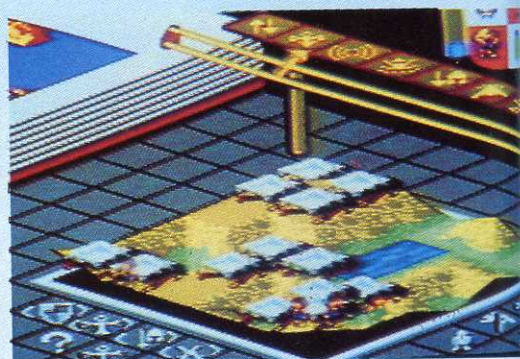
World Stadium

monde connaît les immenses qualités, Mickey Mouse est un jeu de plateforme plein de pièges et de passages secrets à découvrir. Animé par un scrolling multi-directionnel, toute l'action de Mickey Mouse se déroule sur un total de six niveaux. Gai, amusant, sympathique, distrayant, ce jeu devrait être disponible à l'heure où je vous parle. Mais alors, que faites-vous, vous n'êtes pas déjà parti l'acheter! Tsss, c'est pas bien, rien que pour Mickey la Gamegear vaut le coup.

World Stadium, comme vous pouvez vous en douter, compte tenu de l'affection toute particulière qu'ont les Japonais pour ce sport, est une simulation de baseball (sport number one là-bas). Comportant quelques textes en langue nipponne, World Baseball devrait cependant être tout à fait compréhensible, le jeu n'étant pas d'une complexité inextricable. Ce titre réalisé par Sega devrait être déjà disponible. D'autres titres éhontés comme Fantasy Zone et Skweek sont également prévus sur Gamegear mais nous vous en avons causé dans un précédent numéro de Consoles News.

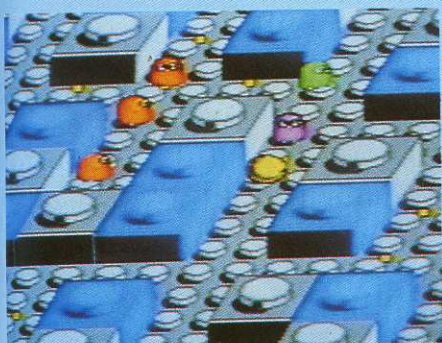
MASTER SYSTEM

Répondant au patronyme de Tecmagik, un nouvel éditeur anglais développe des jeux pour Master System. Pour l'instant, deux produits, Populous et Pacmania sont en cours de réalisation. Dans **Populous** vous incarnez le Dieu



Populous

tout puissant, maître en sa demeure qui devra construire son état pour y faire prospérer ses habitants. Plus de cinq mille mondes différents peuvent ainsi être créés sur des paysages aussi variés que des surfaces enneigées, des plaines désertiques, des régions futuristes, etc... Dirigez vos gens, construisez vos villes et villages, battez-vous pour défendre votre terre, utilisez les sorts que tout Dieu se doit de détenir et éclatez-vous avec Populous qui vous réservera de nombreuses surprises. **Pacmania** est lui un jeu tiré des salles d'arcade. Suivant exactement le même principe que le célèbre Pac-Man, Pacmania se déroule cependant selon un scrolling multi-directionnel incorporant des graphismes en 3D isométrique. Dans un décor de fond constitué par huit couleurs et par un avant-plan de seize, Pacmania se joue sur un total de 23 niveaux éhontés (19 de difficultés et 4 bonus rounds). Animé par trois bandes sonores changeant en fonction du niveau, Pacmania ne devrait plus trop tarder à débarquer sur votre console, bien qu'aucune



Pacmania
date concrète ne nous ait été communiquée.

SUPER FAMICOM

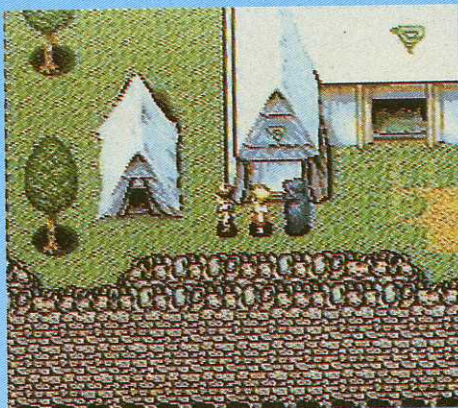
Après une certaine accalmie dans leur rythme de sortie, les nouveautés sur la console seize bits de Nintendo recommencent petit à petit à montrer le bout de leur nez. **Battle Dodge Ball** est un jeu qui reprend le principe de la balle au prisonnier. Egalement disponible sous le nom de Dodge Ball sur PC Engine, ce jeu d'arcade présente à l'écran de gros bonhommes un petit peu frustrés qui pour se débarrasser de l'équipe adverse doivent leur lancer une balle avec le plus de force possible, afin que personne ne puisse l'arrêter. Se déroulant sur une dizaine de planètes différentes, Battle Dodge Ball (pour un ou deux joueurs) sera disponible



Battle Dodge Ball

dans la première moitié de juillet.

En ce qui concerne **Gadolin**, très peu de chance de le voir débarquer en France à grande échelle. Ce jeu de rôle dans lequel vous êtes dans la peau d'un jeune garçon est entièrement en japonais. Malgré de très bons graphismes à la hauteur de la Super Famicom, je doute fort qu'il puisse un jour passionner les foules. Mais



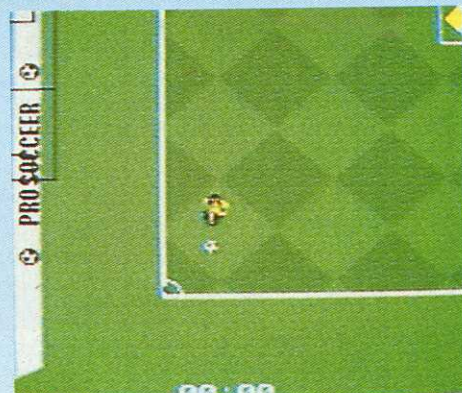
Gadolin

bon puisque ça existe, pourquoi ne pas vous en causer, hein? C'est éhonté.

Des rumeurs de plus en plus intenses se faisaient entendre comme quoi Anco aurait signé un contrat pour développer Kick Off (la meilleure simulation de football jamais créée sur un micro ludique) sur Super Famicom. Eh bien c'est maintenant chose faite. Réalisée par Imagineer sous le nom de **Pro Soccer**, cette simulation entièrement vue du dessus et animée par un scrolling multi-directionnel est dotée de graphismes plus performants que sur Amiga par exemple. Pour peu que les programmeurs aient eu la bonne



Pro Soccer



Pro Soccer

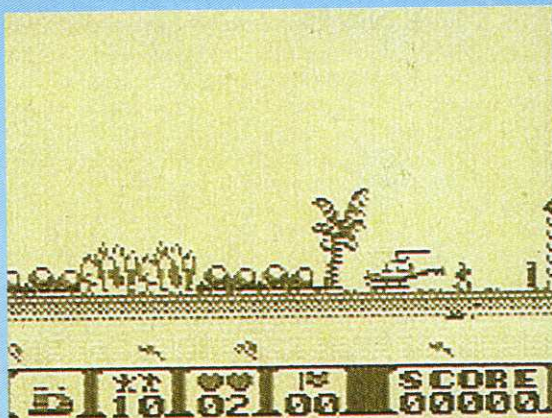
idée de rajouter les techniques de zoom propres à la SFC, on tiendra sûrement là le meilleur des meilleurs jeux de foot toutes catégories confondues. Mon rêve...

GAMEBOY

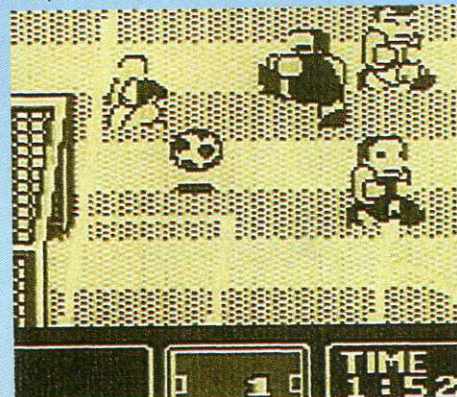
Dans **Choplifter II** vous serez aux commandes d'un hélicoptère de chasse parti pour une mission de secours. Plusieurs civils sont en effet retenus prisonniers dans des baraques au delà des lignes

tez les tirs de barrage ainsi que la chasse lancée à votre poursuite et atterrissez afin que les otages se dirigent vers votre hélicoptère. Tout comme dans la version Master System, l'action de ce jeu programmé à l'origine sur Apple II par Broderbund se déroule suivant un scrolling horizontal. Sa sortie est prévue au Japon dans le courant du mois de mai.

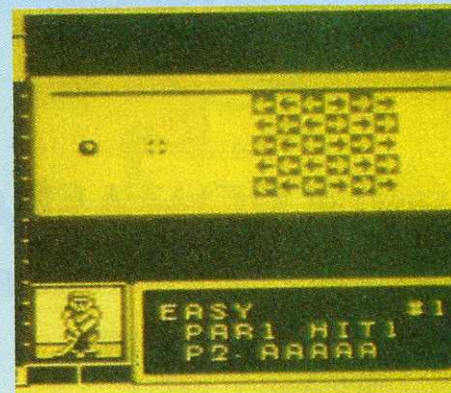
World Cup Football est comme son nom l'indique une simulation de football, qui peut se jouer seul ou à deux. A l'écran tous les joueurs sont représentés par de gros sprites tout boudinés, ceci a d'ailleurs tendance à donner au jeu un air très enfantin. Animé par un scrolling multi-directionnel, World Cup Soccer vous entraînera dans les méandres de la vie



Choplifter II



World Cup Football

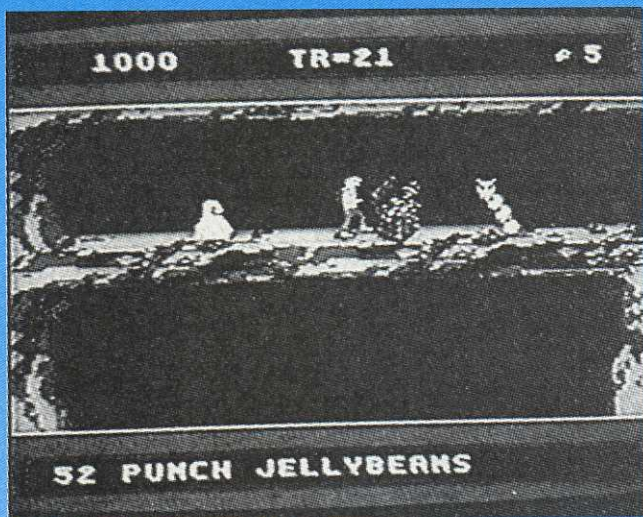


Mini putt

d'un joueur professionnel.

Dans **Mini putt** de A-wave vous devrez tester votre dextérité. En effet, cette simulation de golf miniature

Shoot Again
la référence
consoles



The Rescue Of Princess Boblette

comportant plus d'une dizaine de trous vous fera passer par toutes les étapes du joueur amateur dans ce domaine éhonté. Avec plusieurs niveaux de difficulté réglables à partir d'un menu de présélection, ce jeu devrait parfaitement avoir sa place dans une logithèque déjà bien fournie sur cette machine. Sortie annoncée tout début mai.

Issu d'un jeu existant outre-Atlantique sur console NES, **The Rescue Of Princess Boblette** est un jeu d'arcade/aventure comme peuvent l'être *Fortress Of Fear* ou *Castlevania* (deux titres que je ne peux que vous conseiller). Doté de graphisme étonnant pour une machine comme la Gameboy, *The Rescue Of Princess Boblette* est un titre qu'il ne faudra selon toute vraisemblance pas manquer lors de sa sortie dans les meilleures boutiques d'importation parallèle.

Tour De Thrash, en français le tour de la poubelle est le premier titre d'Electronic Arts développé pour la petite console noir et blanc de chez Nintendo (NDLR: si c'est poubelle, c'est Trash; si c'est Thrash, c'est un éclatage de gueule. Jean-Marc, ton anglais est éhonté). Entièrement repompé sur *Skate Or Die*, ce jeu dans lequel vous devez participer à des

championnats de Skate Board semble bien être à la hauteur de l'éditeur qui le développe. Sortie preview aux USA dans le courant du printemps.

LYNX

Un seul titre nous est parvenu sur cette console, et il est Français. Entièrement réalisé dans notre bon pays, **Super Skweek** est un jeu d'arcade très largement inspiré de Pac-Man. Heureusement de nombreuses astuces et pièges divers ont été trouvés par les programmeurs de cette compagnie pour enrichir l'environnement de ce jeu qui devient au fil des



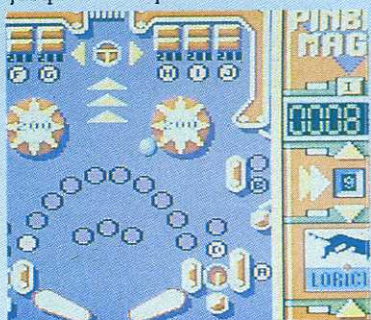
Super Skweek

années de moins en moins captivant. Graphiquement assez joliment réalisé, cette production devrait voir le jour en juin ou juillet. Et vu le nombre considérable de titres pour cette machine cela serait un moindre mal.

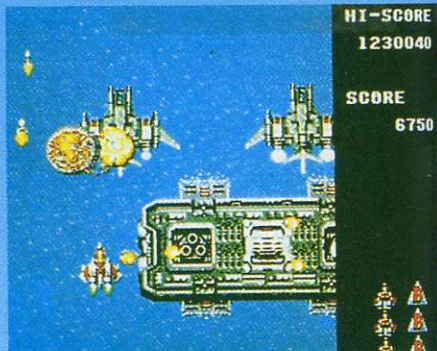
GX 4000

Tout comme pour la Lynx, un seul jeu devrait être disponible sur GX 4000 dans les semaines à venir. Répondant au doux nom de **Pinball Magic**, ce jeu n'est autre qu'une simulation de flipper. Assez originale, car peu répandue dans le monde des consoles, cette simulation devrait être visible par tous avant la fin du printemps.

Voilà, maintenant vous en savez autant que nous sur les prochaines nouveautés à être disponibles sur vos consoles chéries. Vous pouvez dormir en paix sur vos deux oreilles, enfin jusqu'au mois prochain!



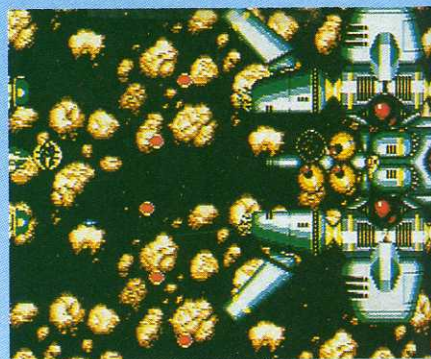
Pinball Magic



Raiden Denset



Fastest One



Zero Wings



Tar de Trash



Fire Mustang



MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !
LE N°1 DES JEUX POUR GAMEBOY

VOUS OFFRE
UNE GAMEBOY
TOUS LES 15 JOURS SUR
3615 JOYSTICK

Shoot Again

SHOOT AGAIN

145 rue de Flandre, 75019 PARIS
Métro Crimée ou Corentin Cariou
Tel: (1) 40.38.02.38. ou (1) 40.34.36.26.
Ouvert du Lundi au Samedi de 10H30 à 19H30.

ALA RECHERCHE DU PIN'S PERDU

CADEAU

- Pour tout achat d'une cartouche,
Shoot Again vous offre 1 PIN'S.
- Réunissez les 5 PIN'S "Shoot Again" de couleurs différentes et réalisez une collection de prestige.
- Le PIN'S "PERDU" est à découvrir et devra compléter votre collection.

MEGADRIVE

MEGADRIVE JAPONAISE (1 MAN.) + 1 JEU + 2 PIN'S	1290F
MEGADRIVE JAPONAISE (2 MAN.) + 2 JEUX + 2 PIN'S	1690F
AFTERBURNER II	349F
AIR DRIVER	299F
AERO BLASTER	Hk 399F
ALESTE	449F
ALEX KIDD	299F
ALTERED BEAST	299F
ARROW FLASH	349F
ATOMIC ROBOT KID	399F
AXIS	349F
BATMAN	449F
BLOKMAN	299F
BLOODMAN	299F
CRACK DOWN	349F
CYBER BALL	349F
DANGEROUS SEED	449F
DARIUS II	349F
DEVIL HUNTER	New 399F
DICK TRACY	349F
DJ BOY	399F
DYNAMITE DUK	399F
ELEMENTAL MASTER	399F
ESWAT	449F
FATMAN	399F
FINAL BLOW	349F
FORGOTTEN WORLD	349F
GAIAES	449F
GHOSTBUSTERS	349F
GHOUL'S N' GHOSTS	449F
GOLDEN AXE	349F
GYNOUG	399F
HARD DRIVIN'	399F
HEAVY UNIT	399F
HELL FIRE	299F
HERZOG ZWEI	399F
INSPECTOR X	399F
DE MONTANA FOOTBALL	399F
JOHN MADDEN A.F.	449F
JUNCTION	299F
KLAX	399F
MAGICAL BOY	369F
MICKEY MOUSE	369F
MIDNIGHT RESISTANCE	Hk 419F
MONSTER LAIR	369F
MOONWALKER	349F
MYSTIC DEFENDER	399F
NEW ZEALAND STORY	399F
NO LAST BATTLE	449F
POPULOUS	499F
PHANTASY STAR II	299F
RAMBO III	399F
RING SIDE ANGEL	299F
SAMEI SAMEI	299F
SHADOW DANCER	399F
SPACE HARRIER II	349F
STAR CRUISER	299F
STRIDER	349F
SUPER AIRWOLF	New 399F
SUPER HANCO-ON	349F
SUPER MONAGO GP	399F
SUPER REAL BASKET BALL	369F



1290F

SUPER SHINOBI	399F
SUPER THUNDERBLADE	299F
SUPER VOLLEY BALL	399F
TATSUJIN	299F
THUNDER FORCE III	399F
TIGER HELI	New 499F
VALIS III	299F
VOLVIED	349F
WORLD CUP SOCCER	349F
XDR	149F

Promo
Shoot' Em Up
TIGER HELI 499F
+ HEAVY UNIT

Nouveautés	
WADONA FOREST	399F
VERY TEX	399F
KAGEKI	419F
DENOLAND	399F
ARCUS ODYSSEY	399F
ZERO WINGS	419F
SONIC THE HEDGE HOG	Jun 449F
BONANZA BROTHERS	419F
SAINT SWORD	419F
FORBIDDEN CITY	399F
RAIDEN TRAP	419F
STREET SMART	Jun 419F
ALIEN STORM	Jun 419F

Grâce à l'adaptateur Megadrive, jouez à toutes les News en direct du Japon pour 99F seulement.

NEO GEO

NEO GEO + 2 PIN'S 1 MANETTE SUP.	2990F
	449F
BASE BALL STAR PRO	1350F
TOP PLAYERS GOLF	1350F
HIZING HERO	1350F
CYBER LIP	1350F
NAM 75	1350F
MAGICIAN LORD	1350F
LEAGUE BOWLING	1350F
JOY JOY KID	1350F
SEPER SPY	1350F
NINJA COMBAT	1350F
KING OF MONSTER	1350F
GHOST PILOT	1350F
RAGLY	1350F



2990F

	Location : Tarif		
	Week End	Semaine	Mois
Console (+1 jeu)	250F	300F	950F
Location jeu	100F	150F	500F
Manette sup.	50F	75F	250F
Memory card (vierge)	20F	30F	100F

CONSOLES NEC

CD ROM	2990F
CORE GRAFX + 1 JEU + 2 PIN'S	990F
SUPER GRAFX + 1 JEU + 2 PIN'S	1990F
AERO BLASTER	349 F
AFTER BURNER II	349 F
ALDYNES (SG)	499 F
ALICE IN WONDERLAND	349 F
ALIEN CRUSH	399 F
ALTERED BEAST	449 F
ALTERED BEAST (CD)	399 F
ARMED FORCE	399 F
ATOMIC ROBOT-KID	449 F
AVENGER	499 F
BARUNBA	349 F
BASEBALL 89	399 F
BATMAN	349 F
BATTLE ACE (SG)	399 F
BATTLE OF BASTILLE (CD)	499 F
BE-BALL	299 F
BLODIA	299 F
BLOODY WOLF	399 F
BLUE BLINK	349 F
BOMBER MAN	299 F
BREAK-IN	399 F
BULLFIGHT	399 F
BURNING ANGELS	349 F
CADASH	349 F
CHAMPION WRESTLER	349 F
CHAN & CHAN	349 F
CHASE HQ	399 F
CITY HUNTER	399 F
CYBER COMBAT POLICE	399 F
CYBER CORE	349 F
CYBER CROSS	349 F
DARIUS PLUS	449 F
DEAD MOON	349 F
DEEP BLUE	299 F
DEVIL CRUSH	349 F
DIE HARD	399 F
DIGITAL CHAMP	399 F
DODGE BALL	399 F
DON DO KO DON	399 F
DORAMON	349 F
DOWN LOAD	349 F
DOWN LOAD II (CD)	New 499 F
DRAGON SPIRIT	299 F
DROP ROCK	349 F
DRUNKEN MASTER	349 F
DUNGEON EXPLORER	349 F
ENERGY	349 F
F1 CIRCUS	349 F
F1 DREAM	399 F
F1 PILOT	299 F
FANTASY ZONE	299 F
FIGHTING STREET (CD)	499 F
FINAL BLASTER	349 F
FINAL LAP TWIN	599 F
FINAL MATCH TENNIS	349 F
FINAL ZONE II	449 F
FIRE POWER WRESTLING	399 F
FORGOTTEN WORLD (CD)	499 F
FORMATION SOCCER	349 F
GALAGA 88	299 F
GHOUL'S'NGHOSTS (SG)	499 F
GOLDEN AXE (CD)	449 F
GOLF BOY	299 F
GOMOLA SPEED	349 F
GRAND ZORK	449 F
GUN-ED	399 F
HEAVY UNIT	399 F
HELL EXPLORER	349 F
HELL FIRE (CD)	New 499 F
HONEY IN THE SKY	299 F
HURICANE	399 F
IMAGE FIGHT	349 F
JACKIE CHAN	349 F
JB MURDER CLUB (CD)	499 F
KING OF CASINO	349 F
KLAX	399 F
KNIGHT RIDER	399 F
LEGENDARY AXE	399 F
LEGEND OF HERO TOMNA	349 F
LODE RUNNER	349 F
MANIAC PRO WRESTLING	299 F
MARCHEN MAZE	399 F
MOTO ROADER	349 F
MOTO ROADER II	New 349 F
MR HELI	449 F
NAXAT OPEN	399 F
NECTARIS	399 F
NEUTOPIA	399 F
NEW 1943	349 F
NEW ZEALAND STORY	399 F
NINJA SPIRIT	349 F
NINJA WARRIORS	349 F
OPERATION WOLF	349 F
ORDYNE	399 F
OUT RUN	349 F
OVERDRIVE	349 F
P-47	399 F
PAC LAND	299 F
PARANOLA	399 F
PARASOL STAR	349 F
PC KID	New 399 F



Nouveau
CoreGrafx + 2 manettes
+ quintupleur + 2 Pin's 1290F

POWER DRIFT	399 F
POWER GOLF	399 F
POWER LEAGUE BASEBALL III	349 F
PSYCHOCHASER	349 F
PUZZLE BOY	349 F
PUZZNIC	299 F
R-TYPE 1	399 F
R-TYPE 2	349 F
RABBIT LEPIUS SPECIAL	499 F
RAMNA 1/2 (CD)	349 F
RASTAN SAGA II	349 F
RED ALERT (CD)	499 F
ROAD SPIRIT (CD)	449 F
ROCK ON	399 F
ROM ROM STADIUM (CD)	399 F
SHANGHAI	399 F
SHANGHAI II (CD)	399 F
SHERLOCK HOLMES (CD)	499 F
SHINOBI	399 F
SHOW OF MOMOTAROH	349 F
SHUBIRI MAN	399 F
SIDE ARMS	349 F
SIDE ARMS SPECIAL (CD)	399 F
SCOBAN WORLD	299 F
SON OF DRACULA	349 F
SON SON II	399 F
SPACE HARRIER	299 F
SPACE INVADER	199 F
SPATTERHOUSE	399 F
SEIN PAIR	349 F
ST DRAGON	349 F
STRANGE ZONE	399 F
SUPER DARIUS (CD)	499 F
SUPER POOFISH MAN	349 F
SUPER SPINX	449 F
SUPER STAR SOLDIER	349 F
SUPER VOLLEY BALL	349 F
TALES OF MONSTER PATH	299 F
THE MANHOLE (CD)	499 F
THUNDER BLADE	349 F
TIGER HELI	399 F
TIGER ROAD	349 F
TITAN	399 F
TOY SPHO BOY	349 F
TRIPLE BATTLE F1	399 F
TV SPORTS FOOTBALL	New 349 F
USA PRO BASKET	399 F
VALIS II	449 F
VALIS III	499 F
VEGUES	349 F
VICTORY RUN	349 F
VIGILANTE	349 F
VIOLENT SOLDIER	349 F
VOLPIED	349 F
W RING	299 F
WATARU	349 F
WINNING SHOT	349 F
WONDER BOY 2	299 F
WONDER BOY 2 (CD)	149 F
WORLD BEACH VOLLEY	499 F
WORLD COURT TENNIS	299 F
XEVIOUS	299 F
YAKSA	399 F
YS III (CD)	New 499 F
ZIPANG	299 F

A paraître	
SHUBIRI MAN II	349F
POPULOUS	449F
L-DIS (CD)	499F
ASTRALIUS (CD)	499F
POWER ELEVEN	Hk 399F
COLUMNS	349F
PC KID II	Jullet 399F
TV SPORTS BASKET BALL	399F
FINAL SOLDIERS	Jullet 399F
ROMING WORLD (CD)	Jun 499F
RAYXANDER II (CD)	499F

Service V.P.C., vente par correspondance appelez :
Jean-Charles au (1) 40.34.36.26
Livraison garantie Collissimo :

48H

la référence consoles

* Les marques SNK, NINTENDO, SEGA, NEC et LINE 500 sont des marques déposées - Offre dans la limite des stocks disponibles - Shoot Again se réserve le droit de modifier, les prix sans préavis.

A LA RECHERCHE DU PIN'S PERDU

GAGNEZ UNE NEO GEO + 3 JEUX

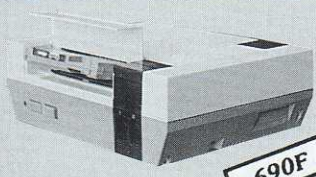
Pour GAGNER, présentez ou envoyez par la poste votre collection de 5 Pin's de couleurs différentes à Shoot Again, 145 rue de Flandre, 75019 PARIS. Il vous sera alors remis une enveloppe avec l'indication de l'endroit où se trouve le PIN'S perdu et bien évidemment, votre collection de 5 PIN'S de couleurs différentes vous sera restituée. La première personne rapportant le PIN'S perdu, plus sa collection de 5 PIN'S aura gagné une:

Neo-Geo + 3 jeux au choix + 2 manettes

TOUJOURS PAS DE GAGNANT!

NINTENDO (N.E.S.)

N.E.S. + 2 PIN'S 690F
N.E.S. LUXE + 2 JEUX + PISTOLET + 2 PIN'S 990F



690F

DRAGON BALL 390F
LINK (ZELDA II) 390F
LIFE FORCE 360F
LEGEND OF ZELDA 390F
MEGAMAN 360F
RYGAR 360F
RUSH N' ATTACK 360F
SIMON'S QUEST 390F
TRACK & FIELD II 390F
TIGER HELL 330F
SILENT SERVICE 360F
MEGAMAN II 430F
PROBOTECTOR 430F
SNACK RATTLE N' ROLL 330F
STEALTH ATF 390F
SUPER OFF ROAD 390F

Nouveautés

WORLD CUP SOCCER 430F
DUCK TALES 390F
INTERFACE 4 JOUEURS NC

NOUVEAU
Un rayon d'enfer pour votre console
Tous les jeux entre 200 et 300F

ADVENTURE OF LOLO 330F
BATMAN 430F
BIONIC COMMANDO 430F
BUBBLE BOBBLE 330F
BLADES OF STEEL 360F
BAYOU BILLY 390F
CATLEVANIA 390F
CORRA TRIANGLE 390F
DOUBLE DRIBBLE 360F
DOUBLE DRAGON 390F
DOUBLE DRAGON II 430F
FAXANADU 360F
FEESTER'S QUEST 360F
GOONIES II 360F
GHOST N' GOBLINS 330F
GRADIUS 330F

SEGA MASTER SYSTEM

PROMO N°2
DES LOTS A DES PRIX INCROYABLES



749F

SEGA MASTER SYSTEM + 1 JEU + 2 PIN'S 749F

Classez ces titres par ordre de préférence:

- 1 jeu 219F
- 2 jeux 399F
- 3 jeux 499F

1 jeu + 1 Playwalker : 399F

- SHOOTING GALERY
- WORLD GAMES
- CHASE HQ
- DEAD ANGLE
- SCRAMBLE SPIRIT
- DYNAMITE DUX
- GALAXY FORCE

Offre valable dans la limite des stocks disponibles

PROMO N°1
TOUS LES JEUX à 250F SAUF NOUVEAUTÉS

Nouveautés

DICK TRACY 329F
GAUNTLET 329F
IMPOSSIBLE MISSION 329F
INDIANA JONES 329F
JAMES BUSTER BOXING 329F
MOON WALKER Hit 329F
PAPERBOY 329F
SUPER MONACO GP 329F

A paraître dans le mois

GHOULS N' GHOSTS 329F
MASTER CHESS 329F
STRIDER 329F

SUPER FAMICOM

SPECTACULAIRE

Venez la découvrir avec tous les derniers jeux. Démonstration permanente.



- ACTRAISER
- AUGUSTA
- BOMBUZAL
- BIG RUN
- DARIUS TWIN
- F-ZERO
- FINAL FLIGHT
- GADOLIN
- GRADIUS III
- HOLE IN ONE
- PILOT WINGS
- POPULOUS
- SD GREAT BATTLE
- SUPER MARIO WORLD
- SUPER R-TYPE

A paraître

- AREA 88 (UN SQUADRON)
- ARTHUR'S QUEST
- BASEBALL
- DRAGON QUEST IV
- Y'S III

Shoot Again la référence

CLUB D'ECHANGE

GENIAL • NEC • NEO GEO • SEGA

199F

• 1 pin's Shoot Again
• 1 Tee-Shirt Shoot Again
• 1 an de garantie sur toutes les cartouches
• Votre premier échange gratuit

Pour tous renseignements, contactez Jean-Charles au (1)40.34.36.26.

LE PLUS GRAND CLUB D'ECHANGE DE FRANCE

Fonctionnement des échanges: (uniquement réservé aux membres du club)

SEGA MASTER SYSTEM 1 jeu contre 1 jeu + 75F ou 1 jeu contre 2 jeux	GAMEGEAR 1 jeu contre 1 jeu + 60F
MEGADRIVE 1 jeu contre 1 jeu + 100F ou 1 jeu contre 2 jeux	GAMEBOY 1 jeu contre 1 jeu + 50F ou 1 jeu contre 2 jeux
NEC 1 jeu contre 1 jeu + 80F ou 1 jeu contre 2 jeux.	NEO GEO Location uniquement

Shoot Again se réserve le droit de limiter certains échanges

ACCESSOIRES

HOUSSE DE TRANSPORT JEUX NEC	149F
HOUSSE DE TRANSPORT JEUX MEGADRIVE	149F
HOUSSE DE TRANSPORT JEUX NINTENDO	99F
HOUSSE DE TRANSPORT JEUX GAMEBOY	99F
ADAPTATEUR MEGADRIVE	379F
POWER BASE CONVERTER MEGADRIVE	199F
NUBY AMPLIFIER	119F
NUBY MAGNIFIER	119F

* Les marques SNK, NINTENDO, SEGA, NEC et LINE 500 sont des marques déposées - Offre dans la limite des stocks disponibles - Shoot Again se réserve le droit de modifier, les prix sans préavis.

LINE 500

VOUS REVIEZ D'UNE BORNE
D'ARCADES CHEZ VOUS,
SHOOT AGAIN ARCADES L'A FAITE!

- ACCEPTE TOUTES LES CARTES LOGIQUES AUX NORMES JAMMA
- ACCEPTE LES CONSOLES NEC
- ACCEPTE LA MEGADRIVE **12990F**
- BORNE UNIQUEMENT RESERVE A LA VENTE.
- LOCATION DES JEUX JAMMA 500F./MOIS

LINE 500
PRESTIGE



GAME BOY

GAMEBOY
+ TETRIS + 2 PIN'S

ALLEWAY	235F	
AMAZING PENGUIN	235F	
ALIEN HEANKO	135F	
BALLOON KID	235F	
BATTLE PING PONG	235F	
BATTLE BULL	235F	
BEACH VOLLEY	235F	
BEETLE JUICE	235F	
BLODIA	235F	
BOULDER DASH	235F	
BOXING	235F	
BUBBLE GHOST	235F	
BUGS BUNNY	235F	
BURAI FIGHTER	235F	
CHESS MASTER	235F	
COSMO TANK	235F	
DAYS OF THUNDER	235F	
DOUBLE DRAGON	235F	
DR MARIO	235F	
DRAGON TAIL	235F	
DRAGON'S LAIR	235F	
DUCK TALES	235F	
FI BOY	235F	
FINAL FANTASY LEGEND	235F	
FI RACE	235F	
FLIPULL	235F	
FORTRESS OF FEAR	235F	
GARGOYLE'S QUEST	235F	
GHOSTBUSTERS II	235F	
GODZILLA	235F	
GOI GOI TANKI	235F	
GOLF	235F	
GREMLINS II	235F	
IN YOUR FACE	235F	
KLAX	235F	
LOCKN CHASE	235F	
LUNAR LANDER	235F	
MASTER KARATEKA	235F	
MERCENARY FORCE	235F	
MICKY MOUSE	235F	
NEMESIS	235F	

590F



NORTH STAR KEN	235F	
OPERATION C (CONTRA)	235F	Hit
PACMAN	235F	
PAPER BOY	235F	
PITMAN	235F	
POWER RACER	235F	
PRO WRESTLER	235F	
QUARTH	235F	
R-TYPE	235F	New
SIDE POCKET	235F	
SKATE OR DIE	235F	
SOCCER MANIA	235F	
SPACE INVADERS	235F	
SPIDER MAN	235F	
TWIN BEE	235F	

A paraître

DRAGON'S LAIR	235F
HUNT FOR RED OCTOBER	235F
KID NICKY	235F
MEGAMAN	235F
MICKY MOUSE II	235F
ALL STAR CHALLENGE	235F

ACCESSOIRES

LIGHT BOY	265F
GAME LIGHT	149F
SACOCHÉ DYNA	270F
HOUSSE DE TRANSPORT NIBY	99F
GAME BAG (NOIR • GRIS • ARGENT)	99F

TOP 5
par
console

MEGADRIVE
MIDNIGHT RESISTANCE
DEVIL HUNTER
VALIS III
SUPER AIRWOLF
VERYTEX

CORE GRAFX
LEGEND OF TOMNA
DOWN LOAD II
TV SPORT FOOTBALL
POPULOUS
MOTO ROADER II

NEO GEO
MAGICIAN LORD
BASEBALL STAR
NINJA COMBAT
NAM 75
SUPER SPY

GAMEBOY
FORTRESS OF FEAR
CONTRA
KEN LE SURVIVANT
IN YOUR FACE
R-TYPE

SEGA M.S.
MOON WALKER
INDIANA JONES
JAMES BUSTER BOXING
SUBMARINE ATTACK
PAPERBOY

NINTENDO
PROBO TECTOR
DUCK TALES
RESCUE
OFF ROAD RACER
DOUBLE DRAGON II

BOUTIQUE GAMEGEAR

GAMEGEAR
+ 2 PIN'S + 1 JEU 1290F

Câble connection
2 joueurs 199F

Alimentation
Game Gear 199F

BASEBALL	299F
CINETIC CONNECTION	299F
COLUMNS	249F
DRAGON CRYSTAL	249F
G-LOC	299F
GG SHINOBI	Hit 299F
FORBIDDEN CITY	299F
MICKY MOUSE	Hit 299F
PENGO	249F
PSYCHIC WORLD	299F
SHANGHAI II	249F
SOKOBAN	249F
SUPER GOLF	New 249F
SUPER MONACO GP	299F
WONDER BOY	299F
WOODY POP	299F



A paraître

CHASE HQ	299F
ETERNAL CITY	299F
FANTASIE ZONE	299F
GRIFFIN	299F
HALEY WARS	299F
RYU KYU	299F
SKWEEK	299F

PC ENGINE GT

PC ENGINE GT
+ 2 PIN'S 2490F

La puissance NEC entre
vos mains.

Venez découvrir la
"Rolls" des portables,
compatible avec les
jeux de la CoreGrafx.



COLLECTIONNEZ LES PIN'S
SHOOT AGAIN

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port*	+
Total à payer	
* 27F par jeu • 80F par console	
Règlement je joins :	
<input type="checkbox"/> C.B.	<input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Chèque Bancaire
<input type="checkbox"/> Mandat	<input type="checkbox"/> Contre Remboursement + 59F.
Date : ___/___/___	

BON DE COMMANDE

à retourner à Shoot Again - 145 rue de Flandre - 75019 PARIS

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
C.P. : _____
Ville : _____
Tél : _____

Carte Bleue n°

Date d'expiration: ___/___/___

Signature: _____

Précisez le type
de votre console
de jeux :

- Core Grafx
- Super Grafx
- Megadrive
- Nintendo
- Gameboy
- Super Famicom
- PC Engine GT
- Master System
- Gamegear
- Club d'échange

JOUER A QUATRE SUR LA NES



Le NES Four Score est le dernier gadget disponible pour la Nintendo huit bits. Ce périphérique permet de jouer jusqu'à quatre joueurs à la fois. A l'heure actuelle, seuls deux jeux peuvent accepter cette interface, World Cup et Off Road Racer. Mais dans un avenir plus ou moins proche, de nombreux autres titres devraient utiliser pleinement tous les avantages de cet accessoire. En outre, le NES Four Score dispose également de deux boutons "Turbo" qui donnent le tir automatique sur les quatre fiches à la fois. Disponible dès à présent, le NES Four Score est une extension indispensable pour tous les mordus, pour tous les fans qui en ont un petit peu assez de ne pouvoir jouer qu'à deux.

TELEX

• *Le nom américain de la Super Famicom sera Super NES. Il y a fort à parier que lors de sa distribution officielle en France qui devrait intervenir vers la fin de l'année 1992, la Super Famicom portera également ce patronyme. Wait and see...*

• *Depuis l'avènement de Nintendo aux Etats-Unis avec plus de 25 millions d'unités vendues, le taux d'écoute des émissions destinées aux jeunes américains (émissions d'éveil, dessins animés, etc...) a chuté de 30%. Un véritable casse-tête pour les directeurs de chaîne et de publicité qui ne savent plus vraiment comment faire pour retrouver leur public de jadis.*

• *Aux Etats-Unis, on ne dit plus photocopier un document, mais Xeroxer un document (du nom de l'un des plus gros fabricants de photocopieuses, qui a par ailleurs involontairement prêté son nom au personnage de bande dessinée Ranxerox). Ainsi, lors d'une émission sur la guerre de le Golfe, le speaker ne disait pas: cette guerre ressemble à un jeu vidéo, mais: cette guerre ressemble à un jeu Nintendo. Quelle impact pour cette compagnie qui il y a quinze ans était encore totalement inconnue.*

• *En France, Virgin distribuera la Gamegear de Sega avec un jeu au prix de 990 francs dans le courant du mois de juin. Malheureusement le tuner ne sera pas adapté aux normes françaises, seul pays de la communauté européenne à posséder comme standard le Secam. C'est bien dommage.*

• *Sales Curve développe désormais sur NES, Megadrive et Super Famicom. SWIV sera le premier titre adapté sur Megadrive.*

• *Core Design prépare deux jeux sur Megadrive: Corporation et Chuck Rock.*

• *Après Populous et Pacmania, Tecmagic continue ses conversions des succès micro sur Sega Master system. Shadow of the Beast sera le prochain titre.*

• *Domark réalise une conversion de Prince of Persia sur la Sega Master System.*

• *Accolade travaille sur les conversions Megadrive de Turrigan, Hardball et Star Control.*



EN RACK

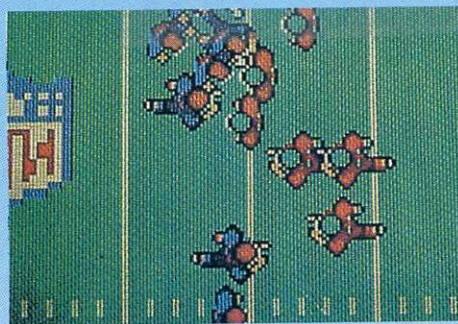
Disponible sous peu en France, le Game Rack est comme son nom l'indique un rack de méta comme il en existe déjà pour les K7 et les disques. Seule différence, mais de taille, celui-ci s'adresse exclusivement aux possesseurs de la NES car il leur permet de ranger 13 cartouches dans un minimum de place. C'est fabriqué par Heller Designs (USA) sous license Nintendo et ce sera disponible partout en France à tout juste 50 balles!

Shoot Again
la référence
consoles



Ninja Gaiden

DU NOUVEAU POUR LA LYNX



NFL Football

Atari espère quatorze nouveaux titres avant la fin de l'été prochain. Parmi ces titres nous retrouverons: A.P.B, une course de voiture dans laquelle vous jouez le rôle d'un shérif, Blockout, un Tetris en trois dimensions, Checkered Flag, Grid Runner, de notre copain Jeff Minter, NFL Football, une simulation de Football américain, Ninja Gaiden, un jeu de baston au scrolling horizontal, jeu encore trop rare sur cette machine, Scrapyard Dog, Tourmanent Cyberball 2072, une conversion d'arcade, Turbo Sub, Vindicator qui une fois de plus est retardé, Warbirds, World Class Soccer, et Xybots, une autre conversion d'arcade qui utilise les capacités de la Lynx en matière de zooms. Voilà des nouvelles qui devraient réjouir tous les amateurs de cette console.

3615 JOYSTICK
PLUS DE 5000 VIES
INFINIES,
LES SOLUCES,
LES POKES,
LES S.O.S.,
24H SUR 24H

LE MEGA VIDEOSHOW

LES JEUX D'ADVENTURE
Phantasy Star 2, Sword of Vermillon.

LES JEUX D'ARCADE
Shadow Dancer, The Strider, E Swat, Afterburner 2, DJ Boy, Dynamite Duke.

LES ADAPTATIONS DE FILM
Balman, Mickey Mouse, Moonwalker, Dick Tracy.

LES JEUX DE PLATEFORME
Wonderboy 3, Rainbow Island, Magical Boy.

LES JEUX DE REFLEXION
Populous, Columns, Shove it.

LES SIMULATIONS DE SPORT
Super Monaco GP, Super Volleyball, Final Blow, Hard Drivin', John Madden Football, Joe Montana Football, Ring Side, Angel, Ultimate Golf.

LES SHOOT'EM UP
Thunderforce 21, Darius, F-117, Master Galares, Cyber G, Heavy Metal, Musical Mania.

LE MEGA VIDEOSHOW

LE MEGA

VIDEOSHOW

+ de 30 titres présentés

30 minutes de spectacle non stop sur tous les Hits pour Megadrive !!!

MEGASTAR joystick
Le Premier Magasin de jeux pour console

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ARCADE

30 MINUTES DE SPECTACLE SUR TOUS LES HITS POUR MEGADRIVE !!

LES JEUX MEGADRIVE EN K7 VIDEO

Micromania a eu l'idée originale de présenter les nouveautés de la Megadrive sur une K7 video de 30 minutes. Micromania offre cette K7 à tout acheteur d'une Megadrive, ce qui permet aux nouveaux venus de se faire une idée sur plus de 30 jeux disponibles sur leur console. La K7 est également offerte aux acheteurs de 2 jeux Megadrive, mais vous

pouvez tout simplement l'acheter au prix de 99 F. Ce catalogue animé est bien fait: les jeux sont classés par catégories, des textes incrustés vous signalent les particularités de certains programmes et chaque séquence dure moins d'une minute. 30 minutes de rêve pour les megamaniacs.

Disponible : ça vient de sortir sur la MEGADRIVE FRANCAISE

Dick Tracy (93%) testé dans le Joy 15
Shadow Dancer (90%) testé dans Joy 12

Arrow Flash (70%) testé dans Joy 11
Gain Ground (65%) testé dans Joy 10

CARTOUCHES PIRATES

Ben voilà, ça y est, c'est officiel: il y a des cartouches de jeux pirates sur le marché, vendues au tiers du prix normal. Franchement, y a pas de quoi être surpris, puisque recopier une cartouche n'est pas plus difficile que programmer une Rom ou une Eprom. Le mal a été découvert en Angleterre, où les flics sont en train de mener une enquête pour démanteler les réseaux pirates. Il y a deux sources différentes: l'importation d'extrême-Orient, où la copie de cartouches fait rage (où la copie d'absolument tout ce qui peut se vendre fait rage, d'ailleurs, puisque lors de notre reportage chez Infogrammes nous avons eu l'occasion de voir de faux Alpha Waves avec une boîte en coréen, entre autres), et la fabrication sur place, en Grande-Bretagne, qui commence à prendre de l'ampleur.

Le problème, c'est que l'absence de piratage était un des arguments des éditeurs pour dire que le prix des cartouches allait certainement baisser une fois que le marché serait bien installé. Eh ben maintenant, ça va leur donner un argument pour ne rien baisser du tout. Et qui c'est qui va écopier? Les pauvres petits acheteurs: nous. Ehonté, non?

TOUT BAISSE!
LE SEUL TRUC QUI MONTE
C'EST LA HAINE!



MICRO VIDEO

**La puissance d'une chaîne,
la compétence d'un spécialiste.**

EXCEPTIONNEL DU 1^{er} AU 15 MAI 1991

Valable **uniquement** dans le magasin de **BORDEAUX**,
ou par correspondance.

*Tout ce qui vous
interesse est ici ...*



MEGADRIVE
Pack jeux :
" Strider + Mickey Mouse
+ Shadow Dancer + DJ Boy
990 F.

SUPER FAMICOM
Pack jeux :
" Bombuzal + Big Run
+ Hole in One "
1.390 F.

- ATARI 520 STE à 1 Mo + 20 jeux : **3.190 F.**
- ATARI 1040 STE à 4 Mo + St Bag + " Tortues Ninja " : **4.290 F.**
- ATARI 1040 STE à 2 Mo + ST Bag : **3.990 F.**
- AMIGA School Pack : **3.290 F.**
- Moniteur Commodore 1083S stéréo : **1.790 F.**
- Console SEGA MEGADRIVE + 1 jeu : **990 F.**
- Console SUPER FAMICOM + 1 jeu : **2.690 F.**
- Console NEO GEO + 1 jeu : **3.690 F.**

PACK 10 JEUX :

ATARI STF/STE

International 3D tennis, Space Harrier II, Theme Park, Starflight, Pacmania, 7 Gates of Jambala, Bumpy, BSS JANE Seymour, Berlin Est VS West, Scramble Spirit.

650 F.

AMIGA :

Ivanohé, Dynasty War, Anarchy, Skidz, Explora I & II Knight of Krystallion, Crack down, Driving Force, Rainbow Island.

650 F.

ATARI STF :

Rodeo Games, Bard's Tale, Vindicators, Bombuzal, Phobia, Voyageur, R Type, IK+, Bio Challenge, Progectyle, CADEAU.

490 F.

Ces promotions ne sont pas cumulables, et dans la limite des stocks disponibles.

Pour Commander, envoyez le bon ci-dessous à MICRO VIDEO BORDEAUX VPC 3, Crs Alsace Lorraine.

AMIGA ATARI ST/STE MEGADRIVE GAMEBOY LYNX

Frais d'envoi: 1 à 3 logiciels = 25F / 5 à 9 = 50F / 10 = 60F / Consoles = 130F
Machines = 150F / Catalogue jeux seul = 2 timbres à 2,30 F

NOM : PRENOM :
Adresse :
Code Postal : VILLE :

Désignation	Qté	Prix Unitaire	Prix Total

CHEQUE MANDAT CARTE

TOTAL :

MICRO VIDEO

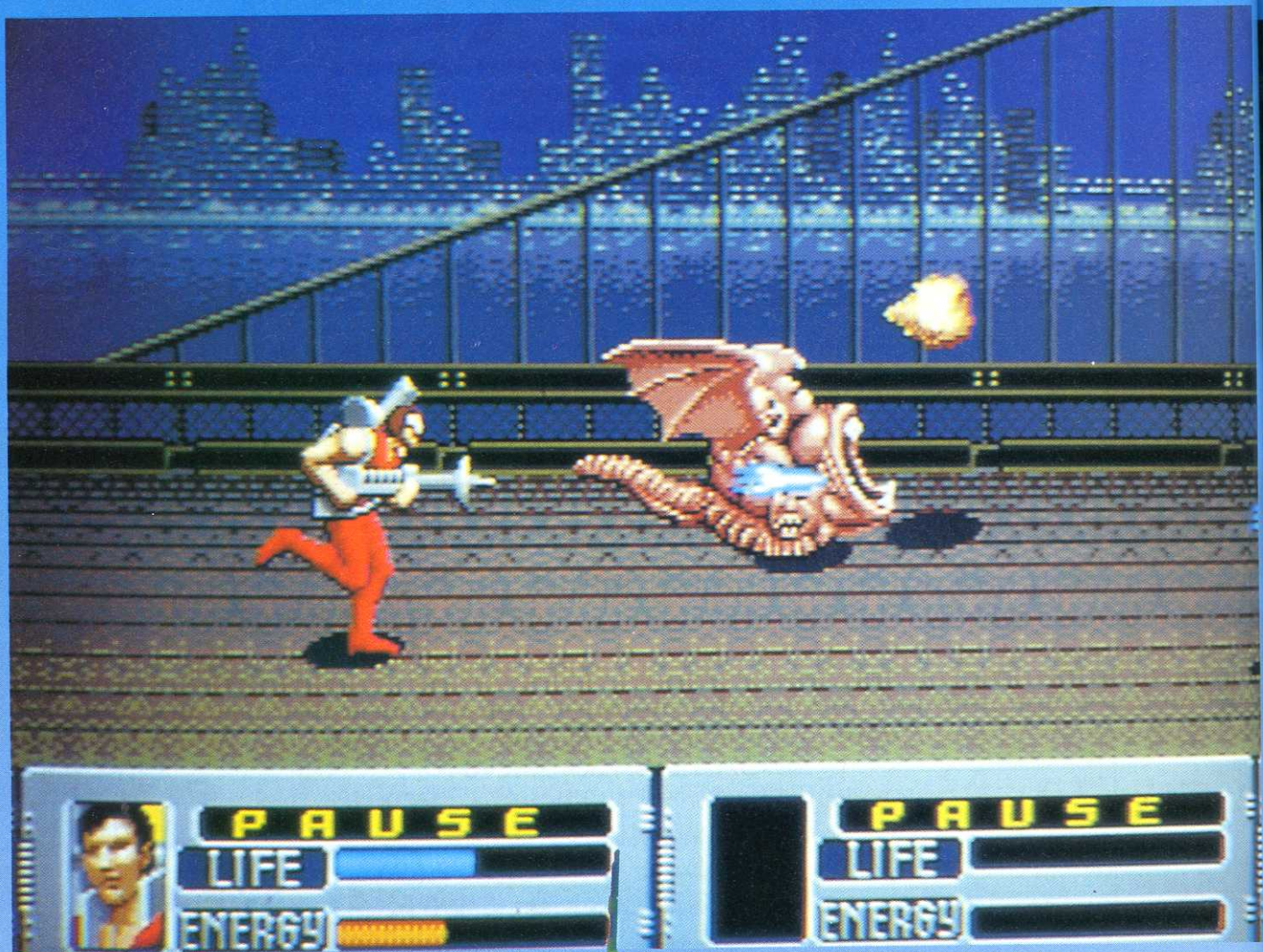
BORDEAUX et CORRESPONDANCE

3, Cours Alsace et Lorraine 33000 **BORDEAUX**
☎ 56.44.47.70 ☎ 56.79.34.89

- PARIS :** 8, rue de Valenciennes 75010 ☎ (1) 40.37.92.75
- DAX :** 56, Avenue Victor Hugo 40100 ☎ 58.74.18.63
- LYON :** 11,12, Crs A. Briand 69300 CALUIRE ☎ 72.27.14.74
- NANTES :** 6, rue Mazagran 44000 NANTES ☎ 40.69.15.92
- PERPIGNAN :** 8, Av. de Gde Bretagne 66000 ☎ 68.34.24.40
- TOURS :** 81, rue Michelet 37000 TOURS ☎ 47.05.78.50

BELGIQUE :

- BRUXELLES :** 1, rue Dons 1050 BRUXELLES ☎ 02/6489.074
- DINANT :** 21, Place Communale 5198 ANHEE ☎ 082/611.451



ALIEN STORM

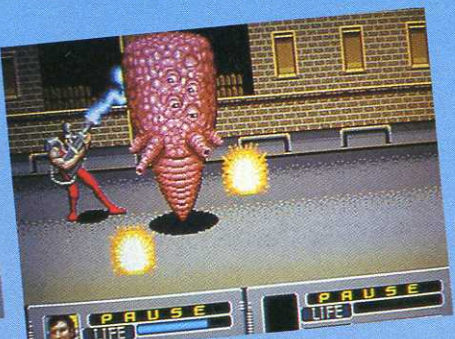
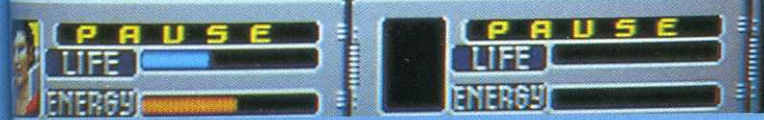
Présent, au même titre que Sonic The Hedgehog dont nous vous avons largement parlé lors d'un précédent numéro de Consoles News, au CES de Las Vegas, Alien Storm (à ne pas confondre avec "Alien Storm", qui désigne un tag extra-terrestre) est tout comme ce dernier un jeu qui ne devrait pas passer inaperçu, lors de sa sortie annoncée dans le courant de l'été.

Patience, patience, nous allons vous en dévoiler un peu plus, une pré-

version presque finalisée nous étant parvenue. Converti du jeu d'arcade du même nom, Alien Storm est sur Megadrive programmé sur une cartouche de quatre mégas. Même si cette capacité mémoire n'est pas l'une des plus importantes, la console 16 bits de Sega pouvant supporter des cartouches pouvant aller jusqu'à huit mégas (comme Darius pour ne citer que lui), ce jeu d'action pur et dur est entièrement réalisé par une équipe de programmeurs de Sega, et lorsqu'on connaît la maestria avec laquelle ces

auteurs réalisent la plupart de leurs jeux, on ne risque pas d'être déçu par Alien Storm: au vu de la version qui nous a été confiée, ça a plutôt l'air béton!

Alors que le scénario reprend plus ou moins celui de Ghostbusters, puisque le but de ce jeu de baston est de chasser à l'aide de vos diverses armes tout un tas d'ectoplasmes visqueux au cours de huit niveaux, l'action, elle, est totalement inspirée de Golden Axe. On pourrait même se demander si les programmeurs ne sont



pas les mêmes, les routines se ressemblant comme deux gouttes d'eau. Mais attention, ne vous attendez tout de même pas à retrouver un Golden Axe II, Alien Storm ce n'est absolument pas cela. Bien plus riche dans son contenu que ce hit sur Megadrive, Alien Storm satisfera lors de sa sortie bon nombre d'amateurs d'action. Comportant une dizaine de musiques digitalisées du plus bel effet, Alien Storm comporte trois scènes différentes pratiquement à chaque niveau, un jeu de baston à scrolling horizontal

(c'est la phase ressemblant à Golden Axe), un jeu de tir au scrolling hyper-rapide (certainement le scrolling le plus rapide jamais vu sur Mégadrive) ainsi qu'une autre scène de tir, vous permettant de faire vos emplettes en munitions et énergie. Réalisé de main de maître, ce jeu de Sega sera certainement au même titre que Sonic The Hedgehog ou que Fantasia l'un des titres qui suscitera au sein des amateurs de la marque le plus grand émoi. Ainsi, on retrouvera certainement les mêmes émotions, les mêmes plaisirs,

les mêmes joies qu'avec Mickey Mouse, bien que le thème soit nettement plus guerrier et moins original que ce dernier.

MEGADRIVE
EDITEUR : SEGA
DISPO : ETE 1991



REPORTAGE

MICHEL
DESANGLES

INFOGRAMMES FANTASIA CHEZ LES TATOU

Fantasia, d'après le dessin animé du même nom, c'est la baffe. Jamais un logiciel n'avait été aussi proche d'un vrai dessin animé. Pas un Goldorak, hein, non, un vrai de vrai, un Walt Disney de la grande époque.



Il y a un peu plus d'un an, Infogrames décide de développer un petit bout d'essai, crée quelques animations et, muni d'une disquette, va voir Disney et Sega, qui craquent complètement: un contrat est signé immédiatement. C'est le début de Fantasia, inspiré du célèbre dessin animé, qui lui aussi relevait d'un pari fou du père Walt: réaliser un film d'animation d'une heure et demi en-

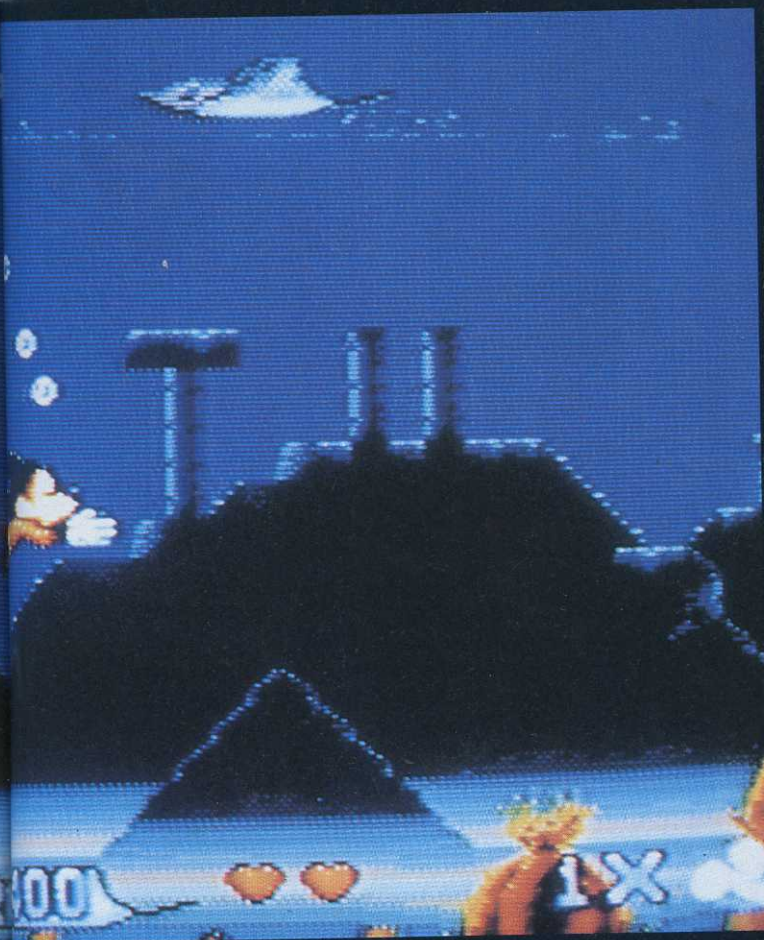
tièrement synchro avec de la musique classique, une sorte de délire visuel poétique et grandiose, une gageure aussi puisque les moyens de l'époque ne permettaient pas de mener ce projet à bien. On connaît l'obstination de Disney, on connaît aussi le résultat de l'aventure: tout le monde a vu, sinon le dessin animé en entier, du moins les extraits les plus célèbres, Mickey, l'apprenti-sorcier, commandant les éléments déchaînés, la danse des croco-

diles et des hippopotames, etc.

Pour Infogrames, c'est aussi une gageure, car il n'est pas question de faire un jeu pas meilleur qu'un autre. Le modèle est de taille, le jeu doit lui faire honneur. Tous les bouquins existant sur les techniques d'animation de Disney sont étudiés, le dessin animé est analysé image par image, la musique est travaillée - pour une fois - avec autant de soin que l'image, et régulièrement, Disney et Sega sont tenus au courant des progrès du jeu, et ne peuvent



Infogrames a tout un tas de jeux consoles en préparation, à diverses échéances. Il nous a paru opportun d'aller leur rendre visite, ou plus exactement, on n'y était pas allé pour ça du tout, on était allé voir "In the Dark" (voir la rubrique "En chantier"), mais bon, comme on était sur place, on en a éhontément profité pour piquer toutes les diapos qui trainaient sur les bureaux et toutes les disquettes de développement. J'espère qu'ils ne nous en voudront pas. Tu nous en veux pas, Infogrames?



qu'approuver ce qu'ils voient. Une seule contrainte: Mickey ne peut pas mourir, même dans un jeu. Que faire?

Très simple: en fait, Mickey se contente de rêver. Et au lieu de mourir, il se réveille brutalement... En songe, il va visiter quatre pays, celui de l'eau, de l'air, du feu et du vent, la symbolique des quatre éléments étant tirée du dessin animé. Il s'est fait voler la musique de son maître, quatre notes en tout, chacune étant dissimulée dans un des quatre mondes.

Chacun de ces mondes comporte de 2 à 6 niveaux, et il y a neuf musiques en tout, musiques classiques

pour la plupart (l'inévitable toccata et fugue en ré mineur de Jean-Sébastien Bach, le sacre du printemps...) mais arrangées intelligemment pour coller à l'ambiance du jeu. Trois des mondes scrollent horizontalement, le quatrième (le monde du vent et de l'air) scrolle verticalement.

Dans le monde de l'air, Mickey saute de nuage en nuage, ceux-ci disparaissant lorsqu'il s'y pose trop longtemps. Dans celui du feu, notre héros est carrément aux enfers et se bat contre des sorcières. Dans celui de l'eau, il est sous la mer et affronte des crocodiles et des poissons pas très

amicaux. Sur terre, enfin, il se bat contre des ptérodactyles et des mouches agressives. La variété est de mise, puisque à chaque tableau, la maniabilité est différente: dans l'air, parce qu'il va vers le haut au lieu de se déplacer latéralement; dans l'eau, parce qu'il nage au lieu de sauter, etc.

Pour tuer des ennemis, il peut soit leur sauter dessus (certains nécessitent plusieurs rebonds), soit leur envoyer des sorts, qu'il glane durant son périple. Au hasard de sa progression, il



peut trouver des passages secrets éhontés dans lesquels se trouvent des bonus. Ceux-ci ne sont pas nécessaires, mais ils aident.

Lorsque Mickey s'est réveillé trop souvent (dans un autre jeu, on dirait, lorsqu'il a perdu toutes ses vies), il a le choix entre recommencer le jeu à zéro et continuer sa quête (en d'autres termes, l'option Continue est présente, restons simples). Le niveau de difficulté, paramétrable, agit sur la résistance des monstres et la quantité de bonus disponibles.

Il faut enfin parler de l'aspect essentiel du jeu, sa beauté et la perfection de son animation. Sur ce dernier point, il n'y a pas de problème, c'est du Disney, fluide, souple, parfait. On sait que Disney dépensait des fortunes à tout filmer au ralenti pour tout analyser, des sourires, des gouttes d'eau sur un lac, des dan-

seuses, des chats... Il en déduisait les mouvements harmonieux qui sont devenus sa marque de fabrique. Ici, toutes les techniques qu'il a créées ont été utilisées, et ça donne aux personnages une grâce et une perfection qu'en toute franchise, je n'avais jamais vu auparavant dans un jeu vidéo. Et il y a la beauté, on se croirait dans le véritable dessin animé (certains des écrans en sont d'ailleurs tirés, d'autres ont été créés pour le jeu), avec des couleurs extraordinaires et surtout, surtout, des avant-plans différentiels qui donnent une impression de profondeur extraordinaire.

On ne connaît pas encore la date de sortie exacte du produit, puisqu'elle ne dépend pas d'Infogrames mais de Sega. Deux mois au minimum, c'est le délai de fabrication des cartouches, mais peut-être les japonais trouveront-ils plus judicieux de le sortir à Noël. Probablement avant, cela dit. Espérons.



previews



NORTH & SOUTH sur NES

Là encore, il s'agit d'un produit dont Infogrames est à l'origine, mais qui est développé conjointement avec Kemco, qui se chargera également de la distribution du produit aux USA et au Japon. C'est un jeu tiré de la bande dessinée "Les tuniques bleues" de Lambil et Cauvin. C'est à la fois de l'arcade et de la stratégie: un joueur prend le camp des nordistes, et l'autre celui des sudistes. Il faut déplacer ses troupes de ville en ville et lorsque deux armées se rencontrent, il y a un zoom sur la carte et on voit alors le terrain de bataille graphiquement, tout animé. On déplace alors ses canons,

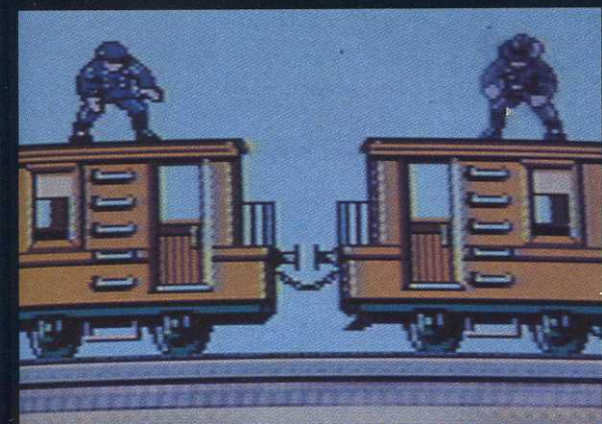
ses cavaliers, ses troupes, et on tire à tout va. Lors des attaques de forts ou de trains, la scène est en scrolling horizontal et il faut courir le plus vite possible (avant l'écoulement du temps) tout en évitant les ennemis, les chiens, en sautant par dessus les tonneaux, etc. Occuper une ville qui se trouve sur le parcours du train rapporte du fric qui permet ensuite de renforcer ses armées.

La version NES est remarquablement réalisée et ressemble beaucoup aux versions micro. Toutes les séquences y sont et la musique n'est pas en reste. Le jeu sortira en juin si tout va bien.



La carte des villes occupées.

Un combat.



L'attaque du train.



L'attaque du fort.

POP-UP sur GAMEBOY

Cest un jeu de tableau simple: une boule rebondit inlassablement de haut en bas, vous ne pouvez la diriger qu'à droite et à gauche.

En ramassant divers éléments, comme des marteaux, des gouttes d'eau ou d'autres objets, on peut détruire les murs, passer sur des feux, etc. Tous les tableaux sont sur des fonds graphiques différents comme la cathédrale de Barcelone, une galaxie, des planètes, des monuments, la statue de la liberté, comme dans les versions micro. Pour l'instant, le programme n'en est qu'au stade du développement (en Espagne, d'ailleurs, car Infogrames a préféré le sous-traiter) et il ne devrait pas voir le jour avant, je dirais facilement, novembre. Non, octobre. Non, plutôt novembre. Allez, novembre, et n'en parlons plus.



SKWEEK sur GAMEGEAR

Sweek est une grosse boule de poils rose qui doit repeindre des dalles en rose. Naturellement, plein de bestiaux viennent l'embêter et elle doit les éviter à tout prix. Elle peut ramasser des bonus qui lui permettent de repeindre plusieurs cases à la fois, on peut tirer sur les ennemis éhontés, certaines dalles s'effritent sur son passage et d'autres entraînent notre sympathique bouloche de poils dans une direction donnée. Ah, mais, se dit le lecteur finaud, pourquoi que c'est Infogrames qui adapte Skweek alors que c'est un jeu de Loricel? Alors je vais vous répondre que petit un, ça ne vous re-

garde pas, c'est des affaires entre eux. Petit deux, Infogrames est un peu plus branché consoles que Loricel. Petit trois, j'imagine que ça n'intéressait pas Loricel outre mesure. Petit quatre, Loricel n'avait pas la licence. Petit cinq, que ce soit Loricel qui développe ou qu'il vende la licence, ça doit revenir pratiquement au même, et petit six, deux des bonnes raisons qui précèdent sont du domaine du n'importe quoi, trouvez lesquelles. La date de sortie? Dans le courant du mois de juillet. Non, date de sortie inconnue, comme souvent quand on dépend des constructeurs pour fabriquer les cartouches.

DRAKKHEN sur FM TOWNS

Dans Drakkhen, vous dirigez quatre personnages qui doivent retrouver la neuvième lame du Dieu Dragon afin de ramener la paix sur Terre. Vous pouvez soit diriger les personnages indépendamment, soit un par un, et vous parcourez un univers 3D dans lequel vous trouverez château, auberge, forêts, mers, etc. Non seulement c'est un jeu de rôle, mais il faut aussi des réflexes puisque les combats contre les ennemis et les divers monstres se font à la manière d'un jeu d'arcade, enfin, mitigé de points de vie et de choix des armes, quand même.

Alors franchement, sur FM Towns, ça décoiffe à mort. Les développeurs m'ont confié que les routines de dessin 3D ont dû être nettement ralenties, parce que sinon on



Drakkhen sur FM TOWNS, en japonais et avec des reflets sur l'écran.

aurait eu l'impression que les personnages étaient montés sur pantoufles à réaction. Et puis le nombre de couleurs à l'écran, c'est proprement épatant. Et le CD, ça permet d'avoir

des vraies voix et des vraies musiques. Et le tout est rapide comme l'éclair. Et beau et fin et précis et génial. n'ayons pas peur des mots. Ya ya, la FM Towns, comme elle est belle, bon sang, je veux ça! Avec Drakkhen dessus, si possible! Malheureusement c'est complètement en japonais...

DRAKKHEN sur SUPER FAMICOM



Drakkhen sur SUPER FAMICOM : Ching Chang Xhoung?

Je ne recommence pas l'histoire de Drakkhen, parlons simplement de la réalisation. Là aussi, c'est en japonais, et on ne le verra pas en Europe avant la sortie officielle de la Super Famicom, c'est-à-dire en septembre 1992. Bon, c'est très beau. De toutes façons, Drakkhen a toujours été très beau, c'est pas sur Super Famicom

qu'il va devenir nul, hein? Parfois, quand il y a trop d'objets à l'écran, certains disparaissent, car il n'est pas possible de les gérer tous à la fois. Deux ou trois détails ont été japonisés, comme le son. Il est intéressant de noter que c'est Infogrames qui a programmé les

séquences se déroulant à l'intérieur, et Kemco les séquences d'extérieur. Le jeu est sur une cartouche de 8 mégabits. Voilà. Pour le reste, comme on a un an et demi pour en reparler, vous attendez encore un peu.



Appelles le

87 36 36 05



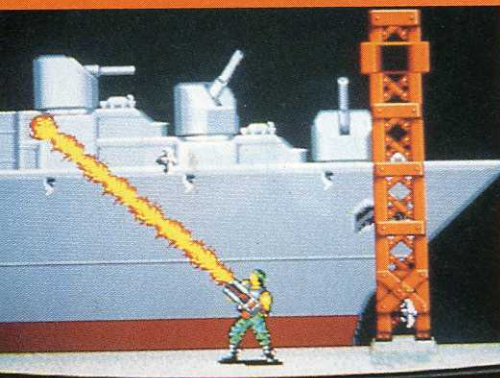
COUP DE CŒUR

Le pays est dirigé par un dictateur sans scrupules qui règne par la terreur, mais la résistance s'organise. Et justement, le tyran vient de kidnapper votre grand-père, un savant mondialement célèbre, afin que celui-ci crée de nouvelles armes dévastatrices. Pour faire bonne mesure, il a également enlevé tout le reste de votre famille afin d'exercer un chantage sur le savant. Alors bien sûr, cela vous a quelque peu énervé, vous agrippez un fusil mitrailleur et vous voilà parti pour sauver les otages.

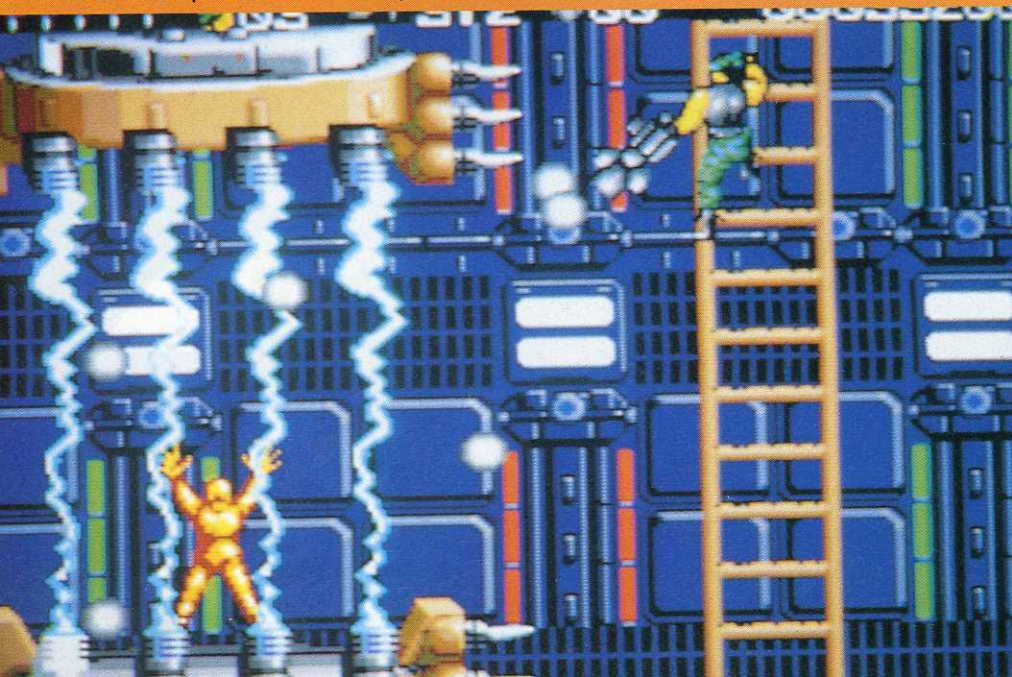
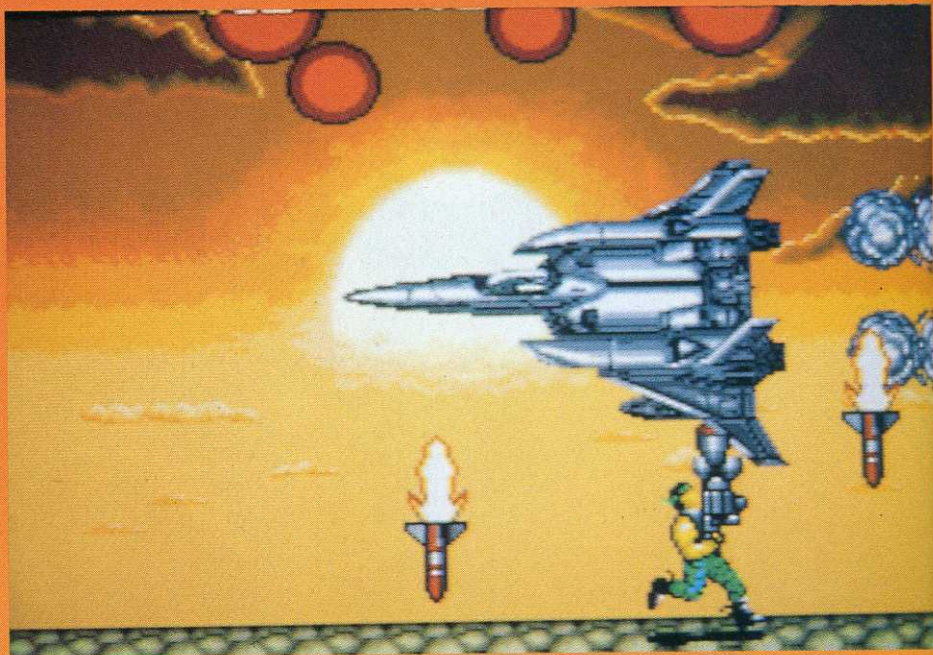
Qu'importe si le tyran est très bien protégé, quand on touche à votre famille vous êtes prêt à affronter une armée entière.

L'action commence alors qu'une charmante jeune fille vous fait un brin de conduite en jeep, avant de vous déposer devant l'entrée de la base ennemie. Mais ne vous laissez pas distraire par ses charmes, il n'est pas question de draguer alors que les premiers

MONTRETT RESISTANCE



soldats passent déjà à l'attaque. Vous massacrez une bonne dizaine d'ennemis, juste histoire de s'échauffer, quand vous vous retrouvez en face d'un tank qui tente d'avoir votre peau. Vous le faites exploser de quelques rafales de mitraillette et il ne vous reste plus qu'à vous débarrasser d'un soldat en embuscade derrière une mitrailleuse pour terminer le premier secteur. Mais le combat ne fait que commencer et vous n'êtes pas au bout de vos peines.



Vous avez affaire à une armée entière et il faut sans cesse repousser les assauts des soldats qui attaquent de toutes parts. Dans le feu de l'action, n'oubliez pas de ramasser les clés que laissent échapper les officiers (qui portent des uniformes rouges), car elles vous permettront de vous procurer des armes dans les armureries. Au cours de votre progression vous aurez fréquemment la surprise d'être attaqué par un tank, ou encore par un hélicoptère, et lors de la traversée du port, il faudra même vous mesurer à un énorme destroyer qui fait feu de tous ses canons. De plus, des machines infernales vous attendent à la fin de chaque secteur, quand ce ne sont pas des avions qui passent en larguant des bombes.

Pour faire face à tous ces adversaires, il est indispensable de disposer d'armes plus efficaces que le pistolet-mitrailleur de base. Chaque fois que vous passez dans l'armurerie vous pouvez vous procurer une arme de poing et un équipement dorsal, si vous disposez des clés nécessaires. Les armes de poing sont différents types de fusil mitrailleur, dont le plus efficace est celui doté

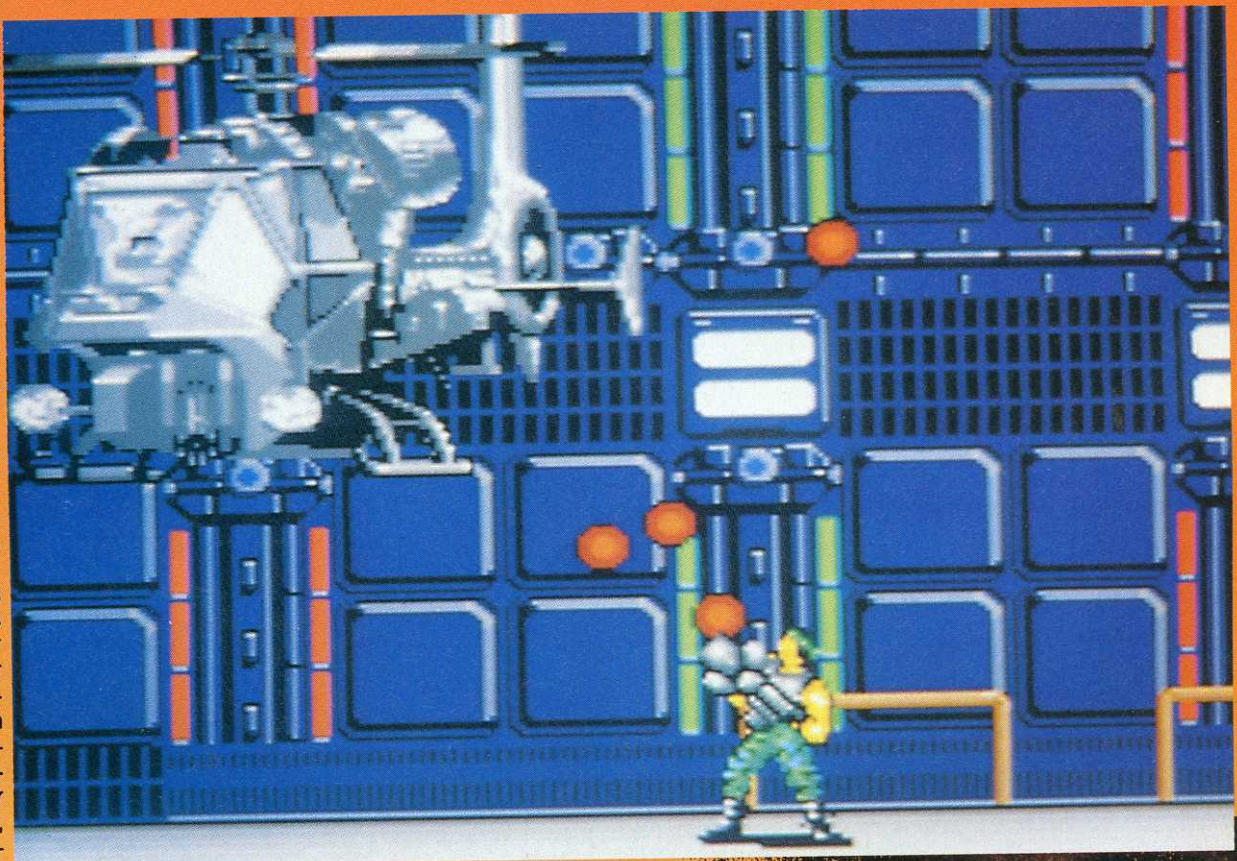
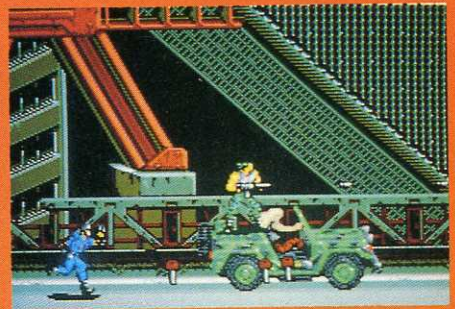
d'un triple tir, mais un lance-flammes assez performant est également disponible. Ces armes disposent d'un chargeur de 500 coups, mais n'oubliez pas de recharger le plein de munitions lors de votre prochain passage dans l'armurerie et il peut également se révéler utile d'acquiescer une super-charge, afin d'augmenter sensiblement la puissance de votre arme. En ce qui concerne les quatre armes dorsales, elles sont assez efficaces mais leur autonomie est nettement plus limitée. Midnight Resistance est un programme très prenant, qui présente une action aussi soutenue que variée. Toutefois, il faut dire que si nous avons eu un coup de cœur pour ce jeu d'arcade de Data East, cette conversion n'est pas irréprochable pour autant. En effet, ce programme offre un excellent intérêt de jeu, mais la réalisation est très moyenne compte tenu des capacités de la Megadrive. Animation et graphismes sont bien loin d'égaliser ceux d'un Revenge of Shinobi, par exemple. Toutefois, il faut dire que le jeu d'arcade original n'était pas plus marquant à ce niveau. Plus important encore, cette version ne se joue pas à deux (contrairement au jeu d'arcade) et c'est vraiment dommage. En revanche, le problème difficile du mode de contrôle a été résolu de manière satisfaisante. En effet, votre personnage doit pouvoir tirer dans toutes les directions indépendamment de ses déplacements: par exemple, il faut pouvoir courir en tirant derrière soi sur le char qui vous poursuit. La borne d'arcade est équipée d'une molette que l'on tourne pour orienter l'arme dans la direction choisie, mais il est évident que l'on ne dispose pas d'un tel accessoire sur la Megadrive. Cette version vous offre quatre options différentes pour orienter et bloquer l'arme dans la direction voulue. L'option par défaut est satisfaisante et on parvient à la maîtriser assez rapidement, mais certains pour-

ront en préférer une autre. La difficulté est loin d'être insurmontable et on peut venir à bout du jeu sans trop de problèmes, une fois que l'on sait quelles armes sont les plus efficaces dans chaque séquence. Heureusement, il y a quatre niveaux de difficulté, ce qui augmente la durée de vie de ce programme. En dépit des quelques défauts cités plus haut, Midnight Resistance est un jeu violent dans lequel il se passe sans cesse quelque chose de nouveau. De quoi satisfaire les fans d'arcade et les maniaques de la gâchette.

Alain HUYGHUES-LACOUR



EDITEUR : DECO
GRAPHISME : 15
ANIMATION : 16
SON : 17
MANIABILITE : 17
TESTE SUR MEGADRIVE JAPONAISE
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



SPORTS FOOTBALL

Premier volet d'une longue série de TV Sports (TV Sports Basketball, TV Sports Baseball sont en effet également annoncés sur PC Engine pour une sortie dans le courant de l'année), TV Sport Football est également la première simulation du sport numéro un aux États-Unis. Alors que la Megadrive, la concurrente directe de la PC Engine, possède déjà

deux simulations de ce sport à sa logithèque, la petite console de chez NEC, elle, n'en avait pas. C'est maintenant chose réglée et, comme vous le verrez un peu plus tard, de fort jolie manière. Dès la mise en place de la cartouche, et la mise sous tension de la bête, on est immédiatement mis

dans l'ambiance, un grand gaillard bien bâti traverse en effet spectaculairement l'écran en brisant le verre de ce qui pourrait être votre téléviseur. Bref... Point de détail pourrait dire certains, mais point de détail important car il permet d'emblée de mettre le joueur dans l'ambiance. Après avoir enfoncé la touche Run, un menu de sélection vous permet de déterminer le type de jeu auquel vous voulez participer. Le mode "Exhibition" vous permettra de jouer seulement pour un match contre la console ou contre un de vos amis, que vous aurez préalablement parfaitement préparé psychologiquement, la lutte qui suit pouvant être chaude et sanglante! Avec la sous-option "Team mates", vous aurez la possibilité de contrôler plusieurs joueurs de la même équipe, ainsi vous pourrez jouer jusqu'à cinq en même temps dans n'importe quelle configuration, excepté "le quatre contre un". L'option "League" vous permettra, elle, de commencer ou de continuer - grâce à un système de mots de passe - une saison entière à la tête d'une équipe (huit équipes sont disponibles). A vous la folie des grandeurs et peut-être qu'au bout une place en finale du Super Bowl, but ultime de tout footballeur américain qui se respecte. Dans l'option "Clipboard" vous pourrez contrôler les qualités physiques et morales de chacun des membres de l'équipe que vous allez choisir. Ne vous plantez pas, choisissez la bonne, cette sélection sera pour une grande partie responsable de votre réussite future. Enfin et pour terminer avec ce menu, l'option "Practice" (entraînement) vous permettra d'améliorer votre technique et votre tactique de jeu. Ainsi, vous pourrez mieux maîtriser les longues passes, assez difficilement rattrapables sans un entraînement sérieux, mieux maîtriser les courses endiablées. Bref, cette option est bien pratique et manquait

cette option est bien pratique et manquait cruellement aux deux simulations de Football américain disponibles sur Megadrive.

Au cours du jeu, la représentation du terrain est assez surprenante et disons carrément assez peu réaliste. Alors que les joueurs sont eux vus de trois quarts haut, le terrain, lui, est entièrement vu du dessus, seul un scrolling vertical permet d'accéder aux limites supérieures et inférieures de la surface de jeu. Un point un petit peu faible donc pour ce jeu de Victor Musical Industries, mais qui est très vite rattrapé par la représentation en trois dimensions des tirs de transformation et par des images graphiques de début et de fin de partie d'excellente qualité.

En ce qui concerne les diverses techniques d'attaque et de défense propres au football américain, pas grand chose à dire, c'est classique mais tout à fait complet. En défense, par exemple, le joueur a le choix entre seize techniques de jeu, ce qui est tout à fait satisfaisant. A chaque phase plus ou moins intéressante, le match est entrecoupé de commentaires sportifs, n'oublions pas que ces diverses rencontres sont diffusées sur une des plus grandes chaînes sportives américaines. Malheureusement pour nous tous ces commentaires sont en japonais, ce qui pour une fois n'entrave pas trop la bonne compréhension de ce jeu.

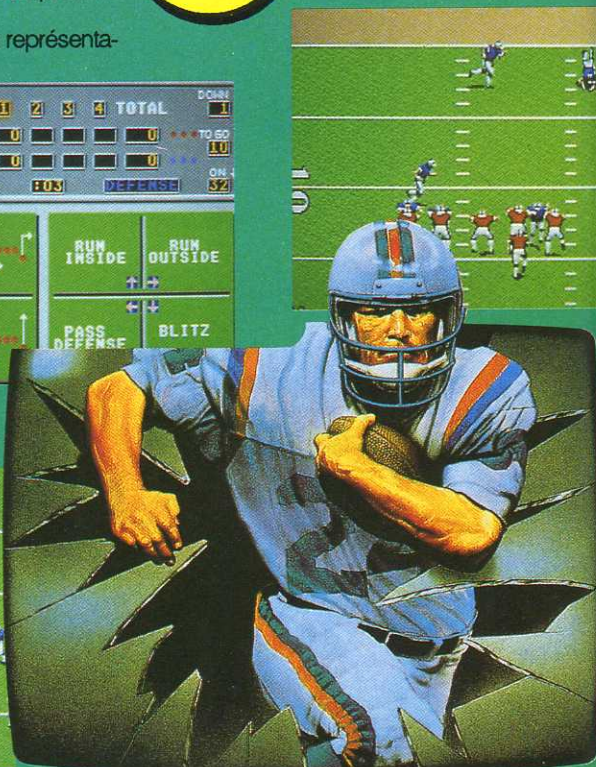
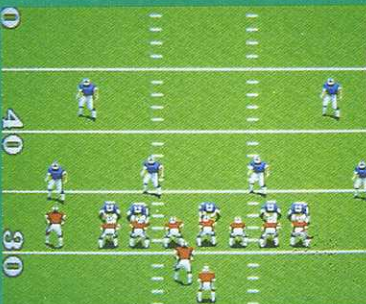
Mis à part le peu d'efficacité de la représentation du terrain, la réalisation de TV Sports Football est particulièrement efficace. On aime entendre durant le jeu les commentaires en direct du reporter dépeché sur place pour l'occasion s'exprimant dans un anglais impeccable, la qualité même de la digitalisation est

assez étonnante, on a rarement vu mieux sur PC Engine, son processeur sonore n'étant pas de la qualité de celui de la Megadrive. L'animation des divers protagonistes de ce jeu est elle aussi tout à fait superbe. Les mouvements des joueurs graphiquement fins et parfaitement bien dessinés sont d'une rare fluidité. On ne peut vraiment pas dire que les auteurs de TV Sports Football se sont foutus de nous, parce que niveau réalisation, c'est absolument nickel. Et pourtant, lorsqu'on joue quelques heures de plus, on reste tout de même un petit peu sur notre faim, on n'a pas les mêmes plaisirs qu'avec John Madden Football ou Joe Montana sur Megadrive, il manque un petit quelque chose pour que ce jeu devienne un grand jeu. Et ce petit quelque chose serait la représentation choisie que cela ne m'étonnerait pas. Enfin, si vous aimez le Football américain, laissez-vous tenter par TV Sports Football, c'est pas mal du tout.

J'm DESTROY

EDITEUR : VICTOR MUSICAL INDUSTRIES
GRAPHISME : 19
ANIMATION : 19
SON : 18
REALISME : 14

PRIX : 350 FRANCS ENVIRON



Heavyweight Champ™

(James "Buster" Douglas • KNOCKOUT BOXING)

EDITEUR: SEGA
 GRAPHIQUE: 15
 ANIMATION: 14
 MANIABILITE: 14
 SON: 13
 PRIX: 330 FRANCS
 ENVIRON



Avant de commencer ce qui pourrait être le test de la décennie (j'en doute fort mais bon, un peu de réconfort intellectuel ça n'a jamais fait de mal à personne), je voudrais signaler que mes connaissances "boxeuses" ne sont pas des meilleures, donc, si je me plante quelque part, vous serez gentil de me le signaler. D'emblée, une réflexion à froid comme ça, simplement à la lecture du nom de la vedette qui ici a bien voulu prêter son nom pour cette simulation, James Buster Douglas. Mais qui c'est celui-là, d'où est-ce qu'il sort, ce n'est pas parce qu'une fois dans sa vie il a réalisé un exploit en mettant K.O Mike Tyson (qui lui est la vedette d'une autre simulation de boxe sur Nintendo) qu'il faut qu'il se croie bon au point de donner son nom à un jeu! Non, mais c'est un peu fort de café, ça? C'est bien peu de considération pour nous autres joueurs que de nous refiler le premier rejeton venu. Enfin, c'est la vie, c'est comme ça et nous n'y pouvons rien, du moment que le jeu est bon, le reste, hein, on s'en bat l'aile.

Ouais, alors voilà, Knockout Boxing (faisons fi du nom) est l'une des premières simulations de Boxe sur Master System. A l'écran le ring est représenté de face, les deux adversaires se regardant dans les yeux sur un seul et unique plan transversal, donc impossibilité pour eux de se tourner autour ou de courir pour échapper aux coups massacrants de

l'un ou de l'autre. Il va falloir lutter et savoir encaisser comme un grand. Pendant le combat, pour destabiliser l'homme qui est en face de vous, plusieurs techniques d'attaque/défense sont envisageables, direct du droit ou du gauche à la face ou à l'estomac, uppercut des deux mains, mouvement d'esquive et de garde pour protéger le visage et le nez – le point le plus sensible de l'anatomie du parfait boxeur – malheureusement et on peut le regretter, toute la panoplie du parfait boxeur n'est pas disponible dans cette simulation, le crochet par exemple est totalement irréaliste, et pour cause, il n'existe pas, comme ça le problème est réglé. A la fin de chaque combat, si vous en sortez vainqueur, un nombre de points vous sera attribué. Pouvant varier de deux à trois, ces poings (euh pardon, ces points, je veux dire!) pourront s'ajouter de la manière que vous voulez à votre potentiel de lutte qui se subdivise en trois qualités. Le "Power", c'est la force de frappe de vos coups, plus il est élevé et plus vous faites mal, le "Recover" c'est votre faculté de rétablissement et enfin le "Foot Work" symbolisé par un "F" à l'écran permet de connaître l'agilité et la dextérité du combattant à se déplacer lorsqu'il est en plein effort. Pour devenir le champion du monde poids lourd, vous devrez combattre cinq adversaires ayant des caractéristiques propres et à chaque fois plus coriaces. Graphiquement assez bien réalisé bien que les sprites cli-

gnent parfois à outrance, Knockout Boxing manque tout de même de maniabilité. Au cours des divers combats, il faut bien avouer que l'on ne sait pas toujours ce que l'on fait. Mais là sont les règles fixées par les programmeurs de Sega, et rien n'y fera. Assez agréable, surtout lorsqu'on joue à deux, James Buster Douglas Knockout Boxing est un bon jeu qui ravira tous les champions de baston des cours de récré.

J'm DESTROY



WORLD CUP

Ce programme qui vous permet de participer à la coupe du monde de football arrive un peu tard pour coller à l'actualité... ou un peu tôt! Mais ça ne fait rien, c'est toujours le bon moment pour faire une partie de foot, surtout entre copains. Si vous choisissez de participer à la coupe du monde, vous devez battre les douze autres équipes pour remporter le titre, mais heureusement un système de codes vous permet de reprendre le jeu après le dernier match joué. La grande nouveauté de ce programme est que vous pouvez également livrer un match amical à deux, trois, ou quatre joueurs si vous disposez de la NES Four Score (voir en rubrique News). Voilà qui est alléchant, mais c'est hélas la seule bonne nouvelle car ce jeu n'est vraiment pas une réussite. Tout d'abord, si vous recherchez un peu de réalisme vous allez être déçus car cette cartouche ne présente qu'un rapport assez lointain avec le football. En effet, les équipes ne comportent que six joueurs et il n'y a ni corners, ni pénalités. Vous pouvez donc bastonner vos adversaires en toute impunité et si vous en cartonnez un à plusieurs reprises, il restera sur le gazon jusqu'à la fin. De plus, l'animation est assez médiocre, quant au graphisme c'est un désastre. Il est vraiment dommage que Bandai ait choisi de sortir ce programme (sans doute parce qu'il fonctionne avec la NES Four Score), alors qu'il en existe un autre sur cette console aux USA, qui est autrement plus réussi. Oubliez donc ce jeu indigne de la NES, à moins que vous ayez souvent l'occasion de jouer à quatre et que vous ne soyez pas trop regardant sur la qualité du jeu.

Alain HUYGHUES-LACOUR



EDITEUR : NINTENDO
 GRAPHISME : 12
 ANIMATION : 12
 SON : 14
 MANIABILITE : 14
 PRIX : 400 FRANCS ENVIRON



1 rue de Metz, 31000 TOULOUSE. Tél. 61.23.48.02
 AMIGA-AMSTRAD-ATARI ST-NEC-NINTENDO-PC-SEGA

CLUB D'ECHANGE PIXISOFT SEGA, NEC et NINTENDO

CHANGEZ DE JEU !!! POUR 100F (port compris)

Pour 100 F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous voulez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence. Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte d'origine.

16 BITS	TWIN HAWK	8 BITS	CHASE HQ
369 F	449 F	299 F	CYBER SHINOBI
S BASEBALL	BATTLE SQUADRON	ALEX KIDD 2	DOUBLE DRAGON
BASKETBALL	BUDOKAN	ALTERED BEAST	E SWAT
CYBERBALL	GHOULS N'GHOSTS	BOMBER RAID	FIRE & FORGET 2
DICK TRACY	GOLF	CALIFORNIA GAMES	JUNGLE FIGHTER
E E SWAT	POPULOUS	CAPTAIN SILVER	GOLDEN AXE
FORGOTTEN WORLD	SHADOW DANCER	CASINO GAMES	GOLVELLIUS
GHOSTBUSTERS	STRIDER	DEAD ANGLE	LORD OF SWORD
GRANADA	SWORD OF SODAN	GOLFMANIA	OPERATION WOLF
GOLDEN AXE	TECHNOPOP	KENSEIDEN	PSYCHOFOX
HERZOG ZWEI	ZANY GOLF	RASTAN	R-TYPE
G MISTIC DEFENDER	599 F	SCRAMBLE SPIRITS	RC GRAND PRIX
MICKEY	PHANTASY STAR 2	TIME SOLDIERS	RUNNING BATTLE
MOONWALKER	SWORD OF VERMILION	WANTED	SHINOBI
SPACE HARRIER 2	A NOUVEAUTES	WONDERBOY 2	SLAPSHOT
SUPER HANG ON	(nous consulter)	WORLD GAMES	SPELLCASTER
SUPER SHINOBI		329 F	STRIDER
SUPERTHUNDERBLADE		ALEX KIDD 4	S U B M A R I N E
THUNDER FORCE 2		BASKETBALL KNIGHT.	ATTACK
TRUXTON			SUPER MONACO GP
			TENNIS ACE
			VIGILANTE
			WONDERBOY 3

NINTENDO (NOUS CONSULTER)

N.E.S.
 GAMEBOY / 2 ECHANGES POUR 100F

299 F	F 1 CIRCUS	SIDE ARMS	HELL EXPLORER
BEACH VOLLEY	GOYOCA SPEED	SHINOBI	IMAGE FIGHT
LODE RUNNER	HELL EXPLORER	ST DRAGON	KNIGHT RIDER
XEVIUS	HURRICANE	SUPER VOLLEYBAL	MR HELI
349 F	JACKIE CHAN	THUNDERBLADE	NAXAT OPEN
N AERO BLASTER	KING OF CASINO	VIOLENT SOLDIER	NEW ZEALAND
AFTER BURNER 2	KLAX		STORY
ALICE N WONDER.	MOMO SHOW		PRO BASKET
BATMAN	NINJA SPIRIT	399 F	SPLATTER HOUSE
BOMBER MAN	NINJA WARRIOR	ATOMIC ROBBOT KID	STRANGE ZONE
DIE HARD	OPERATION WOLF	CHASE HQ	SUPER FOOLISH MAN
FINAL BLASTER	OUT RUN	DEVIL CRUSH	SUPER STAR SOLDIER
FORMATION SOCCER	PC KID	DOWN LOAD	SUPER DARIUS+
	POWER DRIFT	FINAL LAP	TAITO MOTORBKE
	RASTAN SAGA 2	GUNHED	TIGER ROAD
	R-TYPE1		VIGILANTE

NEC PC ENGINE GT (PORTABLE) ... NOUS CONSULTER

VENTE / ACHAT / ECHANGE

BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT

NOM:.....
 ADRESSE:.....

Ci-joint mon règlement	COMMANDE	PRIX	RETOUR (éventuel)	ECART
<input type="checkbox"/> Chèque				
<input type="checkbox"/> Mandat				
<input type="checkbox"/> Contre-rembours. (+30f)				
	TOTAL		FORFAIT ECHANGE (100Fxnombre de titres)	TOTAL
	frais de port +15 F (pour les achats seulement)			
	TELEPHONER POUR LES DISPONIBILITES			

ROAD SPIRITS



★
PC ENGINE
CD ROM
44%

Comme son nom tend à le suggérer, Road Spirit est la toute première course de voitures sur la CD Rom de la PC-Engine.

Ce jeu de Pack In Video vous offre le choix entre quatre types de voitures (Porsche, Ferrari, Lamborghini) et entre 15 musiques différentes. Après avoir effectué ces diverses manipulations, le jeu peut commencer.

Les yeux fixés sur l'horizon, le regard songeur, des idées de victoire plein la tête, votre concentration est maximale. Enfin, le starter se met en place et c'est parti... Comme dans la plupart des courses de voitures sur PC Engine, votre engin est vu de dos, la piste défilant droit devant. En ce qui concerne le but de Road Spirits, il suffit d'aller le plus vite possible tout en évitant les voitures qui essayeront de ralentir votre progression (symbolisée dans le haut de l'écran par une jauge). Pour arriver au terme de ce jeu, vous devrez surmonter les difficultés des dix-sept circuits

proposés. En ce qui concerne la réalisation, Road Spirits est un programme très décevant, à l'exception des musiques qui sont superbes et variées, ce qui est normal sur ce support. En effet, ce programme n'offre aucun intérêt. A cela plusieurs raisons. A mon sens, la plus évidente est certainement l'extrême facilité des différents courses: j'ai fini tous les circuits dès la première partie! De plus, techniquement, y a vraiment pas de quoi s'arracher les cheveux de la tête. Les décors par exemple sont d'une simplicité affligeante, car ils se résument à quelques pancartes, ainsi que quelques panneaux de pré-signalisation indiquant la direction du prochain virage.

Même si l'animation de la piste et des voitures est bonne, on est consterné par la pauvreté de ce jeu. Une fois de temps en temps, il faut freiner pour éviter deux voitures bouchonnant la route ou pour reprendre sa

trajectoire dans un virage un peu serré, mais rassurez-vous, rien de bien méchant. A l'exception des musiques, Road Spirits n'utilise que l'option de sauvegarde incluse dans le CD Rom, comme seul avantage de ce support. Bref, je ne vous prendrai pas plus la tête et votre temps que je sais précieux pour vous parler de Road Spirits, c'est un soft à éviter, même par curiosité cela ne vaut pas le coup.

J'm DESTROY

EDITEUR : PACK IN VIDEO
GRAPHISME: 12
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 17
SON : 19
PRIX : 450 FRANCS ENVIRON



Outre-Atlantique, Joe Montana est certainement l'une des vedettes sportives les plus connus de son époque. De toute l'histoire du football américain, c'est lui qui détient le record absolu de passes réussies, il n'est donc pas étonnant de le retrouver à l'affiche dans cette simulation réalisée par Sega d'autant plus qu'il était déjà la vedette de l'une des deux versions de ce sport sur Megadrive. Alors que d'une façon générale (voir TV Sport Football sur PC Engine également testé dans ce numéro) dans ce type de jeu le terrain défile à l'écran de haut en bas et inversement, ici, c'est tout le contraire et chacune des deux équipes se partagent la droite et la gauche du terrain, qui scrolle horizontalement. Cette représentation est à mon sens assez malheureuse car on a nettement plus de difficulté à se rendre compte de la perspective, et de la position des joueurs par rapport à la vôtre. Ceci est d'ailleurs assez gênant au niveau des passes que vous aurez à effectuer au cours du jeu. Bien évidemment, et comme dans toute simulation de Football américain qui se respecte, vous aurez à choisir entre plusieurs

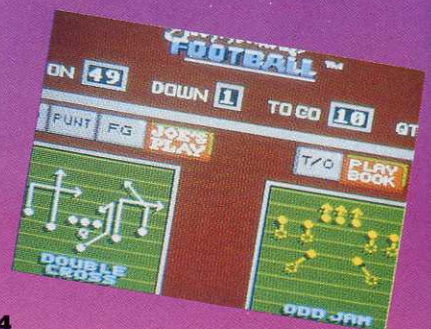
Joe Montana FOOTBALL

tactiques de défense et d'attaque pour essayer de perferer l'adversaire et inscrire le maximum de Touchdowns. Assez pauvre quant à ses options d'avant-match, on ne peut en effet choisir que l'un des trois niveaux proposés en guise de force de l'équipe adverse, Joe Montana est également assez pauvre graphiquement, ce qui n'arrange pas les choses. Presque parfait sur Megadrive, cette simulation de Sega est sur Master System d'une platitude soutenue. Un jeu tout juste moyen.

J'm DESTROY

★
MASTER
SYSTEM
60%

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME: 10
ANIMATION : 12
MANIABILITE : 13
SON : 12
PRIX : 330 FRANCS ENVIRON



MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER

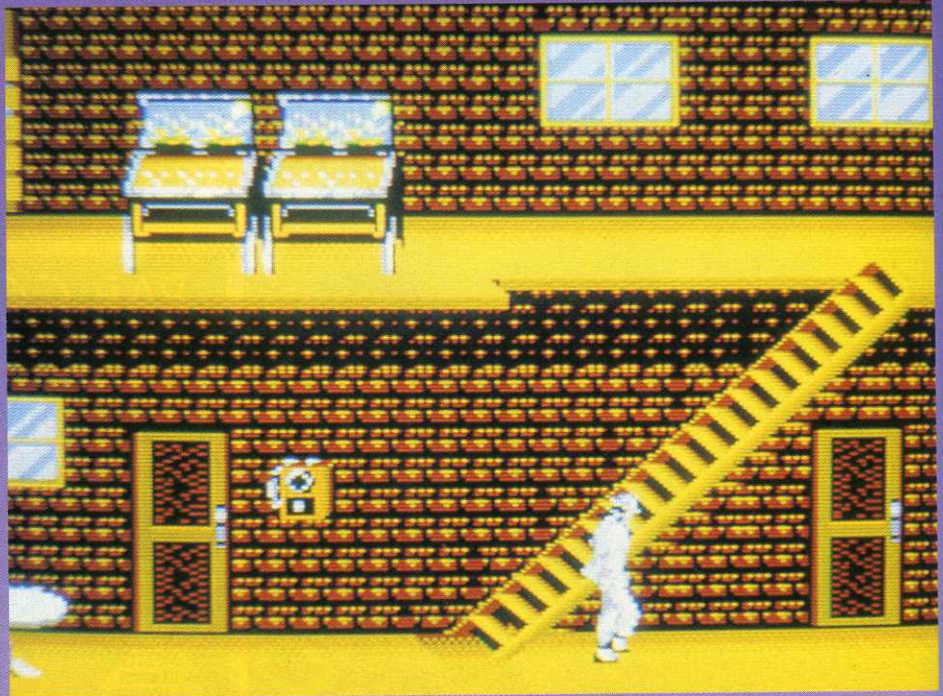
Après Mickey Mouse, on ne pensait pas revoir un programme de cette trempe de si tôt. Eh bien, figurez-vous mes bons amis, que nous nous étions bien planté. Je vous le dis tout de suite pour mettre fin à d'éventuelles contestations, Moonwalker sur Master System c'est de l'or en barre! Mais ne mettons pas la charrue avant les bœufs et commençons donc par le commencement, c'est-à-dire par l'histoire.

Attaquer l'amour, mais il faut être fou! C'est vrai à première vue, attaquer l'amour n'est pas une chose simple, et pourtant... Le Dr Big, enfiévré de la pire espèce de son état, a décidé qu'il annihilerait tout l'amour de la surface de la Terre. Pour ce faire, il envoie ses hommes de main pour kidnapper tous les enfants de la planète, afin de leur faire subir un lavage de cerveau pour qu'ils deviennent ses esclaves. Ignoble, dégueulasse, horrible, etc... Tous les qualificatifs sont bons (ou plutôt mauvais) pour cet homme sans foi ni loi. Heureusement vous, le bon Michael est là pour rétablir une situation qui semble pourtant bien compromise. Toute l'action de Moonwalker se déroule sur cinq niveaux dans lesquels Michael (vous) doit aller délivrer les enfants capturés par l'infâme (une femme, je sais, merci Yacine!) Dr Big. Reprenant à peu près les principales scènes du film, vous partez à la recherche des enfants disparus, ouvrez les portes et les fenêtres du Club des années trente, les coffres des voitures garées

dans les rues de la ville, profanez les tombes du cimetière du clip Thriller - réalisé à l'époque par Spielberg, si mes souvenirs sont bons - (NDLR: ils ne le sont pas, c'était John Landis, le réalisateur du "Loup-garou de Londres", de "Un fauteuil pour deux", "Shock", "American Film Sandwich", etc), terrassez les méchants

pour entrer dans le complexe souterrain et pétrifier sur place cette calamité vivante qu'est le Dr Big. Devinez qui est l'auteur de ce fantastique scénario? Farpitement, vous avez tout à fait raison, c'est Jackson lui-même. Heureusement que Moonwalker II

n'est pas en préparation, j'aurais de sérieux doutes quant au scénario de cet épisode. Enfin passons outre, car la réalisation de Moonwalker ce n'est pas n'importe quoi! Ça commence très fort, lorsque la vedette du Top 50 lance d'un geste auguste et parfaitement fluide une pièce qui comme par hasard atterrit juste dans la fente du juke-box placé dans l'autre coin de la pièce. Du grand art, on ne s'appelle pas Jackson pour rien. Au cours du

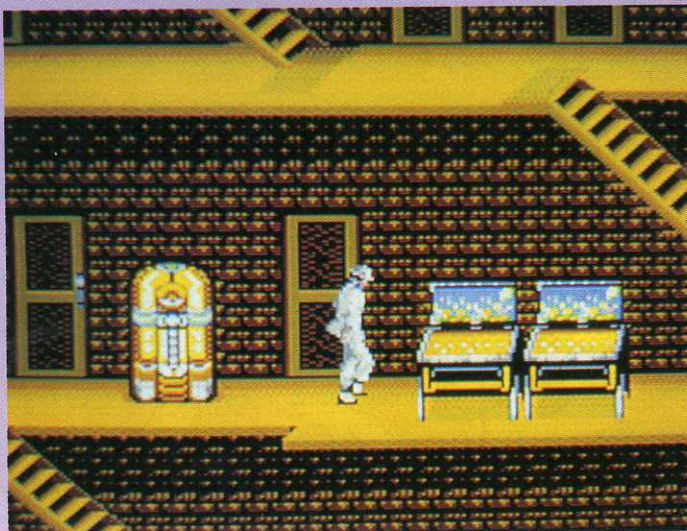
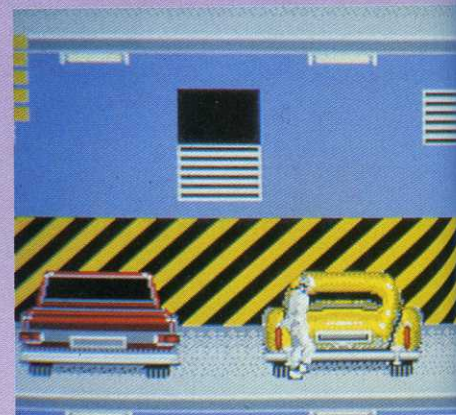


jeu, pour éliminer les divers adversaires qui pourront surgir à n'importe quel moment au détour d'une porte, vous n'avez pour vous défendre que vos pieds, poings et votre formidable pouvoir inné qu'est la danse. Deux ou trois notes de musique, une pression prolongée

sur le bouton de tir et hop, c'est parti pour une ronde infernale entraînant tous les affreux qui sont présents à l'écran. Bien que cette partie soit nettement moins impressionnante que sur Megadrive, ici l'écran devenant brusquement noir, on est tout de même assez

surpris des capacités d'animation de la Master System, c'est net et sans bavure. Se déroulant comme un jeu de plateforme assez classique, tout au long du jeu des musiques reprenant les rythmes les plus connus de la vedette "grise" (comme disent les Inconnus) égayeront chacune de vos actions. Plus difficile que sur seize bits, cette conversion de Moonwalker sur Master System est une réussite sur toute la ligne. Amis de Sega, si vos jeux dans l'avenir sont de cette qualité-là, la Master System est promise à un avenir pas aussi noir que certains veulent bien le dire. Brillant...

J'm DESTROY



EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 19
SON: 18
MANIABILITE: 19
PRIX: 330 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

MASTER SYSTEM
90%

PSYCHIC WORLD

Personne n'ignore que les savants sont de drôles de types, un peu fêlés sur les bords, qui se livrent à des expériences pour le moins étranges. Le truc du docteur Knavic, c'est de faire des expériences sur des monstres, ce qui est un passe-temps assez banal. Il vit dans son laboratoire perdu au fond d'une forêt paisible avec les deux sœurs qui sont ses assistantes. Mais voilà qu'à la suite d'une explosion accidentelle, les monstres se sont libérés, en emmenant une des deux sœurs par la même occasion. Munie d'une arme psychique que lui a donné le professeur, Lucie part à la recherche de sa sœur et c'est vous qui tenez son rôle (ne me dites pas que ça vous dérange d'être une petite fille, on ne peut pas toujours jouer les Rambo!). C'est un véritable circuit touristique qu'il vous faut parcourir à la recherche de la malheureuse jeune fille. Vous traversez une prairie, une zone volcanique éhontée, un glacier et des ruines, avant d'arriver à la forteresse dans laquelle la petite est détenue. En chemin, vous devez franchir bien des obstacles et vous mesurer à une belle collection de monstres en tous genres. Il y a des petits monstres agressifs, des créatures étranges dont on ne sait trop comment se débarrasser et d'énormes monstres de fin de niveau qui

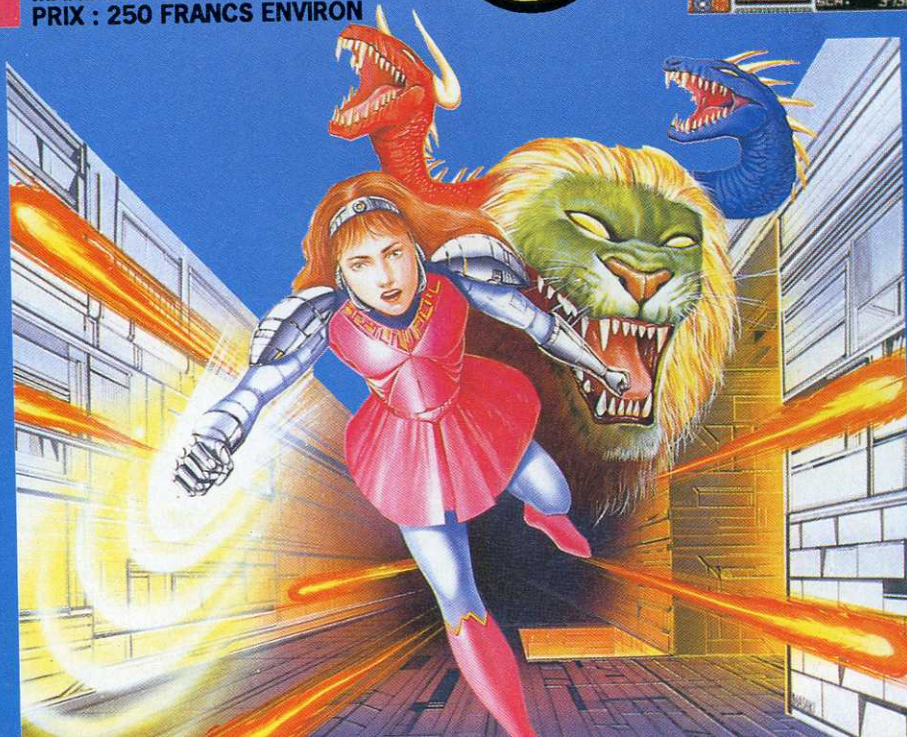
vous feront passer un mauvais quart d'heure. Une utilisation judicieuse des armes psychiques, que vous vous procurez en cours de route, est votre seule chance de survie. Le moins qu'on puisse dire, c'est que vous disposez d'une large panoplie d'équipements différents. En plus des cinq armes disponibles, vous pouvez également avoir recours à quatre pouvoirs psychiques qui ont pour effet de vous protéger derrière un bouclier, de créer une explosion dévastatrice, de vous permettre de léviter dans les airs, ou encore de vous téléporter en différents endroits. Vous devriez pouvoir vous tirer d'affaire avec tout ça, si vous ne vous emmêlez pas les pinces.

Psychic World est un jeu de plateformes assez distrayant, qui est également disponible sur la Game Gear. Les graphismes assez simples ne sont pas ce qui se fait de mieux sur cette console et la bande sonore n'apporte pas grand chose au jeu. Tout cela n'est pas particulièrement motivant et ce n'est certainement pas Psychic World qui vous fera oublier Wonderboy III ou Psycho Fox. En fait, ce jeu est plus convaincant sur la Game Gear, mais si vous êtes en manque d'un jeu de plateformes, celui-ci pourra vous amuser pendant quelque temps.

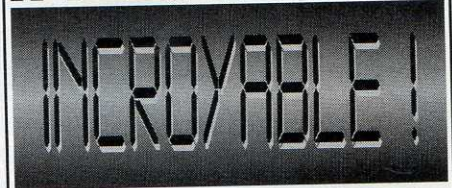
Alain HUYGHUES-LACOUR



EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 16
SON : 14
MANIABILITE : 17
PRIX : 250 FRANCS ENVIRON



MEGA DRIVE



ECHANGE CARTOUCHE GRATUIT*

* sans participation au frais de port 25F

Vous avez fait le tour de votre jeu.

Vous désirez échanger l'un des titres Mégadrive ou Génésis suivants:

AERO BLASTER, AIR DIVER, AFTERBUNNER II, ALESTE, ALEX KIDD, ARROW FLASH, BATTLE OF AXIS, BATMAN, COLUMNS, CRACK DOWN, CYBER BALL, DANGEROUS SEED, DARIUS II, DICK TRACY, DYNAMITE DUKE, ELEMENTAL MASTER, FATMAN, FORGHOTTEN WORLD, FANTASY SOLDIER II, GAIN GROUND, GHOST N GHOULS, GOLDEN AXE, GYNOUG, HARD DRIVIN, HEAVY UNIT, HELL FIRE, HURRICANE, INSECTOR X, KAGEKI, KLAX, KEN LAST BATTLE, MAGICAL BOY, MICKEY, MONACO GP, WONDERBOY III, MIDNIGHT RESISTANCE, MOONWALKER, MYSTIC DEFENDER, PHANTASY STAR III, PHELIOS, POPULOUS, RAINBOW ISLAND, RAMBO III, RASTAN SAGA II, RING SIDE ANGEL, SHADOW DANCER, SHINING DARKNESS, STRIDER, SUPER SHINOBI, SUPER AIR WOLF, SONIC, SUPER HANG ON, SUPER REAL BASKETBALL, TATSUJIN, TIGER HELI, NEW ZEALAND STORY, THUNFORCE II, THUNDERFORCE III, VALIS III, VERITEX, VOIVIEF, WORLD CUP SOCCER, WRESTLE BALL, ZERO WING.

NOUS L'ECHANGEONS CONTRE UN DES TITRES MEGADRIVE SUIVANTS:

cartouches japonaises

ZOOM

stratégie

XDR

shoot em up

JUNCTION

stratégie

E SWAT

arcade

DJ BOY

arcade

GHOSTBUSTER

arcade

- Cochez 2 titres parmi les 6 ci-contre que vous ne voulez absolument pas recevoir et notez les autres par ordre de préférence (de 1 à 4).

ATTENTION OFFRE LIMITÉE AU MOIS DE MAI

au delà de cette date votre cartouche vous sera retournée (1 seul échange possible par personne).

Envoyez votre cartouche (avec son emballage) accompagnée de cette page et 25F en timbre ou en chèque (pour les frais de port) à

ULTIMA VPC

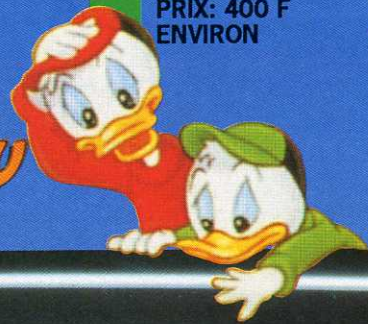
5 BD VOLTAIRE 75011 PARIS

indiquez vos nom, prénom, adresse complète et téléphone:

DUCK TALES

LA BANDE A PICSOU

EDITEUR: CAPCOM
 GRAPHISME: 18
 ANIMATION: 16
 MANIABILITE: 16
 SON: 14
 PRIX: 400 F
 ENVIRON



C'est un véritable plaisir de retrouver parmi les nombreux ennemis de Picsou les méchants les plus sympathiques de la BD: j'ai nommé les ignobles frères Rapetou. Vous pouvez commencer par le niveau de votre choix, mais vous découvrirez rapidement que pour progresser dans un niveau il peut être indispensable de disposer d'un certain objet qui se trouve dans un autre pays. D'autre part, il faut fouiller attentivement le moindre pouce de terrain afin de découvrir des diamants, ainsi que divers objets fort utiles, comme des clés qui donnent accès à certains secteurs, ou encore des friandises qui augmentent votre niveau d'énergie ou qui vous donnent des vies supplémentaires. Pour venir à bout de vos agresseurs, il faut leur retomber dessus en les assommant d'un coup de canne. Un certain entraînement est nécessaire avant de maîtriser parfaitement ce



coup, mais il se révèle très utile par la suite car il vous permet également de franchir des obstacles ou d'atteindre des plate-formes élevées en prenant de l'élan en sautant sur la tête d'un adversaire.

Duck Tales bénéficie d'une réalisation qui fait honneur à la NES, ne serait-ce que pour les graphismes qui sont très fidèles à ceux des BD de Disney. Mais, contrairement à bon nombre de programmes de ce type, ce jeu ne se contente pas de mettre en scène des personnages célèbres, il offre un véritable intérêt de jeu. On progresse un peu plus loin à chaque nouvelle partie et plus on y revient, plus on se prend au jeu. Duck Tales est suffisamment riche pour vous retenir devant votre écran pendant longtemps et ce n'est pas tous les jours que l'on a l'occasion de diriger un personnage dans un dessin animé de Walt Disney.

ALAIN HUYGHUES-LACOUR

Les personnages de Walt Disney font enfin leur apparition sur la Nes, pour notre plus grand plaisir. Ce programme est d'autant plus alléchant qu'il a été réalisé par Capcom, l'un des géants de l'arcade Japonais à qui l'on doit déjà de nombreux chefs d'œuvre sur la NES, comme Megaman I et II ou Ghosts'n'Goblins. Ce n'est pas une surprise si l'oncle Picsou tient la vedette dans Duck Tales, car le canard le plus riche du monde est une star incontestée. Qui n'a jamais rêvé de plonger, comme lui, dans une piscine remplie de pièces d'or? Mais ce n'est pas à la portée de tout le monde et moi-même j'ai du me contenter d'une baignoire remplie de disquettes et de cartouches de jeu, c'est déjà pas si mal. Fidèle à sa réputation, l'oncle Picsou parcourt le monde à la recherche de cinq fabuleux trésors. Vous allez voir du pays tout au long de cette aventure: les jungles de l'Amazonie, les cimes de l'Himalaya, la Transylvanie (le pays des vampires), les mines de l'Afrique et pour finir, la surface de la Lune. Au cours de cette aventure, Picsou rencontre fréquemment divers personnages de son entourage qui pourront l'aider. Les trois neveux (Riri, Fifi et Loulou) sont bien sûr du voyage en compagnie de Zaza et ils lui fourniront de précieux renseignements à chaque rencontre. D'autres amis viennent également à la rescousse, comme Flagada l'aviateur, qui emmène Picsou dans des promenades aériennes enrichissantes, ainsi que Robotik qui lui vient en aide lors de l'épisode lunaire, pour peu que vous trouviez la télécommande qui permet de l'appeler. Mais bien sûr, l'oncle Picsou ne compte pas que des amis et il lui faut affronter toutes sortes d'adversaires au long de son voyage.



HAZARDOUS AREA

Horaires Lundi 14h30-19h00, Mardi au Vendredi 10h30-13h00;14h30-19h00, Samedi 10h30-19h00

SEGA MEGADRIVE

ARCADE POWER STICK	375 F	PAT RILEY BASKET	345 F
CONTROL PAD	169 F	PHANTASY STAR 2	495 F
AERO BLASTER	375 F	PHELIOS	345 F
AFTERBURNER II	365 F	POPULOUS	375 F
AIR DIVER	345 F	RAMBO III	345 F
ALESTE	375 F	RASTAN SAGA 2	365 F
ALEX KIDD	295 F	REVENGE OF SHINOBI	365 F
ARROW FLASH	395 F	RING SIDE ANGEL	375 F
ARNOLD PALMER GOLF	395 F	SHADOW BLASTER	395 F
ATOMIC ROBOT KID	345 F	SHADOW DANCER	249 F
BATMAN	249 F	SOBOKAN	395 F
BATTLE SQUADRON	375 F	SPACE HARRIER 2	295 F
BURNING FORCE	375 F	STRIDER	345 F
BUSTER DOUGLAS	295 F	SUPER HANG ON	345 F
COLUMNS	245 F	SUPER HYDLIDE	495 F
CRACKDOWN	395 F	SUPER THUNDERBLADE	295 F
CURSE	295 F	SUPER MONACO	375 F
CYBERBALL	345 F	SUPER VOLLEY BALL	375 F
DANGEROUS SEED	395 F	SWORD VERMILLON	595 F
DARWIN 4081	295 F	TATUJIN	295 F
DICK TRACY	375 F	THUNDER FORCE 2	295 F
DI BOY	345 F	THUNDER FORCE 3	345 F
DYNAMITE BUKE	295 F	TRAMPOLINE TERROR	365 F
ELEMENTAL MASTER	345 F	WHIP RUSH	345 F
E SWAT	295 F	WONDER BOY	395 F
FATMAN	395 F	WORLD CUP SOCCER	295 F
FINAL ZONE	395 F	ZOOM	245 F
FIRE SHARK	375 F	BURAI FIGHTER	345 F
FORGOTTEN WORLD	395 F	CRIME TRAVELLER	395 F
GAIARES	345 F	DANDO	395 F
GAIN GROUND	395 F	DARIUS 2	370 F
GHOSTBUSTERS	345 F	DEATH BY STEEL	395 F
GHOULS & GHOSTS	395 F	DEVIL HUNTER	395 F
GOLDEN AXE	295 F	LAKERS VS CELTIC	395 F
GRANADA	395 F	MAPPY LAND	395 F
GYNOUG	375 F	MIDNIGHT RESISTANCE	450 F
HARD DRIVIN'	395 F	STORMLORD	395 F
HEAVY UNIT	345 F	SUPER AIR WOLF	450 F
HELLFIRE	395 F	TARGET EARTH	395 F
INSECTOR X	395 F	VALIS III	450 F
J. MAIDEN FOOTBALL	395 F	VERITEX	395 F
JOE MONTANA FOOTBALL	375 F	WRESTLE BALL	395 F
KA GE KI	395 F	WRESLE WAR	375 F
KLAX	395 F	ALISIA DRAGON	N.C
LAST BATTLE	345 F	GYNOUVY	N.C
LAZORDA BASEBALL	450 F	MASTER OF WEAPON	N.C
LEYNOS	375 F	PIT FIGHTER	N.C
MAGICAL BOY	365 F	RAIDEN	N.C
MICKEY	249 F	SONIC THE EDGE HOOPER	N.C
MOONWALKER	345 F	SPIDERMAN	N.C
MYSTIC DEFENDER	395 F	VOLFIEF	N.C

WANTED

BATMAN 249 F
 MICKEY MOUSE 249 F
 SHADOW DANCER 249 F

OFFRE VALABLE
 DU 1 AU 31 MAI

NEO-GEO

JOYSTICK	395 F
BASEBALL STAR	1290 F
BOWLING	1490 F
CYBER LIPP	1290 F
JOY JOY KID	1490 F
MAGICIAN LORD	1490 F
NAM 75	1490 F
NINJA COMBAT	1490 F
RIDING HERO	1490 F
SUPER SPY	1490 F
ALPHA MISSION II	N.C
ALIEN	N.C
BASEBALL STAR 2	N.C
BOXING	N.C
GHOST PILOT	N.C
KING OF MONSTERS	N.C
RAGUY	N.C
ROLLER GAMES	N.C
TWIN BEE	N.C

SUPERFAMICOM

PRIX ET DISPONIBILITE
 NOUS CONSULTER

ACTAISER	
ARTHUR QUEST	
BIG RUN	
BOMBUZAL	
DARIUS TWIN	
DISTANT AUGUSTA	
DRAGON FLY	
FIGHT CLUB	
FINAL FIGHT	
F ZERO	
GADULIN	
GRADIUS III	
HERO BATTLE 2	
JELLY BEAN	
LASER	
MARIO WORLD	
MIDNIGHT RESISTANCE	
PAPPERBOY	
PILOT WINGS	
POPULOUS	
PREHISTORIC ISLE	
R TYPE 2	
SIM CITY	
S.PROF.BASEBALL	
VIOLENCE FIGHT	
YS BOOK III	
ZELDA III	

VERITABLES BORNES
 D'ARCADE
 LES PLUS GRANDES
 MARQUES CHEZ VOUS
 POUR TOUS RENSEIGNEMENTS
 NOUS TELEPHONEZ

MEGADRIVE
 + 2 JEUX
 1 290 F

MEGADRIVE
 + 4 JEUX
 1 690 F

NEO-GEO
 + CYBER LIP
 4 290 F

PC G.T
 + 1 JEU
 2 490 F

GAME GEAR
 + 1 JEU
 1 490 F

LYNX
 + 1 JEU
 990 F

SUPER FAMICOM
 PRIX ET
 DISPONIBILITE
 N.C

EXCLUSIF
 SUPERFAMICOM
 LES COULEURS NTSC SUR
 VOTRE TV PAL / SECAM
 CORRECTEUR DE COULEUR
 399 F

BRANCHEZ VOTRE
 CONSOLE SUR VOTRE
 MONITEUR AMSTRAD
 ADAPTATEUR 249 F

CABLE PERITEL
 MEGADRIVE 150 F
 ALIMENTE 12 V 199 F

ECHANGES
 CHANGER DE JEU
 MEGADRIVE ET N.E.C
 POUR 100 F
 PAR V.P.C 120 F

LES ENVOIS EN V.P.C SONT
 EFFECTUES PAR COLISSIMO
 LIVRAISON SOUS 48 H
 DANS LA LIMITE DES
 STOCKS DISPONIBLES

EXCLUSIF

Branchez votre NEO-GEO
 sur une vraie borne d'arcade.
 Adaptateur compatible aux
 bornes d'arcade aux normes
 JAMMA. Vous retrouverez la
 difficulté de l'arcade en accédant
 à toutes les options (difficulté,
 niveau, etc.....) jusque là réservé
 aux rares possesseurs de bornes
 SNK/MVS.

LYNX

PARE SOLEIL	49 F
APB	
BLOCK OUT	
CHEKERED FLAG	
NEL FOOTBALL	
NINJA GAIDEN	
RAMPAGE	
ROAD BLASTER	
ROLLING THUNDER	
RYGAR	
SCRAPYARD DOG	
SHANGAI	
XYBOIS	
ZARLOR MERCENARY	

NOM N RUE
 CODE POSTAL VILLE TEL

Designation	Quantité	Prix	Montant

Port: Jeux, 20 F - Console, 70 F - C.R., N.C

Chèque ou mandat à l'ordre d'Hazardous Area



DICK TRACY

te de ce garage, une inscription, tracée avec les impacts, indiquait le nom de Dick Tracy, lui-même. C'est donc tout naturellement qu'il s'est chargé de l'enquête. Toute la pègre semble être impliquée dans cette affaire: de Big Boy à Pruneface en passant par Flattop ou même le dénommé The Brow.

La page d'accueil, accompagnée d'une musique de circonstance, vous permet de choisir, pour la suite du jeu, entre les effets sonores et la musique. L'action commence aussitôt après votre pression du bouton de feu, et vous voilà dans la peau de Dick Tracy lui-même.



Dans un déplacement horizontal, sur fond de ville, avec des graphismes de décors très bien faits, et un scrolling parfait, fluide, et d'une beauté attendrissante, Dick devra éliminer tous les malfrats, armés ou non qui viennent vers lui. Il peut leur donner des coups de poings, mais deux armes sont aussi à sa disposition: un revolver et une mitraillette. Pour ces deux dernières, Dick devra ramasser les munitions que laissent certains de ses ennemis après leur mort. Les adversaires sont embusqués aux fenêtres, ils tirent, lancent parfois des bâtons de dynamite; d'autres viennent vers vous seulement armés de leurs petits poings fermés et menaçants, ou vous arrosent d'une rafale des plus mortelles.

A la fin de chaque tableau, vous rencontrerez un des chefs de la mafia, dans leurs repères propres, mais pensez bien qu'ils sont gardés de très près.

Malgré une très bonne réalisation technique, bon scrolling, graphismes agréables, Dick Tracy souffre d'un intérêt limité, d'une action trop répétitive, et d'un manque d'imagination flagrant. Théoriquement les adaptations de films, avec de tels supports, devraient permettre d'innover, de délirer, et pas de sortir une autre version d'un Wild Streets relooké.



Dick Tracy, c'est comme Maïakowski. Enfin presque pareil, disons qu'ils ont la même attirance pour les tenues en jaune. C'est déjà beaucoup.

La poésie de Dick étant, il est vrai, un peu plus frappante. Dans le vrai sens du terme. C'est un adepte du coup de poing, et il aime manier le revolver ou la mitraillette, à l'occasion. En ce moment Dick Tracy est sur une enquête des plus difficiles. Et très dangereuse.

Lips Manlis a disparu. Il a été enlevé par de faux flics. Les gardes du corps de Lips ont été retrouvés criblés de balles, morts (on le serait à moins), dans un garage. Sur la por-

SEB

★
GX 4000
65%

EDITEUR: TITUS
GRAPHISMES: 16
ANIMATION: 14
SON: 15
MANIABILITE: 14
PRIX: 300 FRANCS ENVIRON

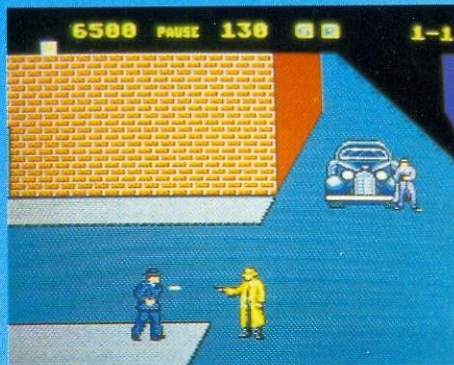
DICK TRACY



Ce héros de la BD américaine d'avant-guerre a été tiré de l'oubli par le film des studios Disney et il fait une arrivée en force sur nos consoles. Après la version Megadrive testée le mois dernier, Dick Tracy fait aujourd'hui son apparition sur la Sega Master System. Le jeu est strictement le même que celui de la Megadrive: vous avancez dans divers endroits de la ville en abattant à coups de revolver les gangsters qui surgissent devant et derrière vous, tandis que vous massacrez à la mitraillette ceux qui se trouvent dans le fond de l'écran, à la manière de Cabal. Dans certaines scènes, Tracy se retrouve à court

de munitions et il ne lui reste plus que ses poings pour se débarrasser des gangsters et d'autres fois, il se lance dans une poursuite en voiture dans les rues de la ville. Entre deux niveaux, vous passez par un tableau de bonus dans lequel il faut abattre des cibles représentant les gangsters, en évitant de faire des bavures en tirant sur des innocents.

Cette version bénéficie de graphismes assez soignés, ainsi que d'une animation fluide et d'une bande sonore agréable. Mais il y a un os! En effet, le jeu est le même que sur la Megadrive, alors que les trois boutons de la manette Megadrive étaient utilisés et que la Master System n'en a que deux. Damned! Ce détail change tout car c'est le même bouton qui commande la mitraillette et le pistolet, selon le temps de pression. Cela rend le jeu pratiquement injouable car il suffit d'ap-

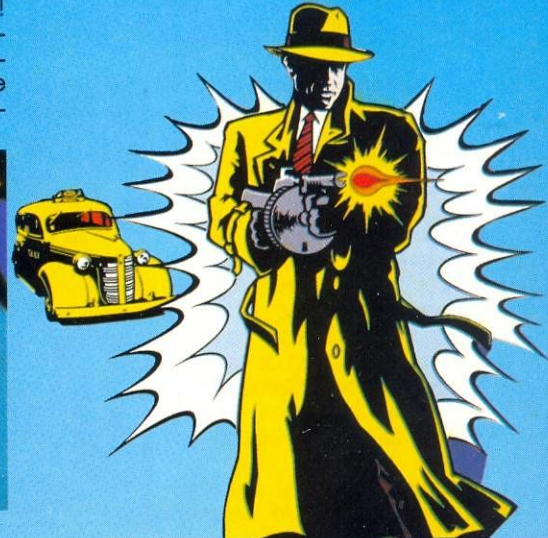


EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 17
SON: 16
MANIABILITE: 7
PRIX: 300 F
ENVIRON

★
MASTER SYSTEM
45%

puyer sur le bouton un dixième de seconde de trop pour actionner la mitraillette au lieu du pistolet, ce qui permet à votre agresseur de vous faire une grosse tête. Ce mode de contrôle est particulièrement frustrant et il gâche totalement ce jeu, qui aurait pu être passionnant.

ALAIN HUYGHUES-LACOUR



Battle Golfer est un jeu assez inédit sur Megadrive, car si des simulations de golf, on en connaît, des jeux de golf mêlant ce sport bien pépère à un jeu d'aventure, ça c'est déjà plus rare. A ma connaissance, seul Riding Hero (une course de motos) sur Neo Geo proposait ce genre de péripétie ludico-sportive. Pour bien comprendre Battle Golfer, nous devons donc nous intéresser aux deux phases bien distinctes qui sont contenues dans ce titre, la simulation sportive et le jeu d'aventure. Malheureusement et comme dans 99 pour cent des cas, tous les textes sont en Japonais, et donc complètement incompréhensibles pour nous Français (un petit bonjour en passant à nos amis Belges, Suisses et Luxembourgeois qui sont chaque jour plus nombreux). Toutefois en sélectionnant au hasard certaines options, proposées au fur et à mesure du défilement du texte vous pourrez par chance (et après une bon-

BATTLE GOLFER

ne prise de tête) arriver à la seconde phase du jeu, c'est-à-dire le jeu de golf proprement dit.

Ici, comme dans pratiquement tous les softs de ce type, avant de pouvoir frapper la balle avec votre swing à en effrayer même un joueur amateur, il faudra auparavant choisir le club que vous voulez utiliser (parmi les quatorze disponibles), déterminer la direction de la balle, et la force du swing poura, elle, être déterminée grâce à une jauge qu'il faudra arrêter au moment voulu. Cependant, certains obstacles naturels ou non comme des bunkers placés ça et là au gré du parcours, des cours d'eau ou le vent viendront affecter et modifier la trajectoire de la balle ou influencer sur votre coup suivant.

Assez difficile d'approche, à cause de la langue employée, Battle Golfer bien que l'on puisse y jouer à deux (contre l'ordinateur ou contre un ami) est au donf un jeu assez quelconque qui n'intéressera que très peu de monde, d'autant plus que rien ni au niveau sonore, ni au niveau graphique ne justifie son achat.

Un jeu qu'il vaut mieux éviter.

J'm DESTROY



EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 13
ANIMATION: NON
SIGNIFICATIVE
INTERET: 05
SON: 14
PRIX: 450 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA
DISPONIBLE SUR MEGADRIVE
JAPONNAISE

★
MEGADRIVE
35%



YOUNG MASTER



Young Master est l'adaptation d'un dessin animé japonais qui dans ce pays fait fureur chez les plus jeunes. Young Master, c'est aussi le nom du héros de l'aventure qui vous est ici proposée. Petit garçon bourré de malice, Young Master va en faire voir des vertes et des pas mûres à tous les adversaires qu'il rencontrera tout au long de sa route. Difficile traversée? Certainement, des embûches, des pièges, Young Master ne rencontrera que ça. Typiquement japonais aussi bien au niveau de son déroulement

qu'au niveau de son graphisme, ce jeu de plateforme est assez étrange. Par exemple, si vous en avez marre de tirer sur tout ce qui bouge, si vous en avez marre de sauter au dessus des précipices, des rivières et autres obstacles qui vous mèneront la vie dure, vous pouvez parfaitement vous transformer en chat à tête humaine pour accélérer non seulement la vitesse du scrolling horizontal, mais aussi pour augmenter votre propre célérité, ou en vieillard avec sa canne blanche dont l'utilité me laisse encore aujourd'hui perplexe. Si votre ennui atteint les sommets les plus extrêmes, vous pourrez même faire des méga-



EDITEUR: NAMCOT
GRAPHISME: 06
ANIMATION: 13
MANIABILITE: 15
SON: 11
PRIX: 350 FRANCS
ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ
SHOOT AGAIN

PC ENGINE

40%

sauts en hauteur tout en montrant la partie charnue de votre anatomie. A la fin de chaque niveau (le jeu en comporte six), vous devrez comme de bien entendu lutter contre un monstre de fin tout à fait impressionnant. Graphiquement, même si Young Master est d'une laideur sans nom, et malgré son originalité, ce jeu de Namcot est d'une débilité et d'un crétinisme avancé sans faille. Inintéressant, complètement rébarbatif, on se demande encore comment une telle honte peut exister sur une console comme la PC Engine qui ne nous avait jusqu'à présent pas du tout habitué à cela.

J'm DESTROY



LEGEND OF THREE HEROS



La première chose qui frappe lorsque l'on voit Legend Of Three Heros, avant même d'avoir attendu le chargement du disque, c'est tout simplement le packaging même du jeu qui pour une fois n'est pas dans une boîte de Compact Disc comme tous ses prédécesseurs, mais une grosse boîte ressemblant de loin à un livre. D'ailleurs, à l'intérieur de celle-ci, une première encore pour un jeu sur PC Engine, un petit bouquin ressemblant fort à un agenda en Japonais sert de notice de jeu. Inutile de vous dire donc que ce pseudo agenda est complètement incompréhensible pour nous, puisqu'une fois de plus tout est en langue nipponne. Mis à part cette notice et ce packaging pour le moins surprenant, je n'ai pas grand chose à vous dire sur ce jeu de Naxat Soft, tout à l'écran étant également en japonais. Alors effectivement, Y's III lui aussi était entièrement dans cette langue,

mais là c'est complètement différent, puisque Legend Of Three Heros n'est autre qu'un wargame des familles, bien difficile, bien prise de tête avec des dizaines et des dizaines de signes étranges apparaissant à l'écran. Si on n'était pas en 1991, j'aurais même pu croire que c'étaient des hiéroglyphes. Enfin, pour ce que j'ai vu de Legend Of Three Hero, je peux vous dire que si vous ne pigez pas un mot de Japonais, c'est même pas la peine d'y penser, à moins que vous ne soyez sous le charme des musiques parce qu'elles sont superbes. Sinon allez donc voir du côté d'Y's III ou de Down Load II pour les Shoot'Em Uppers, là au moins vous pourrez vous éclater.

J'm DESTROY



EDITEUR:
NAXAT SOFT
GRAPHISME: 16
ANIMATION:
NON SIGNIFICATIF
SON: 19
INTERET: %*??
PRIX: 500 FRANCS ENVIRON

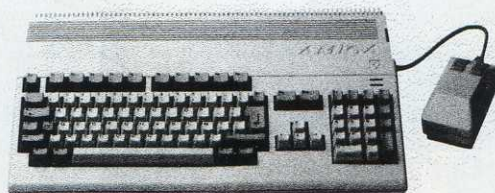
PC ENGINE

CD ROM

30%

MICRO VIDEO

La compétence d'un spécialiste, la puissance d'une chaîne.



Atari 520 STE + 20 jeux + ext. 512 Ko : 3.290 F

Atari 1040 STE + ST bag + ext. à 2Mo+ jeu « Tortues Ninja » : 3.990 F quantités limitées.

Mega STE+moniteur multisync : 12.690F

Amiga 500 + Ext 512 Ko : NC

School Pack : 3.590F

Amiga 500 + Moniteur Couleur : 4.990F

Moniteur 1083S stéréo : 2.090F

Scanner à main Golden Image..1990F

Lecteur Disquette Golden Image.990F

Souris Optique G. Image.....490F

Jeux:

- Blue Lightning
- Chip Challenge
- Electrocops
- Gates of Zendocon
- Gauntlet
- Klax
- Mrs Pac Man
- Rampage
- Road Blasters
- Slime World
- Xenophobe
- Zarlor Mercenary
- Robot Squash

ATARI LYNX



LYNX + 5 Jeux

+ Housse de transport

1390 F (dont 1 jeu au choix).

Super Prix !

GAMEBOY + 3 jeux: 890F

(Disponible seulement dans certains magasins et en quantité limitée.)

SUPER FAMICOM

2490 f avec 2 manettes

2990 f avec 1 jeu au choix

Jeux disponibles:

Bombuzal	Pilotwings	et prochainement:
ActRaiser	3D Great battle	Augusta
Populous	f Zero	Darius Twin
Gradius 3	Final Fight	Sim City
Super Mario world 4	Hole in One	
	Big Run	

Super Volley Ball 349 F

Console SEGA MEGADRIVE®

MEGADRIVE + 1 JEU: 1290F

MEGADRIVE + 2 JEUX: 1.490F

MEGADRIVE+moniteur stéréo+1 jeu:

2990 F

Adaptateur cartouches Japonaises s/ Megadrive Française: 150 F.

Extrait jeux à 299 F

Altered Beast	Rastan Saga II
Arrow Flash	Shadow Dancer
Columns	Space Harrier II
Curse	Super Basket Ball
DJ Boy	World Cup Soccer
E Swat	Whip Rush
Golden Axe	
HellFire	
Herzog Zwei	
Insector X	
Junction	
Klax	
Mickey Mouse	
New Zealand Story	



1943

EDITEUR : NAXAT
GRAPHISME: 10
ANIMATION: 12
SON: 15
MANIABILITE: 17
PRIX: 350 F
ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ
SHOOT AGAIN

★
PC ENGINE

50%



conversion PC Engine de ce programme, le résultat aurait sans doute été plus convaincant, mais c'est Naxat qui s'en est hélas chargé. Alors, le graphisme est franchement médiocre et l'animation ne vaut guère mieux. Les sprites ont une nette tendance à clignoter et le jeu accuse parfois un important ralentissement lorsque de nombreux sprites se déplacent sur l'écran. Le principal intérêt de ce programme repose sur le fait qu'il s'agit de l'un des rares shoot'em up pour deux joueurs sur la PC Engine. C'est très sympa

En 1943 la guerre fait rage dans le Pacifique et l'on assiste à de grandes batailles navales entre les forces américaines et japonaises. Grâce aux porte-avions, l'aviation joua un rôle très important dans ce conflit en infligeant de lourdes pertes aux escadres ennemies. Si vous êtes un vétéran des guerres intergalactiques, cela va vous faire drôle d'effectuer un raid aux commandes d'un vieux coucou de la seconde guerre mondiale. Mais rassurez-vous, l'arcade ne se préoccupe guère de réalisme et votre appareil dispose d'armes très sophistiquées qui n'ont rien à envier à vos vaisseaux spatiaux habituels. Mais qu'importe la réalité, l'essentiel est de tirer sur tout ce qui bouge. Les escadrilles ennemies attaquent en force, soutenues par des destroyers et des porte-avions qui font feu de tous leurs canons, mais ce n'est pas suffisant pour impressionner les

fous de la gâchette que vous êtes. D'autant plus que le niveau de difficulté n'est pas très élevé, à moins que vous ne choisissiez l'option Hard. Contrairement à la plupart des shoot'em ups, dans 1943 vous ne disposez que d'une seule vie et il faut surveiller attentivement l'indicateur d'énergie placé en bas de l'écran. Il diminue à chaque impact et s'il tombe à zéro c'est la mort et il ne vous reste plus qu'à utiliser l'un des cinq crédits dont vous disposez. Les icônes qui apparaissent de temps à autre vous permettent de récupérer de l'énergie ou d'obtenir des armes supplémentaires, ce qui vous place fréquemment devant un choix difficile. En effet, ces icônes changent de symbole à chaque fois que vous tirez dessus et il n'est pas toujours évident de les récupérer au moment précis où elles correspondent à l'équipement désiré, d'autant plus que vous tirez par rafales et que l'ennemi vous empêche de prendre votre temps. C'est uniquement en cela que ce programme se distingue un peu des innombrables autres shoot'em ups à scrolling vertical. Il est certain que 1943 est loin de figurer parmi les grands succès d'arcade de Capcom, car cet éditeur nous a habitués à beaucoup mieux. Toutefois, si Capcom avait réalisé la



de jouer en équipe, mais il faut bien reconnaître que 1943 est loin d'être aussi réussi que Aero Blaster ou Ordyne, qui se jouent également à deux et qui sont autrement plus passionnants. Les fous de la gâchette prendront sans doute du plaisir à faire quelques parties, mais ce programme se perd dans la masse des jeux d'action sur PC Engine.

ALAIN HUYGHUES-LACOUR



**SEGA GENESIS
FRANCAISE
avec 1 jeu +
Game Adaptator
1449F**

SEGA

SEGA MEGADRIVE + 3 jeux 1290F
livrée avec GHOSTBUSTER, E SWAT et DJ BOY

SEGA MEGADRIVE avec PRO2 990F

L'ergonomie de votre manette vous convient parfaitement toutes les options telles que le tir automatique, le contrôle de la vitesse de déroulement du jeu etc... vous satisfait-elle ?
voici...
Thésiste plus pour 990F votre Mégadrive est livrée avec la PRO 2. Sympa non ?

SEGA MEGADRIVE 890F

SEGA MEGADRIVE avec PRO1 1090F

Le choix de la manette est l'apanage du bon joueur, dans ce domaine la Sega Mégadrive a de quoi répondre. Après une enquête auprès des utilisateurs Ultima a tiré la PRO 1 comme manette de l'année. Elle dispose de tout ce qui se fait de mieux (vitesse, auto etc...)

ACCESSOIRES

JEUX PROMOS

JOYPAD	75F
PRO 2	125F
GAME ADAPTATOR	120F
PRO 1	250F
CABLE PERITEL	150F
TRANSFORMATEUR	150F

SHADOW DANCER	250F
WONDERBOY III	290F
HEAVY UNIT	250F
HARD DRIVIN	250F
DANGEROUS SEED	250F
GYNOUG	390F
HELL FIRE	290F
CRACK DOWN	290F
ARRON FLASH	200F
BURNING FORCE	200F
DYNAMITE DUCK	250F
RING SIDE ANGEL	290F
FATMAN	250F
STRIDER	350F
MAGICAL HAT	350F
MICKEY	350F
E SWAT	190F
GHOSTBUSTER	190F
DJ BOY	190F

JEUX NOUVEAUTÉS

SUPER AIRWOLF	390F
FANTASY SOLDIER II	390F
MIDNIGHT RESISTANCE	390F
WRESTLE BALL	390F
TIGER HELI	449F
DICK TRACY	390F
VALIS 3	390F
SHINING DARKNESS	NC
SONIC hodge dog	NC
FANTASY SOLDIER III	449F
KAGEKI	390F
MASTER OF WEAPON	449F
VERYTEX	449F
ZERO WING	449F
AEROBLASTER	449F
VOLLEY	449F

XDR 150F
XDR est un shoot'em up au scrolling horizontal superbe comparable à Thunder force II. 6 niveaux, 3 niveaux de difficulté, nombre de vies au choix, choix du tir et des bots de fin de niveau gigantesques -> du jamais vu tout ça pour un petit prix que seul Ultima sait faire

GRANDE PROMO NEO GEO SOFT ET CONSOLE

ATARI

ÉLU 1er DISTRIBUTEUR MICRO LOISIRS PAR ATARI

520 STE + EXT. 512KO
+ cadeaux 3290F

Une offre exceptionnelle, le 520 STE est livré avec 20 superbes jeux originaux Black Lamp, Blood Money, Bombjack, Buggy Boy, Eliminator, Gauntlet II, HKM, Icarri Warrior, Impossible mission II, Microprose Soccer, Nebulus, Out Run, Overlander, Rick Dangerous, Space Harrier, Star Goose, Starglider, Starry, Super Huey, Xenon, joystick, souris, péritel et le basic Omikron

1040 STE + EXT. 1MO
+ cadeaux 3990F

Une offre exceptionnelle, livré l'Atari Bag STE (d'une valeur de 1250F): Tortue Ninja (jeu), Anglais débutant (éducatif), Graal Text (Tr. de texte), Dall Ligh (dessin), Clé de Sol (éducatif musique), serveur minitel, le grand livre de l'Atari ST, l'Atari magazine 21, livre sur l'Omikron Basic, joystick, souris, péritel et le basic Omikron

520 STE + cadeaux 2990F

livré avec 10 disquettes contenant une quarantaine de logiciel du domaine public (Tr. de texte, dessin, jeux etc...), un joystick, câble péritel, souris et Omikron Basic

1040 STE + cadeaux 3790F

livré avec 12 jeux, 10 disquettes contenant une quarantaine de logiciel du domaine public (Tr. de texte, dessin, jeux etc...), un joystick, câble péritel, souris et Omikron Basic

Tous les accessoires pour Lynx chez ULTIMA

520 STE COULEUR
+ EXT 512Ko
+ cadeaux 5290F

Une offre exceptionnelle, livré avec l'écran stéréo Atari SC1435, 20 superbes jeux originaux parmi, Afterburner, R-Type, Super Hang On., Double Dragon, Black Lamp, Blood Money, Bombjack, Buggy Boy, Eliminator, Gauntlet II, HKM, Icarri Warrior, Impossible mission II, Microprose Soccer, Nebulus, Out Run, Overlander, Rick Dangerous, Space Harrier, Star Goose, Starglider, Starry, Super Huey, Xenon, joystick, souris, péritel et le basic Omikron

1040 STE COULEUR
+ EXT. 1Mo
+ cadeaux 5990F

Une offre exceptionnelle, livré avec l'écran stéréo Atari SC1435, l'Atari Bag STE (d'une valeur de 1250F): Tortue Ninja (jeu), Anglais débutant (éducatif), Graal Text (Tr. de texte), Dall Ligh (dessin), Clé de Sol (éducatif musique), serveur minitel, le grand livre de l'Atari ST, l'Atari magazine 21, livre sur l'Omikron Basic. Et encore: joystick, souris, péritel et le basic Omikron

520 STF + jeux + joystick + domaines publics 1990F

1040 STF + jeux + joystick + domaines publics 2990F

ATARI LYNX

LYNX + 1 cart. de 4 jeux + 1 cartouche ou choix 990F

SUPERFAMICOM

**Seule ou avec 1 jeu
un prix fantastique !
Appelez-nous pour connaître les nouveautés**

Marque déposée par Nintendo

ULTIMA Games

consoles micro.
ULTIMA PARIS République
5 Bd Voltaire 75011 Paris
Métro République
Tél. (1) 43 38 96 31 Fax. (1) 43 38 11 86

consoles consoles
ULTIMA GAMES
21 rue de Turin 75008 Paris
Métro Rome-Liège-Europe
Tél. (1) 42 94 97 14 Fax. (1) 43 38 11 86

consoles micro.
ULTIMA LILLE
74 Rue de Paris 59800 Lille
Tél. 20 42 09 09
métro Gare

TURBO GT DISPO

Coregraphx + 1 jeu + PRO 1 1490F 1090F

Coregraphx + 1 jeu 990F

Supergraphx + 1 jeu + PRO1 2490F 2090F

Le choix de la manette est l'apanage du bon joueur, dans ce domaine la COREGRAPHX et la SUPERGRAPHX ont de quoi répondre. Après une enquête auprès des utilisateurs Ultima a tiré la PRO 1 comme manette de l'année. Elle dispose de tout ce qui se fait de mieux (vitesse, auto etc...)

ACCESSOIRES

JEUX

JOYPAD	140F
ADAPTATEUR 2 JOUEURS	190F
QUINTUPLEUR + JOYPAD	290F
XEI PRO manette d'arcade	690F
PRO 1 manette d'arcade	490F
CD ROM	NC
Jeu Blue Blink	190F
Jeu Super star soldier	150F
Jeu Dodge Ball	250F

ALDYNES	449F
DEAD MOON	390F
SUPER STAR SOLDIER	150F
FINAL MATCH TENNIS	390F
O4 CHAMPION	390F
LEGEND OF HERO-TONNA	390F
ROAD SPIRIT CD	449F
COLUMNS	390F
PARANOIA	150F
BLUE BLINK	190F
WORLD BEACH VOLLEY	190F
FINAL BLASTER	190F
JACKY CHANG	390F
CADASH	390F
TV SPORT FOOTBALL	390F
SILENT DEBUGGERS	390F
NEW 1943	390F
Y'S III CD	449F
DOWN LOAD II CD	449F
YOUNG MASTER	349F
ETERNAL CITY	390F
POPOULUS	390F

SEGA GAMEGEAR

CONSOLE GAMEGEAR	990F
MICKEY	350F
MONACO GP	240F
G LOC	295F
WONDERBOY	295F
COLUMNS	295F
PACMAN	395F
DRAGON CRYSTAL	295F
PACMAN	395F
WAREHOUSE MAN	295F
JUNCTION	395F

GAMEBOY

GAMEBOY + TETRIS	590F
GAME LIGHT	140F
GAME LOUPE	120F
AMPLI	190F
LIGHT BOY	275F

Vente par Correspondance

BON DE COMMANDE à adresser à
ULTIMA/SARO 5 Bd Voltaire 75011 Paris
Tél. (1) 43 38 96 31 demander Sabine

Possibilité de crédit par correspondance.
Livraison en 48H Chrono
dès réception de votre
chèque.

Nom	Designation du produit	prix
Prénom		
Adresse		
CB n°		
date d'expiration		
Signature:		
paiement par chèque ou CB		
	Frais de port logiciel 25F	
	Frais de port matériel 100F	
	Prix révisibles sans préavis en fonction des impératifs du marché.	

Tous les noms cités sont des marques déposées par leur propriétaire respectif

TITAN



tion d'un scrolling multi-directionnel d'excellente facture, ce qui en soi est déjà une originalité par rapport à tous les autres casse-briques. Comme tout programme de ce type qui se respecte vous devrez à l'aide de votre palette de forme carrée, diriger votre balle de la meilleure façon qu'il soit pour conclure le niveau qui vous est proposé. Si dans Titan vous ne pouvez perdre une vie qu'en touchant certains obstacles

Bien connu des amateurs de micro-ordinateurs ludiques (Dieu ait leurs âmes!), Titan, réalisé à l'origine par Titus, une boîte française est très largement inspiré du célèbre Break-Out, jeu avant-gardiste s'il en est puisque comme Space Invaders pour les Shoot'Em Ups, ce casse-briques fut à l'origine de toute une série d'adaptations comme l'illustre Arkanoid qui fit fureur en son temps, et comme plus récemment le non moins estimable Titan, dont ici nous allons vous causer. En fait, pour tout vous dire, s'il est vrai que Titan reprend plus ou moins le concept du casse-briques, sa réalisation est totalement différente. Bien sûr, on retrouve dans Titan les traditionnelles briques qu'il faut absolument détruire pour passer au niveau supérieur, mais, et heureusement, Titan ce n'est pas que ça. Evidemment, le principe du jeu reste le même et casseur de brique, comme les bagnards de l'ancien temps, vous deviendrez.

Dans cette version du Break-Out, retravaillé à la mode des années 90, toutes les briques présentes à l'écran se découvrent en fonc-

interdits, en revanche le temps lui, vaut son pesant de cacahuètes puisqu'il détermine votre aptitude à passer au niveau supérieur. Un tableau terminé avant la fin du temps qui vous est imparti, c'est ok. Si le temps s'est définitivement écoulé, tant pis pour vous, vous êtes bon pour recommencer depuis le début du round, ce qui est bien souvent assez rageant surtout lorsqu'il ne restait plus qu'une ou deux briques à détruire.

Titan est composé de seize stages chacun décomposé en quatre rounds, ce qui donne, si mes calculs sont exacts, la bagatelle de 64 niveaux, une plaisanterie diront certains. Pas du tout, car même si au cours de ces niveaux vous pourrez rencontrer certaines briques spéciales, vous permettant par exemple d'accélérer la vitesse de défilement de l'écran, ou celle de votre palette (carré,

excusez-moi!), de jouer avec plusieurs balles à la fois ou de mieux maîtriser les rebonds de cette dernière en la capturant dans votre palette-carrée, ne vous y trompez pas, Titan n'est pas un jeu facile. D'autant plus qu'au cours de vos exploits plusieurs petites pestes pourront vous causer bien des désagréments. Evitez de toucher les chenilles ou les têtes de morts, elles pourront vous être fatales. Faites gaffe et soyez vigilant, car Titan est un jeu qui devient vite, très vite exaspérant, usant, fatigant, déboussolant, et surtout extrêmement énervant lorsqu'on n'arrive pas à parfaitement maîtriser les rebonds de la balle. Parfaitement bien animé, bien que très peu de sprites bougent à l'écran, Titan est un jeu sympa qui demande au joueur une patience et une dextérité sans faille. Moi, j'ai vite craqué. Tiendrez-vous plus?

J'm DESTROY

PC ENGINE

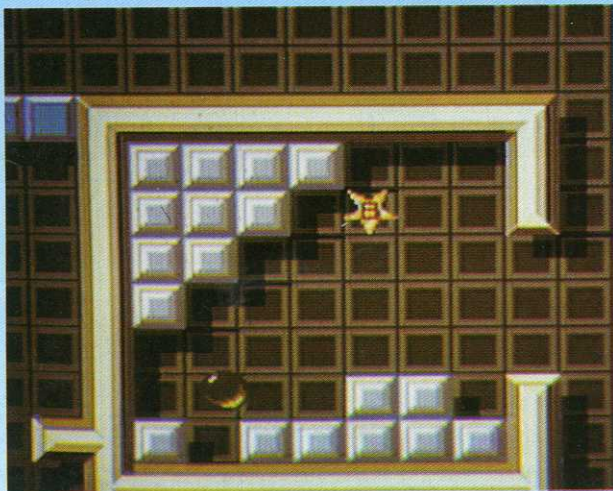
64%

EDITEUR:
NAXAT SOFT
GRAPHISME: 13
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 16
SON: 15
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



AVIS :

A mon avis Destroy est trop gentil sur le coup, car il aurait pu détruire ce jeu particulièrement soporifique. Les versions micro de Titan étaient marquant en raison de la prouesse technique réalisée par Titus, mais cette nouvelle version est nettement moins impressionnante compte tenu des capacités de la PC Engine. Un casse-briques d'accord, mais celui-ci est plutôt un casse-couilles! On s'ennuie tellement que l'on s'arrête de jouer par moments, tandis que la balle continue à casser les briques toute seule. En revanche, Titan est un programme indispensable pour les insomniaques: une partie chaque soir et vous vous endormirez avant même de vous en apercevoir. Je peux vous faire l'ordonnance et vu l'efficacité de ce programme, il devrait être remboursé par la Secu.
Alain Huyghues-Lacour



VALIS III



Issu du CD Rom de la PC Engine, sur lequel Valis III était l'un des meilleurs jeux d'arcade/aventure, ce jeu de Telenet Japan est l'un des rares à se voir converti sur la machine seize bits de Sega. Cette donnée étant dorénavant connue, je sens déjà venir les questions inévitables du genre: alors, comment est-il? Est-ce que Valis III est mieux que sur CD, moins bien, pareil? Et la musique? Et les dessins animés d'intro sont-ils présents? Stooooop... Je vous arrête tout de suite car, en lisant ce qui va suivre vous allez être au courant de tout ce qui vous sera nécessaire pour mieux connaître cette nouvelle super-production. Bien évidemment, en connaissant les capa-

cités mémoire du CD Rom, on devait bien se douter que Valis III sur Megadrive ne posséderait pas en introduction les mêmes superbes dessins animés, les mêmes animations sonores. Et pourtant, les programmeurs de Telenet Japan ont tout de même fait l'effort de réaliser quelques séquences animées qui n'ont bien sûr, pas le génie (si génie il y avait) des précédentes, mais qui ont le mérite d'exister, ce qui en soi n'est déjà pas si mal. Un bon point donc pour vous, messieurs de Telenet.

Dans Valis III, vous dirigez Yoko qui témoigne (comme disent certains) en rêve de l'enlèvement de ses deux sœurs par un monstre avide de chair fraîche. Prenant son courage à deux mains, elle décide de partir à leur recherche. Si vous êtes un fidèle lecteur de Consoles News, vous le savez déjà, Valis III est un jeu d'arcade/aventure à scrolling multi-directionnel d'excellente facture mettant plus en avant le côté technique des manipulations que la vitesse d'exécution des divers mouvements à effectuer. Ceci implique de votre part une parfaite maîtrise de vos faits et gestes. Moins rapide que Devil Hunter également testé dans ce numéro, Valis III possède tout comme ce dernier quelques originalités qui lui permettent de ne pas se fondre dans la masse des innombrables jeux présents sur cette machine.

Au cours des deux premiers niveaux par exemple, votre tâche sera de retrouver vos deux sœurs. Cette mission remplie, par simple pression prolongée sur le bouton A du joystick vous pourrez changer de personnage au gré de votre volonté et

des difficultés rencontrées, puisque chacune des héroïnes de cette aventure épique possède des armes propres: épée laser, boules de feu inondant de leur jet l'écran dans plusieurs directions ainsi qu'une sorte de yoyo latéral meurtrier (désolé mais je n'ai pas trouvé mieux pour décrire cette troisième arme!). Par la suite votre mission sera de défaire l'abominable salopard pour le rendre inoffensif à jamais. Pour ce faire, mis à part le fait de pouvoir changer de personnage à volonté, au cours des divers paysages que vous serez amené à traverser, vous pourrez récolter des options augmentant l'efficacité de vos coups ou bien celle de votre jauge de vie qui diminue à chaque impact adverse, ainsi que des options vous donnant des pouvoirs magiques différents en fonction du personnage sélectionné et utilisable en appuyant sur une touche. D'une réalisation assez contrastée, la qualité des graphismes changeant du tout au tout entre les différents niveaux, Valis III comporte cependant la plupart des arguments pour convaincre. Une bonne animation, une maniabilité correcte sans pour cela être sidérante, ainsi qu'une musique agréable, donnent à l'ensemble une tenue très au-dessus de la moyenne. Plus diversifié que Devil Hunter, son principal concurrent du moment, Valis III n'est cependant pas meilleur. Pour ma part, j'ai toujours préféré la vitesse à la technique de jeu, mais cela n'est qu'un avis personnel. Du reste Valis III demeure un excellent divertissement que l'on ne peut que conseiller.

J'm DESTROY



MEGADRIVE

80%

EDITEUR:
TELENET JAPAN
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 16
MANIABILITE: 16
SON: 16
PRIX: 400 FRANCS ENVIRON
DISPONIBLE SUR MEGADRIVE
JAPONAISE
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

DEVIL HUNTER



Avant son apparition sur Megadrive, pas grand monde n'avait parlé de Devil Hunter. Ce titre n'ayant en effet pas la renommée de son concurrent direct sur Megadrive Valis III, ces deux jeux étant pratiquement identiques quant à leur contenu. Pur jeu d'arcade, Devil Hunter vous transportera dans la peau d'une jeune écolière dotée de super-pouvoirs et d'une épée magique, partie dans une lutte infernale contre les forces tyranniques du mal qui se sont accaparées la maîtrise de la nature. De ce fait la plupart des adversaires que vous aurez à combattre pour venir à bout de votre mission, la sauvegarde de la planète, seront des plantes aux pistils ravageurs, des abeilles géantes, des frelons aux dards proéminents, des guêpes malsaines, des poissons carnivores, bref, toute une armada de bestioles malodorantes que même le plus fervent des écologistes hésiterait à protéger en cas d'extinction de la race. Se déroulant comme la plupart des jeux d'arcade/aventure, faisant rage dans les salles d'arcade, Devil Hunter possède des qualités qui font très bonne figure devant les meilleurs du genre sur cette machine, The Super Shinobi, The Strider, ou encore Shadow Dancer pour ne citer qu'eux. Parfois sur plusieurs plans, un

parfait scrolling d'une fluidité exemplaire suit admirablement chacun des mouvements que vous ferez, ce qui permet à Devil Hunter d'être doté d'une maniabilité qui n'a d'égale que la beauté du visage d'AHL sur la photo du dernier Joystick (c'est vous dire combien ce jeu de NCS se manipule bien)! Mises à part ces quelques qualités très importantes lorsqu'il s'agit d'un jeu d'arcade de ce type, Devil Hunter se déroule tout au long de cinq niveaux, chacun d'une longueur tout à fait satisfaisante pour faire passer au joueur de longues heures de jeux devant l'écran de son téléviseur. D'un graphisme assez varié dans le genre – la nature – et beaucoup moins "guerrier" que la plupart des jeux de ce style, Devil Hunter vous permettra de traverser diverses régions aussi belles et originales les unes que les autres. Ainsi vous pourrez naviguer sur des nénuphars dérivant au fil de l'eau, escalader des plantes géantes constituant à elles seules un niveau entier (le premier), arpenter les chemins sinueux d'une région volcanique, etc, etc... Evidemment, et cela on s'en serait douté, à la fin de chaque niveau un monstre de fin essaiera tant que faire se peut d'enrayer votre marche vers le stage supérieur (il y en a cinq). Pour parvenir à vos fins, seule votre épée magique pouvant

tirer des sphères d'énergie à distance dans huit directions (une originalité intéressante) et les quelques points de vie récoltés au cours de votre quête de la liberté pourront vous venir en aide. En fait le seul reproche que l'on peut faire à Devil Hunter c'est le nombre d'ennemis trop faible simultanément présents à l'écran, mais ceci n'est sans doute que le contrecoup de l'animation qui une fois de plus est tout à fait remarquable. Alors oui, si vous cherchez un jeu sortant un peu des sentiers battus du jeu d'arcade fait de feu et de sang n'hésitez pas, Devil Hunter ne vous décevra pas: c'est du tout bon.

J'm DESTROY



EDITEUR : NCS
 GRAPHISME: 17
 ANIMATION : 19
 MANIABILITE : 19
 SON : 17
 PRIX : 400 FRANCS ENVIRON
 VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN
 DISPONIBLE SUR MEGADRIVE
 JAPONAISE

PGA TOUR® GOLF

Après Arnold Palmer Tournament Golf, la première simulation de ce sport sur Megadrive, PGA Tour Golf est le second jeu uniquement dédié à ce sport qui connaît à travers le monde un essor de plus en plus important.

Issu des micro-ordinateurs (cela me fait vraiment très mal de le dire, mais parfois il vaut mieux être franc) comme la plupart des jeux de cet éditeur américain, cette simulation permet de jouer jusqu'à quatre joueurs. Débutant ou joueur confirmé, chacun y trouvera son compte tant les options de ce titre sont importantes.

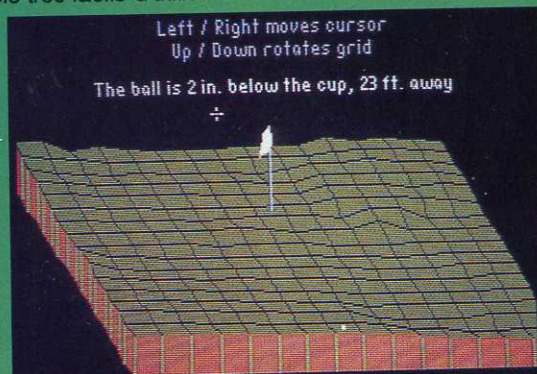
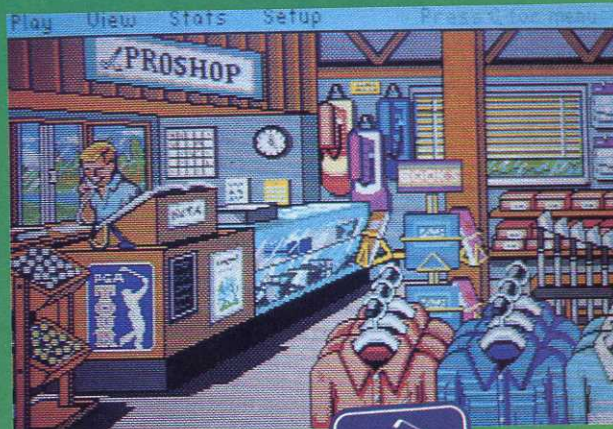
Utilisant le système de menu déroulant venant une fois de plus des micro-ordinateurs ludiques (aucun commentaire cette fois-ci), PGA Tour Golf se révèle très facile d'utilisation.

Pour sélectionner une option il suffit de presser le bouton C et le menu se déroule comme par magie. Parmi les dizaines d'options présentes, certaines, comme le "Driving Range", vous permettront de travailler chacun de vos coups en fonction du vent, du club (fer, bois ou putter) et du terrain (bunker, green, rough).

Lors des tournois ou d'un jeu d'exhibition (pour de la fausse) à l'approche du green, une représentation en trois dimensions vous permet de prendre connaissance de toutes les sinuosités et de tous les pièges auxquels vous aurez à faire face en frappant la balle en direction du trou. Parfois même lorsque les diverses pentes présentes sont trop importantes, vous devrez diriger le petit réticule servant de point de mire dans le sens contraire à celui que vous voulez donner à la balle. C'est assez surprenant au départ et il vous faudra plusieurs heures d'entraînement intensif avant de mettre la balle du premier coup.

Au départ vous avez le choix entre quatorze clubs différents, toutefois si vous désirez sélectionner le bois-5 vous devrez retirer l'un des fers de votre répertoire.

Au niveau du jeu, on retrouve la plupart des sensations du golfeur professionnel. Par exemple, avant de choisir le club avec lequel vous allez frapper la balle, il faut comme d'habitude tenir compte de la force du vent ainsi que le type du terrain sur lequel vous êtes. Bien évidemment une jauge de force pré-



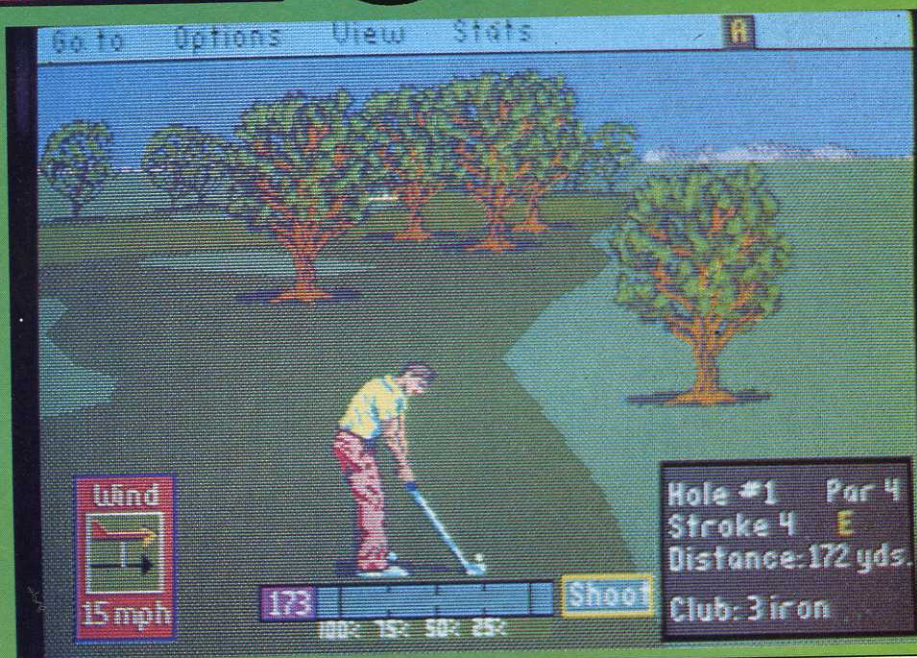
sente dans le bas de l'écran permet de régler la puissance, la force et l'effet mis dans la balle. Mis à part ces quelques détails propres aux jeux de golf en général, PGA Golf est doté d'un environnement tout à fait exceptionnel pour une simulation sur console. Avant chaque trou, par exemple, une représentation en trois dimensions du terrain tournant dans tous les sens (un peu à la manière de Hole In One sur Super Famicom)

vous donnera l'occasion de mieux situer la position des arbres - perpétuels dangers - ainsi que celle du green par rapport à votre position de départ. Cet effet spécial encore peu courant pour une machine comme la Megadrive permet à PGA Golf de sortir des sentiers battus de la vulgaire simulation sportive. Agrémenté par des petits gazouillis d'oiseaux digitalisés tout au long des quatre parcours de dix-huit trous que comporte ce jeu, PGA Golf permet au joueur de sauver non seulement ses meilleurs scores sur chaque trou mais aussi les

statistiques complètes sur vingt-deux joueurs. En attendant Augusta, la seconde simulation de golf sur Super Famicom, PGA Golf est très certainement ce qui se fait de mieux dans le genre, toutes consoles confondues.

J'm DESTROY

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME : 15
ANIMATION : NON SIGNIFICATIF
SON : 17
REALISME : 19
PRIX : 450 FRANCS ENVIRON
DISPONIBLE SUR MEGADRIVE FRANÇAISE



2 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA !!

MICROMANIA LA DEFENSE

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

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
et 39 46 89 88



1615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

Il rem a pris l'excellente habitude de réaliser les conversions PC Engine de ses propres succès d'arcade et personne n'ira s'en plaindre car le résultat est toujours satisfaisant, qu'il s'agisse de Vigilante, de Mr Heli, ou encore de Ninja Spirit. Aujourd'hui c'est le tour de Legend of Hero Tonma, un jeu de plate-formes qui a remporté quelque succès dans les salles d'arcade l'année dernière. Le héros Tonma n'est pas grand et son visage est innocent, mais ne vous y trompez pas, c'est un teigneux. Il est prêt à massacrer tous les adversaires qui se trouveront sur son chemin, même s'ils sont bien plus gros que lui. Cela dit, il faut bien reconnaître qu'il est un peu frimeur, notre super-héros, avec sa cape négligemment jetée sur ses épaules, mais il peut se le permettre car sous une apparence chétive se cache un véritable athlète. Il est capable de faire des bonds impressionnants, le bougre (ce qui rappelle quelque peu Ninja Spirit). En fait, il faut rester sans cesse en mouvement pour échapper aux nombreux agresseurs qui attaquent de toutes parts. A peine prend-il le temps de ramasser quelques pièces d'or (on a beau être un héros, les affaires sont les affaires!) et surtout, les différentes armes supplémentaires qui sont éparpillées dans chaque niveau. La plus efficace est sans conteste celle qui lui procure un bouclier de boules d'énergie tournant autour de lui et détruisant tout ennemi au moindre contact. Mais Tonma a bien besoin d'une telle panoplie d'armes pour venir à bout de ses agresseurs, qui sont aussi rapides que vicieux. Quand les ennemis vous encerclent, il peut être efficace de leur sauter sur la tête afin de les immobiliser quelques instants, mais il faut alors les abattre sans perdre de temps car ils reprennent leurs esprits rapidement. Quant aux monstres de fin de niveau, ils ne sont pas aussi redoutables qu'ils en ont l'air au premier abord et on en vient à bout sans trop de problèmes une fois que l'on a découvert la tactique qui convient. Mais indépendamment de tous ces adversaires, il faut également se méfier des nombreux pièges disposés sur votre chemin, comme

LEGEND OF HERO TONMA



★
PC ENGINE
91%

EDITEUR : IREM
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 18
SON : 16
PRIX : 350 FRANCS ENVIRON



comme les ponts qui s'écroulent à votre passage ou encore les statues de pierre qui crachent des projectiles dans votre direction.

Legend of Hero Tonma présente des graphismes très agréables, qui sont fortement inspirés des dessins animés japonais. L'animation est irréprochable et le scrolling multidirectionnel fluide. On appréciera tout particulièrement la souplesse des commandes, qui offre une excellente jouabilité. Tout comme Ninja Spirit, Legend of Hero Tonma dispose d'options Continue illimitées. C'est sans doute la seule faiblesse de ce programme, car cela permet de terminer le jeu assez rapidement, même si le niveau de difficulté est relativement élevé dans les niveaux supérieurs. En dépit de ces options Continue à répétition qui nuisent à la longévité du jeu, Legend of Hero Tonma est un programme passionnant qui fera le bonheur de tous les fans d'arcade.

Alain HUYGHUES-LACOUR

Y's

III



Longtemps espéré par tous ceux qui s'étaient méchamment pris la tête dans les deux précédents chapitres (également disponible sur CD Rom), les aventures de Y's sont de retour pour notre plus grand plaisir. Il faut bien dire que ce jeu s'était fait attendre. Annoncé pour la fin de l'année dernière ce n'est que maintenant qu'il apparaît dans notre pays. L'attente valait-elle le coup?

Tsss, un peu de patience vous allez bien voir. Après avoir vaincu le terrible danger qui vous menaçait dans les deux premiers chapitres de cette fabuleuse Saga, vous allez devoir reprendre du service pour retrouver votre ami mystérieusement disparu au cours d'un enlèvement peu orthodoxe. Heureusement, et comme dans les deux premières parties de cette fresque



de l'histoire de la vidéo ludique, vous n'êtes pas seul pour résoudre et parvenir au terme de cette aventure mythique. Au détour d'un niveau, il ne sera pas rare, en effet, de trouver une âme bien faisante vous apportant un peu de réconfort. Vous vous en doutez bien, les choses ne seront pas simples d'autant plus que toute l'énergie, tous les pouvoirs, toute l'expérience que vous avez pu engendrés au cours des deux précédentes aventures n'est plus.

Au départ vous commencez avec ce que certains, dont moi, seraient tenté d'appeler le minimum. Toutefois votre maigre fortune de départ vous permettra, après un bref détour dans les divers magasins de la ville, d'acheter tout ce qui vous sera nécessaire pour poursuivre votre quête; une épée, un bouclier un toute petite armure toute ridicule, une potion pour reprendre un peu de vie après d'âpres combats (option que je vous conseille de prendre dès le départ même si vous n'en voyez pas l'utilité immédiate). Ces quelques emplettes effectuées, l'aventure commence.

Première surprise apportée par Y's III par rapport au deux aventures précédentes: c'est le type de représentation graphique choisie. Fini le temps du scrolling-multidirectionnel vu du haut, l'heure est désormais à l'action vue de face comme la plupart des jeux d'arcade ou de plateforme sevrant sur cette console. Si Y's III tranche par rapport aux autres épisodes de cette aventure c'est bien ici. Ce type de représentation facilitant la prolifération des phases d'actions et de combats au détriment de la partie recherche qui reste présente mais moins importante. D'une complexité également bien moindre que les deux premiers épisodes,

une vingtaine d'heures de jeu suffisent pour venir à bout de ce titre, la réalisation de Y's III notamment durant les phases d'arcade laisse quelque peu à désirer. Le scrolling-multidirection est loin d'être techniquement parfait et pour être franc c'est certainement le plus saccadé de tous les programmes disponibles sur cette machine. Décevant donc à première vue, on n'y prête pratiquement plus attention lorsqu'on est plongé en plain coeur de l'action.

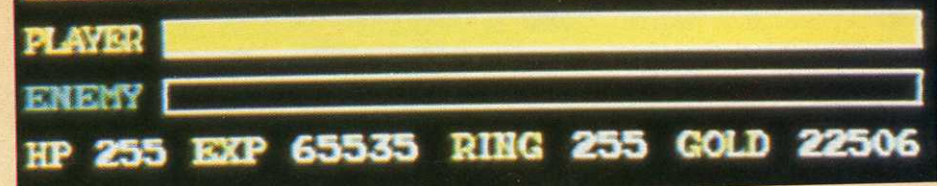
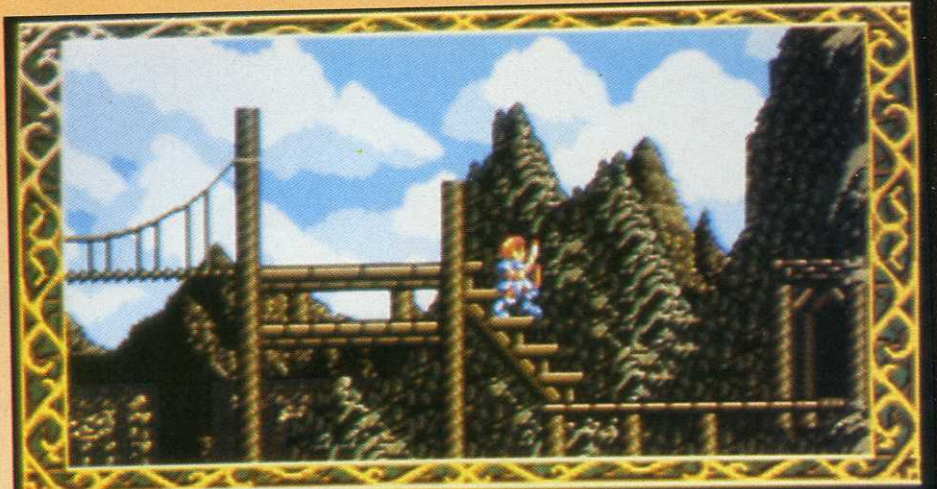
Comme il fallait s'y attendre pour un jeu de cette trempe tous les textes présents sont bien évidemment écrits à l'écran en Japonais, mais après une courte période d'adaptation (15 minutes environ) on arrive très facilement à savoir de quoi il retourne, et là encore on n'y prend plus vraiment garde, parce qu'ils ne sont pas obligatoire pour mener à bien votre mission.

Utilisant les traditionnels dessins animés propres au support sur lequel est inscrit ce jeu, Y's III est tout de même un des meilleurs jeux de rôle/aventures sur cette bécane.

J'm DESTROY



EDITEUR: HUDSON SOFT
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 14
MANIABILITE: 19
SON: 20
PRIX: 450 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



CHASE HQ.

Special Criminal Investigation II

J'aime bien les surprises. Et SCI sur GX 4000 en est une bonne, de surprise. Pour deux raisons: premièrement depuis quelque temps nous n'avons plus beaucoup de jeux qui sortent sur cette console, et la production n'est pas toujours de très bonne qualité; deuxièmement parce que SCI était déjà sorti sur d'autres bécane, et le résultat gardait des distances énormes avec ce qu'on appelle un bon soft. Et sur GX, Special Criminal Investigation est bon.

Deux flics qui ont une très légère tendance à traîner aux alentours de Miami sont à la poursuite de tout ce qui s'appelle "voleur", et qui roule. Bref, ils chassent, en voiture, les gangsters en fuite. Pour les guider, une standardiste (de choc) (si j'veux) les prévient de la direction que prennent les fuyards. C'est là qu'ils entrent en action, à bord de leur voiture de sport, à toit ouvrant, très pratique pour passer le buste, la tête et les bras, et tirer sur la voiture qui vous précède. Evidemment, les routes sont pleines de crépins de touristes, d'embûches en tous genres; et la route prend des bifurcations ou passe à travers des tunnels. Suivant les niveaux, vous passerez au bord de précipices, en montagne, au bord de la mer, la route sera même inondée à certains endroits.

Sur l'écran, plusieurs indications utiles: votre vitesse, un petit graphique indiquant votre position par rapport à votre but, le nombre de turbos que vous avez (permettant, évidemment, d'atteindre la vitesse maximum en un minimum de temps), le niveau où vous êtes, et quand vous rejoignez la voiture des malfaiteurs, indiquée par une grosse flèche, une barre d'énergie indiquant la résistance du

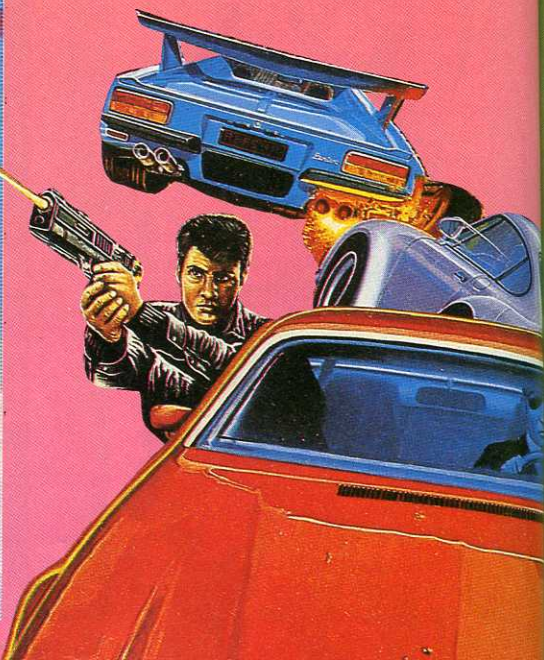
véhicule ennemi. Les graphismes sont réussis, l'action, sans être magnifiquement rapide, l'est suffisamment pour qu'on se prenne au jeu, et la maniabilité est bonne. De plus, tout au long de la partie, vous aurez droit à des bruitages et des musiques réussies. Oui, décidément, SCI est réussi.

GX 4000

88%

SEB

EDITEUR : OCEAN
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 17
SON : 16
PRIX : 300 FRANCS ENVIRON



Vous êtes le nouveau héros des temps modernes. Et comme tous les héros du monde, votre vie en dehors des divers exploits que vous pouvez accomplir se déroule de la manière la plus simple qui soit. Sept heures du mat' (j'ai pas de frissons), le réveille sonne, un Bzzz Bzzz retentissant sort alors du moniteur. A l'écran un dessin animé vous met alors tout de suite dans l'ambiance. Deux petites minutes d'adaptation pour sortir du coma somnolentes dans lequel vous étiez plongé, une cigarette matinale (la meilleure de la journée!) et hop, vous vous installez confortablement dans votre fauteuil pour mater les divers programmes qui sont proposés sur votre téléviseur rétro projecteur au look d'enfer (un Sony, très certainement). Après avoir zyeuté quelques chaînes sans grand intérêt, vous tombez en plein sur le bulletin d'information: une force étrangère essaye de conquérir votre planète. Une fois de plus, il va falloir que vous assumiez votre rôle de libérateur, et cela ne sera pas chose facile. Sorti de ce petit épisode qui à l'écran s'exprime sous la forme d'un dessin animé, qui s'il n'est pas le plus complexe est certainement le mieux animé de tous ceux que l'on ait pu voir sur CD Rom, Down Load II se déroule



DOWN LOAD II

comme un Shoot'Em Up horizontal tout à fait classique, à la différence près qu'à chaque fin de niveau (sauf à la fin du premier), d'autres scènes vous permettent de mieux connaître, de mieux sentir votre avancée dans le jeu. A part tout cet environnement qui donne tout de même à Down Load II une autre dimension par rapport à tous les jeux de tir ô combien nombreux de cette console, ce jeu de NEC Avenue se déroule d'une manière tout à fait habituelle. Quatre sortes d'armes qui peuvent toutes être sélectionnées au cours du jeu et à volonté en appuyant sur le bouton I du joystick, peuvent également en choisissant les options adéquates redoubler de force et de puissance. Sur votre chemin, vous rencontrez également des options permettant d'améliorer considérablement la célérité de

votre vaisseau spatial. Si certains d'être vous se dem a n d e n t encore si le CD Rom possède des capacités égales, supérieures ou inférieures à la Megadrive en matière de graphisme, ne vous en posez plus car à la seule vision du quatrième niveau, qui comporte une Venus de Milo cybernétique, ou du cinquième où des fresques mythologiques



servent de décors et de cachettes à des monstres sortant de partout, on a tout de suite compris que le CD Rom n'est plus le gadget qu'il était. Déformation d'écran en sinussoïde, scrolling horizontal sur plusieurs plans, tout est absolument



superbe. Un défaut toutefois : parfois, lorsque le nombre de sprites devient trop important à l'écran, le jeu a tendance à ralentir très légèrement, mais bon, on n'en tiendra pas rigueur aux programmeurs qui ont réalisé ici un excellent travail. Se déroulant sur une petite dizaine de tableaux, tous conclus par un "calamité" de fin, Down Load II est bourré de bonnes idées inusitées jusqu'à alors. Egalement doté d'une bande sonore tout droit issue des meilleurs 45 tours d'Iron Maiden et d'une réalisation somptueuse, ce Shoot'Em Up de NEC Avenue est une réussite sur toute la ligne, les yeux et les oreilles en prennent vraiment pour leur argent!

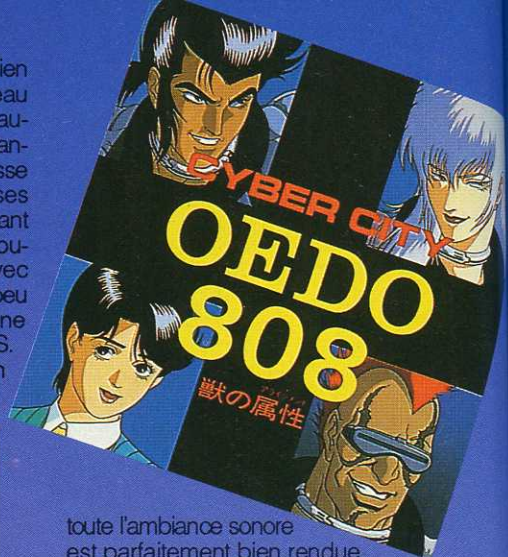
J'm DESTROY

EDITEUR : NEC AVENUE
 GRAPHISME : 19
 ANIMATION : 17
 MANIABILITE : 19
 SON : 20
 PRIX : 500 FRANCS ENVIRON
 VUE ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

★
 CD ROM
 PC ENGINE
92%

Ce n'est pas vraiment que cela fasse plaisir à dire, mais on se demande bien ce que Cyber City Oedo 808 vient faire en France. Pourquoi? Tout simplement parce que ce jeu d'aventure entièrement écrit en langue nipponne est là complètement injouable. A l'écran vous dirigez une homme de dimensions assez grandes par rapport à celles que l'on à l'habitude de voir sur cette console. Il arpente les rues d'une ville représentée "vu de trois quarts haut" animée d'un scrolling multi-directionnel sur un plan, et qui, au fur et à mesure de son avancée, doit interroger passants et habitants pour

acquiescer des informations afin de mener à bien son enquête. Eh oui, vous êtes dans la peau d'un de ces détectives du futur parti pour sauver le monde d'une domination abusive d'androïdes, dont l'intelligence moyenne surpasse celle de la plupart des humains. Les choses ne sont donc pas faciles pour vous, d'autant plus que toute votre enquête devra se dérouler dans une langue des plus étranges, avec des signes malheureusement encore trop peu clairs pour moi, pour que je puisse faire une étude plus approfondie de ce jeu de NCS. Par contre l'écoute du Compact Disc sur un lecteur autre que le CD Rom montre que



toute l'ambiance sonore est parfaitement bien rendue, on a même parfois l'impression d'être plongé au coeur d'Akira, un dessin animé japonais qui ne devrait pas tarder à apparaître au cinéma et que je vous recommande vivement. Voilà, pas la peine donc de s'attarder encore plus sur ce titre qui n'en vaut pas la peine, allez plutôt faire un tour du côté de Y's Ill ou de Down Load II ils en valent bien plus le coup.

J'm DESTROY



**EDITEUR : NCS
GRAPHISME : 14
ANIMATION : 14
SON : 19
PRIX : 400 FRANCS ENVIRON**

Tiens, mais voilà une idée intéressante...

Une course de Dragster sur console, et plus particulièrement sur PC Engine, une véritable première en la matière. Plus qu'une simple course de dragsters, Zero 4 Champ est également un véritable jeu d'aventure dans lequel vous devez gravir échelon après échelon, place après place pour devenir l'un des plus grands champions de votre équipe. Zero 4 Champ se présente comme un jeu d'aventure

Zero 4 Champ

ゼロヨンチャンプ

dans lequel vous devrez vaincre tous les adversaires qui vous seront présentés. Ce jeu de Media Rings vous permettra également, si vous ne voulez pas prendre part à la partie aventure, un jeu d'arcade dans lequel vous devrez confronter votre adresse dans la manipulation du levier de vitesse dans une course éfrénée contre la

montre. La principale difficulté de cette partie consiste uniquement à bien déterminer le moment précis de votre changement de vitesse et cet instant déterminera tout votre avenir sur les distances de 400 de 1000 mètres sur lesquels se déroule la course. Partant d'une idée plus qu'originale, puisque les simulations de conduite de dragsters ne sont pas légion dans le petit

clos des consoles de jeux, la réalisation de Zero 4 Champ en perturbera plus d'un puisque toute la partie aventure de ce titre se déroule en Japonais (et un de plus serais-je tenté de dire!). A part cela, pas grand chose à dire sur ce jeu pour le moins rébarbatif, si ce n'est que les divers graphismes proposés, y compris ceux de la course en elle-même, sont tout à fait convenables et font même honneur à une machine telle que la petite NEC.

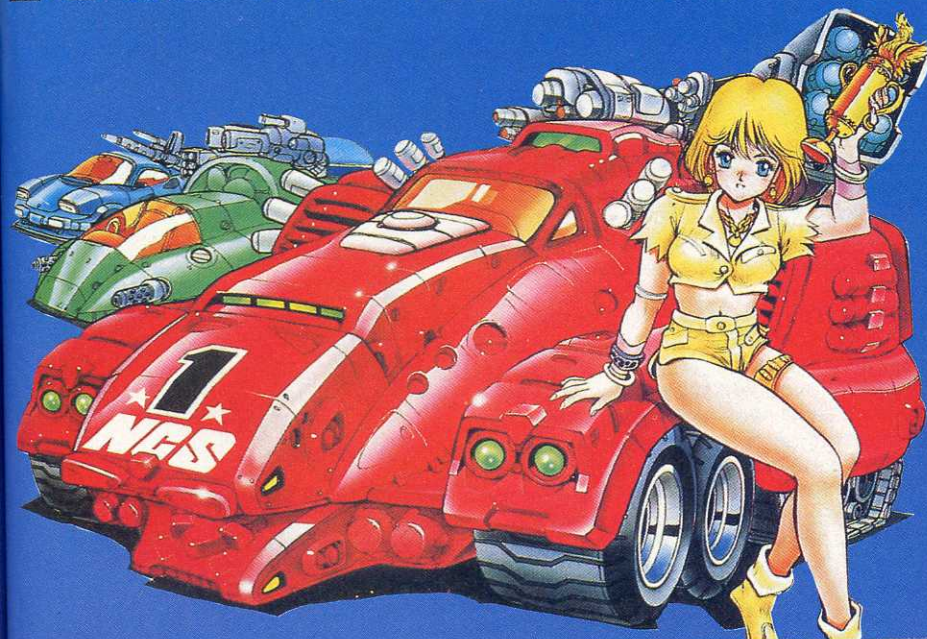
J'm DESTROY



**EDITEUR : MEDIA RINGS CORP
GRAPHISME : 17
ANIMATION : NON SIGNIFICATIF
SON : 15
MANIABILITE : 18
PRIX : 400 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ ULTIMA GAMES**



MOTO ROADER II



phisme moyen, Moto Roder II possède tout de même un défaut majeur. Si au cours des deux premières courses, on ne termine pas premier, il est carrément impossible d'essayer de rattraper "l'engin" en première position, ses "Customants" étant alors nettement plus performants que les vôtres. En conclusion, nous pourrions donc dire que si seul, Moto Roder II se révèle très vite lassant, à plusieurs c'est complètement hilarant (jolie, la rime!).

J'm DESTROY

★
PC ENGINE
à PLUSIEURS
84%

★
PC ENGINE
SEUL
65%



Bravo, je vous félicite bien bas. En effet, comme vous l'avez compris à la seule lecture du titre de ce jeu, Moto Roder II est la suite de Moto Roder. En fait, plus qu'une suite, Moto Roder II est pratiquement exactement similaire à la première mouture. Tout d'abord le jeu. Suivant pratiquement au millimètre près le déroulement de la première version, Moto Roder II est une course de voitures (d'engins devrais-je dire, puisque vous aurez le choix d'être aux commandes d'une voiture, d'un véritable char d'assaut fonçant à toute berzingue, ou d'un Hover qui est une sorte d'aéroglesseur futuriste) vue de haut et se déroulant suivant un scrolling multi-directionnel sur un plan. Le but étant bien sûr, et cela quelque soit le jeu de course que l'on a sous les yeux, de devenir le meilleur et de remporter le trophée final tant espéré. Pour y parvenir, à chaque course remportée ou non, une certaine somme d'argent (plus importante lorsqu'on est parmi les premiers) vous permet de customiser votre moyen de transport. Ainsi, vous aurez avant chaque course la possibilité de vendre (une option qui n'existait pas dans la première partie de ce jeu) ou d'acheter tout un attirail permettant d'accroître les capacités intrinsèques de votre engin de course. Parmi ceux-ci, notons deux catégories de "Customants" bien spécifiques. Certains tel que les moteurs, carrosseries ou pneus amélioreront soit la maniabilité (des pneus plus performants apportant une meilleure adhérence), soit la vitesse de pointe de votre véhicule (la carrosserie, permettant d'intensifier alors le coefficient de pénétration dans l'air (pour améliorer le coefficient de pénétration dans un hamster, il faut du sparadrap)). La seconde catégorie est toute différente puisque la grande majorité des options disponibles alors ont un but purement destructeur. Ainsi, vous pourrez choisir laser, grenades, pneu à pointe (comme dans James Bond) pour ralentir vos adversaires engagés avec vous dans cette course infernale contre la montre. Avant de devenir un maître à ce jeu, il vous faudra franchir les pièges inscrits sur huit cir-

EDITEUR: NCS CORP
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 18
SON: 15
PRIX: 350 FRANCS
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



COLUMNS

Le principe de Columns est très proche de celui de Tetris: il faut déplacer des pièces qui descendent dans un récipient. Toutefois, ces pièces comportent trois boules de couleurs différentes et ce n'est plus des lignes qu'il faut former, mais il faut aligner des boules de même couleur. A l'instar de Tetris, le jeu est facile au début et les choses ne commencent à se gêner que lorsque la vitesse de chute s'accroît dans les niveaux supérieurs.

Bien sûr, ce type de jeu ne se prête pas à des effets spectaculaires, mais la réalisation est tout à fait satisfaisante. Columns est un programme qui passionnera tous les fans de jeux d'action/réflexion, mais il est quand même dommage que cette version soit inférieure à celle de la Megadrive. En effet, contrairement à cette dernière, cette version ne dispose d'aucune variante et surtout, il n'est pas possible de jouer à deux. Cela dit, il est évident que ce programme est plus particulièrement destiné aux possesseurs de jeu est plus à sa place sur une console portable et d'autre part, il est possible de jouer à deux en reliant deux GT.

En conclusion, on peut dire que bien que cette version soit quelque peu décevante, c'est quand même ce qui se fait de mieux dans le genre sur cette console.

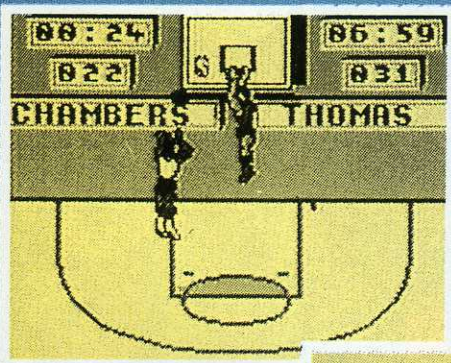
ALAIN HUYGHUES-LACOUR



A la suite du triomphe remporté par Tetris dans les salles d'arcade, Sega s'était empressé d'en réaliser une variante nommée Columns. Après les conversions Megadrive et Game Gear, Columns fait aujourd'hui son apparition sur PC engine et ce programme est d'autant plus le bienvenu que la PC engine est l'une des seules machines à ne pas disposer d'une version de Tetris.

EDITEUR: LASER SOFT
 GRAPHISME: 15
 ANIMATION: 15
 SON: 16
 MANIABILITE: 18
 PRIX: 350 F
 ENVIRON
 VU ET DISPO CHEZ
 ULTIMA GAMES

PC ENGINE
 82%



limitée par le temps. Le vainqueur sera bien évidemment celui qui aura réussi à marquer le maximum de points dans le temps imparti. Cette première option et l'option "tournoiement" sont les deux plus intéressantes puisqu'elles vous permettent de vous mesurer soit à la machine, soit à un

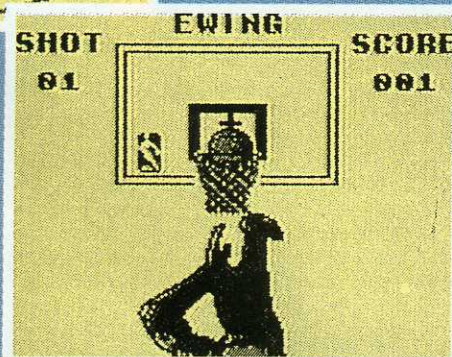
ALL-STAR CHALLENGE

Après In Your Face, All Star Challenge est le second jeu de basket-ball disponible sur Gameboy. Tout comme ce dernier, cette simulation peut également se jouer à deux, mais pour ce faire il faudra comme à l'habitude posséder deux Gameboy ainsi que deux cartouches de All Star Challenge.

Se déroulant de la même façon, c'est-à-dire que le panier est vu de face et que les deux adversaires se déplacent dans la zone de la raquette, All Star Challenge possède néanmoins quelques arguments qu'il peut faire valoir.

Dès le départ, ce jeu offre au joueur la possibilité de choisir entre cinq types de jeux différents.

Le premier, le "one on one", permet d'affronter son adversaire dans une partie libre

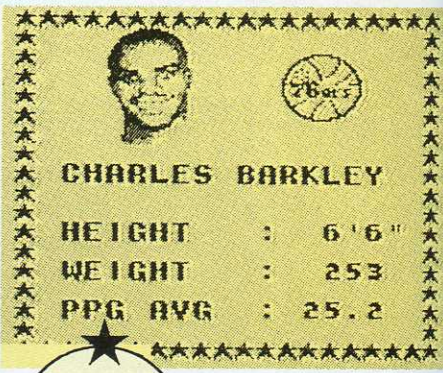


règles du vrai basket, All Star Challenge reste un jeu intéressant bien qu'un peu rébarbatif au départ. Durant le jeu par exemple, on ne connaît pas toujours les facteurs qui permettent à la balle de rentrer ou non dans le panier.

Assez joliment réalisé et sans fioritures graphiques inutiles, All Star Challenge est un jeu correct qui ne vous transportera tout de même pas de joie.

J'm DESTROY

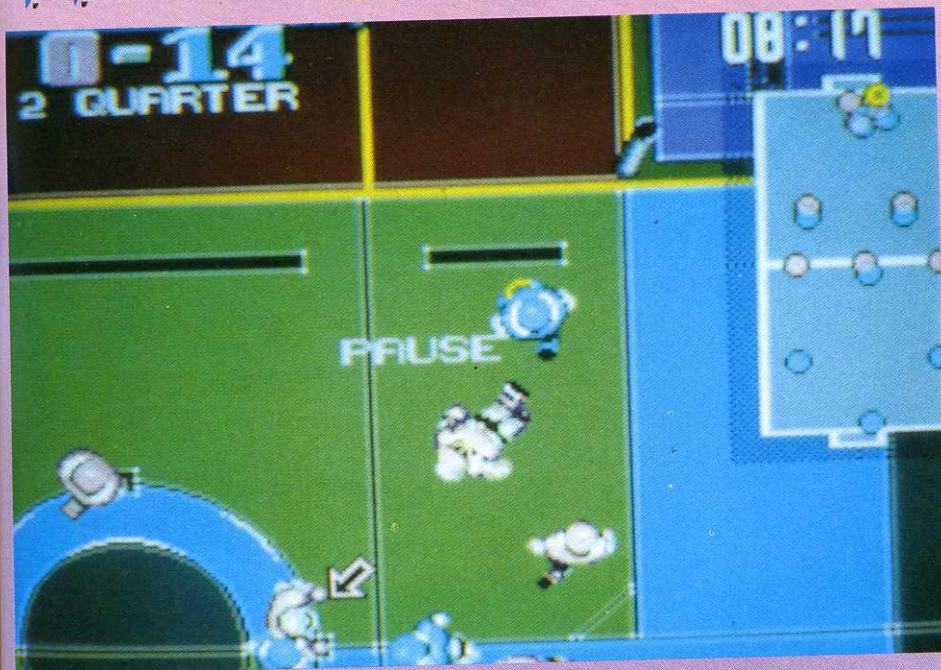
ami. Les trois autres options vous aideront à améliorer la précision de vos tirs en conditions de jeu réel. Seule différence: vous êtes seul sur le terrain et donc la peur de se faire voler la balle n'a plus de raison d'être. Malgré une certaine simplification des



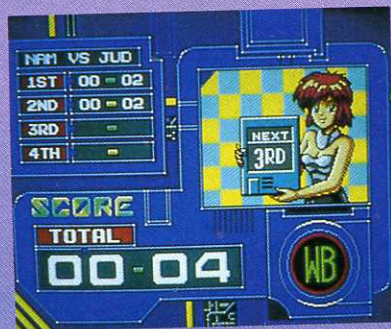
GAMEBOY
 70%

EDITEUR: L.JN.LTD
 GRAPHISME: 15
 ANIMATION: 16
 MANIABILITE: 17
 SON: 13
 PRIX: 250 FRANCS ENVIRON
 VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

WRESTLEBALL



Il y a bien maintenant trois ou quatre ans, un jeu faisait rage sur micro ordinateurs ludiques 16 bits. Ce jeu programmé par les Bitmaps Brothers mettait le joueur dans la peau d'un joueur de football futuriste c'était Speedball. Bien connu de tous les amateurs, cette réalisation avait réellement soulevé l'enthousiasme de toute la profession et de tous les possesseurs de ces bécanes (St et Amiga). Si je vous raconte ça c'est pas pour vous vanter les qualités de ces bécanes, loin de moi cette idée parce qu'entre nous elles n'arrivent pas à la cheville de la Megadrive (Dieu ait leur âme!), mais tout simplement parce que **Wrestleball** est une repompe quasi intégrale de Speedball. En fait ce jeu de Namcot est à mi-chemin entre le football américain et le rugby puisque pour marquer un nombre maximum



de points vous devrez franchir avec la balle la ligne de but adverse. Dans le football que nous connaissons dans nos régions, pour marquer un point par exemple vous pouvez tirer à distance sur une plaque rectangulaire, alors que dans ce jeu de baston aucune règle sérieuse ne gère ce jeu pour le moins brutal. Pour s'emparer de la balle, vous pourrez vous précipiter sur votre adversaire, le bastonner à grands coups de poings dans la gueule, le destabiliser en lui faisant un croc-en-jambe des familles. Bref dans **Wrestleball** tous les coups sont permis pour enfoncer l'adversaire le plus

profondément possible. Juste après la petite intro en forme de dessin animé, qui toutefois ne restera pas dans les annales des jeux vidéos, un menu vous permet de choisir six options. La première option vous permettra d'affronter sept équipes dans une lutte presque à mort pour l'obtention du titre de champion du monde. La seconde option vous donnera l'occasion de vous mesurer contre une équipe que vous aurez au préalable sélectionnée pour un match soit disant "amical". Dans le mode "2P Versus", vous aurez la possibilité d'affronter non plus un joueur dirigé par la console, mais par un de vos amis ce qui est toujours bien plus rigolo et bien plus riche qu'un jeu contre l'ordinateur seulement. Dans l'option "Battle Royal" pour un ou deux joueurs il faudra démontrer votre bra-

voure en affrontant vos adversaires dans un duel sanglant sans ballon, dans lequel votre unique but n'est alors que de liquider la force ennemie. Enfin la dernière option vous permettra de choisir la durée du match, la sélection automatique du tir ou non ainsi que deux types d'attaque. Se déroulant de la même façon que Speedball, c'est à dire que toute l'action est vue de dessus, contrairement à ce dernier **Wrestleball** est animé d'un scrolling multi-directionnel permettant au jeu d'occuper une plus grande surface. Durant le match un scanner placé en haut et à droite de l'écran permet au joueur de connaître à chaque instant la position des joueurs adverses et de la balle par rapport au terrain à chaque instant. D'une maniabilité somme toute assez moyenne (on a souvent beaucoup de difficulté à faire exactement ce qu'on veut), **Wrestleball** perd beaucoup de sa crédibilité en raison du peu de choix qui est offert lorsqu'on possède la balle. Très difficile à manoeuvrer au début, **Wrestleball** reste un jeu moyen, très en dessous de ce que l'on espérait et qui souffre énormément de la comparaison avec la version originale des Bitmaps Brothers.

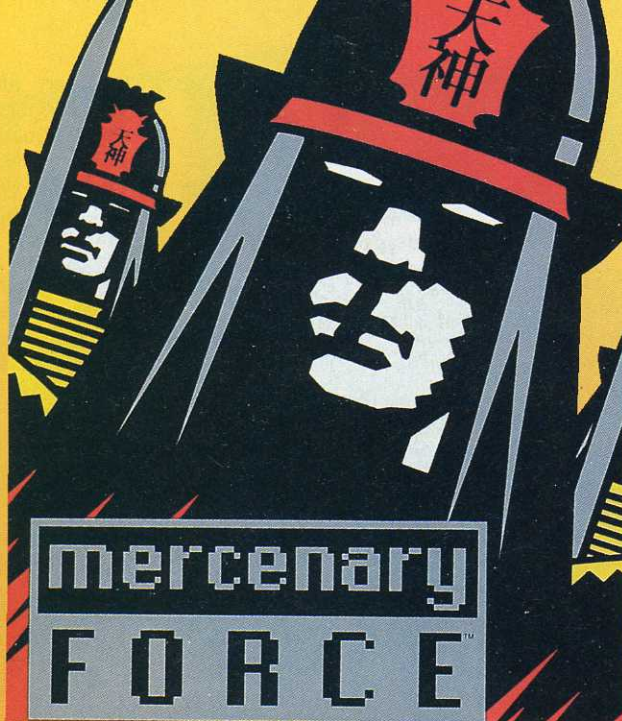
J'm DESTROY

★
MEGADRIVE
70%

EDITEUR: NAMCOT
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 13
SON: 15
PRIX: 400 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ
ULTIMA GAMES
DISPONIBLE SUR MEGADRIVE
JAPONAISE



Dans Mercenary Force, vous êtes à la tête de l'une des plus importantes confréries du Japon antique. Formée de paysans, de samourais, de ninjas, d'esclaves ou de magiciens, cette confrérie s'est vu confier une mission hautement délicate: débarrasser le monde libre de la domination du prince des ténébres. Bien décidé à faire respecter la loi, trois de vos fidèles qu'il faudra choisir parmi les membres de votre confrérie vous accompagneront et vous aideront dans votre lourde tâche. Dissimulé derrière ce scénario qui sort de l'ordinaire, Mercenary Force n'est autre qu'un Shoot'em Up à scrolling horizontal. A l'écran, vous dirigez constamment quatre personnages qui possèdent tous des goûts, des pouvoirs, des points de vie et des armes différents et qui suivent tous les ordres que vous donnez au chef



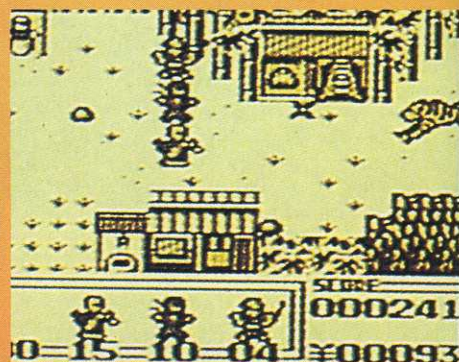
nez au chef de la bande par le biais du joystick. Leur configuration d'attaque peut d'ailleurs se modifier de quatre manières en fonction de

l'adversaire rencontré et de votre pression sur la touche B de la console. Pour libérer la terre du Prince des Ténébres vous devrez affronter 54 types de monstres différents. Une fois détruits, ces monstres libéreront une certaine somme d'argent qui vous permettra d'acheter potions magiques, nourriture, armes et points de vie supplémentaires. Graphiquement moyen, on est loin des splendeurs de Dragon's Lair, Mercenary Force présente tout de même un fort bon scrolling horizontal qui fait plaisir à voir. Mené à un rythme d'enfer, dans lequel l'action rapide prend le pas sur les calculs, ce jeu de Meldac est doté d'une maniabilité et d'une bande sonore toutes deux fort agréables. Un bon jeu de tir qui change des sempiternelles batailles de l'espace.

J'm DESTROY



EDITEUR : MELDAC
 GRAPHISME : 15
 ANIMATION : 14
 SON : 14
 MANIABILITE : 16
 PRIX : 250 FRANCS ENVIRON



BIG RUN

Au début, la plupart des articles écrits sur la Super Famicom et sur ses jeux (à l'exception de deux ou trois), vantaient les innombrables qualités de cette machine, qualifiées par tous d'exceptionnelles et de révolutionnaires. Quelques semaines se sont écoulées depuis lors et Big Run, la célèbre course de voiture participant au Paris-Dakar, est arrivée. Et boudiou, quelle surprise. Jamais, je dis bien jamais, je n'aurais cru que Nintendo puisse laisser faire une telle horreur sur sa machine. Autant vous mettre tout de suite au parfum, Big Run est une véritable insulte aux quelques privilégiés qui ont investi leurs menus deniers dans la console seize bits de Nintendo. En un mot, c'est NUL. Il est extrêmement rare que je m'emporte de cette façon sur un titre, mais franchement j'ai vraiment l'impression qu'on nous prend pour des vaches à lait. Si effectivement Big Run est une course de voitures assez originale, puisqu'elle se déroule à la fois sur des pistes bien tracées et en plein cœur du désert, où vous devrez vous diriger avec le seul radar mis à disposition par votre ordinateur de bord, tout ce qui est réalisation est bâclé. Le défilement de la route par exemple est lent et saccadé. L'effet de pente et des diverses sinuosités, que les programmeurs ont essayé de rendre en employant les différentes techniques de zoom propres à la machine, est ridicule et malvenu. Le graphisme de votre voiture ainsi que ceux de vos adversaires sont tellement grossiers qu'on les croirait tout



droit sortis de la NES (NESmaniaques, excusez-moi pour cette comparaison, peut-être un petit peu vexante pour vous, mais qui est pourtant tellement vraie!). Le programme est même tellement buggé que vous pouvez carrément rentrer dans un adversaire sans que votre véhicule n'en souffre le moins du monde. Seules, les musiques restent fidèles

EDITEUR : JALECO
 GRAPHISME : 06
 ANIMATION : 07
 SON : 17
 MANIABILITE : 18
 PRIX : 500 FRANCS



à l'image que l'on se fait de la Super Famicom. Voilà, vous êtes au courant: Big Run, c'est une BIG escroquerie.



FATAL

LABYRINTH

EDITEUR:
SEGA
GRAPHISME: 13
ANIMATION: 15
SON: 13
DIFFICULTE: 16
PRIX: 450 FRANCS
ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA
DISPONIBLE SUR MEGADRIVE
FRANCAISE ET JAPONAISE



tidien. A l'exception de la page de présentation, qui elle est d'une qualité tout à fait honorable, les graphismes de Fatal Labyrinth ne sont pas à s'en dévisser la tête. Doté de bandes sonores en dessous de la moyenne des autres productions sur cette console, Fatal Labyrinth est beaucoup plus prenant une fois que l'on est plongé dans le feu de l'action qu'au premier coup d'œil. En définitive et malgré une certaine monotonie de l'action, cette produc-

Dragonia, le château des ombres, est sorti de la malédiction qui lui a été lancée quelques décennies avant le début de cette histoire. Les goules enfouies dans les profondeurs ténébreuses des oubliettes ont ressuscité et

volé le Gobelet sacré, la source de la lumière. Sans elle, le monde retournera à la torpeur qui était la sienne auparavant.

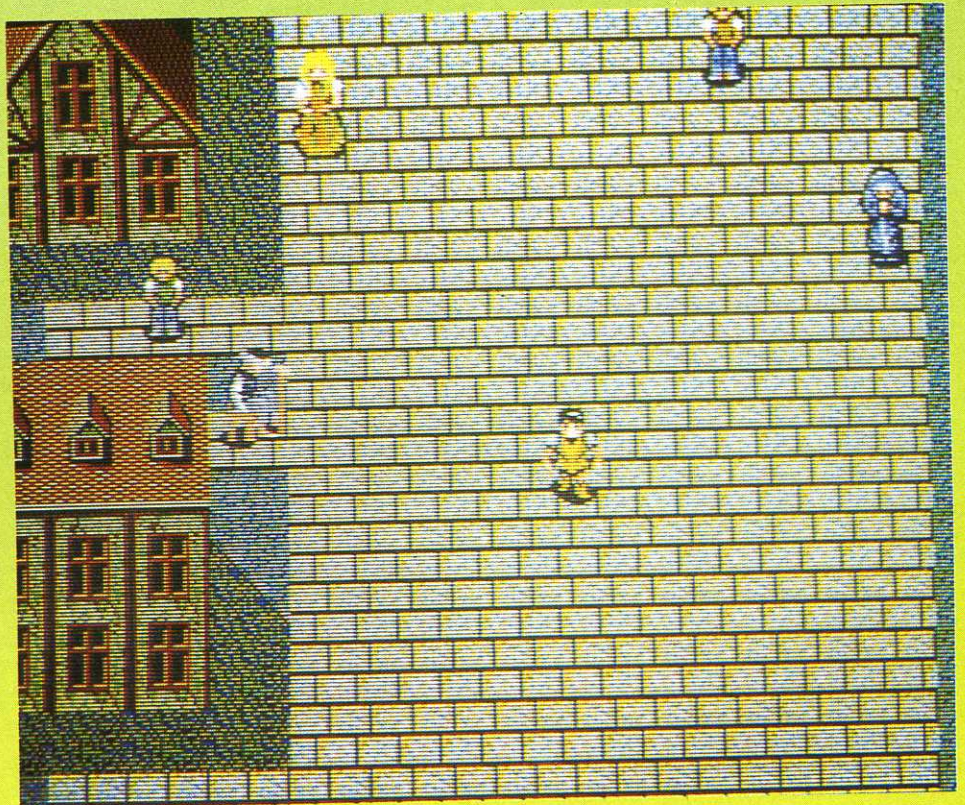
Dans Fatal Labyrinth, vous jouez le rôle de Trykaar, un jeune courageux petit bonhomme sans peur et sans reproche, dont les liens de parenté avec le preux Chevalier Bayard sont encore méconnus, qui se propose comme volontaire pour retrouver le gobelet disparu. Avant son départ pour Dragonia, les gens de son village lui souhaitèrent bonne chance et lui donnèrent quelques conseils pour ne pas se faire tuer dès les premières rencontres dangereuses. Après avoir traversé une forêt hantée par des monstres tout droit issus des plus grands films d'horreur, le jeu commence à l'entrée principale du château. Une fois à l'intérieur, enfer et damnation, Trykaar se retrouve face à un gigantesque labyrinthe fait de pièces et d'innombrables couloirs. Pour retrouver le gobelet sacré, vous devrez traverser une trentaine de niveaux, vaincre une quarantaine de monstres immondes, affronter les pires dangers. Bref, pour retrouver le gobelet saint, vous devrez vous surpasser.

Pour vous aider dans votre lutte qui n'a de limite que votre niveau de points de vie (caractérisé par un compteur à l'écran), vous pourrez au gré de vos rencontres engranger neuf types d'armes et de pouvoirs. Boucliers, armures, heaumes vous protégeront contre les diverses attaques ennemies que vous pourrez subir. Des parchemins magiques pourront désorienter certains monstres pendant un court instant ou éclairer certaines parties du château encore plongées dans l'obscurité. Des sceptres récupéreront sur certains cadavres vous permettront de distiller des pouvoirs tels que la foudre, le feu, ou la glace sur les plus récalcitrants de vos adversaires. Des options magiques présentes aux détours de

certains couloirs vous redonneront un peu de force pour continuer la lutte. Toute l'action est vue du dessus avec un scrolling multidirectionnel permettant de découvrir les salles, qui en général s'illuminent sur votre passage. Toutefois, Fatal Labyrinth se révèle un petit peu trop monotone dans son déroulement. Niveau après niveau, même après salle, l'action reste toujours la même et tuer des monstres devient votre lot quo-

tion de Sega mérite le détour, d'autant plus que les jeux de rôle sur Megadrive ne sont pas légion. Ah oui, j'allais oublier: si vous possédez une Megadrive japonaise, tous les textes seront en nippon. Seuls les possesseurs de la Megadrive distribuée par Virgin ou de la Genesis (américaine) pourront bénéficier de textes en anglais.

J'm DESTROY



F-1 SPIRIT

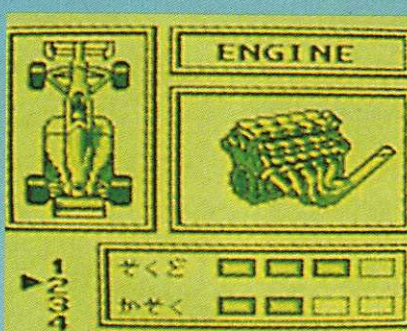
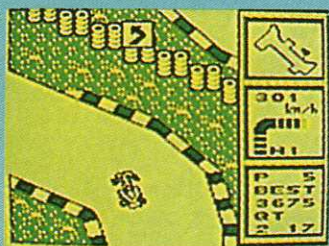


sur lequel vous allez concourir, deux types d'ailerons ainsi que trois formules de jeu. Chacune de ces formules vous permettra de participer à un championnat du monde sur 25 courses, à un championnat régional sur cinq courses, ou encore à un championnat national sur huit courses. Bien plus complet dans ses différentes phases d'options que F1 Boy, F1 Spirit est également bien plus agréable dans sa manipulation et dans la gestion des adversaires qui ne vous bousculent pas sur les bas-côtés du circuit à chaque déplacement. Graphiquement simple, ce jeu de Konami ne décevra ni les amateurs de la marque, ni les fervents amateurs de courses automobiles, ce jeu étant en tout point impeccable.

J'm DESTROY



EDITEUR: KONAMI
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 18
SON: 17
PRIX: 250 FRANCS



Dans Consoles News du mois dernier, nous avons déjà testé une course de voitures: F1-Boy. Si je vous parle de ce titre, c'est que F1 Spirit reprend non seulement le thème de ce dernier, mais également le même type de représentation graphique "vu du dessus", avec un scrolling multi-directionnel permettant d'animer le tout. Bien que très proche du jeu de Lenar (l'éditeur de F1 Boy), F1 Spirit apporte de très grandes modifications par rapport à ce dernier. La première d'entre elles c'est la possibilité de jouer à quatre simultanément par le biais

d'une interface se connectant sur le port d'extension de la Gameboy. Malheureusement cette interface n'est pas livrée avec le jeu, il faudra donc vous la procurer en supplément. N'hésitez tout de même pas, ça vaut réellement le coup: à quatre on se fend la poire comme jamais. Mis à part cette particularité, tout à l'honneur de Konami qui ne nous déçoit que très rarement, F1 Spirit est un jeu très complet. Grâce à divers menus (en japonais), vous pouvez choisir trois types de voitures - allant de la F3000 à la F1 - trois boîtes de vitesses, deux types de transmissions, quatre types de pneus que vous devrez choisir en fonction du circuit

L-DIS



Load II, les dessins présents dans ce jeu de tir sont gais et distrayants. Mais il faut tout de même bien avouer qu'on est assez loin des meilleures productions du genre.

Ce n'est qu'au niveau sonore que L-Dis prend toute son ampleur. Toutes les musiques et tous les sons (même ceux liés aux explosions des vaisseaux ennemis une fois touchés) proviennent du CD-Rom, fait suffisamment rare pour qu'il soit signalé. Durant le jeu on retrouve dans ce titre de NCS toutes les options qui ont fait la joie des petits et des grands amateurs d'action pure et dure. Ainsi le poisson qui vous sert ici de vaisseau spatial peut se voir flanqué de deux, trois ou quatre modules qui le protégeront non seulement des tirs ennemis mais qui pourront également venir enrichir sa bibliothèque de rayons laser et de tirs en tous genres. Assez complet dans cette panoplie, L-Dis



ne convainc cependant pas le joueur acharné, qui aujourd'hui demande peut-être plus à un Shoot'Em Up qu'il y a encore quelques mois, surtout quand celui-ci est sur CD Rom. Malgré tout, L-Dis demeure un bon jeu de tir qui a sa place parmi votre logithèque de jeux laser.

J'm DESTROY



EDITEUR: NCS
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 17
SON: 20
PRIX: 450 FRANCS ENVIRON

Arrivé in extremis à la fin du bouclage de votre mag préféré (un peu d'auto-satisfaction n'a jamais tué personne!), L-Dis est le second Shoot'Em Up du mois disponible sur le CD Rom de la PC Engine. Bien que L-Dis se déroule à peu près de la même manière que Down Load II (également testé dans ce numéro) un scrolling horizontal sur plusieurs plans permettant au joueur d'avancer à travers les six niveaux que comporte ce CD, son approche et surtout son environnement sont tout différents. Les graphismes par exemple tranchent littéralement avec la production précédente. Bien plus mignons et infantiles que ceux de Down

SODIPENG PC ENGINE



SUPER GRAFX + 1 JEU
1990,00 Frs



PC ENGINE GT
+ 1 JEU
2490 Frs



CORE GRAFX + 1 JEU
999,00 Frs



CD ROM
2990 Frs



POPULOUS

"JAMAIS UN JEU N'A ATTEINT UNE SI GRANDE PERFECTION..."



DISPONIBLE SUR CORE GRAFX

"Bref, une adaptation de qualité qui brillera longtemps au firmament des oeuvres de qualité!.." *Sylvain MICRONEWS*



SODIPENG

BP 2 56200 LA GACILLY
Tél: 99.08.89.41 Fax: 99.08.82.67

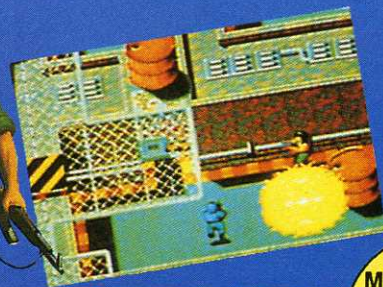
Pour ceux qui l'ignorent, signalons tout de suite que Airwolf est le titre américain de la série télévisée Super Copter. Dans ce programme, vous tenez donc le rôle de Super Blaireau (je ne me souviens pas du nom du pilote, faut dire que je ne regarde jamais cette série) et vous partez aux commandes du Super Copter pour accomplir des super missions. Vous travaillez pour de l'argent (il n'y a que le super pognon qui vous intéresse), aussi les différentes missions qui vous sont proposées sont plus ou moins bien payées selon leur difficulté. En fait, il s'agit toujours d'effectuer un raid contre les troupes d'un quelconque dictateur, afin de libérer un prisonnier. Chaque mission se décompose en trois séquences: à bord du Super Copter, vous affrontez les escadilles ennemies, une fois arrivé sur la base vous partez à pied à la recherche du prisonnier et enfin, vous re-

Super AIRWOLF

montez à bord du Super Copter pour rentrer à la super maison. La première et la dernière séquence sont des shoot'em up à scrolling vertical, qui ressemblent comme deux gouttes d'eau à Tiger Heli, tandis que la seconde est une variante de Commando. La seule originalité d'Airwolf repose sur le mélange entre deux

types de jeux super connus et les programmeurs ne sont pas gênés pour pomper directement les routines des vagues d'attaque de Tiger Heli. Comme dirait Super Destroy, y a pas de quoi se dévisser les cheveux (ou un truc comme ça!). Airwolf est un jeu super moyen.

Alain HUYGHUES-LACOUR



★ MEGADRIVE

73%

EDITEUR : KYUGO
 GRAPHISME : 16
 ANIMATION : 16
 SON : 14
 MANIABILITE : 16
 PRIX : 450 F ENVIRON
 DISPO SUR MEGADRIVE JAPONAISE
 VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

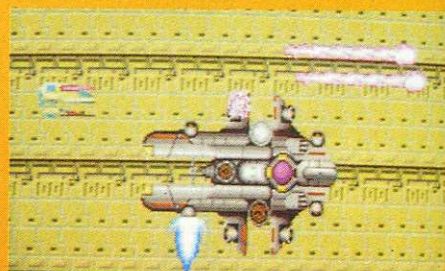
HELLFIRE

Atendu par tous les heureux possesseurs de CD-Rom depuis son annonce dans les previews de Consoles News, Hellfire est un jeu qui sur Megadrive avait fait ses preuves et avec Thunder Force III était même devenu le Shoot'Em Up à scrolling horizontal de référence. C'est donc avec une certaine appréhension que je place le CD sur son support et que j'appuie sur le bouton Run du joystick. Les choses commencent plutôt bien, avec un très bon dessin animé éhonté retraçant l'histoire de ce jeu. Ce n'est que lorsque que votre vaisseau-mère apparaît à l'écran et que le jeu commence pour de bon qu'on commence à déchanter. Certes, au niveau sonore, pas grand-chose à reprocher à la

qualité des diverses sonorités présentes ici, si ce n'est que pour la plupart, elles sont toutes assez proches. Les graphismes par exemple sont simplifiés au maximum, l'animation du vaisseau que vous dirigez à travers six niveaux n'est pas vraiment fantastique, on se demande même ce qui a bien pu se produire au sein des programmeurs de chez NEC Avenue pour nous sortir un jeu aussi pitoyable. Certes, au niveau du jeu et des options en armement du vaisseau, on retrouve les principales qualités qui ont fait sa gloire sur Megadrive. Mais là s'arrêtent les ressemblances. Alors que sur la console seize bits de Sega les scrollings étaient en général à vitesse variable, ici que dalle, tout est lent et monotone. En fait, le seul "plus" que possède cette version c'est la possibilité de jouer à deux simultanément à l'écran, une première pour le CD Rom.

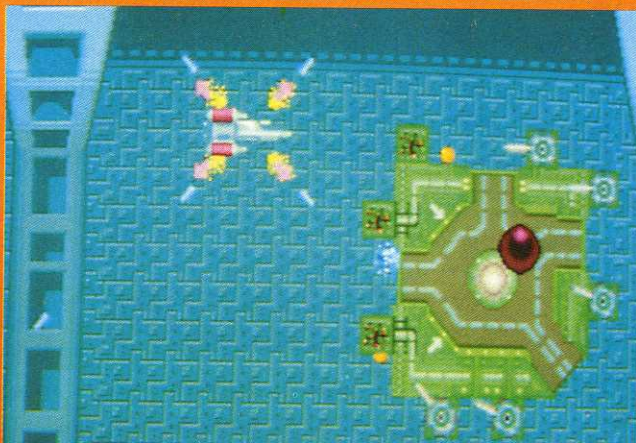
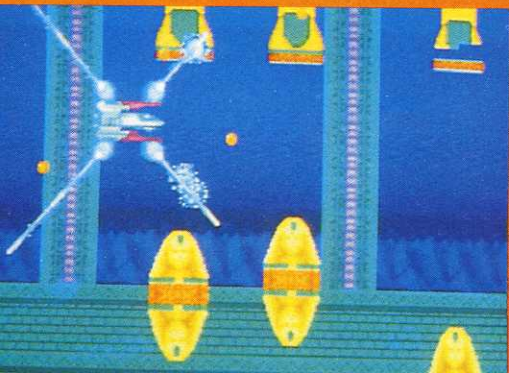
Un jeu qui reste tout juste dans la moyenne.

J'm DESTROY



EDITEUR : NES AVENUE
 GRAPHISME : 14
 ANIMATION : 13
 SON : 17
 MANIABILITE : 18
 PRIX : 450 F ENVIRON

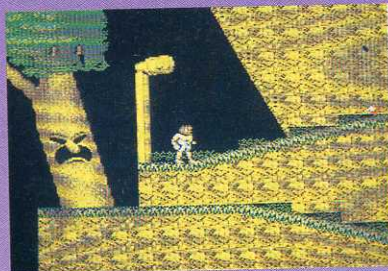
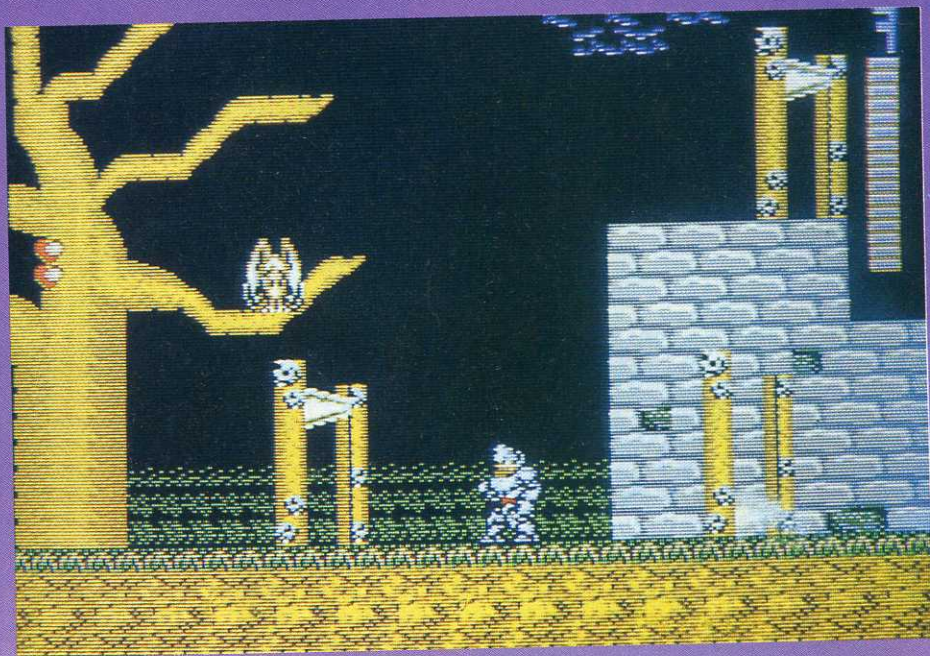
★ PC ENGINE
 CD ROM
 72%



Ghouls'n Ghosts

Près d'un an après la version Megadrive, ce grand jeu d'arcade de Capcom fait enfin son apparition sur la Master System. Dans Ghouls'n Ghosts on retrouve avec plaisir le chevalier Arthur, qui avait libéré la belle princesse Tamara des griffes d'un sorcier diabolique. Arthur est sans doute très brave, mais il ne semble pas être très malin, car il s'est fait enlever la princesse une nouvelle fois. Mais ne l'accablons pas trop, puisque cela nous permet de partir avec lui dans une nouvelle quête pleine de dangers. Comme la précédente, cette nouvelle aventure se déroule dans un univers digne des grands films d'épouvante. Les zombies qui sortaient de terre dans le premier épisode laissent la place à des spectres armés de faux et pour faire bonne mesure, des guillotines en plein délire menacent de vous décapiter, tandis que les vautours attendent que vous passiez sous leur arbre pour vous voler dans les plumes. Vous n'êtes pas au bout de vos peines car vous allez affronter une belle galerie de monstres tout au long de cette macabre aventure.

Au début, vous disposez d'un javelot que vous lancez pour abattre vos agresseurs, mais vous découvrirez d'autres armes par la suite. Ne vous emballez pas, il n'est pas évident de ramasser systématiquement toutes les armes qui se présentent car elles ne sont pas toujours efficaces. La dague, par exemple, frappe vite et loin, tandis que les flammes n'ont qu'une portée très courte, ce qui peut vous mettre dans de fâcheuses situations. Vous disposez également de différentes sortes de magie, qui peuvent se révéler très utiles dans certains cas. De plus,



il est important d'ouvrir les coffres disposés sur votre chemin car ils peuvent receler des objets utiles, même si la plupart du temps ils laissent apparaître un redoutable magicien éhonté. Lorsque c'est le cas, vous ne disposez que de quelques secondes pour lui faire la peau avant qu'il ne vous transforme en canard boîteux ou en vieillard sénile.

Dans l'ensemble cette conversion reprend la plupart des ingrédients du jeu d'arcade, bien qu'il n'y ait que cinq niveaux. Toutefois, on découvre également quelques innovations qui ne figuraient pas dans le programme original, comme un niveau d'énergie représenté par des cœurs, divers équipements magiques, différents types d'armures et de casques, ainsi que des chaussures qui vous permettent d'aller plus vite. Cette version est très réussie graphiquement, mais on ne peut hélas pas en dire autant de l'animation. En effet, votre personnage se déplace trop lentement (particulièrement dans certaines séquences) et surtout, il ne réagit pas au quart de tour. Il faut compenser cette lenteur de réaction en anticipant sur les mouvements de vos adversaires, ce qui est particulièrement gênant dans ce type de jeu. Ghouls'n Ghosts aurait pu être un joyau de la Master System, mais ce n'est qu'un bon jeu à cause de sa lenteur. Mais vous serez quand même séduit par l'atmosphère glauque de ce jeu, ainsi que par la variété de l'action.

Alain HUYGHUES-LACOUR



EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 18
ANIMATION : 13
SON : 15
MANIABILITE : 13
PRIX : 250 FRANCS ENVIRON



VERYTEX



Je vous passerai l'histoire de Verytex, avec tous les détails sanglants et affreux qu'elle comporte, elle n'en vaut vraiment pas la peine, d'une part parce que c'est une ressuçée à deux francs de toutes les histoires de Shoot'Em Ups qui sévissent dans les circuits intégrés de nos petites consoles, mais aussi parce que comme d'habitude celle-ci pourrait choquer les oreilles des plus jeunes d'entre vous.

C'est pas gentil, ça, de prendre soin de vous comme ça? Ouais, c'est bien ce qu'il me semblait.

Déjà présenté en avant-première exclusive dans le dossier sur le Japon (Joystick n° 11), Verytex est un Shoot'Em Up éhonté à scrolling vertical se déroulant sur un total de six niveaux. Assez complet dans son armement qui peut s'enrichir de missiles à tête chercheuse, d'options permettant de gagner de la célérité (NDLR: ça veut dire vitesse, Jean-Marc a dû bouffer un dictionnaire à la suite d'un pari stupide), de projectiles tournoyant dans tous les sens avant d'atteindre leur but, etc... Verytex est également un jeu où l'action et la rapidité priment. Si vous connaissez Aleste, vous n'aurez pas grand mal à imaginer ce que peut donner ce jeu d'Asmik (qui soit dit en passant est également prévu sur Super Famicom, d'ici à la fin de l'année). En tout six options différentes vous permettront de détruire plus rapidement et de customiser votre vaisseau spatial. Nettement moins impressionnantes que les armes des meilleurs jeux sur cette machine, celles de Verytex donnent tout de même au joueur de nombreuses possibilités d'enrichissement.

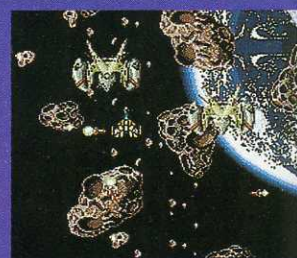
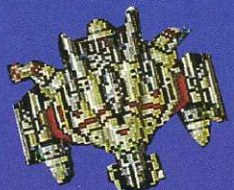
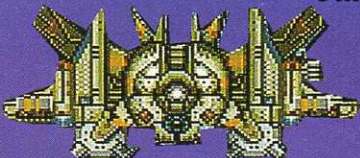
Et c'est tant mieux. Car un Shoot'Em Up sans armes qui débordent de l'écran est un Shoot'Em Up qui ne vaut pas un cblu!

Spectaculaire dans sa réalisation, on retrouve par exemple des scrollings verticaux sur sept plans, ce qui n'est pas rien, Verytex est également, au niveau du jeu, parfaitement bien dosé. L'animation des divers monstres, comme ceux qui se déploient autour de vous en formant une corolle d'acier, un peu à la manière de R-Type, qui surgissent de partout, est fluide et rapide. En tout, il vous faudra affronter une vingtaine de monstres y compris ceux qui concluent la fin de chaque niveau pour venir à bout des six mondes à conquérir.

Au niveau du jeu proprement dit, Verytex est également très sympathique.

Agrémenté par des musiques digitalisées qui pourraient presque faire concurrence à Jean-Michel Jarre (toutes proportions gardées, bien évidemment), ce Shoot'Em Up à scrolling vertical plein écran d'Asmik est un très bon produit, juste un ton en dessous d'Aleste, ce qui est déjà une référence.

J'm DESTROY



En vérité je vous le dis, Verytex est une daube. C'est une bavure, une nullité flagrante, un shoot up de quinzisième zone. On en a déjà vu des milliers comme celui-là est si vous investissez vos économies dans ce nanar, vous allez être déçus du voyage. Notre Destroy préféré lui donne 85 %, pour moi ça vaut pas plus de 60 %, mais on va pas se fâcher pour ça !

A.N.L.

MEGADRIVE

85%

EDITEUR : ASMIK
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 17
SON : 19
MANIABILITE : 19
PRIX : 400 FRANCS ENVIRON
DISPO SUR MEGADRIVE JAPONAISE
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

NEC

AVENGER

Pour avoir toutes les armes haut, droite, bas, gauche, bouton II haut, gauche, bas, droite, bouton I appuyez sur RUN.

-armes et invincibilité haut, droite, bas, gauche, bouton II haut, gauche, bas, droite, bouton I haut, droite, bas, gauche, bouton II haut, gauche, bas, droite, bouton I appuyez sur RUN.

(Ney Jean-Antoine).

VIOLENT SOLDIER

-Select du son, appuyez sur les boutons:

II/II/II/II + RUN.

-10 crédits

appuyez sur haut, bas, gauche, droite + RUN.

-power maximum

bas, gauche, haut, droite + RUN.

-invulnérable

appuyez sur I/II puis 8 fois sur haut, gauche, bas, droite + RUN.

(Ney Jean-Antoine).

ALICE

Appuyez sur I puis gauche, bas, bas, select, droite, bas, droite + RUN.

Pour 10 crédits.

-le son (sélection)

appuyez sur II, droite, I, droite, I, bas, droite, droite + RUN.

-droite, gauche, II, droite, gauche, droite, I, haut + RUN.

(Ney Jean-Christophe).

FINAL BLASTER

Pour le SOUND TEST, au titre de présentation faites BAS, SELECT, I, II et RUN simultanément.

(Bezon Philippe).

F1 CIRCUS

Pour choisir son circuit, lors du choix de l'écurie, appuyez sur le bouton II puis sans le relâcher sur le bouton I.

(Bezon Philippe).

LYNX

XENOPHOBE

Voici la liste des selfs destructeurs:

Base 11:émeu étage à droite.

Base 13:2ème étage à droite.

Base 15:tomber dans le trou à gauche.

Base 17:aller à gauche au 1er étage.

Base 18:émeu étage à droite.

Base 20:2ème étage à droite.

Base 22:tomber dans le trou à gauche.

(Cédric LOUBERE)

GAMEBOY

FLAPPY SPECIAL

Pour commencer au niveau désiré, faire les codes suivants (en mode A):

niveau 2:A20F
niveau 3:A307
niveau 4:A3GB
niveau 5:A309
niveau 6:A40C
niveau 7:A60C
niveau 8:A704
niveau 9:A7G8
niveau 10:A7OE
niveau 11:A80D
niveau 12:AA0D
niveau 13:AB05
niveau 14:ABG9
niveau 15:ABOF
niveau 16:AC02
niveau 17:AE02
niveau 18:AF0A
niveau 19:AFGE
niveau 20:AF0C
niveau 21:AG03
niveau 22:AI03
niveau 23:AJ0B
niveau 24:AJGF
niveau 25:AJ0D
niveau 26:AK00
niveau 27:AM00
niveau 28:AN08
niveau 29:ANGC
niveau 30:AN02
niveau 31:AO01
niveau 32:AO01
niveau 33:AR09
niveau 34:ARGI
niveau 35:AROG
niveau 36:AS06
niveau 37:AV05
niveau 38:AV0E
niveau 39:AVG2
niveau 40:AV00
niveau 41:B007

niveau 42:B207
niveau 43:B30F
niveau 44:B3G3
niveau 45:B301
niveau 46:B404
niveau 47:B604
niveau 48:B70C
niveau 49:B7G0
niveau 50:B706
niveau 51:B805
niveau 52:BA05
niveau 53:BB0D
niveau 54:BBGA
niveau 55:BB07
niveau 56:BC0A
niveau 57:BE0A
niveau 58:BF02
niveau 59:BFG6
niveau 60:BFO4
niveau 61:BG0B
niveau 62:BI0B
niveau 63:BJ03
niveau 64:BJG7
niveau 65:BJ05
niveau 66:BK08
niveau 67:BM08
niveau 68:BN00
niveau 69:BNG4
niveau 70:BNOA
niveau 71:BO09
niveau 72:BO09
niveau 73:BR01
niveau 74:BRG5
niveau 75:BR0B
niveau 76:BS0E
niveau 77:BU0E
niveau 78:BV06
niveau 79:BVKB
niveau 80:BV59

(Bruno FIGUEIREDO)

BALLON KID

Quand on vous éclate un ballon, mettez-vous sur une plate-forme et appuyez plusieurs fois sur la flèche du bas jusqu'à temps de voir le ballon gonflé. Cette méthode peut marcher même si vous n'avez pas du tout de ballon. Vous pouvez aussi gonfler les deux ballons en utilisant cette astuce.

(Verrat Peggy).

PROBOTECTOR NINTENDO 8 BITS NES

Pour avoir 30 vies il faut faire à la page de présentation: haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B,A,B,A, start.

(Hajar Riad).

CONTRA

Partez avec 10 vies au lieu de 3 en faisant haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B,A,B,A (pareil que pour TMNT mais avec 2 fois BAS). Faites ce code quand la page de présentation c'est arrêtée de bouger. Dans ce jeu, dix vies cela aide beaucoup.

(Fessler Yves).

Il y a un round test dans le jeu. Faites haut, bas, gauche, droite, B,A, start.

(ICHBAH Romain).

DUCK TALES

Legende: D: aller à droite

G: aller à gauche

M: monter à la corde

S: sauter.

(TALNET Ludovic).

**GAGNEZ
JUSQU'A
1000F
EN ENVOYANT VOS
TRUCS**

NINTENDO

DRAGONBALL

-Conseils: il faut garder les rafaes pour les chefs, qui sont plus difficiles à abattre que les autres ennemis. Le jeu recèle une quantité époustouflante de grottes secrètes. Trouvez-les et souvenez-vous de leur emplacement. Attention! Certains ennemis ne peuvent être détruits que par des rafaes. Ecoutez bien les dialogues, ils peuvent être utiles.

1°) L'ermite: il faut suivre le chemin sans tuer les ennemis sauf quand c'est nécessaire (notamment pour ouvrir les portes). Si vous ramenez sa tortue à l'ermite, il vous récompensera d'une balle appartenant au dragon.

2°) Goret: il faut visiter toutes les maisons, jusqu'à ce que vous retrouviez une clé. Lorsque vous l'avez, dirigez-vous vers la droite, rentrez dans une des trois maisons puis continuez votre chemin. Ensuite, lancez-vous à la recherche de Goret à l'intérieur des potiches. Dans le village existe une maison plus grande que les autres. Tout en haut se trouve quelque chose d'intéressant.

3°) Yamsha dans le désert: pour retrouver les balles que Yamsha vous a volées, il faut rentrer dans les différentes cavernes, casser les potiches et les murs de pierre. Il est indispensable de détenir les clés pour rentrer dans certaines cavernes. Et prenez le bâton qui se trouve sous la plate-forme de combat pour combattre Yamsha.

4°) Le roi-boeuf: ce tableau ressemble énormément au deuxième car il faut pénétrer dans les différentes cavernes jusqu'à ce que vous trouviez la clé. Quand vous l'avez, montez tout en haut, là où se trouve la grande porte.

5°) Le gang des lapins: votre amie (Bulma) a été transformée en un certain nombre de carottes. Rentrez dans les différentes maisons: s'il y a une carotte, emparez-vous du légume, sinon ressortez le plus vite possible. De cette façon, vous retrouverez toutes les carottes sans perdre trop de forces. Lorsque vous combattez le lapin blanc, faites-le avec le bâton. Faites gaffe, car s'il vous touche ne serait-ce qu'une fois, il vous transforme à votre tour en carotte.

6°) Mr. Pilof: il vous faut maintenant passer par le stage de bonus. La seule difficulté de ce tableau réside dans le combat contre le Dragon à deux têtes (ne touchez surtout pas les pierres, sinon vous reviendriez dans un lieu antérieur). Il faudra le frapper au corps en évitant ses missiles. Il vous en fera voir de toutes les couleurs! Maintenant demandez au roi Dragon d'exaucer votre vœu.

(Alcazar Olivier).

LIFE FORCE

Stage 1: dans ce premier stage, vous serez confronté à deux escadrilles ennemies. Plongez en enfer en faisant la rencontre des boules de feu et des soleils géants. Des serpents de feu essaieront de vous détruire et ne pourront être stoppés que par des tirs à la tête. Faites attention aux satellites verts qui lancent des ennemis sur vous. Après des petites escadrilles, de petits phénix vous attaqueront. Détruisez les boules de feu en leur tirant dessus et évitez les grandes protubérances solaires. A la fin de ce niveau, vous aurez le droit de contempler le superbe phénix venu tout droit de Vulcan Venture, qui tire des boules de feu et des lasers de son bec: tirez dans son bec pour le descendre.

Stage 2: Là encore, une escadrille pour commencer. Vous voyagez dans un labyrinthe métallique vert. Faites attention à mi-parcours aux mains qui sortent du plafond et du sol pour vous attraper, n'arrêtez pas de tirer et elles rentreront dans le mur. Vers la fin de ce niveau vous rencontrerez des scorpions violets qui sortent des installations. Des canons ennemis apparaissent aussi, il y a également deux gros ennemis à la fin de ce deuxième niveau: le premier est un œil géant muni de 2 pinces indestructibles, évitez-les et tirez dans l'œil. Le second est une grande tête de squelette jaune. Il essaiera de vous détruire avec son laser: évitez sa tête quand il essaiera de vous cadrer. Son point faible est la partie basse de sa mâchoire.

Stage 3: étape des volcans inversés. Une autre escadrille essaie de vous descendre. Ne vous écrasez pas sur les îles volcaniques en plein milieu de l'écran et surtout faites attention à la lave qui crache chaque volcan. Après frayez-vous un chemin à travers les cristaux de glace bleus et violets, attention aussi aux canons plantés dans les murs. En détruisant les cristaux vous verrez qu'ils se brisent en plusieurs morceaux très dangereux. A la fin, un énorme ennemi de cristal bleu avec deux grandes mains qui protègent son œil se dressera devant vous: détruisez ses mains pour l'avoir.

Stage 4: Etape des statues de l'île de Pâques. Stoppez le tir de ces statues en leur tirant dans la bouche. A cette étape, l'écran scrolle dans les 4 directions. A la fin vous ferez face à un drôle d'ennemi: cette statue de pierre essaiera de vous rentrer dedans, il faut tirer dans la bouche des 3 têtes qui envoient de petites têtes sur vous.

Stage 5: Etape des gros ennemis. Ici vous ne ferez face qu'à des colosses. Evitez en premier les mines ou tirez dessus pour avoir des capsules. Voici le premier ennemi de Salamander sur MSX: le cerveau avec ses pinces. Tirez dans son œil et évitez ses bras. Ensuite viendront quatre bras propulsés, détruisez leur point sensible. Une sphère arrive après, tirez-lui dans l'œil. Enfin, suit un grand vaisseau blindé avec de drôles de boucliers mécaniques qui tournent autour de lui: il envoie de petites créatures bizarres indestructibles, évitez-les ou vous n'irez pas plus loin et tirez dans son œil central pour le détruire.

Stage 6: Etape de la ville mécanique. Enfoncez-vous dans les tranchées ennemies de cette forteresse et détruisez les canons placés en haut et en bas. Evitez les mines qui essaient de se coller en haut de votre vaisseau. Décidez rapidement quel chemin vous allez prendre. Après, le plafond et les murs du bas essaieront de vous descendre avec des débris, tirez-les au laser. Une grande barricade apparaîtra et attention aux débris. Enfin vous ferez face à une araignée mécanique qui a de grandes pattes. Vous devez vous échapper en la laissant passer par-dessus sans vous toucher. Passez derrière et visez son centre.

Stage 7: Etape de la vie spatiale. Vous volerez à travers la structure intestinale de la dernière créature, frayez-vous un chemin à travers les membranes, anticorps et amibes rouges et oranges. Vers la fin de l'intestin une villosité sortira des murs pour vous détruire. Le dernier ennemi est une tête vue de profil, sans peau avec le cerveau à découvert. Evitez les boules qu'elle lance et tirez dans les yeux.

(Alcazar Olivier).

DOUBLE DRAGON II

Au niveau dans lequel vous vous battez contre vous-mêmes, lorsque votre ennemi disparaît, sautez en l'air en faisant des cyclones tournoyants (et faites cela plusieurs fois), ce qui évitera à votre adversaire de se mettre sur vous pour vous frapper.

(Sébastien).

WRATH OF THE BLACK MANTA

Dans le stage 2: Après vous être envolé avec une sorte de cerf-volant, vous tombez. Mais au lieu d'aller à droite, tournez à gauche (attention au bambou aiguisé qui vous tombe dessus), par ce chemin vous trouverez: deux informations et une personne kidnappée.

(Mendez Stéphane).

WRATH OF THE BLACK MANTA

Les Boss:

Stage 1: le géant, pour le tuer il faut sauter et lui tirer des étoiles dans la tête, renouveler l'opération jusqu'à sa fin (il faut éviter les caisses).

Stage 2: les 4 statues: pour les vaincre, il faut utiliser l'art de l'invincibilité et se mettre contre les statues tout en se baissant et en donnant des coups d'épée courte.

Stage 3: le magicien: il n'est pas très dur, il faut utiliser l'invincibilité, monter sur la marche et lui donner tout ce que vous avez dans le ventre.

Stage 4: les 3 robots: il faut utiliser l'invincibilité et tirer dans la tête.

Stage 5: l'homme qui tient l'enfant ou le mystérieux scélérateur. Ce type est trop dangereux: chaque fois que vous le retouchez il récupère son énergie. Pour le battre il faut procéder ainsi: lui mettre un coup avec le "fire bomb", un autre coup avec le "fire ring" (il faut se mettre très près de lui), maintenant passez derrière lui avec le spider., achevez-le avec deux missiles dans le dos.

(Mendez Stéphane.).

MEGADRIVE

DARIUS 2

Pour choisir son tableau de départ, faites CACBCABABCAC durant la page de présentation. Alors apparaîtront en bas de l'écran les mots ZONE SELECT. Faites start et commencez la partie; il apparaîtra un écran où vous pourrez choisir le tableau d'où vous débuterez la partie. Pour être totalement invincible durant toute la partie, faites ABACBCBCABA durant la page de présentation. Alors apparaîtront les mots NO-HIT. Faites start et commencez votre partie. Pour obtenir les crédits infinis, faites BBBCAAABCCCC durant la page de présentation. Vous verrez apparaître les mots FREE-PLAY. Faites start et jouez.

Au moment de l'écran de décompte, après votre mort, le même message s'affichera, preuve que vous avez bien les crédits infinis. Pour consulter le tableau de classement des joueurs, faites ABCABCABCABC durant la page de présentation. Les mots PLAY DATA apparaîtront en bas de l'écran; faites start et vous découvrirez le classement de tous les joueurs.

Il existe un mode spécial pour jouer à DARIUS 2. Ce mode va vous permettre de parcourir les différents tableaux en ne rencontrant que les monstres de demi et de fin de tableau. Mais cela les rend beaucoup plus difficiles à tuer; de plus, vous n'aurez plus la possibilité de choisir les tableaux vers lesquels vous vous dirigerez, et serez contraint de parcourir tous les tableaux du jeu. Pour obtenir ce mode, appuyez sur C douze fois durant la page de présentation. Apparaîtront alors les mots SPECIAL MODE. Faites start puis commencez votre partie.

(Loïc CARRET)

JOHN MADDEN FOOTBALL

Voici la liste des codes vous permettant de jouer un super sunday avec et contre les équipes de votre choix:

San Francisco-Buffalo:0474360
San Francisco-Kansas city:0474365
San Francisco-New England:3474360
San Francisco-Houston:3474364
San Francisco-Pittsburg:3474365
San Francisco-Denver:4474364
San Francisco-Miami:7474427
San Francisco-Cincinnati:0474445
Philadelphia-Houston:0474365
Philadelphia-Kansas city:0474367
Philadelphia-Denver:0474432
Philadelphia-Miami:0474436
Philadelphia-Cincinnati:4474367
Philadelphia-Pittsburg:1474365
Philadelphia-Buffalo:0474362
New York-Denver:0474430
New York-Pittsburg:0474442
New York-Cincinnati:0474455
New York-Kansas city:0474115
New York-New England:2474362
New York-Miami:7474415
New York-Buffalo:7474414
New York-Houston:7474410
Atlanta-New England:7474360
Atlanta-Kansas city:7474364
Atlanta-Cincinnati:7474365
Atlanta-Buffalo:7474464
Atlanta-Miami:7474465
Atlanta-Houston:7474400
Atlanta-Pittsburg:7474440
Atlanta-Denver:5474513
Minnesota-Houston:7474412
Minnesota-Buffalo:7474406
Minnesota-Miami:7474407
Minnesota-Kansas city:4474513
Minnesota-Pittsburg:7474642
Minnesota-Cincinnati:7474057
Minnesota-New England:7474152
Chicago-Denver:1474366
Chicago-Pittsburg:1474367
Chicago-Cincinnati:1474362
Chicago-New England:3474362

Chicago-Houston:3474366
Chicago-Miami:4474364
Chicago-Kansas city:1474466
Chicago-Buffalo:4474464
Washington-Denver:2474364
Washington-Houston:2474365
Washington-New England:2474360
Washington-Pittsburg:0474442
Washington-Miami:0474446
Washington-Cincinnati:0474457
Washington-Kansas city:0474117
Washington-Buffalo:2474420
Los Angeles-Cincinnati:5474560
Los Angeles-Pittsburg:5474364
Los Angeles-Houston:5474365
Los Angeles-Denver:5474420
Los Angeles-Miami:5474424
Los Angeles-New England:5474425
Los Angeles-Kansas city:5474660
(Benjamin LEGRAND)

Voici les codes de quelques finales:

Cincinnati-Los Angeles:0472537
Buffalo-New York:0472571
Miami-San Francisco:0472564
Pittsburg-Minnesota:7575731
Denver-Philadelphia:7770000
Chicago-New England:5555555
Atlanta-Kansas city:7777776
Houston-Washington:0555577
Pittsburg-Atlanta:7575732
Kansas city-Minnesota:7572534
Buffalo-Chicago:7575741
Cincinnati-San Francisco:0472565
New England-Philadelphia:0572536
Miami-Los Angeles:0472536
Houston-Atlanta:7777333
Cincinnati-New York:0472535
Pour jouer prendre le PLAY-OFF puis NEW et rentrer le code.
(Jean Marie HIVET)

GAIARES

Pour accéder au tableau des options il faut appuyer, à la page de présentation, les boutons A, B, C et START simultanément jusqu'à qu'il n'y ait plus de son. Ce tableau sera en japonais. Pour le mettre en anglais il faut aller à l'avant dernière ligne, aller à droite une fois pour changer le mot puis aller à la dernière ligne et appuyer sur le bouton. Il faut ensuite, à la page de présentation (au sigle SEGA de préférence) appuyer sur les boutons A,B,C et START simultanément jusqu'à qu'il n'y ait plus de son. Cette fois le tableau sera en anglais et la page de présentation aussi.

(Xavier BURET)

VEINARDS !

Vous êtes 300.000 à nous lire chaque mois. Alors on va vous proposer un marché. Vous avez bien réussi à finir quelques jeux, depuis le temps que vous jouez? Vous connaissez bien des solutions, ou des astuces, ou des moyens d'avoir des vies infinies? Envoyez-les nous. D'une part, vous serez lu par 300.000 lemmings, pardon, lecteurs, et d'autre part, vous serez rémunéré si vous êtes publié. Attention: vos plans, cheat modes, etc. doivent être originaux, c'est-à-dire que vous devez les avoir trouvés vous-même, sans recopier dans un autre magazine. Dépêchez-vous, c'est le premier qui envoie une astuce sur un jeu qui touche le blé!



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.
10 rue Pirouette
4, passage de la Réale
niveau -2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

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

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

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
et 39 46 89 88

NOUVEAU

NOUVEAU

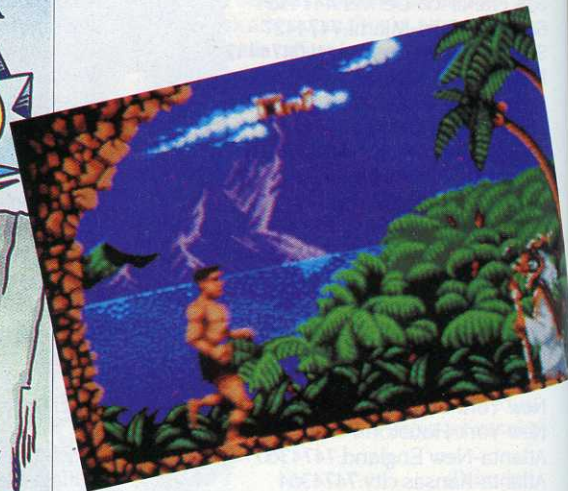
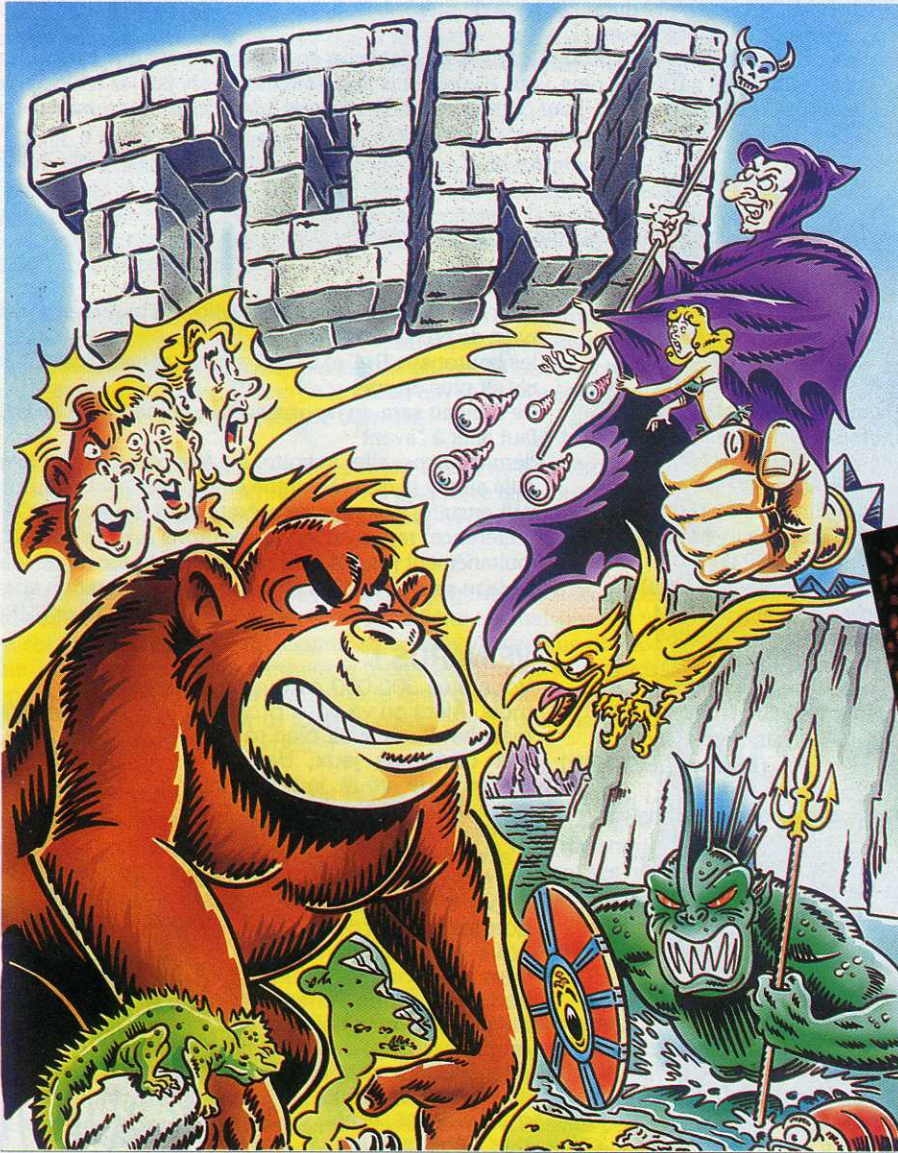


MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

MEGA dossier

Ce mois-ci, comme promis, le méga-dossier va faire la peau à un jeu sur micro: Toki. La version présentée est celle de l'Amiga, mais la composition des tableaux et les différentes astuces seront les mêmes sur les versions à venir. Si vous êtes incapable de vous mettre dans la peau d'un gorille, tournez ces pages sans les lire.



Le sorcier Vookimedlo vient d'enlever votre fiancée. Sa puissante magie a généré une main énorme qui a saisi la belle. Tel le plus puissant des Tarzans, vous courez au secours de la bien-aimée, mais c'est inutile, Vookimedlo était sur ses gardes, et d'un geste désinvolte, voilà qu'il vous lance un sort qui vous transforme en gorille.

Bon, regardons les choses en face, vous êtes plus poilu qu'à l'habitude, vos mains traînent par terre, et votre bouche est pour le moins puante. D'accord. Mais tout n'est pas négatif: pour sauver la belle, vous bénéficiez maintenant d'une agilité redoutable, et en plus, par un coup de chance fabuleux, le sorcier a laissé la présence d'un sort, en plus de celui de transformation, qui vous permet de cracher des boules tueuses de votre bouche.

Allons-y, donc, et fonçons tout au long des six niveaux qui composent Toki, afin de vaincre Vookimedlo, et de délivrer votre fiancée

LEVEL

MONDE 1 - LABYRINTH OF CAVES



photo 1.1



photo 1.2



photo 1.3



photo 1.4



photo 1.5

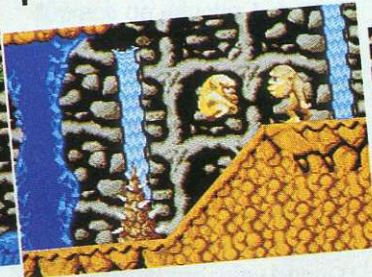


photo 1.6



photo 1.7



photo 1.8

Dirigez-vous vers la droite et tuez l'Herdamo en lui sautant dessus. Un groupe de Schartoes passe dans le ciel, tuez-les pour récupérer le maximum de pièces. Continuez à droite, sautez pour attraper l'option tir (photo 1.1), tuez le Kalgatrod, et attention au Gees. Un oiseau rouge passe dans le ciel: tuez-le pour récupérer une option triple tir. Vous voilà à l'entrée de la grotte, tirez sur le pic et attention à son explosion: des boules partent dans tous les sens. Sautez pour les éviter. Pour récupérer un casque de protection (photo 1.2), placez-vous sur la grosse pierre, elle va descendre, et dès que vous avez attrapé le casque, sautez vers la droite. Continuez à droite, tirez sur la chauve-souris verte (Fleying), sur le killer, puis tuez le Kalgatrod qui s'approche de vous. Sautez, puis dès que vous touchez le sol, sautez à nouveau pour ne pas être touché par le monstre qui vous foncera dessus. Vous arrivez à un tremplin (photo 1.3), sautez sur le côté de la planche qui se trouve surélevée pour atteindre les tableaux du dessus.

Montez à la liane, tuez le crabe (Garnigard), montez encore et vous voilà face à une grosse machine (photo 1.4). Tout d'abord, tirez sur les poings, pour libérer le passage, montez, rampez sous la machine. Au bout à droite, tirez sur les deux têtes qui se trouvent sur le côté de la machine, puis montez à la liane. Tuez les deux singes qui actionnent la machine. Continuez vers la gauche, prenez l'option Flammes (photo 1.5). Descendez à la liane en tuant les deux crabes, et faites attention quand vous touchez le sol: il faut sauter aussitôt. Allez vers la gauche, il y a une petite pente avec un pic au bas et Gees qui bondit vers vous (photo 1.6). Continuez à gauche, une araignée monte et descend, tuez-la de loin, ou placez-vous juste en dessous d'elle et tirez. Un fantôme bleu apparaît et tentera de vous

transpercer avec sa lance. Ensuite se trouve une option double tir que vous pourrez atteindre en sautant sur le Kalgatrod (photo 1.7). Attention à ce qu'il ne lève pas les bras. Passez au dessus du trou piégé en sautant, et attention à l'arrivée où vous ferez face à un Gees et à un Kalgatrod (photo 1.8). Montez l'escalier qui va vers la droite, tuez l'araignée de loin (photo 1.9), sautez sur la pierre qui se déplace latéralement, sautez et montez. Là se trouve un tremplin gardé par deux fantômes bleus (photo 1.10). Utilisez le

tremplin. Allez vers la droite, attention au pic (photo 1.11). Un groupe de Schartoes passe dans le ciel, profitez-en pour récupérer des pièces en leur tirant dessus, continuez, tuez le Fleying. Sautez sur le jet d'eau (photo 1.12), attention de ne pas rester trop longtemps: ça glisse, forcément. Et vous voilà arrivé au monstre de fin. La stratégie à adopter est simple, il faut se placer du côté opposé à celui de votre ennemi, et tirez sans arrêt. Quand il vous envoie des groupes de Gees (photo 1.13), même technique, tirez le plus rapidement possible.



photo 1.

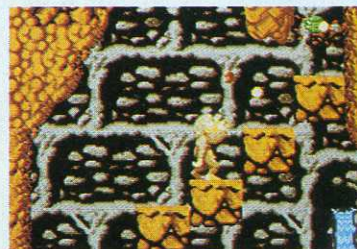


photo 1.9



photo 1.10



photo 1.



photo 1.

MEGA dossier

LEVEL

MONDE 1



photo 2.1

Le premier écran de ce niveau est assez surchargé. Un Gees lance des boulets avec un canon (photo 2.1). Attendez que le tir le plus proche de vous ait explosé, avancez, sautez et tirez sur le Gees pour le tuer. Montez à la liane, tuez les mini-Fleyings, montez à la liane et prenez l'option flammes



photo 2.2

(photo 2.2). Dirigez-vous vers la droite en sautant de rocher suspendu en rocher suspendu, tuez les Schartoes histoire de récupérer quelques pièces, descendez l'oiseau rouge qui vous donnera une option casque de protection, et tuez le Gees qui vient vers vous. Vous voilà au bord de l'eau. Plongez après le passage



photo 2.3

du requin. Nagez, prenez l'option double tir, allez vers le fond pour récupérer une option tir sinusoïdal, nagez vers la droite tout en massacrant les poissons et les tortues qui tentent de vous tuer (photo 2.3). Quand vous arrivez face à un mur, remontez à la surface afin de récupérer une vie supplémentaire (photo 2.4). Replongez et changez de bassin (photo 2.5).



photo 2.4

Maintenant les poissons et les tortues seront plus grosses, et elles côtoieront des tritons non moins dangereux. Si vous perdez



photo 2.5

MONDE 3 - CAVERNS OF FIRE



photo 3.1

Pour passer au-dessus de la lave, vous allez devoir sauter sur le rocher qui va de gauche à droite, puis sauter une seconde fois pour atteindre la plateforme (photo 3.1). Attention au Kalgatrod. Sautez vers la droite, deux flammes sortent du sol (photo 3.2), passez en observant un temps d'arrêt entre les deux, et en tirant sur les deux fantômes qui vont apparaître et vous lancer leurs pics. Montez, allez vers la droite.

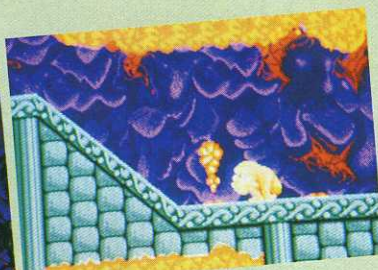
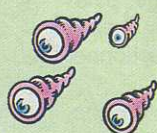


photo 3.2

Descendez à l'aide du rocher qui chute sous votre poids, vous voilà dans un tableau où se trouve un oiseau de feu et une option casque (photo 3.3). Tuez d'abord l'oiseau, un passage s'ouvre: descendez. Grâce au casque, vous allez pouvoir foncer tête baissée. Prenez d'abord l'option gros tir qui est protégée par deux flammes, puis descendez la pente en fonçant sur les pics qui volent en éclats. Une fois en bas, allez vers la gauche, toujours avec les casques, et détruisez les trois pics qui



se trouvent sur votre chemin (photo 3.4). Tuez l'araignée. Attention à la flamme, sautez sur le Kalgatrod pour atteindre l'option casque (photo 3.5). Si vous ne réussissez pas, sachez que vous pouvez toujours sauter sur la flamme pour l'obtenir. Maintenant c'est au tour du Fleying et du fantôme de subir vos tirs meurtriers, montez la pente, attention au Gees. Descendez à l'aide de la liane. Tuez l'araignée

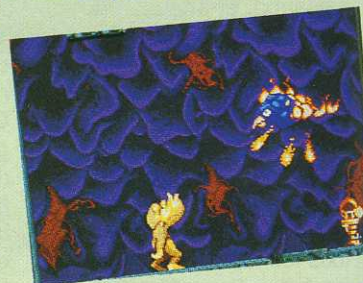


photo 3.3



photo 3.4



photo 3.5



photo 3.6

LAKE NEPTUNE



une vie, revenez en arrière pour récupérer la vie qui se trouvera au même endroit. Allez vers la droite.

A la surface de l'eau se trouve une option tir (photo 2.6) et un oiseau rouge. Puis vient le tour de Neptune (photo 2.7), au fond, vers la droite, celui-là même qui a donné son nom à ce tableau. Il se déplace de haut en bas, son contact est bien sûr mortel, et en plus il vous envoie une armada de petits poissons rouges. Vous avez le choix: tuez-le en lui tirant dessus sans interruption, ou passez-lui au dessus au moment où il se trouve au plus bas.

Vous vous trouvez maintenant dans un couloir d'eau qui va vous mener jusqu'à la sortie du bassin (photo 2.8).

Sautez sur le rocher qui se

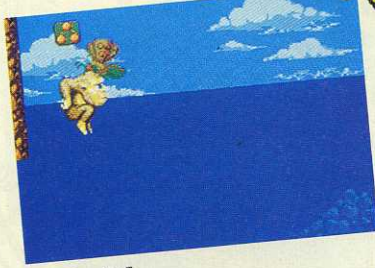


photo 2.6

déplace de gauche à droite, allez vers la droite, tuez le fantôme bleu qui apparaît, et vous voilà arrivé au monstre de fin de tableau:



photo 2.7

Rambacha.

Il vous lance des séries de trois yeux bondissants que vous pouvez détruire en tirant dessus. Entre deux salves vous devez tirer sur Rambacha, mais vous

peuvent aussi utiliser les yeux qu'il lance en sautant dessus, pour mieux atteindre le monstre (photo 2.9). Quand il meurt, Rambacha part dans un tourbillon hypnotique (photo 2.10).

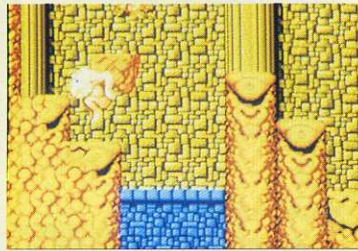


photo 2.8

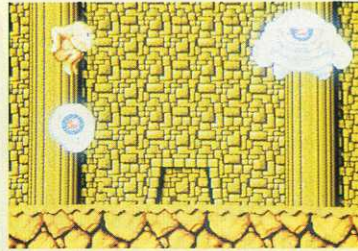


photo 2.9

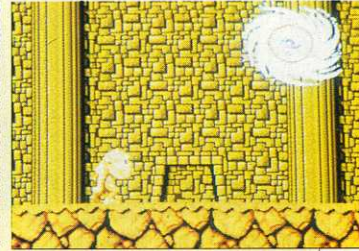


photo 2.10



photo 3.7

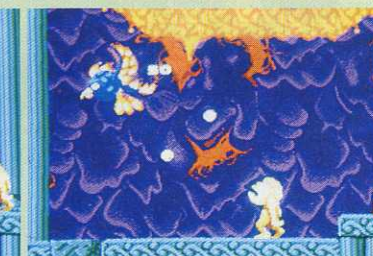


photo 3.8



photo 3.9



photo 3.10

(photo 3.6), sautez sur le rocher qui se déplace latéralement, descendez avec la liane, tuez les mini-fleyings qui protègent l'option tir sinusoïdal (photo 3.7). Utilisez le rocher qui bouge, au bout à gauche la pierre va vous faire descendre.

Voici un autre oiseau de feu (photo 3.8), descendez après l'avoir tué. Vous êtes au dessus de la lave, sur un rocher qui va de gauche à droite (photo 3.9). Sur votre chemin, il y aura une vie, mais elle est protégée par des monstres. Attention. Au bout à droite, vous devrez détruire trois pics, un Fleying, un gees et un autre pic. Maintenant, il va falloir sauter pour attraper la liane,



photo 3.11

pour passer au dessus des bassins de lave (photo 3.10). En l'air, se trouve une option gros tir. Tirez sur le groupe de Scharatoes (photo 3.11), et attention aux œufs de Timagon qui écloront quand vous vous approchez d'eux. Détruisez-les à distance quand c'est possible. Deux autres Timagons, un gees, une



photo 3.12

autre liane avec une nouvelle option, une petite plateforme entre deux lianes (photo 3.12), mais attention, cette plateforme s'écroule si vous restez trop longtemps dessus. Après le Fleying et le Timagon, vous penserez à tuer l'oiseau rouge qui passe afin de récupérer une option tir sinusoïdal. Tirez sur les



photo 3.13

deux pics, évitez les boules qu'ils crachent, tuez le killer, et vous voilà rendu au monstre de fin de niveau: Mogulvor. Celui-ci vous crache des lettres: B.U.R.P. (photo 3.13). Pas de technique particulière, si ce n'est qu'il faut lui tirer dessus sans arrêt.

MEGA dossier

LEVEL

MONDE 4 : ICE PALACE



photo 4.1



photo 4.2

photo 4.3

photo 4.4

LAU début de ce tableau, vous devrez sauter de petite plaque en petite plaque (photo 4.1). Sachez tout de même qu'elles disparaissent si vous restez dessus. Il faut donc faire vite. Récupérez l'option gros tir. Montez l'escalier, tuez les Gees qui foncent vers vous comme des abrutis (photo 4.2), attention aux mini-fleyings, sautez sur les deux plateformes, puis sautez sur le rocher qui monte et descend, mais attention à l'Herdamo qui le protège (photo 4.3). Une option Flammes est gardée par des fantômes (photo 4.4), allez vers la droite, tuez les deux Herdamos. Tuez les Fleyings, sautez pour faire venir les Schartoes.

Sautez mais attention quand vous touchez le sol, un monstre vous fonce dessus. Allez vers la droite, tuez le Fleying, sautez en faisant attention, comme précédemment, et sautez sur un des deux Herdamos pour atteindre l'option casque (photo 4.5). Allez vers la droite, puis descendez grâce au rocher mobile. Une grosse tête de singe (photo 4.6) crache des flammes: si vous avez le casque, foncez sans vous préoccuper des



photo 4.5



photo 4.7



photo 4.6



photo 4.9



photo 4.8



photo 4.10



photo 4.11

conséquences. Une option gros tir est protégée par deux fantômes, puis trois Gees descendent la pente (photo 4.7). Allez vers la gauche, descendez sur la plaque de glace et sautez

sur l'herdamo pour atteindre le casque (photo 4.8). Toki va devoir nager, encore. Plongez, tuez les requins (photo 4.9), suivez le couloir d'eau et tuez les poissons. Vous faites face à une première pieuvre, Nipus, qui crache des petites pieuvres. De plus elle bloque le passage. O Mon Dieu, je vais devoir encore tuer ces pauvres

animaux? Oui. Ensuite vient une deuxième pieuvre, mais cette fois elle protège une option (photo 4.10). Tuez-la, montez, tuez le triton, sortez de l'eau, tuez les mini-Fleyings, et hop, le monstre de fin: Zarzamoth (photo 4.11). il vous envoie d'abord ses défenses, attention, elles ont un effet boomerang. Puis il tentera de vous atteindre avec sa trompe. Toujours la même technique: tirez sans arrêt.

LEVEL

MONDE 5 : DARK JUNGLE



photo 5.1

Allez vers la droite, sautez au dessus du trou piégé. Face au gros lézard, tirez à toute vitesse. Détruisez le pic (photo 5.1), les deux killers, un autre pic,



photo 5.2

plante qui crache, et descendez le lézard qui rampe vers vous (photo 5.4). Vient alors un pic, que vous détruirez en faisant attention à son explosion, deux plantes carnivores et



photo 5.3

Schartoes qui vous permettra de gagner quelques pièces. Des miniflyings puis deux killers qui vous permettront d'obtenir



photo 5.4

(photo 5.10), un autre trou piégé qu'il faudra franchir en sautant de rocher en rocher (photo 5.11). Récupérez l'option gros tir, et vous voilà face au

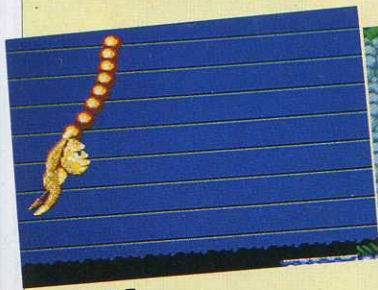


photo 5.5



photo 5.6



photo 5.7



photo 5.8



photo 5.9

puis le fantôme qui protège l'option double tir. Marchez sur la passerelle, attention à la plante carnivore sauteuse, tuez l'Herdamo (photo 5.2), sautez au dessus du trou, et attention à la grosse plante qui envoie des boules (photo 5.3). Ensuite vient une araignée, un autre trou puis une autre passerelle. Prenez l'option gros tir, attention à la



photo 5.10

un autre pic. Devant vos yeux ébahis, à vos pieds: une nouvelle passerelle. Vous la franchirez avec une aisance digne d'un mannequin de monde, style jungle en folie, vous éliminerez le lézard qui tentera de vous envoyer au paradis des gorilles cracheurs de boules, puis, après avoir explosé une dernière petite plante carnivore, vous vous élançerez afin de saisir cette liane qui vous permettra de franchir cet immense trou piégé (photo 5.5). Mais attention, la petite plateforme sur laquelle vous allez atterrir n'est pas très solide. Vient alors un groupe de



photo 5.11

l'option casque. Utilisez le tremplin, allez vers la droite pour obtenir une option double tir (photo 5.6), puis une vie. Montez grâce à la liane, et là, des chenilles en cercles se déplacent (photo 5.7). Vous ne pouvez les tuer, mais elles vous permettent d'atteindre les rochers placés plus haut. Montez, sautez sur le rocher qui se déplace latéralement, sautez sur la plateforme, tuez l'araignée, montez à la liane et utilisez le tremplin (photo 5.8). Passez à droite, attention à la chenille et à l'Herdamo (photo 5.9). Vient alors un trou piégé que vous passerez grâce à la liane



photo 5.12



monstre de fin de niveau: Bashtar. Ce monstre est le plus étrange (photo 5.12): il est composé d'un cœur, de deux mains et de deux pieds, mais sans corps. Pour le détruire il faut tirer sur le cœur, éviter les mains, et tirer sur les pieds quand ils avancent vers vous afin de les faire reculer. De temps en temps, une des mains se placera sur le cœur, le pompera afin de récupérer un peu d'énergie.



MEGA dossier

LEVEL

MONDE 6 : GOLDEN PALACE

Portrait Eclair.



Pour la réalisation de ce dossier, nous avons eu le joueur le mieux placé qui soit pour parler d'un jeu: le programmeur lui-même. Michel Jianicki a 28 ans, et il a eu son premier contact avec l'informatique il y a environ 6 ans, sur un compatible Alice de chez Tandy. Les plus jeunes d'entre vous ne connaissent peut-être pas cette bécane, mais je vous assure que pour rester dans le milieu après avoir eu ça sous les doigts: fallait vraiment en vouloir.

Mais Michel Jianicki en veut. La preuve? Avant d'arriver chez Ocean il a eu un parcours professionnel qui l'a mené d'un Bep de construction en bâtiment, à une usine de mélange d'épices, une entreprise de construction de ponts autoroutiers ou d'informatique professionnelle.

Avec Toki, Michel n'en est pas à son premier coup d'essai: il a déjà réalisé, toujours sur Amiga, Beach Volley, Cabal et Ivanhoe. La réalisation de Toki a pris environ 10 mois, avec deux graphistes, et quand on lui demande s'il a rencontré des difficultés particulières, il répond que non, et cela malgré la très grande qualité technique de ce soft.

En ce moment il bosse sur un projet encore plus ambitieux que Toki: Liquid Kid, qui est la suite de Newzealand Story.

Merci encore Michel, et rendez-vous est pris pour un autre méga-dossier avec ton prochain jeu d'arcade.



photo 6.1

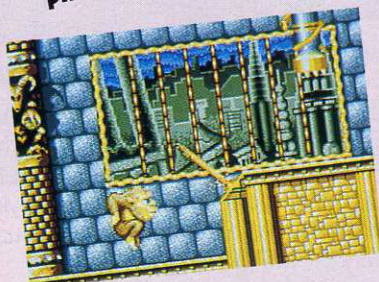


photo 6.3

agrémenté de quatre chalumeaux, pour affronter la tête de singe bondissante (photo 6.4). Un escalier, trois singes en armure qu'il faudra tuer (photo 6.5), puis vous voilà à la fin de la première partie du sixième tableau. Le jeu redémarre en vous plaçant aussitôt sur un chariot, qui fonce vers la droite, et pour corser le tout, des petites boules avec des pics se trouveront sur votre chemin (photo 6.6). Pour passer, il faut anticiper, sauter avant d'arriver sur les pics, passer par dessus, et retomber sur le chariot. C'est très délicat. Sur le parcours, se trouvent disséminées deux vies (photo 6.7), mais bien sûr elles sont placées entre deux boules. Pour corser le tout.

A la fin du chemin du chariot, vous affronterez un Gees, puis un oiseau rouge (photo 6.8) qui vous fera obtenir un tir sinusoïdal, puis deux singes en armure, et ce sera l'ultime combat contre Vookimedlo (photo 6.9), le

magicien. Tirez-lui dessus, il perd sa robe, et ensuite, visez le cœur tout en évitant les boules qu'il envoie. Ces boules explosent en flammes, d'ailleurs (photo 6.10). Quand vous l'aurez touché suffisamment de fois, qu'il sera mort, vous pourrez alors libérer ce cri qui est en vous, ce cri de victoire.

Nous n'avons pas placé la séquence de fin dans ce dossier, histoire de vous laisser la découvrir. Mais sachez que les retrouvailles avec votre fiancée seront émouvantes.



photo 6.5

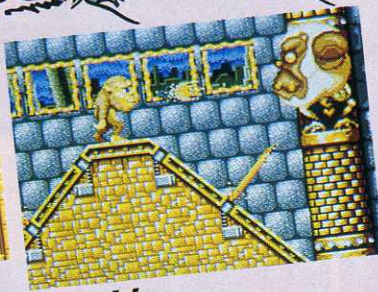


photo 6.4



photo 6.6

Dès le début du tableau, des singes en armure s'avancent vers vous (photo 6.1) et vous lancent des flammes. Quatre pieux montent et descendent de façon régulière. Ce passage est assez difficile. Avancez, placez-vous entre chaque pieu, faites attention au Fleying qui vous fonce dessus.

Ensuite vous trouverez une option gros tir, que vous atteindrez grâce au Gees, en lui sautant dessus. Contre le mur, attention au chalumeau (photo 6.3). Vient alors un nouveau pieu et un Fleying, puis deux singes en armure. Passez le petit mont



photo 6.7



photo 6.8

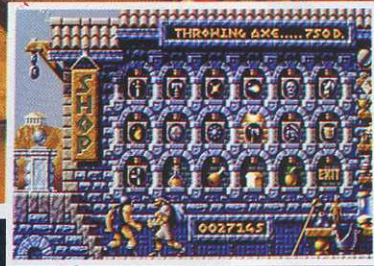
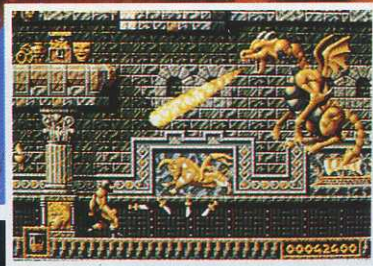
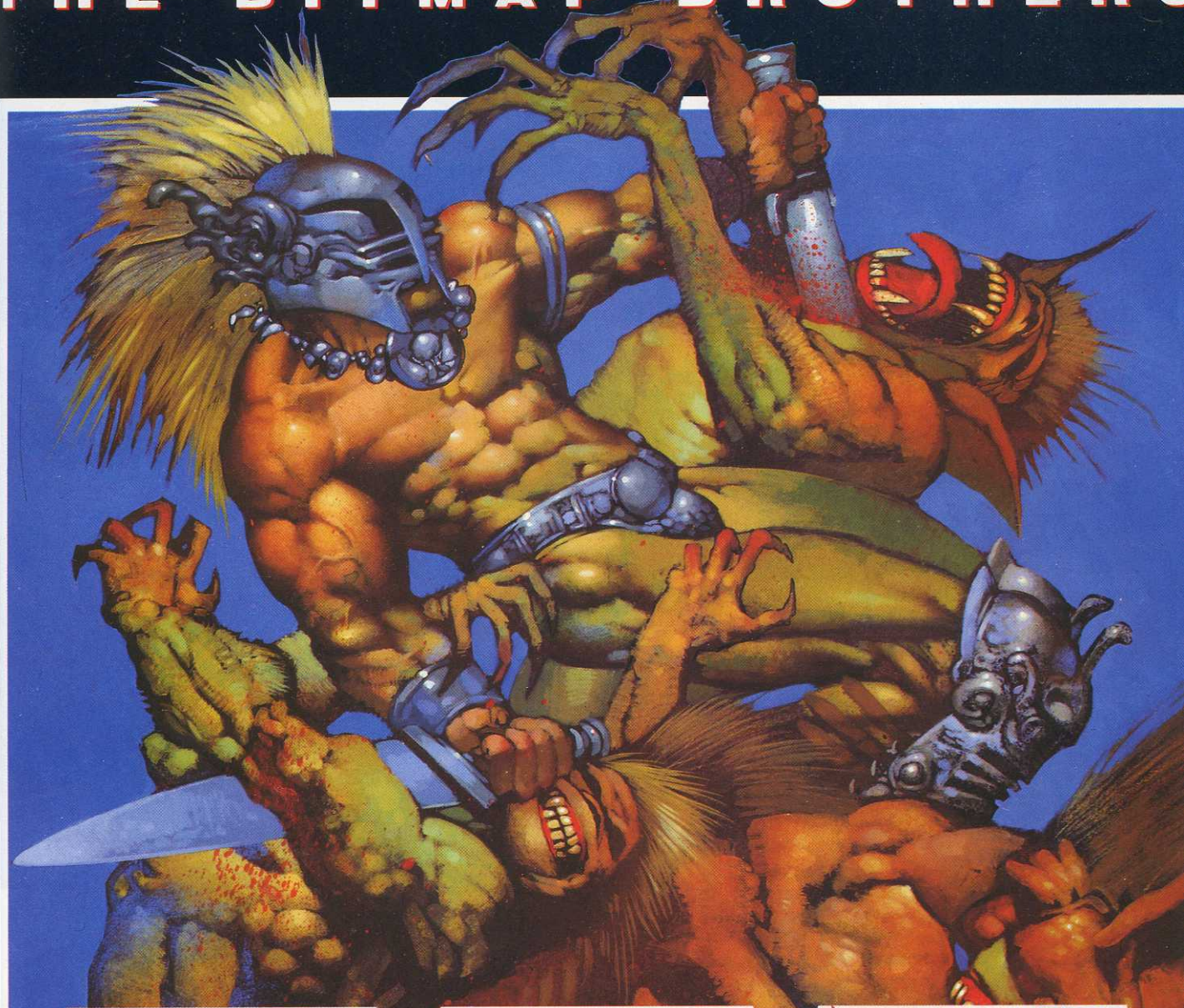


photo 6.10

photo 6.9

G O D S

THE BITMAP BROTHERS



Des jeux qui ne constituent pas de véritables challenges, des adversaires et des monstres sans intérêts. Tout cela vous ennue alors, sans hésiter, un seul remède: **GODS!!**

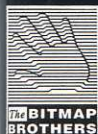
GODS cest:

- un système révolutionnaire évoluant en fonction du niveau personnel des joueurs.
- des graphismes en bitmap.
- une musique conçue et réalisée par Nation 12.

Plus que la force, **GODS** fait appel à votre intelligence, votre ruse, votre habileté à manier des armes redoutables afin de triompher de vos ennemis.

Etes-vous capable de relever ce défi ??

Amiga, ST, PC



C1, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London E1 9SS
© 1991 The Bitmap Brothers. Published by Renegade

Distribué par UBI SOFT

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente



Le monstre de fin de niveau 1. A l'aide de votre massue vous devez lui frapper le pied un certain nombre de fois. Pour que ce ne soit pas trop facile, des bébés dragons arrivent des deux côtés et vous foncent dessus. Votre présence sur le ring est agrémentée par une musique à la Rocky.

Si les poils vous poussent de partout et se dressent telles des villosités intestinales, c'est que vous êtes prêt à incarner Grawaga, le héros de la saga préhistorique façon Titus.



PRÉHISTORIK

La famille de Grawaga, l'homme des cavernes, commence à crever de faim de manière assez poussée. En fait, ils sont carrément réduits à l'état de loques, de carpettes, tellement ils sont affamés. En tant que chef de famille, et pour prouver que vous êtes toujours le meilleur chasseur de la tribu, vous partez à l'aventure, dans les régions qui vous entourent afin de ramener un maximum de nourriture.

Votre première exploration vous amènera sur les bords de la Grande Rivière Qui Gronde Tel L'Ours Pas Content, et c'est là que vous commencerez à cogner tout ce qui bouge à l'aide de votre massue. Les animaux que vous rencontrerez hésiteront carrément à se laisser faire, en fait, et certains d'entre eux sont tout

ce qu'il y a de dangereux.

Quand vous frappez un bon nombre de fois un animal, celui-ci reste sonné au sol, pendant un certain temps, et c'est là que vous devez lui passer dessus pour faire diminuer le niveau de bouffe symbolisé à l'écran. Il est possible de passer au niveau suivant, uniquement quand vous avez parcouru toute la région actuelle, que vous êtes au bout du scrolling horizontal, et que votre niveau de bouffe est complet. Sinon vous devrez retourner en arrière pour massacrer quelques ours ou d'autres oiseaux.

Le jeu est décomposé en sept parties, dont quatre régions différentes. Entre chaque région, il y a un grand monstre de fin dans un ring. Cela va du dinosaure qu'il faut frap-

per sur le pied, du rhinocéros que vous cognerez sur la tête en sautant sur un tremplino, ou du géant à la massue qui n'appréciera pas les coups que vous lui collerez au visage. Pour les quatre régions, cela va de la rivière à la forêt, en passant par les glaces et la grotte finale.

Les tableaux sont bourrés de cavernes, remplies de bouffes et de pièges (flammes, araignées), mais peuvent aussi contenir des passages secrets qui vous amèneront en avant ou en arrière. A vous de prendre le risque de les emprunter. De temps en temps, au beau milieu des tableaux, apparaît un gourou en méditation



Le niveau des glaces. Il faut avancer sur les marches, cogner et ramasser les pingouins pour augmenter son niveau de bouffe (indicateur Food en haut de l'écran), tout en évitant les espadons qui sortent de l'eau, n'ayant pour rêve que de vous embrocher.



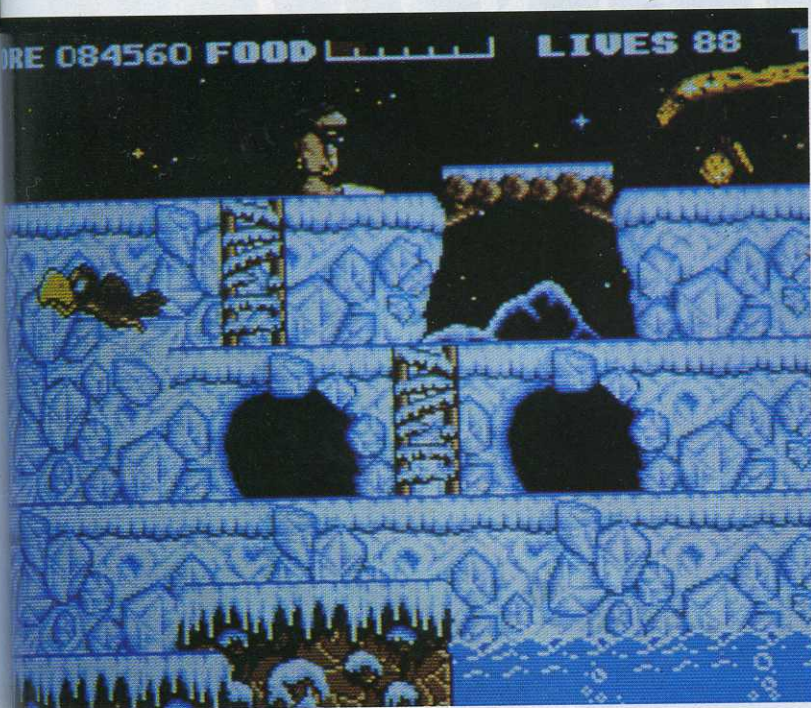
qui, si vous le rejoignez rapidement, vous fera gagner un bonus: bouclier, temps, vie, massue plus forte ou saut plus puissant.

Votre famille se languit, dépêchez-vous, mais faites attention où vous foutez les pieds, les routes de la préhistoire ne sont plus sûres de nos jours.

Le personnage de fin qui vient après le niveau des glaces. Armé de votre petite massue, et contre son énorme massue, sautez sur le tremplin disposé environ au milieu du ring, bondissez sur le géant, et quand vous arrivez près de son visage de brute, frappez-le. Son énergie indiquée en haut à droite de l'écran diminue à chaque coup.



Un écran typique de ce genre de jeu: où l'on voit les entrées des grottes bonus (avec de la nourriture à l'intérieur), des échelles, et plusieurs niveaux de plateformes. Dans le cas de cet écran, il y a en plus un delta-plane préhistorique, en peau et en os, en haut à droite de l'écran.



Le rhinocéros vient après le monde de la forêt, et pour le détruire vous devez utiliser la même technique que pour le géant: sauter sur le tremplin et lui cogner la tête. Pour vous empêcher d'arriver à atteindre votre but, le rhinocéros fonce de gauche à droite et de droite à gauche.



testé sur **AMIGA** par Seb

Prehistorik est un jeu de plateforme amusant et au thème relativement peu courant dans le monde du jeu micro. Il est vrai que très récemment Core Design nous avait gratifié d'un Chuck Rock mémorable, mais au vu de la proximité des deux dates de sortie, je doute que l'un ait copié sur l'autre. Les idées sont dans l'air, parfois.

Le petit personnage que l'on dirige au joystick est bien sympathique, et répond bien aux injonctions éhontées du joueur. Quand Grawaga arrive en bout d'écran, le tout scrolle très rapidement pour laisser place à la portion de décor suivante.

A la fin de chaque niveau, si vous avez ramassé suffi-

samment de nourriture, et tout ça dans le temps qui vous était accordé, vous passerez à une séquence de bonus, qui vous attribuera des points selon le temps que vous avez mis, et le nombre de bestioles que vous avez buté. Ensuite viendra la séquence suivante.

Il est à noter que la version que nous avons testé ne comportait pas les bruitages, ce qui fait qu'en face de la note "Son", je collerai deux "*" ou deux "\$", je sais pas encore, j'improviserai.

Amusant et mignon, Prehistorik est un jeu qui met en scène des personnages qui sont nos ancêtres à tous, et surtout à Demis Roussos.

GRAPHISME 15 SON - ANIMATION 16 MANIABILITE 16 84%
 Disponible sur ST, AMIGA, PC (CGA, EGA, VGA) Prix : environ 250 F

Le dernier soft de chez Millonium aurait pu s'appeler Shérif fais-moi peur. Ils ont opté pour un titre plus mystérieux.

BILLY JOE

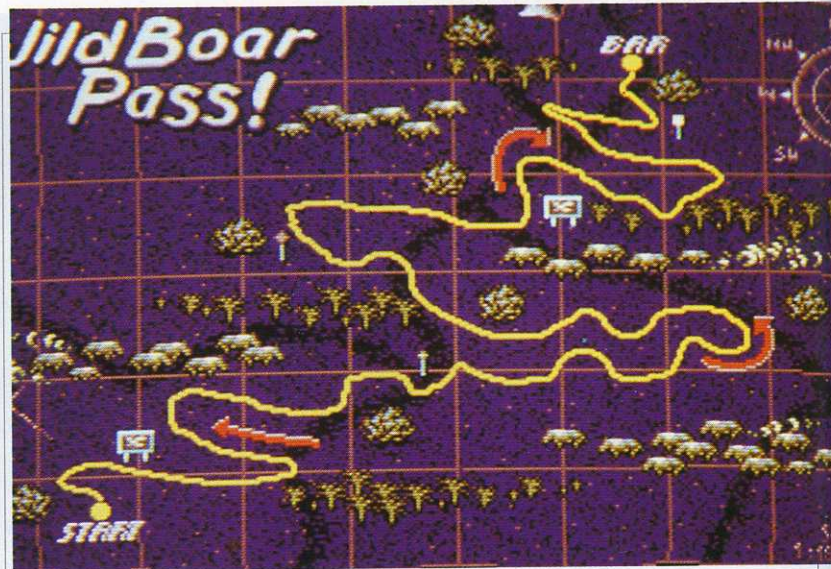


Billy Joe est le pilote de l'équipe mais aussi le cousin de Ike. Sa façon de conduire n'est pas encore enseignée dans les écoles, et pour cause: il a une légère tendance à faire des queues de poisson, à cogner les autres véhicules, ou à exécuter des sorties de route.

FAT SAM



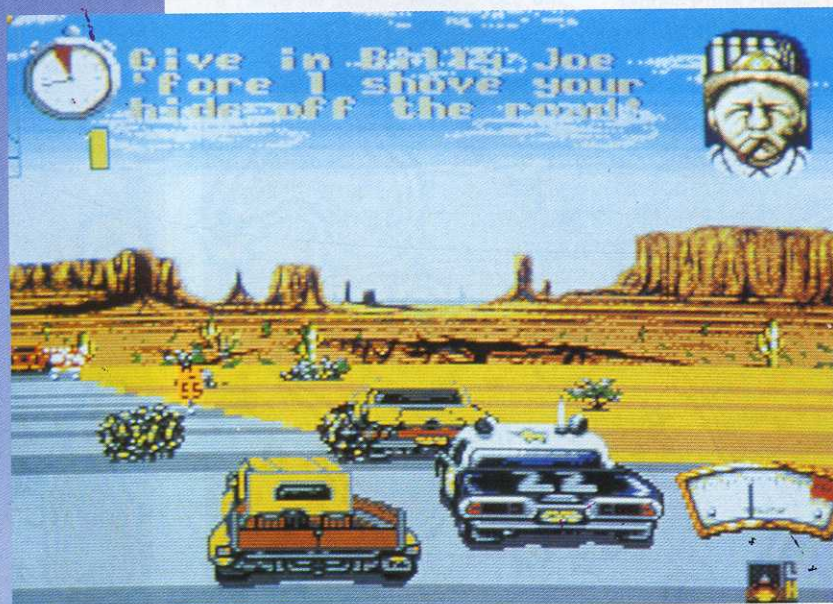
L'ennemi juré des cousins Ike et Billy Joe, c'est lui: Fat Sam le shérif. Il n'aime pas qu'on lui tienne tête, il déteste qu'on ne respecte pas ses instructions, il ne supporte pas les trafiquants de moonshine. Son expression préférée: Je suis la loi!



MOONSHINE



A la fin de chaque niveau, vous retrouverez dans un magasin de pièce détachées. C'est ici que vous pourrez acheter un turbo, un autre moteur, des pneus ou même du tabac pour Ike.



Au centre de la photo: votre véhicule. Pendant la course, vous suivez en permanence les discussions des personnages, par C.B. interposée, en haut à droite de l'écran. L'indicateur de vitesse se trouve en bas à droite, avec le levier de vitesse, justement, et le circuit à suivre s'inscrit dans une fenêtre en haut à gauche. Le thermomètre vous prévient du degré de chauffe du moteur: attention à l'explosion.

Ike et Billy Joe, en plus d'être cousins, sont les meilleurs copains du monde. Leurs occupations communes consistent en des après-midis de farniente, des soirées de biture dans les bars du coin, et de temps en temps, des courses folles, où tout est permis, sur les routes du canton. Ils ne travaillent pas, en bons fainéants professionnels, et pour gagner de l'argent ils font du trafic d'alcool: le Moonshine.

Le boulot est simple: Ol' man Tucker leur file la camelote, et c'est à eux de parcourir les routes de la région pour desservir le maximum de bars. En échange, Tucker leur file de l'argent, suivant le nombre de livraisons, et la quantité qu'ils ont apporté aux taverniers.

Evidemment, tout cela étant interdit, le shérif du canton, Fat Sam, fait tout ce qu'il peut pour les interdire, les arrêter. Mais c'est très difficile, Ike connaît tous les raccourcis, il connaît le coin comme sa poche. Pour aider le shérif, sa fille, Petula, est en liaison C.B. avec son père. Mais ce qu'ils ne savent pas, c'est que Ike et Billy Joe disposent, eux aussi, d'une C.B. Ainsi, ils restent en contact avec leur boss, Tucker, mais ils peuvent écouter les messages qui fument entre le shérif et sa fille. Bon plan pour anticiper les actions qui dérouteront au maximum vos poursuivants.

Pendant que Billy Joe conduit, Ike peut regarder les cartes dont il dispose, et indiquer les raccourcis à prendre. Si le shérif se fait trop

agressif, qu'il vous rejoint et commence le ballet des voitures qui s'entre-choquent, vous pouvez toujours utiliser une partie de votre car-gaison pour donner un petit coup de turbo au moteur. Histoire de semer Fat Sam. Une fois arrivé au bar, il sera possible de passer dans un des garages de Marlon.

Des moteurs aux capacités différentes sont disponibles, des turbos, des pneus, ou même du tabac, mais là, l'ordinateur spécialiste en propagande bidon vous déconseillera d'en acheter.

Le moteur est chaud, il est temps de partir. Le canton est grand et vous devrez faire vos preuves aussi bien sur les routes de campagne qu'en pleine montagne.

TUCKER



ne l'a jamais vu dire un compliment à qui ce soit.

L'alcool de contrebande que Ike et Billy Joe devront transporter appartient à Tucker. C'est lui qui paye, mais ne comptez pas sur lui pour vous féliciter: personne ne l'a jamais vu dire un compliment à qui ce soit.

IKE



Tout en restant à l'écoute de la C.B., histoire de surveiller les déplacements de Fat Sam le shériff, il pourra indiquer à Billy Joe le meilleur chemin à prendre.

Ike n'est pas un débutant. Il fait de la contrebande depuis de nombreuses années. De plus il connaît parfaitement la région, ainsi que tous les raccourcis.

PETULA



c'est de voir les "moonshiners" en prison.

Petula est la fille du shériff. C'est elle qui est en liaison radio avec Fat Sam. Elle voue une admiration sans borne pour son père, et son désir le plus fort, à elle aussi, c'est de voir les "moonshiners" en prison.

SCRAPS



rencontrent, il est bien possible qu'une bataille s'organise entre Scraps et Rommel.

Scraps est le chien de Ike. Toujours dans les bons coups, son occupation préférée consiste à mordre le shériff.

ROMMEL

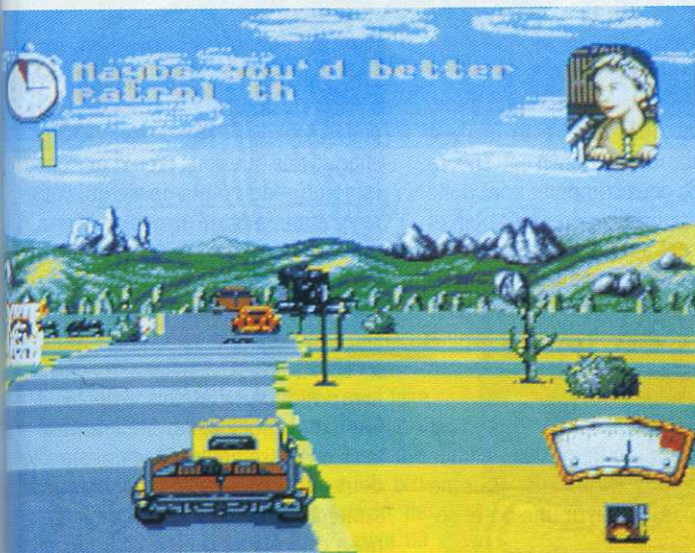


de mordre même son maître.

Rommel est le chien du shériff. En fait, il porte très mal son nom car il est loin d'être rusé comme un renard.

D'ailleurs, il lui arrive souvent

RACERS



testé sur **AMIGA** par Seb

Décidément, les programmeurs de Millenium font des efforts. Quand ils reprennent un principe connu et archi-connu, dans le cas présent les courses de voitures, ils essaient d'apporter des éléments en plus, de construire un vrai scénario, histoire d'impliquer le joueur au maximum.

L'intro de Moonshine Racers est tout simplement magnifique. De nombreux écrans, très beaux, des bruitages digitalisés, le tout montrant le shérif, dans sa voiture, en pleine campagne en train de glander au bord de la route, alors que les "Moonshiners", Ike et Billy Joe, passent en trombe devant son capot.

Le reste du jeu est plus classique, vous dirigez le véhicule, celui-ci disposant de deux vitesses que vous sélectionnez par l'intermédiaire du bouton de tir. La route

défile avec d'autres véhicules et des embûches en tous genres: troncs d'arbres, buissons, barrières. Pendant tout le déroulement de la course, de nombreuses indications sont présentes à l'écran: un petit rectangle se voit rempli d'un trait sinueux symbolisant la route que vous parcourez, le compteur de vitesse, le réservoir de turbos, et les messages C.B. avec les tronches des personnes qui parlent.

Les musiques et les bruitages sont très agréables, réussis; par contre les graphismes et les animations beaucoup plus moyennes.

Amusant, et sortant des sentiers battus par trop de courses de voitures coulés dans le même moule, toujours le même, à chaque fois toujours, oui, toujours, Moonshine Racers est un jeu plaisant et original.

GRAPHISME 15

SON 16

ANIMATION 14

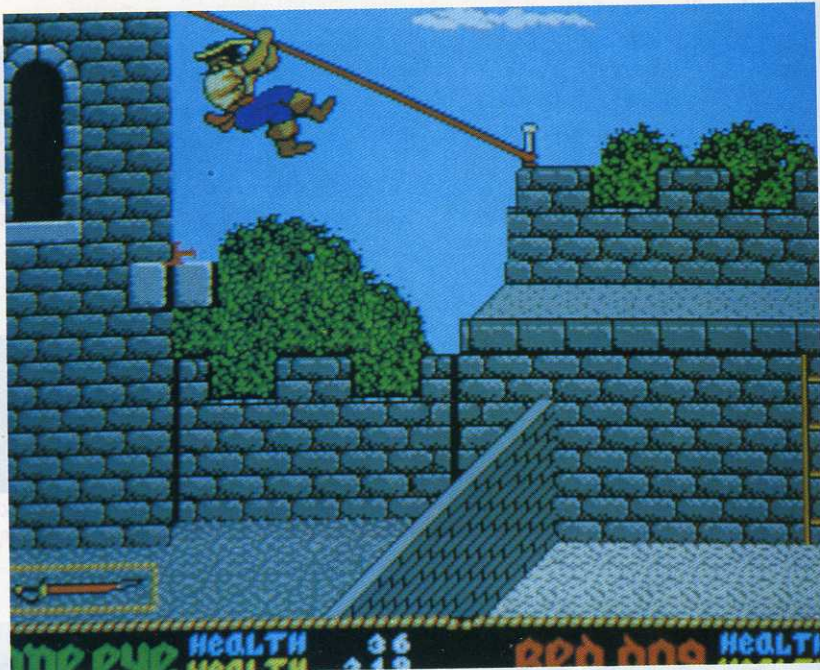
MANIABILITE 17

84%

Disponible sur ST, AMIGA et PC (juin 91). Prix : environ 250 F

Les éditeurs n'aiment pas les pirates, c'est bien connu. Mais Tengen démontre le contraire avec ce jeu.

Il faut toujours se diriger vers les croix disposées dans le décor à intervalles réguliers. Lorsque vous posez le pied dessus, vous effectuez une action particulière comme sauter au dessus du vide ou vous suspendre à une corde.



SKULL AND CROSSBONES

Deux braves pirates nommés One Eye et Red Dog ont réussi à accumuler un formidable butin, obtenu par les moyens les plus malhonnêtes et les plus éhontés qui soient. Mais la vie est terriblement injuste, car un redoutable sorcier (encore plus escroc qu'eux) a usé de magie

pour s'approprier leur trésor. Damned! Quelle époque, même un honnête pirate ne peut plus se fier à personne. Enfin, tant qu'il leur reste un bon sabre d'abordage, rien n'est encore perdu. Nos deux compères vont donc tout faire pour récupérer leur bien et ils se lancent aussi sec à la recherche du traître. Cette poursuite les mènera à travers bien des paysages exotiques: un château espagnol, un vaisseau pirate, une caverne enchantée, ou encore une île mystérieuse.

En fait, vous allez vous battre tout au long du jeu contre d'autres pirates ou des soldats espagnols. Mais ne comptez pas découvrir une botte se-

crète imparable, car vous ne disposez que de trois malheureux coups différents et de deux parades, ce qui est un peu maigre. Votre état de santé empire chaque fois que vous prenez un coup, le nombre de points de vie qui vous reste étant indiqué en bas de l'écran, et lorsque la fin est proche vous vous mettez à pisser le sang. Quant à votre score, il augmente lorsque vous ramassez une pièce d'or après avoir vaincu un adversaire. Vous pouvez également faire des découvertes enrichissantes en fouillant le sol à l'endroit où se trouvent des ossements. Si vous jouez à deux, il est préférable d'adopter une stratégie commune et de s'épauler, mais cela n'a qu'un temps. En effet, chaque fois que vous abattez un gardien de fin de niveau il y a un trésor à ramasser et comme un pirate ne saurait résister à l'appât du gain, les deux compères s'affrontent alors pour s'en emparer.



En fouillant soigneusement le sol sous les ossements vous découvrirez des pièces d'or, ou encore des objets précieux. Votre force augmente chaque fois que vous ramassez des trésors, mais elle diminuera si vous négligez de les récupérer.

testé sur **AMIGA** par Alain Huyghues-Lacour

Le jeu d'arcade original est passé assez inaperçu lors de sa sortie, ce qui s'explique par le fait que ce programme d'Atari Games n'offre pas un grand intérêt de jeu. Mais au moins, la réalisation du programme original était soignée, ce qui n'est vraiment pas le cas de cette conversion. En effet, les graphismes sont réussis, mais l'animation est à mourir de rire. Mais le plus grave, c'est encore la jouabilité de cette version qui laisse franchement à désirer. Les per-

sonnages se déplacent vers le fond ou le devant de l'écran et il n'est pas du tout évident de se rendre compte si on frappe dans le vide, ou si l'on touche l'ennemi, ce qui est franchement gênant. De plus, le moins qu'on puisse dire est que les commandes manquent singulièrement de souplesse et de précision. Une fois que l'on a bien rigolé en découvrant la démarche grotesque des personnages, on s'ennuie ferme tout au long du jeu.

GRAPHISME
ANIMATION

16
10

SON

MANIABILITE

12
8

64%

Disponible sur AMIGA. Prix : environ 250 F



LA COLLECTION DES MORDUS!



POUR TOUT SAVOIR, TAPEZ "3615" CODE "AMSTRAD" !

6128 PLUS

Le 6128 Plus d'AMSTRAD a tout pour faire plonger les mordus de la micro ! C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet, prêt à brancher, avec clavier, lecteur de disquettes 3" pour lire, programmer et travailler sur logiciels (traitement de textes, bases de données, tableur, etc.), lecteur de cartouches AMSTRAD pour profiter de tous les jeux compatibles avec la console GX 4000, écran stéréo, graphisme hyper-défini, 32 couleurs parmi une palette de 4096 en version couleur, une cartouche de jeux ainsi que Burning Rubber, un merveilleux jeu de course automobile !

à partir de
2990 F TTC*
EN VERSION MONOCHROME



GX 4000

Les mordus de la console s'éclatent sur la GX 4000 : imaginez 64 Ko de mémoire, un son stéréo, 32 couleurs parmi 4096, 2 manettes de jeu, cordon Péritel pour brancher sur la TV, et une cartouche de jeu Burning Rubber. La GX 4000 est synonyme de performances.

690 F TTC*



* Prix publics généralement constatés.

PLEIN DE JEUX POUR S'ECLATER

LES JEUX: 229 F TTC*

Sur cartouche AMSTRAD, pour le 6128 Plus et la GX 4000 ! Arcades, combats, courses, sports, réflexion, simulation, à un ou deux joueurs, retrouvez tous vos héros dans des aventures trépidantes ! Une foule de jeux démentiels développés par les meilleurs éditeurs aux prix de 229 F TTC*, à découvrir sur le 3615 code AMSTRAD ou en renvoyant dès aujourd'hui le coupon ci-dessous. Alors, tous à vos joysticks avec la collection AMSTRAD !

Je désire recevoir une documentation sur le 6128 Plus, la console de jeux GX 4000, les cartouches AMSTRAD.

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Ville : _____

Code postal : _____

Renvoyez ce bon à : AMSTRAD - B.P. 73 72/78, Grande Rue - 92310 Sèvres.



MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN

Prenez la destinée d'un gentil petit garçon dans un jeu en kit de chez Loriciel.

Après avoir placé le bloc bleu qui permettra au personnage de monter sur la plateforme, on attrape la bombe pour faire sauter le pan de mur afin de faire tomber Petibonom dans la poche d'air.



BUILDERLAND



Là, il faut faire vite: maintenant que le personnage a passé le premier bloc bleu, vous devez vite le reprendre et le placer en haut de la pente, pour qu'il puisse continuer sa progression. En haut de l'écran, on distingue la barre "time" qui diminue quand vous cliquez le personnage pour le faire stopper.

quillement, mais, étrangement, il est absolument incapable de changer de direction: il va toujours tout droit. Bien sûr de nombreux obstacles se trouvent sur son chemin, des monstres viennent lui chercher des noises, mais grâce à vous, il pourra évoluer tout au long des vertes campagnes qui l'attendent.

Le mieux à faire, c'est d'utiliser les éléments naturels ou non qui traînent sur le chemin de Petibonom. Quand il

se dirige vers un trou, vous n'avez plus qu'à le boucher avec un bloc de pierre. Ainsi, notre ami pourra continuer sa progression, youpla, et peut-être arriver à la fin du monde où il se trouve.

Certains passages seront plus difficiles, et vous devrez faire preuve d'un peu d'astuce, lalala, d'espèglerie, lalala, c'est la vie de Candyyyyyyyyyy. Des objets sont disséminés sur la route. Si Petibonom les ramasse, il lui sera possible de les utiliser un peu plus loin: cela va du casque pour se protéger des stalactites, en passant par la pioche pour se frayer un chemin dans la montagne. Les pièges sont nombreux, et les ennemis aussi. Il faudra gérer avec ingéniosité la panoplie de bloc ou de nuages élévateurs afin d'éviter les fantômes et autres zombies, tout en ramassant tout ce qui peut traîner. Histoire de se faire des points.

Mélange de jeu d'arcade et de jeu de réflexion, Builderland bénéficie d'un concept original qui laisse le contrôle du jeu sans être le personnage principal.

Dans votre grande bonté vous avez décidé de préserver la vie de Petibonom, un bien gentil garçon. Celui-ci se promène tran-

testé sur **CPC** par Seb

Soyons direct: Builderland n'est pas une merveille de technique. Le scolling n'est pas très rapide, et il se déplace par blocs. Bon, mais croyez moi, ce n'est pas grave du tout pour ce genre de jeu. Car le côté réflexion et prise de tête est bien là.

De plus, les graphismes, sans être extraordinaires, sont tout de même assez mignons et amusants. Il y a 6 mondes différents, chaque monde étant constitué d'un grand nombre de tableaux. Au cours du jeu, vous dirigez un petit carré, qui vous sert à pointer, cliquer, déplacer et déposer les objets que vous voulez. Si les problèmes sont trop com-

pliqués, il est possible de faire stopper Petibonom, mais pendant un temps limité symbolisé par une barre en haut de l'écran. En effet, la difficulté est là: le personnage avance en permanence, et Petibonom se jette littéralement dans les pièges les plus minables.

Pas de musique pendant le jeu, tant mieux car en général ça n'apporte que maux de têtes à un soft de réflexion, mais par contre des bruitages agréables.

Malgré son look gentillet, Builderland est amusant, original et vous explosera la tête rapidement si vous décidez de finir les six mondes en une soirée.

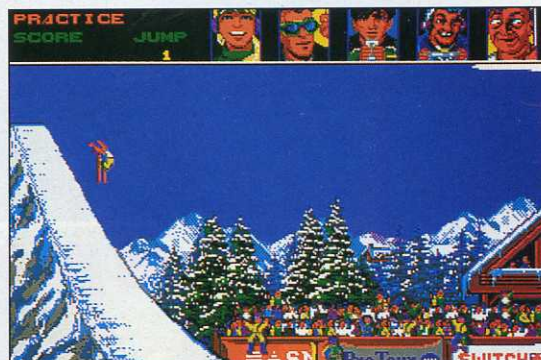
GRAPHISME 14 SON 15
ANIMATION 13 INTERET 16
74%
 Disponible sur CPC, AMIGA et ST. Prix : environ 200 F

SKI OR DIE "CINQ FAÇONS AMUSANTES

DE SE RETROUVER À L'HÔPITAL



SNOWBOARD HALF PIPE



ACRO AERIALS



INNERTUBE THRASH



SNOWBALL BLAST



DOWNHILL BLITZ



Comme dit Rodney, "les sports d'hiver c'est pas pour les mauviettes". Et dès que vous entrerez dans son Ski Shop il ne glacer le sang à tout jamais. Coptez-les que vous en êtes encore capable.

Il y a le "Snowball Half Pipe" : 2 minutes infernales de descente à pic, rendue plus difficile encore par la présence de petits lapins armés de scies-tronçonneuses et de pingouins punks.

"Acro Aerials" : vous descendez un glacier à une vitesse fulgurante et jouez à la toupie en plein air! Le plus dur sera de convaincre les juges que vos acrobaties étaient intentionnées.

Si s'amuser pur vous est synonyme de descendre une montagne sur une chambre à air, alors que Lester, le fils de Rodney, s'efforce de vous percer, vous et votre moyen de locomotion, à l'aide de divers objets pointus, alors "Innertube Thrash" est vraiment pour vous.

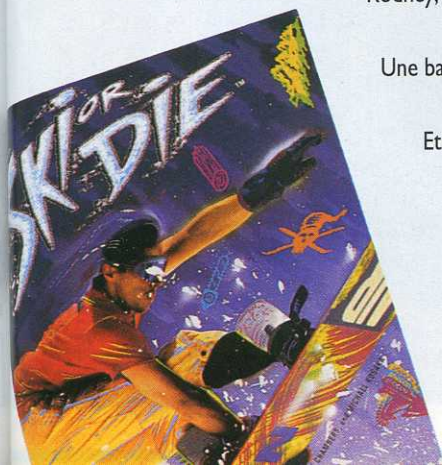
Une bataille de boules de neige amicale ... Non, a vrai dire "Snowball Blast" c'est exactement le contraire. Plus sérieux que "Snowball Blast" tu meurs!

Et puis il y a "Downhill Blitz", une course folle, folle, folle sur des pistes et des chemins inconnus; une course contre la montre complètement dingue!

Et si vous êtes le genre à qui il manque un ski, pourquoi ne pas tous les essayer? Vous préférez qu'on vous apporte des fleurs ou des oranges?

Disponible sur IBM/ PC, AMIGA et C64 Disk

ELECTRONIC ARTS®



Oh Vice-roi de Angleterre, votre empire avait 25 mille économisé et obtient 20 mille dans les impôts. Et les dépenses de l'armée 25 mille, partant 20.



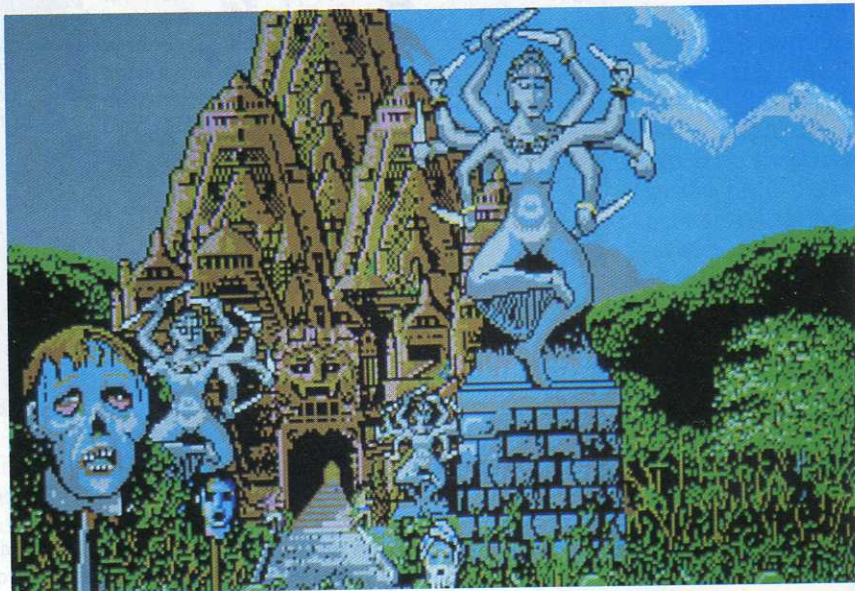
Lorsque le jeu commence, les britanniques essayent de faire ami-ami avec les Marathas (alliés aux Pindaris, qui vivent du pillage) et ils se trouvent confrontés aux Sikhs et aux Thugs. Comme dans la réalité, il faudra aussi s'allier aux Gurkhas mais tout cela appartient à l'histoire. Cette histoire, c'est à vous de l'écrire. C'est de cet écran que vous allez vous renseigner sur les différentes provinces.



Ces icônes permettent de lever l'impôt, d'enrôler des hommes ou encore de rentrer en contact avec le pouvoir religieux ou politique des différentes provinces.

CHAMPION OF THE RAJ

Conquérir les Indes, c'est bien (!), mais encore faut-il être capable de gérer cet immense continent. C'est le challenge que vous propose Champion of the Raj, un jeu de simulation pas comme les autres. De fait, de nombreux tableaux permettent pendant le jeu de prendre des décisions: il faut, par tous les moyens, s'attirer la sympathie des différents rajahs en les impressionnant: chasse au tigre, course d'éléphants, défilés somptueux. Hélas, tout ça coûte cher aussi devrez-vous lever des impôts, ni trop pour ne pas risquer de devenir impopulaire, ni trop peu sous peine de manquer de troupes fraîches. En effet, il faudra parfois combattre les communautés les plus récalcitrantes.



En cours de partie, cette charmante personne apparaîtra de temps en temps pour vous prodiguer de judicieux conseils, vous apprenant qu'à tel ou tel endroit, un rajah est prêt à coopérer.



La course d'éléphants est, comme la chasse, le moment de montrer aux Indiens que les Anglais sont des types balaises. Là rien plus, il ne s'agit pas d'arriver autrement que premier pour espérer obtenir les faveurs du rajah.

Après la mort du Grand Mogol survenu en 1707, le semblant d'unité indienne s'effondre en quelques années pendant le règne de Aurangzeb. De ce pouvoir du passé, il ne reste bientôt plus que quelques miniatures peintes ainsi que le célèbre Taj Mahal. Dès cette époque, un pouvoir nationaliste et religieux pointe le bout de son nez: les Marathas. Durant 26 ans, ils se battent contre Aurangzeb mais resteront impopulaires en dehors de la province du Maharashtra. Issu d'une tentative de rapprochement des deux religions maîtresses de l'Inde, Indouisme et l'Islam, le mouvement Sikh, fondé par le gourou Nanak, apparaît et déborde très vite de la province du Punjab. Durant le règne du Grand Mogol, ce mouvement est très sauvagement réprimé. Après ces temps troublés, l'empire indien connaît un regain de pouvoir avec Haidar Ali et par la suite son fils Tipu. A cette période cependant, des troubles naissent à la bordure du Nepal et à la frontière afghane. Tous ces pouvoirs vont cependant être bientôt balayés par une puissance venue quelques années plus tôt faire le commerce des épices: le younaïted kingdom. Du petit comptoir ouvert en 1600, la compagnie des Indes devient bientôt une ju-teuse entreprise qui nécessite que la reine délègue un responsable. Passons sur la présence française venue à récupérer quelques miettes. Balayés par l'armée britannique à Madras, Wandiwash et dans leur fief de Pondichery, ils ne représentent dans le jeu qu'un ennemi fort modeste. Bref, en 1759, l'empire des Indes britanniques est fondé.



Les combats, un peu simples, ont l'immense avantage de ne pas nécessiter votre présence lorsqu'ils ne sont pas déterminants. Vous pourrez y déléguer l'un de vos subalternes. Ceci étant, vous (le joueur), devrez de toute façon jouer de la souris pour remporter la victoire. Détail amusant, vous devrez réviser votre jugement concernant les règles de stratégie. En Inde, le meilleur ami de l'homme, c'est encore l'éléphant.

La chasse au tigre, très prisée, est sûrement l'action la plus dangereuse que vous aurez à accomplir. Outre les accidents de chasse, fréquents en période de chasse, enfin, plus qu'en période de pas chasse, il faudra savoir tirer au bon moment: si vous tuez moins de tigres que votre hôte (enfin celui qui vous invite, quel mot stupide), vous ne l'impressionnerez pas et il ne voudra pas se rendre à la cause britannique. Pire, il se peut fort que vous soyez blessé, voire tué par une de vos proies.

testé sur **PC** par Moulinex

Ici, la part belle est laissée aux scènes animées et de temps en temps, un jeu d'arcade vient remplacer la sévère carte commune à ce genre de produits. Du reste, dès le chargement du logiciel, une séquence animée de 5 minutes permet de se mettre dans l'ambiance éhontée. En ce qui concerne le son, la musique Soundblaster,

plus proche du film hollywoodien que du raga indien, est cependant superbe (tant pis je le fais: ça m'a Rhavi Shankar).

Domage que le curseur de la souris se déplace si lentement mais qu'importe, Champions of Raj est un jeu véritablement passionnant.



GRAPHISME VGA 13 SON SOUNDBLASTER 19 90%
ANIMATION 14 DIFFICULTE 16
 Taille : 2 Mo Disponible sur PC, ST et AMIGA. Prix : environ 250 F

PREDATOR 2™



...DE RETOUR EN VILLE POUR QUELQUES JOURS SANGLANTS

lôt disponible dans les FNAC s meilleurs points de vente.

TM + © 1990, 1991 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.

distribué par
UBI SOFT

F16 COMBAT PILOT



Le F16, contrairement à d'autres appareils dit intercepteurs, est un chasseur créé pour les combats rapprochés et la frappe rapide. Un seul pilote suffit à le diriger. Cependant, ne croyez pas que sa relative souplesse en fasse un appareil simple à piloter. Pareillement, il serait stupide de penser que le pilote d'un tel engin devra se contenter de missions simples.

Loin de là au contraire, le F16 est souvent envoyé au cœur de l'action



C'est pas tous les jours qu'on a l'occasion de piloter un F16.

Heureusement, Digital Integration y remédie.

Missiles (air-sol, air-air), bombes "en fer" (conventionnelles) ou spéciales, tout est là. Ne pas oublier également de prendre du carburant supplémentaire pour les missions longues.

et même encore plus loin que ça. En fait, je raconte tout ça parce que F16 Combat Pilot permet lui aussi de revivre ces sensations et offre de nombreuses missions de confiance à l'apprenti-pilote. Comme c'est souvent le cas dans les simulateurs de vol évolués, tout va tourner autour du Pilot's Log, un classeur dans lequel le programme garde trace de la façon dont vous pilotez.

C'est seulement lorsque vous aurez rempli quelques missions "simples", que vous pourrez vous attaquer au plat de résistance: Operation Conquest, qui permet ni plus ni moins de diriger

une escadrille. Maintenant que je vous ai fait miroiter ce glorieux chemin qui brille loin devant, revenons sur terre, en l'occurrence le sol de la base. Vous pouvez sélectionner le mode entraînement, permettant de s'initier au vol sans que les résultats ne soient inscrits dans le Pilot's Log. Pour les plus pressés, il est aussi possible de partir directement, histoire de voir comment l'avion réagit. Laissons tomber cette option, de toute façon, pour profiter pleinement du jeu, il faudra un jour ou l'autre apprendre à utiliser les nombreuses commandes. Autant commencer immédiatement.

Sitôt dit, sitôt presque fait, nous voilà dans le hangar. Sur cet écran de jeu, vous pouvez choisir le nombre et le type d'armes emportées. Là-dessus, en piste... de décollage. Sans conteste, le panneau de contrôle est très encombré mais heureusement, cela reste lisible.

Simulation de grande classe oblige, un mode carte permet aussi, en début de mission, de reconnaître les environs et de calculer sa route au mieux.

Moulinex Yeager

Indicateur de vitesse, de cap; collimateur de visée permettant de tirer sur une cible après l'avoir mise en mémoire dans le computer de l'appareil ainsi que diverses commandes complétant le tableau.



testé sur **CPC** par Moulinex

Un simulateur de ce niveau ne se rencontre pas tous les jours sur CPC. Autant en profiter, d'autant plus que l'affichage 3D est plutôt rapide. Bonne surprise, le son du réacteur est exceptionnel, y compris comparé à d'autres machines.

Certes, il faut parfois jongler entre clavier et joystick

pour se sortir d'un combat particulièrement difficile mais qu'importe, le jeu en vaut la chandelle (figure aérienne bien connue).

Bref, voilà un superbe simulateur de vol bénéficiant en prime d'un manuel d'utilisation en français particulièrement complet.

GRAPHISME 15 SON 11
ANIMATION 15 DIFFICULTE 17

85%

Disponible sur CPC à 29 900 francs, 25 900 francs sur ST



Cauchemar logiciel, l'écran permet d'utiliser un code secret créé par vous même au moyen de quatre petits dessins. Hélas, en début de jeu, c'est l'ordinateur qui impose l'un des quarante dessins présent dans la doc:

reproduire la figure est impossible sauf si l'on tombe sur le code 1 de la page 1. On n'a droit qu'à deux essais et c'est limité dans le temps. Voilà une protection stupide, se foutant de l'acheteur. En un mot, un appel au déplombage. Un comble.

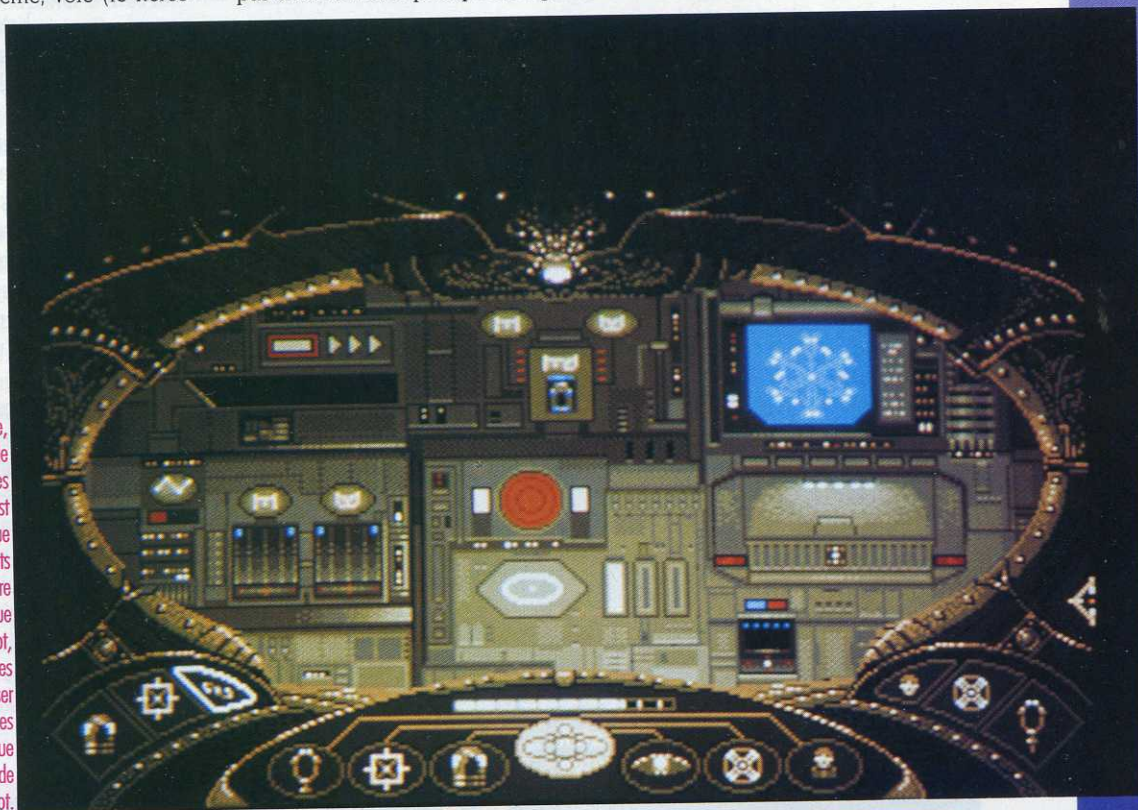
Comble de la nouveauté et de l'invention, des extra-terrestres ont décidé de squatter notre belle planète. Véritables vampires, ils ont pour but de la déposséder de toutes ses ressources naturelles. Lorsque commence le jeu (ce qui n'est pas évident: voir légendes), 3 usines d'extractions aliens, qui raffinent les matières premières avant de les envoyer dans leur monde, sont en place. Fort heureusement, un courageux héros, le joueur, vous qui êtes en train de lire, non pas toi, lui, un courageux héros donc, disais-je avant que d'être interrompu fort grossièrement par moi-même, vole (le héros

courageux) l'un des Zeppelins ennemis. Aux commandes de l'engin, il va s'agir de trouver les usines et de libérer ceux que les aliens ont fait prisonnier. Naturellement, l'exploitation a déjà commencé et ce qui reste de la Terre ressemble plus au grand canyon qu'au marais poitevin. En prime, les Aliens contaminent tout sur leur passage, vous et votre vaisseau y compris. Depuis l'écran principal, qui permet de voir le décor au travers d'un gigantesque hublot, on peut diriger l'engin, mais pas de simulation ici: il ne s'agit pas de se balader puisque le logiciel

indique à chaque fois au joueur dans quelle direction il peut se diriger. Toutefois, la progression prend très rapidement des allures labyrinthesques. Depuis le poste principal, il est possible d'accéder à différentes salles du vaisseau: salle des passagers, salle des machines, bien sûr, hangar à robot et laboratoire destiné à désinfecter les salles contaminées. Equipés de différents voyants de contrôles et de commandes, ces nombreux postes devront être visités souvent pendant le jeu, afin d'assurer la maintenance des hommes et du matériel.

ECO PHANTOM

De ce poste de contrôle, il est possible de récupérer certaines sphères d'énergie. C'est également de là que sont livrés les combats en cas de rencontre inopportune. De chaque côté du hublot, on aperçoit les icônes permettant de passer dans d'autres salles de l'appareil ainsi que la commande du bras robot.



testé sur **AMIGA** par Moulinex Fractalus

Jules-vernien en diable, le graphisme est d'un style très agréable. Un peu comme dans ces film des années 20 où l'on s'imaginait le futur comme un déferlement baroque de robinets en cuivre et de hublots. Hélas, le jeu est desservi par la difficulté de maîtriser les commandes des différentes salles, d'autant que chaque passage dans l'une

d'elles se solde par un accès disque. En ce qui concerne le son, à part la musique de présentation, splendide, la version testée ne comportait pas encore de bruitages. Bref, voilà un jeu audacieux, attachant parce que bénéficiant d'une ambiance particulière mais, il y a un mais de taille, grévé par une protection hallucinante de bêtise.

GRAPHISME 17 SON - 75%
ANIMATION 12 MANIABILITE 12
 Disponible sur AMIGA, ST, et PC/Compatibles. Prix : environ 250 F



Seule "concession" au mode VGA, les écrans représentant les monstres. Là, c'est plutôt dans le style Bard's Tales... EGA !

Ce jeu de rôle va vous amener, vous, le joueur, mais plus particulièrement les héros que vous dirigerez, à combattre Uukrul. Régnant en maître incontesté sur la ville d'Eriosthé, dont il prit possession il y a maintenant fort longtemps, Uukrul a réussi à séparer son âme sombre de son corps. Du coup, il a enfoui au plus profond d'Eriesthé son cœur, protégé au milieu d'un redoutable labyrinthe. L'aventure va donc consister à trouver, puis à détruire ce cœur. Pour cela, vous allez diriger une équipe formée de quatre braves: un guerrier, un paladin, un magicien et un clerc. Comme

dans toutes les aventures de ce genre, tout commence par la création des personnages. Si toute latitude est laissée au joueur quant au choix du sexe ou du nom, il faut que l'équipe comporte les quatre membres pré-cités. Comme dans Ultima IV, la création du personnage se fait en répondant à une suite de questions. Ces dernières permettent de coller au plus près à la personnalité de chaque profession. Ainsi, un personnage qui ne fait pas preuve de courage sera un bien piètre paladin; un guerrier qui fonce tête baissée sans réfléchir se verra attribuer de rares points d'intelligence. Bref, aucune place n'est laissée au hasard et c'est une bonne chose. Une bonne équipe, ça se mérite!

Le jeu en lui-même, proche lui aussi de Ultima (tout du moins des premiers), offre, en revanche, peu de surprises, bonnes ou mauvaises. Les couloirs se suivent et se ressemblent et s'il est vrai que parfois, le passage à un niveau inférieur du souterrain va demander au joueur de faire preuve d'un peu d'astuce (ne négligez pas la magie), c'est surtout la taille des zones

à explorer qui rend ce logiciel intéressant. Suivant l'endroit où l'équipe se trouve, le logiciel propose automatiquement un choix en rapport avec la situation: ainsi, lorsqu'on se trouve devant un trou, il est possible d'observer vers le bas, de sauter (gare à la casse) où, le cas échéant, d'utiliser une corde. De même, la présence d'une porte affiche un menu proposant d'utiliser une clef, un mot magique ou la simple force. Il est vrai qu'il est parfois plus simple d'essayer la poignée avant de lancer la grosse artillerie.

Ceci étant, ne croyez pas qu'il ne s'agisse là que d'exploration. Au détour de chaque couloir, les monstres rôdent. Voici le moment de parler des combats. Alors que le déplacement donne lieu à une fenêtre montrant le paysage en 3D (une 3D simplette s'il en est), les combats sont vus de haut, là aussi comme dans les premiers épisodes de Ultima. Ils se déroulent en deux tours: déplacement puis attaque. Sorts, armes magiques ou force pure sont au rendez-vous mais gare à la casse. Le logiciel gère la solidité des armes. Il se peut fort que votre épée se brise lors d'un assaut par trop violent.

Bon point, le logiciel prend en compte l'habileté des personnages. Ainsi, un paladin habile pourra facilement changer d'arme en pleine

échauffourée alors qu'un clerc sera moins rapide.

Du reste, la bonne gestion des caractéristiques est l'un des aspects positifs de ce logiciel. Par exemple, la santé des héros est représentée par un barre-graphe pouvant passer par neuf états distincts. Un héros peut ainsi être affamé, assommé, empoisonné et pire (pour les autres), contagieux.

Bref, voilà un jeu riche en terme d'aventure mais comme l'apprend la fiche technique, d'une rare pauvreté graphique.

THE DARK EARTH OF UUKRUL

Mondes magiques, dragons et preux chevaliers sont au rendez-vous. Hélas, Broderbund signe là un produit attachant mais techniquement dépassé.



Les combats: le personnage actif, ici le clerc Dadgada, est en vidéo inverse. Comme on le voit dans la fenêtre de droite, 3 déplacements sont possibles. Ça ressemble comme deux gouttes d'eau à Ultima I sur Apple II.

testé sur **PC** par Moulinex

Non mais, vous avez vu ces photos? C'est bien du VGA et nous ne sommes pas revenus à l'époque de Ultima, Exodus et autres Wizardy. Mises à part la bordure d'écran affichant un dégradé et les vignettes représentant certains monstres pouvant passer pour de l'EGA, on croirait un jeu directement adapté de l'Apple II. De même, l'option Adlib est vraiment décevante et n'apporte rien

de plus que quelques sons grinçants. Enfin, l'absence d'interface utilisateur de type souris est également au programme. A l'époque de Windows, c'est un peu raide. Bref, comparé au reste de la production, ce jeu de rôle sur micro fait figure d'ancêtre et l'on se demande si Broderbund s'est renseigné sur ce que fait la concurrence avant de se lancer dans l'aventure.

GRAPHISME VGA 10 SON ADLIB 11
ANIMATION -- DIFFICULTE 17

TAILLE : 1Mo Disponible sur PC. Prix : environ 300 F

65%

NAVY SEALS

Les Navy Seals sont les commandos d'élite de la marine américaine, connus pour avoir exécuté des missions périlleuses au Vietnam, à Grenade et à Panama. Bref, ce sont des durs que l'on envoie dégager le terrain, chaque fois que l'armée américaine décide de faire un peu de tourisme dans des pays exotiques. Ces troupes d'élite n'ont pas fait parler d'elles lors de la guerre du golfe, mais elles se rattrapent avec ce programme. En effet, cette fois ils effectuent deux missions dans la région : la première dans le golfe d'Oman et la seconde à Beyrouth.

La première mission est la plus longue, puisqu'elle ne comporte pas moins de 6 niveaux. Des terroristes ont abattu un hélicoptère américain et ils retiennent en otage le seul rescapé de l'équipage. Votre mission est simple: il faut massacrer tous les terroristes, disposer des bombes à retardement sur les caisses de missiles, libérer le prisonnier et vous enfuir avec lui. Ensuite, vous partez pour Beyrouth afin de faire sauter le stock de missiles Stinger qu'une organisation terroriste a réussi à se procurer.

Dans chaque secteur, vous devez détruire des caisses afin de vous procurer les armes qu'elles renferment. On appréciera particulièrement le lance-flammes, qui se révèle très efficace

pour griller la tête de vos ennemis. Détail sympathique: lorsque vous abattez un terroriste avec cette arme, il n'en reste plus qu'un petit tas de cendres fumantes! Mais soyez prudents, car les terroristes ouvrent le feu dès qu'ils vous découvrent et il faut tirer avant eux et vous mettre immédiatement à couvert, ce qui n'est pas toujours évident. Et s'ils vous surprennent alors que vous êtes en train d'escalader une caisse ou de grimper sur une échelle, vous êtes mal. Lorsqu'un des terroristes se tient sur une plate-forme située au dessus de vous, la meilleure tactique consiste à le prendre par en dessous en effectuant un rétablissement, mais il vous en coûtera généralement un peu d'énergie. Votre niveau d'énergie baisse également chaque fois que vous tombez de haut, alors faites attention où vous mettez les pieds. En fait, plutôt que de prendre vos adversaires de front, il est nettement préférable de les conourner pour les attaquer à



Les commandos d'élite américains traversent l'Océan pour traquer les terroristes dans le golfe.

moindre risque, ce qui est tout à fait possible une fois que l'on a mémorisé la disposition des lieux. Seulement voilà, vous ne disposez que de très peu de temps pour venir à bout d'un secteur et si vous procédez ainsi, vous mourrez invariablement à deux pas du but, faute de temps.

Alors, vous êtes bien obligé de prendre des risques et de foncer comme un malade en tirant sur tout ce qui bouge, en espérant que vous serez plus rapide que vos adversaires. Dur, dur!



testé sur **ST** par Alain Huyghues-Lacour

En fait, Navy Seals est un programme caractéristique du nouveau style d'Ocean. Au même titre que Robocop II, c'est un jeu d'action soigné au niveau de la réalisation, mais qui souffre d'un niveau de difficulté trop élevé. L'action est prenante, mais il faut déjà être un virtuose du joystick pour arriver à passer le premier niveau du jeu. Soit vous êtes très fort, soit il vaut mieux éviter ce soft frustrant si vous ne voulez pas faire une dépression nerveuse, ni blesser votre en-

tourage en balançant la disquette à travers la pièce. Il est normal qu'un jeu soit suffisamment difficile pour que l'on s'accroche dans les niveaux supérieurs, mais on devrait pouvoir au moins passer le premier niveau sans que cela relève de l'exploit. Mais les programmeurs d'Ocean n'ont sans doute jamais entendu parler de difficulté progressive. C'est vraiment dommage, car ce jeu ne manque pas de qualités.

**GRAPHISME
ANIMATION**

**17
15**

SON

16

MANIABILITE 12

75%

Disponible sur ST. Prix : environ 250 F



Si reconstituer un des épisodes les plus douloureux de l'histoire des Etats-Unis ne vous fait pas peur, alors vous pourrez entrer dans le monde meurtrier que vous ouvre Domark.

NAM 1965-1975

Le défi de Nam 1965-1975 n'est pas des moindres: retracer la guerre du Vietnam, en jouant tout à la fois le chef des armées, et le président des Etats-Unis. Avec le chef des armées, vous donnerez les ordres aux troupes, vous déciderez quelles seront les unités qui doivent partir sur le terrain, vous prendrez le contrôle total des opérations; et avec le président, votre action sera uniquement diplomatique et financière (plaire à l'opinion publique, décider des dépenses à effectuer). De plus toutes les données militaires et géographiques de cette guerre ont été intégrées dans ce soft, cela a demandé beaucoup de travail, pour permettre au joueur de refaire l'histoire, en menant, qui sait, les Etats-Unis à une victoire qu'ils n'ont pas connue.

J'en profite pour faire une mise au point rapide destinée aux détracteurs des wargames et de tous les jeux guerriers, sous prétexte que cela incite à la violence et à la haine: je préfère large-

ment voir des gens s'affronter avec des wargames sur ordinateur, et massacrer des pixels plutôt que de voir des crétins en treillis s'entraîner à tirer au fusil en rêvant tous les soirs à la prochaine guerre. Si tous les militaires du monde avaient des joysticks entre les mains, ils nous foutraient peut-être la paix. C'était ma minute pacifiste, profitez-en, car c'est très rare.

Des cartes détaillées du Vietnam sont à votre disposition. Sur ces cartes la composition de vos troupes, ainsi que leur position. Vous n'avez plus qu'à cliquer et à indiquer à l'aide de la souris, et en traçant une ligne, le parcours que vous voulez que cette unité fasse. Au fur et à mesure de ces déplacements, et en les combinant aux informations que vous pouvez obtenir des villages partisans de votre intervention dans ce territoire, vous verrez représentées à l'écran les unités ennemies. Il s'agit alors d'anticiper leurs déplacements, d'envoyer les troupes adéquates en essayant de leur bloquer toute re-

traite. Les bases de la tactique.

En ce qui concerne le jeu du côté du président, si vous avez choisi l'un des scénarios où il a son rôle à jouer (en effet, trois des cinq scénarios sont uniquement tactiques), vous décidez à l'aide de tableaux et de menus des sommes d'argent que vous voulez fournir aux troupes alliées, ainsi que des dépenses en matière d'équipement aérien. Du bureau du président, vous pouvez consulter les journaux, pour prendre la température de l'état de l'opinion publique vis-à-vis de votre politique guerrière.

Nam 1965-1975 est un jeu ambitieux, par l'ampleur de son scénario, et par l'exactitude des données qui le régissent, mais peut-être trop sérieux, car le joueur se contente, en fait, de déplacer ses unités, qui bougent très lentement compte tenu de l'échelle adoptée dans ce soft, et l'on se retrouve à attendre plutôt qu'à jouer. Le tout avec très peu d'action, et très peu d'événements qui surgissent pendant le jeu.

testé sur **AMIGA** par Seb

Les graphismes sont très réussis: mélange de digitalisations retravaillées, et d'icônographie des pièces simple mais efficace. Par contre, pour ce qui est du côté technique pur, c'est très lent, même les routines d'affichages sont lentes. Le rafraîchissement d'écran est visible à l'œil nu, surtout quand vous cliquez dans une fenêtre.

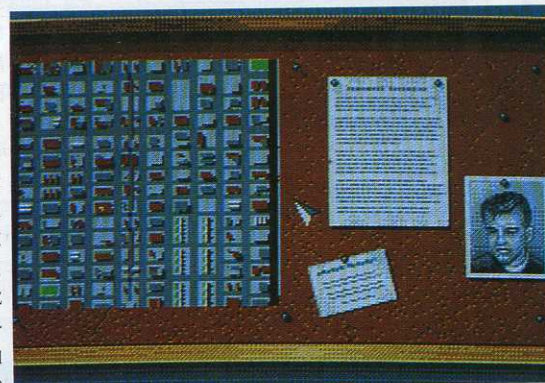
Mais le gros problème, c'est qu'on s'ennuie à mourir. Et pourtant j'avais une impression très positive avant de le tester. J'attendais ce soft, j'aime beaucoup les wargames, mais là, NAM n'est réservé qu'à des esprits tordus qui font totalement abstraction de la technique, et même dans ce cas-là, je doute que le soft soit intéressant.

GRAPHISME 16 ANIMATION - 64%
INTERET 12 DIFICULTE 18
 Disponible sur Amiga, ST et compatibles. Prix : environ 250 F

Vous voilà dans la peau d'un flic, et plus précisément, dans les pompes du commissaire Furillo. Le jeu débute alors que vous êtes nouvellement promu dans le quartier de Hill Street, et que votre chef vous dresse un portrait rapide du secteur que vous aurez sous votre garde. Hill Street est un quartier agité: vols en tous genres, meurtres, bastons, bref, beaucoup d'action en perspective pour un flic plein d'entrain et d'espoir de promotion comme vous.

Votre boulot consiste à répartir les tâches entre les neuf agents qui sont à votre disposition. Vous leur donnez des ordres qu'ils exécuteront tels des chiens de garde robotisés, mais des chiens qui veulent du bien à la population. Tout de même.

Répartissez les équipes pédestres, les patrouilles en véhicules, et suivant les interventions à effectuer (vous apprenez tout cela par radio), vous enverrez l'agent de votre choix sur le terrain. L'action est vue d'au-dessus, et la petite vie du quartier va son train comme à l'habitude. Grâce à une armada d'icônes très claires, vous pouvez examiner un passant, l'interpeller, vous pouvez consulter le fichier informatique qui vous donnera tous les renseignements possibles sur les crimes qui viennent d'être commis, et là, repérer le portrait robot du suspect afin de l'arrêter et de l'emmener au tribunal. Toutes les rues sont animées, les voitures bougent, les piétons aussi, et vous avez plusieurs modes de déplacement: ou vous cliquez le lieu où vous voulez aller sur la carte du quartier, ou vous dirigez directement votre véhicule ou l'agent à pied à l'aide de flèches de directions sous forme d'icônes. L'agent radio vous indique le lieu du crime, vous vous y rendez, et là, si le corps de la victime, par exemple, s'y trouve encore, pensez à appeler une

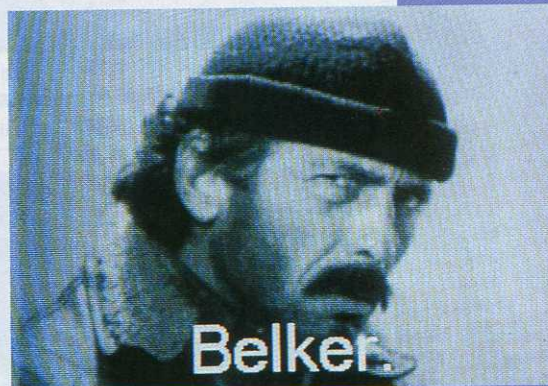


ambulance. Ensuite faites votre enquête sur les abords immédiats du lieu du crime, et si vous repérez le suspect, vous aurez le choix entre une arrestation en règle, entre l'appel de renforts ou même l'utilisation des armes si l'individu semble dangereux. Mais atten-

tion à ne pas faire baisser votre popularité en transformant les rues du quartier en remake de western meurtrier. Si l'uniforme vous attire, vous pourrez vous plier à vos ambitions sans passer par une école de police, et en maniant une souris plutôt qu'une matraque.

HILL STREET BLUES

Krisalis Software adapte une série télévisée culte outre-Atlantique: Hill Street Blues. Le prochain soft de cet éditeur sera sûrement Sacrée Soirée.



testé sur **AMIGA** par Seb

Le concept d'Hill Street Blues est assez intéressant. Tout se pilote par icônes, les personnages non-joueurs ont une mobilité et une dépendance très grande, et le côté réaliste du jeu est poussé, tout en mettant de côté ce qui n'apporterait rien au jeu.

Les bruitages sont réussis: cela va de la sirène que vous actionnez à l'aide de l'icône sirène, incroyable, aux bruits des klaxons de voitures qui n'apprécient pas trop

vos conduite à la Starsky et Hutch. Les affaires sont assez différentes les unes des autres, et celles-ci arrivant les unes après les autres, aléatoirement, il n'est pas rare que vos agents doivent en régler une dizaine à la fois.

Maniable, amusant sans être génial, Hill Street Blues plaira aux gardiens de la paix en herbe, et à tout ceux qui veulent changer un peu et ne plus tirer sur des extra-terrestres, mais sur des voleurs de sacs à main.

GRAPHISME
ANIMATION

16
15

SON
INTERET

15
15

80%

Disponible sur AMIGA et ST. Prix : environ 250 F

TOYOTA CELICA GT RALLY



Les trois flèches noires, en haut à gauche, indiquent la direction du prochain virage, et son intensité (plus il y a de petites flèches, plus le virage est difficile, logique). Cette indication s'affiche avant le début du tournant, permettant au conducteur d'anticiper.

Je sais très bien que vous avez une envie folle de vous inscrire à un Rally. Je le sais. Mais avant de vous laisser partir, et vous engager dans cette aventure, laissez-moi vous expliquer et vous énumérer tous les dangers qui vous attendent.

Tout d'abord, il vous faudra une voiture, étant donné que je suis très

bien placé avec les gens de Toyota, je n'aurai aucun mal à vous dégoter une Celica de compétition, avec un moteur tout neuf, et des plus performants. C'est déjà quelque chose. Pour les sponsors, ne vous inquiétez pas, votre présence sur la liste des participants fera rappliquer ces refourgeurs d'huiles de moteur et de cigarettes, en quatrième vitesse. D'autre part, vous

devrez trouver un copilote, et vous entraîner avec lui.

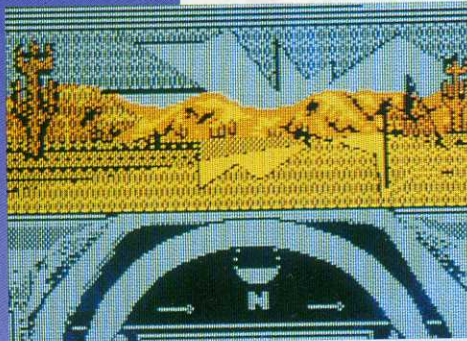
Ah oui, le rally, en tant que championnat du monde, aura lieu dans trois pays: l'Angleterre, le Mexique et la Finlande.

Vous pouvez d'ores et déjà vous entraîner. Analyser les pistes, les pièges; dresser des cartes avec votre copilote, et apprendre à négocier les dangers des routes qui vous attendent. Surtout que la conduite appropriée à une piste rocailleuse du Mexique ne sera pas adaptée à une conduite speedée sur la glace de la Finlande. A vous d'apprendre à maîtriser toutes ces contraintes.

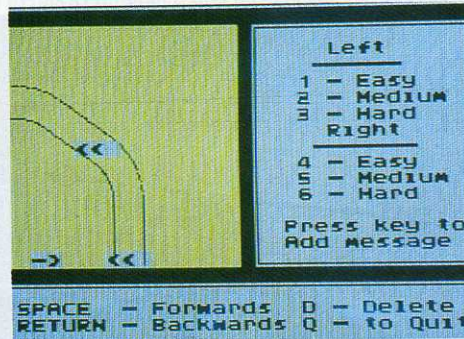
Votre copilote, une carte sur les yeux, vous indiquera de quel côté, droit ou gauche, partira le prochain virage, et avec quelle intensité se fera ce virage. Il ne vous restera plus qu'à anticiper, et appuyer sur l'accélérateur au bon moment.

N'oubliez pas que votre seul adversaire, en fait, c'est le chrono. Ne pensez pas à vos concurrents, foncez, surveillez la montre, et pas trop de casse. Même si c'est le constructeur qui paye, mieux vaut ne pas abuser pour ne pas voir son nom figurer sur la liste noire des pilotes minables.

C'est dans cette séquence qu'on indique les ordres du copilote. La route est tracée, comme elle sera pendant la course, et la pression des touches numériques permet d'indiquer la difficulté des virages, sur le parcours, ainsi que leur direction.



Sur les routes du Mexique, mieux vaut se méfier des cactus. Quand on fonce dedans, on ne fait pas que se piquer, on éclate aussi le pare-brise. Mais, comme par magie, celui-ci est remplacé instantanément, n'ayant fait perdre qu'un peu de temps aux coureurs.



La voiture de Monsieur Gremlin est une Toyota. Une Celica, même. Et en plus il fait des ralliés avec.

testé sur **CPC** par Seb

C'est sur fond d'image digitalisée, bleutée, représentant une Toyota en pleine course que le premier contact avec le jeu a lieu. Emouvant. C'est là que vous devrez indiquer quelles sont vos préférences quant au choix des commandes, et des contrôles: joystick, clavier; vitesses automatiques, manuelles; sensibilité; centrage automatique du joystick; conduite inversée ou non. Puis vous préciserez si vous êtes la pour vous entraîner, sur la piste de votre choix, ou pour faire le championnat du monde en entier (3 pistes). Il est possible d'entrer le nom du joueur, ou de l'équipe, histoire de personnaliser le tout, et de jouer à plusieurs, jusqu'à quatre joueurs.

Vient ensuite le tour du copilote. Un écran défile et représente la piste que vous allez parcourir, avec tous les virages, et c'est là que vous avez la possibilité de placer des flèches, gauche-droite, de différentes intensités, afin d'indiquer la direction et la difficulté du virage à venir. En cours de course, tout ceci sera matérialisé par des grosses

flèches venant s'incruster sur l'écran, et indiquant le virage à venir. Ça aide.

Puis c'est la course. La piste défile, devant vous, alors que vous voyez le volant tourner, suivant vos instructions, ainsi que le manche de vitesse se déplacer, toujours suivant vos ordres. Les graphismes sont peu colorés, mais assez détaillés. Sur le bord de la route, suivant le pays, ce sera cactus ou arbres: attention de ne pas foncez dedans, ce serait la fin du pare-brise assurée.

Les bruitages sont assez fatigants, contrairement à la musique qui accompagne les pages de menus.

Toyota Celica GT Rally est un jeu très moyen. L'action est toujours la même, pas très rapide, et le fait de ne rencontrer aucun adversaire, et de n'affronter que le chrono n'est pas là pour apporter un suspens intolérable aux parties engagées.

Non, rien d'extraordinaire dans ce jeu, malgré une réalisation d'assez bonne facture.

GRAPHISME 14 SON 13 ANIMATION 14 MANIABILITE 13 **71%**
Disponible sur ST, AMIGA et CPC. Prix : environ 200F sur CPC, environ 250F sur ST et AMIGA

C'est violent, rapide et crevant. Pas de mystère, Krisalis nous propose un squash.

JAHANGIR SQUASH CHAMPIONSHIP



Le tableau situé en haut à gauche affiche le score et commente les coups: hors jeu, trop haut, trop bas, etc. Lorsqu'on dispute un match important, le décor du bord change légèrement et apparaît alors un juge de touche, perché sur sa chaise babygros en dehors du terrain; c'est pas pour rien que le mur du fond est en verre fumé.

(petite) dans le nez, c'est pas mal non plus. Comme la licence coûte relativement cher, voilà donc un logiciel qui tombe à pic, d'autant que sans crier au génie, il dispose de tout ce qu'on attend: possibilité de jouer en championnat et de voir le classement de son personnage, paramétrage de la tension de la raquette et de la dureté des balles et surtout jeu à deux, de loin l'option la plus amusante.

Il y a des centaines de milliers à y jouer dans le monde. Ils utilisent une raquette, une balle, et les matchs ont lieu en salle. Perdu, c'est pas le ping pong. Le squash est un sport d'une violence insoupçonnée: certes, c'est pas aussi crevant que le bامington (sérieux, les médecins sportifs classent ce jeu comme le plus éprouvant physiquement), mais dans le genre "je cours partout et je tape comme un dingue", c'est pas mal. Pour avoir des courbatures, rien de telle qu'une partie.

Il faut dire que dans ce sport, tout contribue à rendre la moindre action compliquée: la raquette est nettement plus petite qu'une raquette de tennis et surtout, la balle, minuscule elle aussi, rebondit à peu près aussi bien qu'une figue molle. En fait, vous lâchez une balle de squash "pro" à hauteur de main, elle percute le sol en faisant "paf"...sans rebond aucun.

Autre particularité, le terrain, carré, permet de tirer sur tous les murs (sauf celui du fond). Le joueur doit courir comme un dératé; admirez la perversi-

té des sportifs: la salle est suffisamment vaste pour que le joueur ait le temps d'accélérer, et suffisamment petite pour qu'il s'écrase contre le mur. De même, comme on joue à deux (et que les raquettes ont un long manche, retenez-le, c'est important pour la suite), les premières parties se finissent en général avec l'un des joueurs salement amoché. Remarquez, la balle



ci, vous pourrez sauvegarder les données concernant le niveau de votre joueur et choisir différents types de balles, colorées, comme dans la réalité, d'un point bleu ou rouge (aucun rebond, nécessite de taper comme un malade). On y choisit également la tension de sa raquette ainsi que son adversaire. D'ici que vous baptiez Jahangir Khan, champion du monde, il n'y a qu'un (grand) pas.



testé sur **AMIGA** par Moulinex

Présenté en 3D isométrique, le logiciel est plutôt mignon, bien que les joueurs soient un peu petits. Des animations, pas grand chose à raconter: ça bouge, ça pourrait être mieux, ça aurait pu être pire.

En revanche, le son caractéristique de la balle est excellent et violent à souhait. Ne manque plus que le couinement des Nike sur le sol verni et l'odeur de caoutchouc

pour s'y croire. Ah oui, y a pas de bar non plus, alors que dans tout club digne de ce nom, on trouve toujours quelques supporters mondains en train de siroter un reconstituant. Bien entendu, ceux là ne jouent jamais. Bref, voilà un squash comme aimerait en voir plus souvent. Du reste, une tentative sur C64 excepté, voilà le premier jeu de squash sur micro.

GRAPHISME 14 SON 15
ANIMATION 14 MANIABILITE 16
75%
 Disponible sur AMIGA et ST. Prix : environ 250 F

alumn, notre héros musclé, n'aime pas qu'on l'em bête. C'est pour cette raison qu'il s'est énervé, très récemment, quand le terrible Golem qui règne sur la région qui entoure son temple de la désolation a enlevé Chariotte, l'amie de Calumn. D'un pas alerte et décidé il s'est dirigé vers le repère du terrible Golem. Sur son chemin il a tout détruit, massacré, le sang giclait, et c'était bon pour ses nerfs. Arrivé au temple il n'a fait qu'une bouchée des gardes, et s'est



Les carrés en bas de l'écran indiquent le nombre de vies, ici il n'en reste qu'une. Tout en bas, en rouge, se trouve la barre d'énergie du personnage qui diminue vers le centre. Au dessus de tout ça, des icônes d'actions que peut effectuer le joueur: saut plus puissant, changement d'armes, boudiers.

BATTLE BOUND

On-Line, un nouvel éditeur, nous sert un jeu de baston plein de rebondissements et de batailles : Battle Bound.

empressé de délivrer la belle.

Plutôt que rentrer chez lui tranquillement, Calumn qui est plus intelligent qu'il n'en a l'air, s'est dit qu'il serait peut-être temps de régler son compte à cet insupportable Golem. La juste quête avait commencé.

Il fallait traverser de nombreuses régions, des villages. Se battre contre les habitants asservis à la cause du Golem, tuer les monstres hideux qui étaient sur la route qui mène à la victoire. Les pièges étaient nombreux, eux aussi, tout comme les ennemis, et souvent vicieux : des chutes de pierres, des sables mouvants, des pics énormes sortant de terre à tout moment. Tout cela nécessitait un courage rare, une force et une haine des plus tenaces.

Mais Calumn avait tout cela en lui. La vie qu'il avait mené jusqu'à maintenant l'avait endurci, tout cela le rendait terrifiant et



beau. La violence du monde qui l'entoure ne lui laisse pas le temps d'admirer la nature, de s'asseoir, plus près de notre mère la terre, d'écouter le chant mélodieux des oiseaux qui, eux, ont tout compris de la vie. Ah, les gens, tout de même.



Les chutes de pierres du premier niveau, couplées aux tireurs à l'arme de poing ont une légère tendance à faire baisser l'énergie du héros de façon vertigineuse. Quand le personnage prend des coups, le sang giclé et tache le sol d'un rouge superbe. C'est peut-être le seul côté amusant du soft.



testé sur **ST** par Seb

- Qu'est-ce que je vous sers?
- Un jeu.
- Quelque chose de génial, de beau, avec de superbes musiques et une action trépidante?
- Oh, non, juste un petit jeu.
- Et un concept hyper-original, ça vous branche?
- Non.

Battle Bound, bien que ce soit le premier soft d'un nouvel éditeur, donc, n'a pas réussi à attirer mon indulgence. Battle Bound utilise un scénario archi-classique, ce

qui n'est pas dramatique pour un beat'em up, mais la réalisation technique est bien trop moyenne et incertaine.

Les graphismes ne sont pas très jolis, les scrollings sont lents et les animations mal faites. A chaque fin de niveau vous devrez combattre un ennemi plus grand et plus fort en plus d'autres ennemis qui viennent vous taper dessus.

Non, décidément, Battle Bound tente de reprendre une formule que d'autres maîtrisent à merveille, mais justement sans la maîtrise technique.

GRAPHISME 13 SON 15
ANIMATION 12 MANIABILITE 12

59%

Disponible sur ST. Prix : environ 250 F

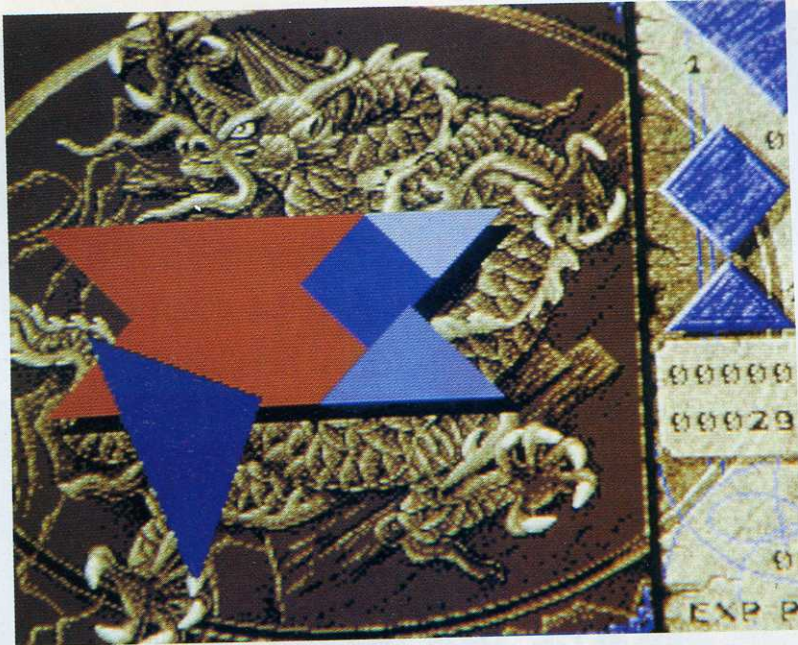
**Avant c'était en bois,
maintenant c'est en
silice. Il n'en demeure
pas moins que Thalion
signe là un logiciel
fascinant.**

D'origine chinoise, le Tangram est un puzzle d'un genre particulier. En effet, le but du jeu est de reproduire (ici recouvrir) une figure stylisée. Pour cela, le joueur dispose de sept types de pièces géométriques de formes diverses. Histoire de corser le tout, le nombre des pièces est imposé: deux petits triangles, un losange, etc.

On pourra trouver curieux qu'un tel jeu soit adapté sur micro mais à l'usage, il faut avouer que l'ordinateur apporte un plus puisque le temps limité permet de vivre le casse-tête encore plus intensément.

L'écran, séparé en deux, montre, d'un côté, le tableau principal, théâtre des opérations, et de l'autre, les pièces utilisables et leur nombre. A l'aide de la souris, après avoir choisi nombre de joueurs et niveau de difficulté (deux choix), il suffit d'attraper une pièce en cliquant dessus. Reste à la faire tourner pour l'orienter dans la bonne direction et à la poser. Hélas, c'est à partir de ce moment que le jeu commence à se corser. Le jeu? Pas vraiment, plutôt le programme: à cause d'une gestion de souris déplorable, le logiciel se révèle en effet pointilleux

sur la disposition des pièces: au deuxième niveau, il faut que les pièces soient posées au pixel près (ce n'est pas une figure de style), sans quoi le logiciel estime que le tableau n'est pas terminé. Cette erreur est fort heureusement contournable puisqu'il est possible de passer directement au tableau de son choix en utilisant un

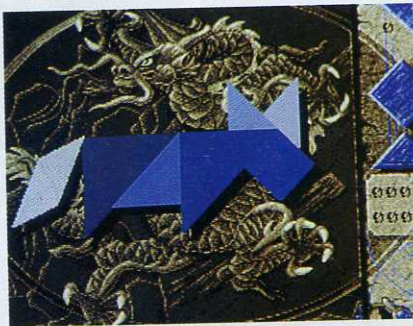
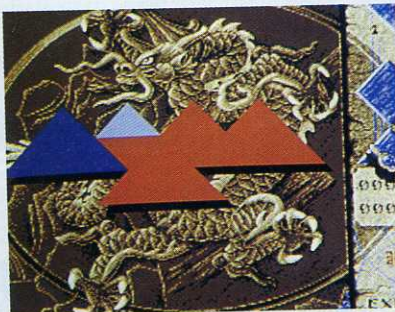


code, que le programme donne en cas de victoire. Exceptionnellement, je vous donne de quoi passer ce tableau récalcitrant:

57445. Vous ne ratez rien, le premier tableau est d'une facilité aussi déconcertante qu'enfantine.

Par chance, le niveau de difficulté avancé n'est pas buggé (bogué comme on dit à l'académie et à SVM). Ne ricanez pas en m'entendant parler de niveau avancé: comme tout ce qui arrive à pied par la Chine, le Tangram est aussi compliqué que ses règles sont simples. Dès le troisième tableau, on commence à se tordre les méninges et comme il en reste encore 197 après, y a de quoi chinoisier.

Mou Li Nex



TANGRAM

testé sur **ST** par Moulinex

Le problème de souris évoqué plus haut mis à part, Tangram est un bon petit casse-tête. A propos de casse-tête, la musique d'inspiration orientale (toute en demitons, pas en demi-teinte, hélas) est absolument (dans l'ordre): superbe mais... pénible, donc... inutile. Ok, le ST a

pour une fois le son d'un C64 (supérieur, je vous le rappelle, au AY-Machin du ST, lui-même identique au AY-Truc du CPC); ok, les sons sont bien fichus; ok, le musicos de Thalion est une bête, mais musique guillerette et jeux de réflexion ne font pas bon ménage.

**GRAPHISME
ANIMATION**

15

SON

16

DIFFICULTE

17

65%

Disponible sur AMIGA et ST. Prix : environ 250 F

Les wargamers sur micros commencent à abandonner leurs écrans arides et leurs sols "nid d'abeille", aussi, le printemps aidant, je me dis que finalement, la vie réserve des surprises et qu'il est encore possible de croire en l'homme. Bon, il aura fallu attendre douze ans mais tout arrive. Il faut reconnaître qu'Impressions n'en est pas à son coup d'essai puisque Rorke's Drift, en dépit de défauts de jeunesse inhérents à la gestion de souris, constituait déjà un grand pas. Avec Cohort "Fighting for Rome", c'est un fait acquis: Impressions est de loin l'éditeur de Wargame le plus prometteur. D'ici que les fanas d'arcade s'y collent, il n'y a qu'un pas tant le produit est attrayant. C'est d'autant plus impressionnant que l'attrait du logiciel ne cède en rien à son "sérieux", "wargamiquement" parlant.

L'action se déroule deux siècles avant et deux siècles après "jéjé l'acrobate" et met en scène des armées ro-

COHORT

Oh ben, voilà un joli wargame de Impressions.

Il est nul, alors? Non, non, il est beau et bon.

C'est possible.



Cet écran représente le champ de bataille dans son intégralité. La flèche rouge indique le corps d'armée en cours de manœuvre ou, s'il vous appartient, prêt à recevoir vos ordres. En cliquant en bas, on passe à l'écran de commande principal. **(sur ST)**



Passons sur l'icône disquette, assez explicite, et intéressons-nous à celle située immédiatement à côté (deuxième en partant de la gauche): d'ici, il est possible de choisir de manœuvrer une division entière ou un seul personnage. Ensuite, il suffit de cliquer sur l'icône du milieu (sur fond noir) pour faire apparaître la fenêtre "d'attribut". **(sur AMIGA)**

testé sur **ST et AMIGA** par Moulinex

ST Bien que les menus ne soient pas tout à fait aussi pratiques qu'ils le devraient, voilà un superbe logiciel. Le graphisme, assez fin, est parfois animé. Bon, c'est un peu lent mais je ne pense pas qu'il eût été possible de faire plus rapide. En revanche, la souris réagit parfaitement. Le son, se limitant à quelques bruitages digitalisés, est dosé juste ce qu'il faut pour tenir le joueur en haleine sans pour autant lui vriller les oreilles. Bravo.

AMIGA C'est beau et sympa à entendre sans que le son soit trop gênant. En revanche, les animations sont parfois un peu lentes. Rien de bien méchant par rapport à Rorke's Machin. La souris, bien gérée, apporte un indéniable plus. Si le prochain logiciel de la gamme dispose de menus plus clairs, on s'approchera de la perfection. N'empêche, un wargame convivial, ça fait plaisir à voir. Continuez, les gars.

GRAPHISME 14 SON 15
ANIMATION 14 DIFFICULTE 16
 Disponible sur **AMIGA et ST**. Prix : environ 250 F

80%
ST et AMIGA

Cette fenêtre permet d'obtenir des renseignements sur un corps ou un personnage isolé en cliquant sur l'un des cinq attributs: force d'attaque, de défense, puissance de missile (archers), moral et nombre d'hommes lorsqu'une division est sélectionnée. Le niveau s'inscrit au moyen d'un curseur pointant sur l'échelle de droite (dans la fenêtre). Attention, si le moral est trop faible, l'armée partira en déroute et quittera le terrain. **(sur AMIGA)**



maines (d'où le nom de cohorte). Historiquement, on se demande pourquoi les romains se tapent dessus mais qu'importe: avec plus d'une douzaine de scénarii, il y a de quoi s'amuser. Bon plan, le programme qui gère l'adversaire est capable d'ajuster sa stratégie, voire de la changer carrément en cours de jeu. Plus fort encore, la même partie rejouée plusieurs fois de suite ne sera pas traitée de la même façon par le logiciel.

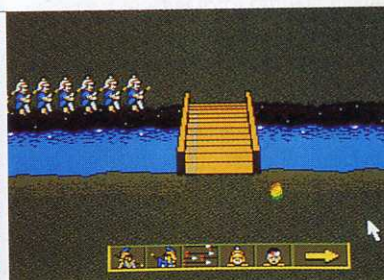
Ajoutez à cela la possibilité de customiser ses propres combats en choisissant la composition de votre armée et de celle de l'adversaire et vous aurez une idée de la richesse de l'ensemble. Particulièrement appréciable, la possibilité de disputer une partie ra-

pide en faisant se rencontrer deux armées réduites, par exemple fantassins contre fantassins (c'est un exemple, toutes les combinaisons sont envisageables). On regrette un peu qu'il n'y ait que quatre terrains de base: campagne, pont, falaises et vallons mais qu'importe, un aussi beau et bon wargame est toujours bon à prendre.

En cliquant dans la direction de son choix (image x), on donne l'ordre à une division ou à un homme de se déplacer. Ce déplacement peut être vu sur cet écran. Le petit carré symbolise le terrain. En y déplaçant la souris, on peut scroller afin de voir les hommes en gros plan. Bientôt, on dira: "beau comme un wargame". Euh, je m'avance peut-être beaucoup, là. **(sur AMIGA)**



Preuve d'une volonté de rendre jouables les wargames par tous, ce mode rapide permet de disputer une partie en accéléré. On l'utilise comme suit: après avoir donné ses ordres, on clique sur le sablier. Lorsque la situation devient trop critique, il est possible, en re cliquant, de repasser en mode normal afin de rectifier le tir (Eh! c'est le cas de le dire). Ensuite, re feleleme, on repart en accéléré. Ouf, finies les parties qui durent des heures et pendant lesquelles on perd de vue l'objectif qu'on s'était donné au départ.



LE MEILLEUR DE L'AVENTURE EN COMPILATION

photos d'écran sur AMIGA. AMIGA is a trademark of MOTOROLA ELECTRONICS LTD



UBI SOFT
8,10 RUE DE VALMY
93100 MONTREUIL S/BOIS



INDIANA JONES and the Temple of Doom

(Lucasfilm)
Scénario béton, gags et humour, accès facile et puzzles tordus: voilà un bon détail copieux! "ATARI MAG. Des dizaines de lieux dessinés par G. LUCAS et S. LUBBERG. Des graphismes très détaillés.

INDIANA JONES is a trademark of Lucasfilm Ltd. All rights reserved. UBI SOFT is a trademark of UBI Soft Entertainment Company (c) 1991. All rights reserved. EXPLORA 2 (d) Infomedia. LES PORTES DU TEMPS (k) Legend Software



(Lucasfilm)

Un étrange manoir peuplé de zombies et de tentacules mauves, une pom-pom girl enlevée par un horrible docteur, voici "...l'opération de sauvetage la plus dingue, la plus captivante et la plus drôle!

Scénario sensationnel!" GEN 4.



Enfin, pour les fans du genre, une compilation 100% Aventure, totalement graphique et regroupant les meilleurs jeux d'aventure français et étrangers.



PLANETE AVENTURE

Disponible dans les mac et les meilleurs points de vente.

TEXTES ECRANS ET MANUELS entièrement en FRANCAIS!

ST-AG-PC.



(Infomedia)
"Un scénario intéressant, des graphismes et des sons fantastiques et une facilité d'utilisation qui le met à la portée de tous." ST-MAG. A bord de votre chronocroque, explorez 13 époques et plus d'une centaine de dessins.

LES PORTES DU TEMPS (Legend Software)

Dans ce jeu interactif très documenté sur le plan historique, partez à travers plus de 200 lieux et 5 époques à la recherche des porteurs du virus AX 415 qui menacent l'humanité.

"Une enquête grandiose! Les décors sont superbes et vraiment réalistes..." TILT.

36.15 UBI

EXTREME



C'est en tirant avec le lance-flammes, contre la capsule jaune, en haut à droite, qu'on déclenche l'ouverture d'un passage un peu plus bas qui permettra au joueur d'avancer. Cette technique se retrouve tout au long du jeu.

Mon Dieu, pardonnez nos offenses. Nous ne savons pas ce que nous faisons. Je sais que les cieus sont votre royaume. Je sais que le paradis s'y trouve depuis la nuit des temps. Je sais que là-haut, tout n'est que beauté, paix et abondance. Mais ne vous énervez pas, n'abattez pas vos foudres sur nos pauvres têtes d'ignorants. C'est la solitude, l'angoisse du vide, la peur de l'infini de l'univers, qui nous a fait envoyer cette sonde en 1973. Pioneer. Maintenant, plus d'un siècle plus tard, la sonde est revenue, elle est sur Terre, suite à un atterrissage forcé. Mais est-ce le signe de votre courroux? Devons-nous en conclure que vous nous punissez d'avoir dérangé votre tranquillité céleste en nous renvoyant un danger mortel?

En effet, le vaisseau extra-terrestre qui ramenait Pioneer, avec un message de ce peuple étranger, message qui émettait le désir de nous rencontrer, ce vaisseau a été attaqué, au cours de son voyage, par des pirates. Le systè-

Pour sauver la Terre, de nos jours, c'est pas compliqué: il suffit de se procurer un soft, par exemple Extreme de Digital Integration, et de sauver l'humanité à grands coups de joystick.



La séquence qui permet de récupérer de l'énergie, et d'incrémenter le nombre de tirs disponibles. Il est possible d'y revenir à volonté, à tout moment du jeu. Sur l'écran on voit l'arme en cours d'utilisation, et en haut la barre d'énergie du joueur.

testé sur **CPC** par Il était un petit Seb

Les graphismes d'Extreme sont très agréables. On voit qu'ils ont été réalisés par un graphiste sur CPC et ne proviennent pas d'une conversion d'une bécane à l'autre. La maniabilité du jeu est bonne, et le principe archiconnu, mais toujours efficace: explorer, ramasser des objets, déclencher des mécanismes.

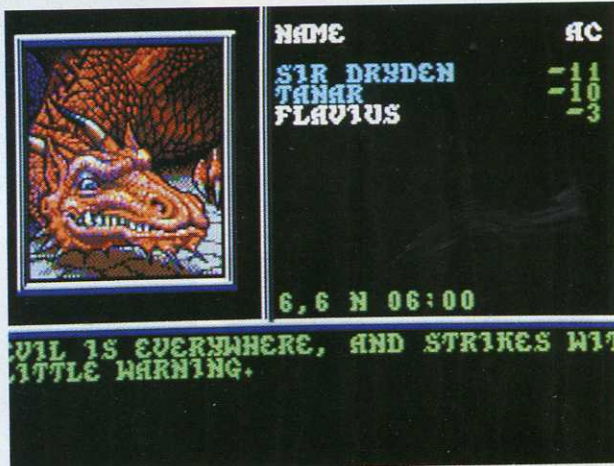
En pressant une touche du clavier, vous pouvez changer d'arme ou d'option. Les bruitages sont assez réussis,

et apportent un rythme important au soft. Il faut tout de même savoir que Extreme est très difficile, et demande une grande dextérité: passer entre des coulées de lave en restant centré sur un rectangle libre, qui se déplace latéralement, c'est pas évident. Amusant, sans être génial, assez défouloir, sans être idiot, Extreme est un petit jeu sympa qui fait bien plaisir, loin des super-productions menteuses et racoleuses.

GRAPHISME 15 SON 15 ANIMATION 13 MANIABILITE 15 74%
Disponible sur CPC. Prix : environ 200 F

Myrtani a levé une armée de Draconians (hybrides de gargouilles et de dragons) et de morts-vivants. On pourrait croire que le but de la manœuvre va être de les arrêter mais en fait, il n'en est rien. Comme vous l'a appris un manuel de sorcellerie trouvé dans le précédent volet, votre seule chance est de trouver un œuf de dragon, œuf grâce auquel les Draconians sont créés. C'est seulement lorsqu'il sera détruit que les chevaliers Solamnic pourront tenter une action contre le dérèglement Draconian. Bref, on ex-

Une quarantaine de monstres fera le bonheur des amateurs de sensations fortes.



DEATH KNIGHTS OF KRYNN

Deuxième épisode de Dragonlance, ce logiciel SSI n'est hélas pas aussi beau que Eye of the Beholder, du même éditeur.

plote villes et souterrains (rappelons que "Dungeon" veut dire cachot, en anglais) et de Bard's Tales en Dragon Machin, la même aventure semble sans cesse se dérouler. AD & D oblige, la gestion de vos six personnages et des sorts en particulier est très pointue: les clercs, par exemple, bénéficient d'une trentaine de sorts répartis en sept niveaux tandis que les magiciens en disposent de dix de plus sur huit niveaux. Pour être sûr de mener à bien l'aventure, votre équipe devra comporter un peu de chaque classe afin de panacher force brute et magie. De fait, les personnages multi-classés font leur apparition. Une bonne équipe pourra par exemple être formée d'un chevalier, d'un paladin et d'un ranger d'une part; d'un clerc/voleur et de deux clercs/guerriers/magiciens d'autre part. Attention cependant dans le choix de vos héros multiclassés car ce type de personnages est surtout payant à bas et haut niveau. Entre les deux, c'est-à-dire pendant la majorité de la partie, ce sera la course aux points d'expérience. Bref, voilà un jeu qui ravira les amoureux de la lance et plongera les autres dans un abîme de réflexion.

A l'origine module de jeu destiné à Advanced Dungeons & Dragons, Dragonlance est un univers fascinant permettant de retrouver les personnages les plus représentatifs des différentes mouvances de l'Heroic Fantasy: nains, magiciens, sorciers et surtout dragons, bons ou mauvais. A noter que Robert Laffont a édité récemment les 3 derniers volumes des romans Dragonlance, ce qui porte la saga à 9 volumes formatés roman de poche (c'est-à-dire assez épais pour servir de parasol). En dépit de la déplorable traduction des deux premiers tomes, cette saga est fascinante à plus d'un titre. En effet, les aventures qui y sont relatées sont en fait le résultat d'une partie réelle jouée par l'auteur et ses amis. Bref, ne serait-ce que pour s'imprégner de l'esprit Dragonlance, jetez donc un œil sur ces bouquins. L'histoire des Dragons et suite, édités par Carrere/TSR.



Les écrans de combats, du fait de la représentation 3D isométrique, sont clairs mais hélas, l'ensemble est résolument moche et surtout pas plus pratique pour autant.

testé sur **PC** par Moulinex

Il fût un temps où – graphiquement parlant – la référence en matière de JdR était Ultima. Ensuite, vint Bard's Tales, puis Dungeon Master. Manque de pot, c'est de l'avant-dernière génération que SSI s'est inspiré. Autre problème, le graphisme EGA n'exploite pas les particularités de ce mode, pourtant lui aussi en retard d'un train (voire deux en tenant compte du SVGA). Le son Adlib, pas extraordinaire non plus, ne rattrape pas l'ensemble. Heureusement, souris, clavier, et même joystick sont uti-

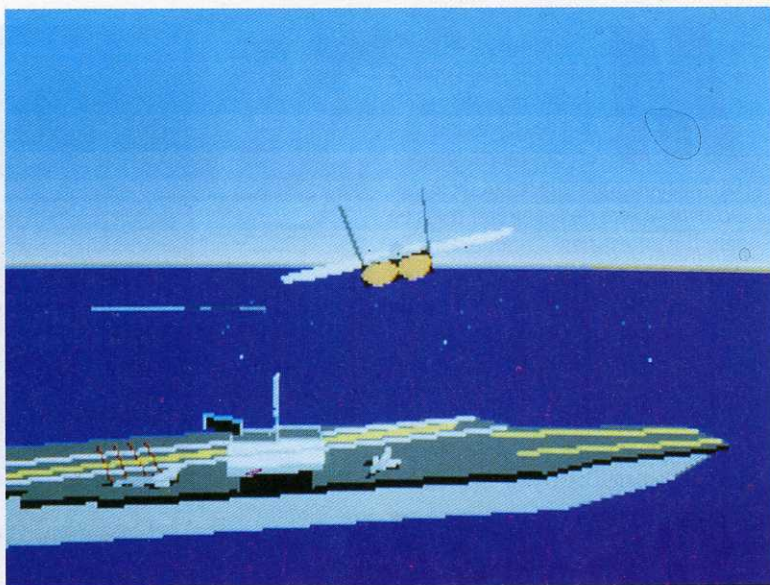
lisables; sans être exemplaire, l'ergonomie demeure acceptable. Reste la profondeur de l'aventure, d'autant plus intéressante qu'elle s'inscrit dans un environnement bien connu des joueurs et qu'elle autorise le transfert d'une équipe issue de Champion of Krynn. A noter que dans ce cas, les personnages garderont les objets et richesses ramassés précédemment, ce qui n'est pas courant dans les JdR sur micro.

GRAPHISME EGA 13 ANIMATION - - **SON ADLIB 13 DIFFICULTE 16** **75%**
TAILLE 1Mo **Disponible sur PC. Prix : environ 300 F**

**On ne peut pas être et
avoir été. C'est ce que
semble prouver
Microprose avec F15 II.**



Amiga



PC

F15 STRIKE EAGLE II

On se souvient avec plaisir du premier logiciel F15, plus proche de l'arcade que de la réelle simulation. Il faut dire qu'à l'époque, il n'existait pas encore de ces logiciels 3D de type Falcon et autres F29. Du coup, cette nouvelle mouture de F15 fait un peu figure de parent pauvre au milieu du reste de la production. Certes, on est loin de l'arcade pure. Cependant, et c'est ce qui est regrettable, on n'est pas très près non plus de la super simulation. En fait, on se trouve devant un F15 normal un peu recarrossé: 3D pleine, donc, mais aussi possibilité de voir l'appareil de l'extérieur suivant différents angles.

Côté armement, on trouve la panoplie habituelle: Sidewinders, Amraams (fire and forget), Mavericks (les fameux missiles chirurgicaux) ainsi qu'une vulgaire mitrailleuse. Côté scé-

nario, c'est également mieux avec 4 terrains possibles: Lybie, Vietnam, moyen-Orient et comble du tact, Irak. Eh les gars, pas cap' de faire un logiciel de parachutage de vivres sur les réfugiés Kurdes.

A chaque lieu correspondent plusieurs missions qui permettent de monter en grade de partie éhontée en partie éhontée. Côté combat, déception, l'ordinateur, de bord se charge de tout, ou presque. D'après la jaquette, ça permet au joueur de se concentrer sur l'essentiel. Ça permet aussi d'enrober de papier glacé un concept foireux

à la base. On fait arcade ou simulation, pas les deux. Sinon, la doc hyper documentée destinée à faire des joueurs d'aujourd'hui les combattants de demain montre bien que c'est Microprose. Marrant, depuis que je sais que certains logiciels ont été vendus pendant la guerre de le Golfe avec un sticker marqué "Including Iraq scenario", collé en dernière minute, y a comme un truc qui passe pas. Je mélange tout? Et que penser de ceux qui mélangent jeu et propagande?

Moulinex. Colombophile.

PREVIEW AMIGA

Dernière minute, une préversion non jouable Amiga qui vient d'atterrir dans un rugissement de réacteurs laisse prévoir que cette version sera beaucoup plus belle que sur PC. Les écrans de type cockpit sont superbes et la 3D, bien que lente, semble beaucoup plus détaillée. C'est tout de même incroyable de voir des choses pareilles.

testé sur **PC** par Moulinex

Bien que le graphisme soit garanti VGA, la chose est loin d'être aussi attrayante qu'on pourrait le croire: la moindre ligne courbe se transforme en une volée de marches qu'on ferait bien descendre sur le derrière aux graphistes. En revanche, le seul VGA de l'histoire concerne le ciel dégradé, très beau. D'habitude (par exemple Knights of the Sky), le ciel n'est dégradé que pendant les scènes vues de l'extérieur de l'appareil. Ici, c'est pendant tout le jeu. Bravo, c'est joli comme tout mais... c'est au détriment de la

vitesse. Un simulateur saccadé, c'est un peu triste, surtout sur un PC rapide. Du son, rien à dire: le bruit des réacteurs est bien rendu. Pas de quoi réhausser la note globale. Au risque de me répéter, je crois que l'éditeur s'est dit: F15 s'est vendu à un demi-million d'exemplaires, je vais faire un F15 encore plus beau.

Le pari est réussi mais ce F15 plus beau est moins attrayant que ce qui se fait depuis le premier F15, y compris chez Microprose.

GRAPHISME VGA 13 SON SOUNDBLASTER 19
ANIMATION 13 JOUABILITE 15 **65%**
TAILLE 0,5 Mo Dispo sur PC. version AMIGA à venir. Prix : environ 300 F

ENCOUNTER

Novagen nous présente un Encounter du 3ème type, qui close d'aliens, bien sûr...

Enfer et damnation, des aliens agressifs se sont répandus sur divers planètes de la galaxie et il va falloir faire un sérieux ménage. Et qui va sauver le monde encore une fois ? vous bien sûr. Ah que c'est toujours les mêmes qui bossent ! Mais que voulez vous, quand on est connu comme le casseur d'aliens le plus redoutable de l'univers, il faut se montrer à la hauteur de sa réputation. Ce coup ci, vous laissez votre vaisseau spatial dans son hangar et vous prenez un char rapide. Ça ne va pas traîner et les aliens vont regretter d'avoir osé vous déranger au beau milieu d'une partie de Kick Off.

Une fois sur le terrain, vous faites tourner votre engin sur lui-même pour jeter un coup d'oeil sur les environs. De larges blocs sont plantés à intervalles réguliers et s'ils n'endommagent pas votre tank lorsque vous les télescopez, il faut faire attention à ne pas se retrouver bloqué par l'un d'eux alors que l'ennemi vous tire dessus. Vous jetez un coup d'oeil sur l'écran radar situé en bas de l'écran et justement, un alien (représenté par un point blanc) vient d'apparaître derrière vous. Vous effectuez un rapide demi-tour, tandis que les tirs ennemis vous frôlent dangereusement. L'alien a beau se déplacer à toute allure, vous l'alignez dans votre viseur et il explose sous votre tir avec des morceaux de métal qui partent dans tous les sens. Vous n'avez même pas le temps de lancer votre célèbre cri de victoire,

qu'une sirène se met à sonner, tandis que votre écran indique un objet non identifié se rapprochant très rapidement. C'est un missile à tête chercheuse qu'il faut abattre au plus vite. Le combat continue sans relâche jusqu'à ce que tous les envahisseurs soient éliminés.

Une fois que vous avez nettoyé le terrain, une porte sur l'espace s'ouvre et vous vous engouffrez dedans. Vous voilà parti dans l'hyper espace en direction d'une autre planète, mais si vous comptez vous remettre de vos émotions pendant le voyage, vous allez être déçus. En effet, des nuées de météorites arrivent sur vous à toute allure et il faut slalomer entre eux. Si l'un d'eux vous télescope, vous revenez à la planète précédente (retournez à la case départ, ne touchez pas 20000 F) et vous devez détruire quelques aliens de plus avant de pouvoir faire une nouvelle tentative de transfert. Bien sûr, chaque fois que vous arrivez sur une nouvelle planète les aliens deviennent de plus en plus redoutables et certains vous envoient des chapelets de missiles qui vous useront rapidement les nerfs.

Le missile à tête chercheuse est vicieux, car il fait des détours en s'approchant. La meilleure tactique consiste à partir en marche arrière, tout en tirant sans interruption.



Ne faites surtout pas de mouvements brusques lorsqu'un astéroïde menace de vous écraser, sinon vous allez vous en prendre un autre en pleine poire. Veillez simplement à vous déplacer très légèrement dès que l'un d'eux apparaît dans votre viseur.



testé sur **ST** par Alien Huyghues-Lacour

Technique: Paul Woakes, qui est l'auteur de Damocles, a démarré sa carrière de programmeur voilà bien des années en réalisant Encounter sur C 64 et 800 XL. Sous le coup de la nostalgie, le voilà qui nous en refait un remake sur 16 bits. Cette version est très proche de la précédente, avec des graphismes améliorés. C'est un excellent shoot

them up qui n'a pas pris une ride et qui est toujours aussi prenant. Toutefois, il y a quand même un os. Paul Woakes avait déjà réalisé une nouvelle version de ce programme sur 16 bits, sous le nom de Backlash. Or ces deux programmes sont pratiquement identiques et Backlash est nettement plus beau graphiquement. Bizarre !

GRAPHISME
ANIMATION

15
17

SON

14

MANIABILITE

18 **82%**

Disponible sur ST. Prix : environ 250F

2 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA !!

**MICROMANIA
LA DEFENSE**

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

**MICROMANIA
VELIZY 2**

Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
et 39 46 89 88

3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE



L'avenir de l'univers est entre vos mains de cosmonaute fatigué. Audiogenic fait résonner une mission dans les haut-parleurs de votre vaisseau.



Après le passage, premier contact avec les robots de Triax. Celui-ci semble indestructible. Il faut donc le pousser dans le vide.

EXILE

Le message que je viens de recevoir semble définitivement anéantir mes projets. Encore étourdi par un sommeil de deux semaines, qui devait en durer trois et m'amener sur Terre, j'ai été réveillé par l'ordinateur de bord. Message de détresse. Il va falloir encore jouer les héros, normalement je garde ça pour mes enfants, quand je reviens de mission, que je m'invente des aventures extravagantes au milieu de milliers d'aliens tueurs. Ça leur donne une bonne image du père, et c'est la tradition, papa raconte-moi une histoire. Seulement, là, les histoires de héros, je vais devoir les vivre, et pas les raconter. C'est plus dur.

Le commandant Sprake vient de terminer son S.O.S., par visiophone interposé. Vu le cri déchirant et terrifiant qu'il vient de pousser, il n'aura pas l'occasion de les revoir, ses mômes à lui. Dommage, des histoires de héros il peut en raconter, se mettre dedans, sans mentir. Lui et ses hommes étaient en mission sur Phoebus, une planète nouvellement intégrée au fichier des spacio-cartes. Découverte par hasard. Il aurait mieux fait de se taire, le hasard. Phoebus était en phase de colonisation, au départ tout devait être simple: peu de vie sur cette planète, pas grand-chose de dangereux, quelques plantes carnivores, rien de bien terrible, mais économiquement intéressante, beaucoup de minerais. Le sort en a

voulu autrement.

Triax est répertorié sur le fichier des criminels depuis bien longtemps, et s'il était classé par ordre d'ignominie éhontée et non pas par ordre alphabétique, il aurait sûrement bénéficié du chiffre "1" à côté de son nom. Il aurait été fier. Cette ordure inter-galactique a élu

domicile sur Phoebus, justement, et là, au fin fond des grottes de la planète, il a recommencé ses expériences, il a reconstruit ses machines infernales. Son premier but était de fabriquer des monstres, à ses ordres. Ça, il a réussi. Et son second but consiste à envahir l'univers de ces créatures. Et ça, si vous n'intervenez pas, il est bien capable d'y arriver.

Votre premier contact avec Phoebus est étrange. L'ambiance de calme tout prêt à se déchirer stagne comme une odeur flottante, la mort semble être partout, derrière le moindre buisson. Elle vous regarde, en souriant, et attend, comme ça, de vous sauter dessus, n'importe quand.

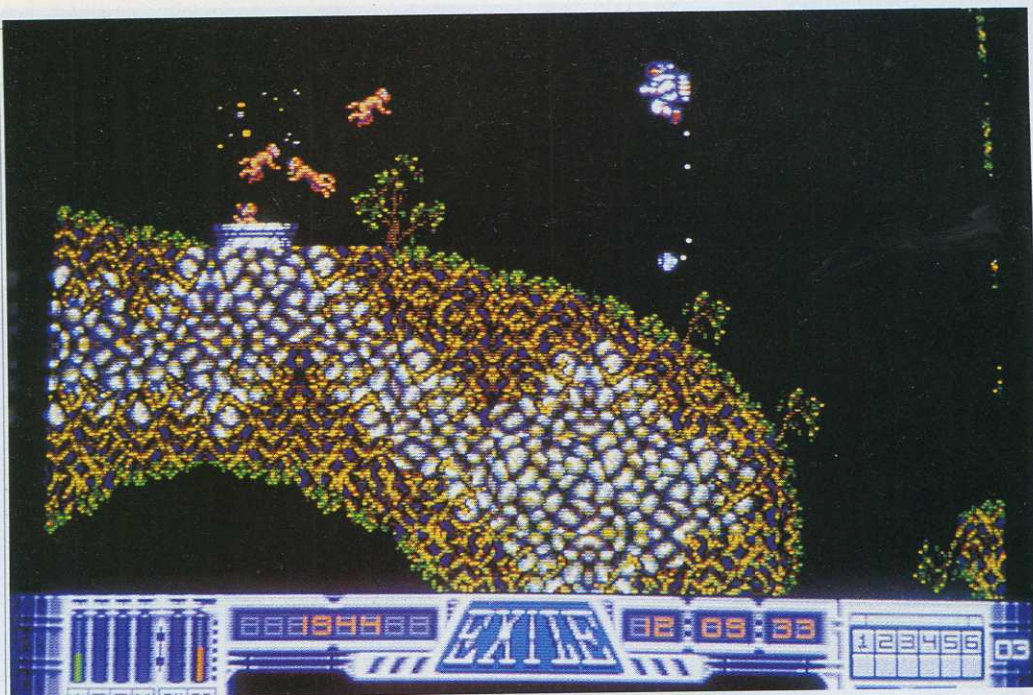


Le personnage en plein vol, qui va toucher le sol. On voit bien les décors verdoyants, ainsi qu'une construction laissée telle quelle par les colons maintenant disparus. En bas de l'écran, le tableau de bord vous permet d'avoir toutes les indications d'énergie, et des descriptions des objets que vous touchez.



En bas, une plaque qui bloque l'accès au monde souterrain. Pour continuer l'aventure, il faut placer une grenade dessus, se cacher en bas à gauche et passer par l'ouverture ainsi créée. En haut de l'écran, un canon à tête chercheuse vous tire dessus, pour le plaisir.

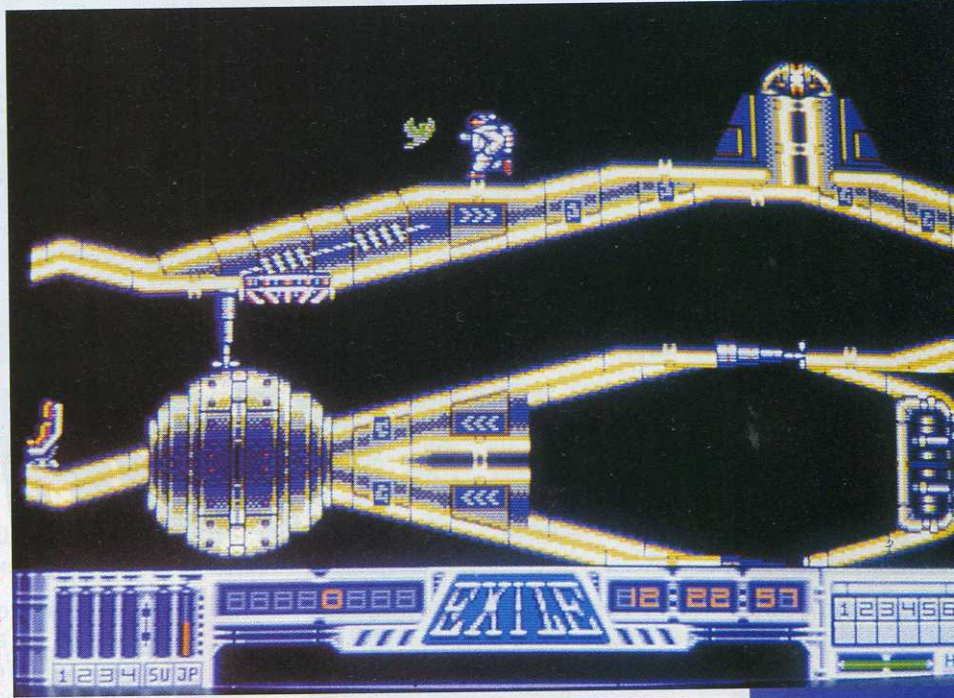
Après les oiseaux prise de tête, les robots idiots, voici la première forme de vie monstrueuse. Ces diabolins sortent en groupe, vous foncent dessus en poussant de petits cris très stressants. Pour les éliminer, il faudra trouver le flingue laser au plus vite.



Le premier contact avec une forme de vie est matérialisé par une sorte d'oiseau, n'ayant rien de commun avec ceux qu'on rencontre sur Terre. Pas dangereux, cet oiseau, mais chiant et collant. Ça use les nerfs. Après avoir exploré votre vaisseau, pour récupérer tout le matos possible, et être passé rapidement sur une partie de la surface de la planète, vous décidez de vous engouffrer dans ce qui ressemble fort à une entrée de souterrain.

C'est là que le danger montre son ignoble face. Ses traits sont composés de robots, de lance-missiles à têtes chercheuses, les installations de Triax, ainsi que de constructions étranges, vieux restes d'une civilisation disparue depuis si longtemps. Tout est énorme par ici, et le chemin jusqu'au laboratoire de Triax, jusqu'à sa machine, maman horrible au ventre cracheur de monstres, est semé d'embûches. C'est une belle histoire de héros. Le

Le personnage se trouve à l'extérieur, propulseur sur le dos, et c'est là qu'il rencontre la première forme de vie de la planète: un oiseau chiant comme la mort.



testé sur **AMIGA** par Seb

Premier choc: l'ambiance installée dès le début dans le jeu est parfaitement malsaine et inquiétante. Musiques, bruitages, décors simples mais bizarres. C'est parfait. Ensuite vient l'envie d'avancer et d'explorer cette planète dangereuse, de découvrir ces monstres et ces installations diaboliques. Pour parfaire le tout, la réalisation technique est très bonne: scrollings multidirectionnels très rapides et très fluides, animation des personnages fluide et amusante, bruitages superbes, et intérêt du jeu énorme.

Le personnage se dirige au joystick, ou au clavier, mais dans les deux cas vous devrez frapper quelques touches puisqu'il existe de nombreuses fonctions:

prendre des objets, les actionner, les lancer; utiliser des armes, sauvegarder ou charger une partie, se téléporter d'un endroit défini à un autre, utiliser le booster que le perso a dans le dos.

Pour progresser il faut découvrir les astuces, poser les grenades devant les portes qui ouvriront les passages, actionner les boutons poussoirs qui vous permettront de continuer, tout cela se découvre au fur et à mesure, avec l'expérience.

Exile est un très bon jeu, au concept assez original, mélange d'exploration et d'aventure mâtinée de jeu d'arcade à la Astéroïd.

GRAPHISME 15 SON 17 ANIMATION 17 MANIABILITE 16
86%
 Disponible sur AMIGA. Prix : environ 250 F



C'est beau une ville la nuit, surtout avec une aussi jolie 3D. D'autant que les programmeurs n'ont pas hésité à rajouter des tonnes de buildings, de lumières, de rues. Attention, les collisions avec les immeubles sont très bien gérés (je suis parti en fumée à peu près 1/2 seconde après cette photo).

JETFIGHTER II

A force d'améliorations, ça devait arriver: Velocity nous a concocté un simulateur de combats aériens qui enfonce tous les autres.

Réalisé de façon exemplaire, ce logiciel est au combat aérien ce qu'est Flight Simulator au marivaudage aéronautique, à savoir un must. Cependant, le logiciel reste avant tout un jeu et ne nécessite pas de lire la doc pendant des heures pour décoller. D'ailleurs, une option "spécial speedés" permet de se retrouver en vol directement.

Sitôt dit, sitôt fait. Première surprise, il fait nuit. Eh oui, le logiciel gère le temps, comme Flight Sim. En fait, la ressemblance ne s'arrête pas là puisque trois des aéroports les plus célèbres de la micro sont présents: LA, San Francisco et Oakland. Ne manque plus que Champaign.

Blague à part, ce simulateur de combat permet de choisir six aéroports de départ et de destination, utiles pour s'entraîner au vol libre. Ça aussi, c'est nouveau: pouvoir tester son engin l'esprit serein dans un ciel exempt de tout adversaire est bien

agréable. C'est également bien pratique puisque Jetfighter II permet de piloter quatre appareils au choix: Northrop F-23, Grumman F-14 Tomcat, F-16 Falcon et F/A 18 Hornet! Bon plan, d'un appareil à l'autre, le pilotage s'en ressent; mieux encore, tableau de bord et vues extérieures sont différents. Ceci étant, si l'envie vous prend de pimenter le vol d'essai, rien ne vous empêche de rajouter un, deux, trois, voire quatre Migs (29 ou 31) avant de passer aux choses sérieuses.

Hors vol libre, deux solutions: aventure ou missions. Ces dernières, assez variées, ne concernent pour l'instant que des objectifs aériens, à une ou deux exceptions près. Ne doutons pas que de futures disquettes de scénario...

En attendant ce jour béni, il y a de quoi patienter puisque 125 (!) missions sont proposées. Point particulièrement agréable, les objectifs ne se rapportent pas à telle ou telle guerre récente (suivez mon regard,

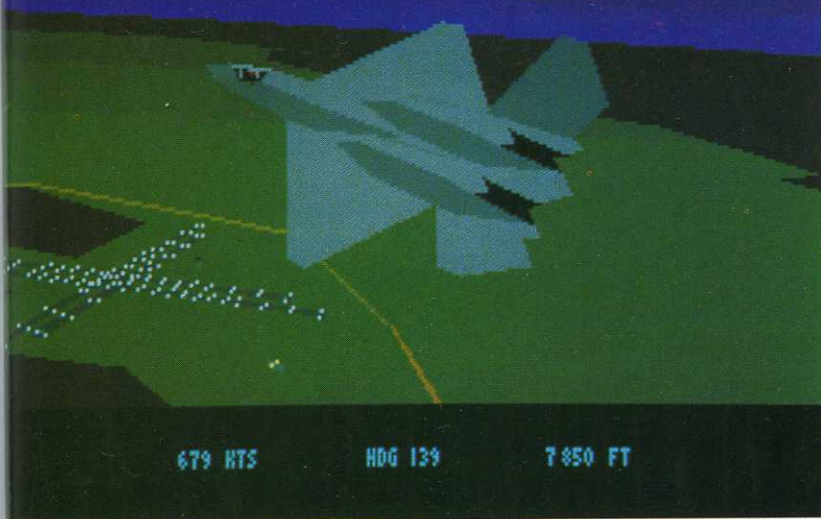
On retrouve les armes habituelles: Amraam, Sidewinder, mitrailleuse et autres réservoirs supplémentaires ainsi que des armes moins conventionnelles genre effet de sol. N'empêche, ils sont un peu chiches de munitions pour le canon mais bon, le ball-trap à mach III...

AIRCRAFT / ARMAMENT

Northrop F-23 ADVANCED TACTICAL FIGHTER

AIM-54 HOENIR-2	995	M61A1 6-CANNON
AIM-120 AMRAAM-3	4	MK-84 7-2000 LB
AIM-9L SIDEWINDER-4	2	MK-82 8-500 LB
AIM-166 VEN-5	48	Multi-Role WEAPON LOAD

60-40 500 1100 AIRCRAFT WEAPONS CONTINUE



Northrop F-23 ATF (Advanced Tactical Fighter). Le logiciel, qui permet d'utiliser radars, contremesures électroniques ainsi que les indispensables Flares (leures), dispose d'une option faisant défaut sur les simulateurs de combat habituels: je parle du célèbre "YAW" qui rappellera de bons souvenirs aux Flight Simmaniaques. En fait, c'est la commande gouvernail qui sert à tourner, comme dans la réalité, en deux temps: on incline l'avion pour augmenter la portance sur l'aile, on donne un petit coup de gouvernail et toc, l'avion tourne en s'appuyant sur l'aile porteuse. De très loin, c'est comme les histoires de quart au ski. Euh, de très loin, hein.



Grumman F-14 Tomcat. Les vues extérieures permettent de tourner et zoomer autour de l'appareil. Là aussi, c'est rapide et fluide.



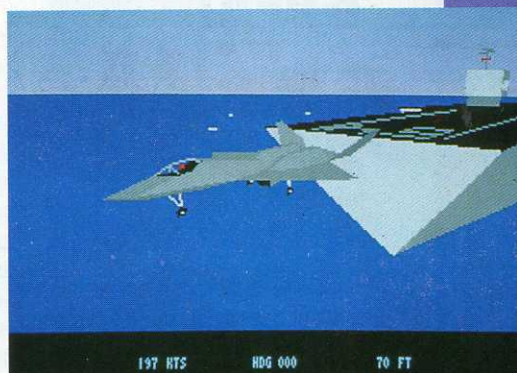
Air de déjà vu sur micro: le Golden Gate (3D, pas Quartet!) et au fond, Alcatraz. Détail notable, quelle que soit la complexité des formes affichées, le logiciel ne ralentit pas du tout. Aucun accès disque n'est à déplorer. Notez que les cockpits ne sont pas les mêmes d'une photo à l'autre.

tourné vers la porte d'Ishtar), ce qui n'enlève rien à leur intérêt et dénote de la part de l'éditeur un bon goût peu habituel. Cessons-là cette prose micro...

Le mode aventure, plus conventionnel, permet, en enchaînant mission sur mission, de "monter" en

grade un pilote au fil des actions réussies. Avant chaque décollage, il est possible de choisir son appareil ainsi que l'armement à emporter, présenté sous forme de "kit" ("kit dogfight", "kit longue distance", etc.). Ensuite, un artifice de présentation simple mais efficace plonge

littéralement le pilote au cœur de l'action: une carte montrant l'état des lieux avant la mission s'affiche. Soudain, un coup de zoom, on approche de la piste de décollage, bientôt, l'avion apparaît, grossit, grossit, et on se retrouve dans le



testé sur **PC** par **Chuck Moulinex**

Le graphisme VGA 256 couleurs, avec dégradé du ciel ET du sol (au choix, marron ou vert), ne ralentit pas l'animation. Tenez, la preuve que la chose est particulièrement bien programmée, c'est la taille: 1 Mo, c'est louche à priori mais pour un jeu aussi superbe, balaise! Et pourtant, on ne peut pas dire que la 3D soit simplette, puisque les programmeurs ont réussi à rajouter ombres et reflets (cohérents par rapport au soleil) sur les surfaces! Naturellement, les possesseurs de PC lents (8086) pourront choisir de régler le niveau de détails de l'environnement et même enlever les dégradés. Bon plan également, le logiciel dispose d'écrans d'aide en ligne permettant de se renseigner sur telle ou telle partie du cockpit en cliquant dessus, et ce

pour les quatre appareils. Enfin, grâce à un algorithme "d'intelligence artificielle" basé sur la rétroaction (feedback), les ennemis réagissent de façon cohérente mais toujours différente à vos actions et les combats sont en temps réel. De même, le logiciel tient compte des limitations imposées par les vitesses. La musique Adlib est bien fichue, le son des réacteurs assez réaliste et surtout, le son du train d'atterrissage qui se rétracte ou qui sort est géré. Lorsque l'avion touche la piste, on a même droit au crissement caractéristique des roues.

Est-il nécessaire de le préciser, un logiciel aussi bien conçu que Jetfighter permet de piloter au clavier, à la souris ou au joystick.

GRAPHISME VGA 17 **SON ADLIB 15**
ANIMATION 19 **DIFFICULTE 16**
TAILLE 1 Mo

96%
Disponible sur PC. Prix : N.C.



THE KILLING GAME SHOW

EDITEUR: PSYGNOSIS

TESTÉ PAR MOULINEX SUR ST

DÉJÀ TESTÉ PAR ARTEMUS DANS JOY N° 9

DISPONIBLE SUR AMIGA, PC

PRIX: 250 FR\$ ENVIRON

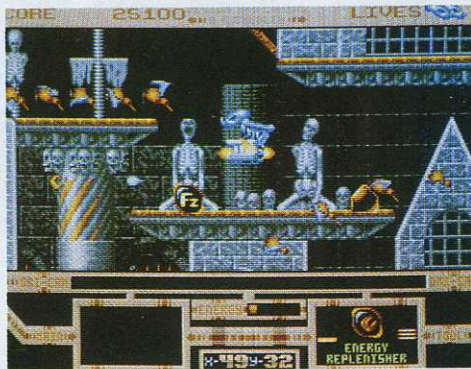
Hybride du Prix du Danger et d'Intervilles mâtiné d'un soupçon d'Ushuaïa, The Killing Game Show est une émission très regardée en ces temps futuristes. Vous dirigez l'un des sympathiques candidats, un repris de justice ayant décidé de participer au show pour s'affranchir. Comme aux jeux du cirque, il faut vaincre ou mourir. Vêtu d'acier, le participant est placé dans un puits. De toutes parts, des ennemis robots le traquent, une seule idée en carte-mère: tuer. Afin de rajouter un peu de piquant au spectacle, les puits se remplissent d'un affreux liquide éhonté pendant le jeu. Du coup, le personnage s'y reflète et graphiquement parlant, c'est beau. En tout, le jeu

comporte 8 tableaux, correspondant à 8 puits, tous plus compliqués et plus réussis que les précédents. Bon plan, s'il faut tirer comme un malade sur tout ce qui bouge, le jeu n'en est pas pour autant dénué de stratégie. De plus, le personnage étant équipé de ventouses, la progression prend parfois des allures renversantes: si l'envie vous taraude de diriger un personnage marchant sur les murs, profitez-en: c'est beau, rapide, animé de main de maître, et comme la bande-son est une réussite, on peut dire que voilà un joli jeu. Simone, candidat suivant.

GRAPHISME 15
SON 16

ANIMATION 16
MANIABILITE 16

VERDICT 89%



GREAT COURTS II

EDITEUR: UBI SOFT

TESTÉ SUR ST PAR SEB. DÉJÀ TESTÉ

SUR AMIGA DANS JOY N° 12.

DISPONIBILITÉ: ST ET AMIGA.

PRIX: 250 FR\$ ENVIRON

Les jeux de tennis sur ordinateur existent depuis la nuit des temps informatiques. On peut même considérer qu'ils sont arrivés dès le début, car, souvenez-vous, un des premiers jeux vidéo mettait en scène deux raquettes et une balle, c'était Pong.

Maintenant, tout a bien changé, ce ne sont plus des raquettes que l'on dirige, mais les sportifs eux-mêmes, qui tiennent les raquettes, et qui courent, et qui sautent pour smasher. En plus on peut choisir de diriger un tennisman ou une tennismaman. Tenez, ça va même plus loin, on peut organiser des doubles, en jouant à deux, ou en laissant l'ordinateur contrôler trois joueurs.

Evidemment

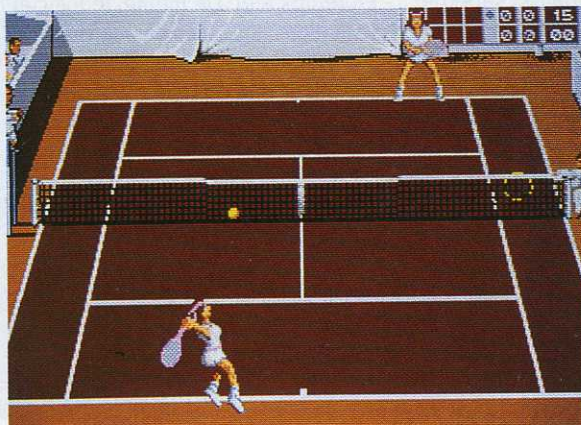
il est possible de faire un match amical ou de débiter un tournoi, il est possible de s'entraîner contre un robot qui envoie des balles. Pour plus de réalisme, l'arbitre ponctuera même certaines fautes de mots en digitalisations sonores, comme ça, gratos.

Je sais pas moi, ils auraient pu mettre des animations nulles, juste comme ça, pour déconner. Mais non, les animations de Great Courts II sont très bonnes, et pour un peu on s'y croirait. En fait, la seule différence avec le monde du tennis, c'est que les sprites, quand ils perdent trop souvent, ne s'arrêtent pas de jouer pour chanter des chansons éhontées.

GRAPHISMES 16
MANIABILITE 17

ANIMATION 17
SON 15

VERDICT 92%



DISC

EDITEUR: LORICIEL

TESTÉ SUR AMIGA PAR SEB. DÉJÀ

TESTÉ SUR ST DANS JOY N° 12.

PRIX: 250 FR\$ ENVIRON

DISPONIBILITÉ: ST, AMIGA ET PC.
PLUS TARD CPC.

Les spectacles sportifs du troisième millénaire ont bien évolué. Maintenant, les retransmissions des matchs sont effectuées selon les techniques holographiques. Ainsi, l'amateur de sensations sportives assiste à un match qui a lieu chez lui, tout près de son nez, et en plus il peut intervenir à tout moment, et de façon interactive avec les concurrents. Mais quels sont les sports pratiqués? Ils sont nombreux, mais celui qui nous intéresse, c'est la compétition de Disc.

Deux Gladiateurs entrent sur le terrain, des damiers suspendus, dans une pièce de forme rectangulaire, et s'envoient des disques d'acier qui rebondissent partout. Quand ils touchent le mur du fond qui se trouve derrière leur adversaire, ceci décrémente un compteur de plaque qui aura pour effet de faire disparaître une dalle. Ainsi, au fur et à mesure du match, les joueurs évoluent sur un terrain troué, et particulièrement casse-gueule. Le but du match est tout simplement de détruire son adversaire, soit en le faisant disparaître dans un trou éhonté, ou en pompant toute son énergie à force de le toucher de plein fouet avec son disque.

Disc est un jeu d'action très rapide, qui demande de très bons réflexes. Les animations des personnages sont très réussies, et les bruitages mettent tout de suite l'ambiance violente qui s'invite à travers ce scénario à la Tron. Il est possible de jouer à deux, l'un contre l'autre, cette option apportant tout de suite une dimension supérieure au jeu car il est bien sûr plus agréable de battre un être humain qu'un crétin à microprocesseur.



GRAPHISMES 16
SON 15

ANIMATION 17
MANIABILITE 15

VERDICT 90%

F29 RETALIATOR



EDITEUR: OCEAN
TESTE SUR PC
DEJA TESTE SUR AMIGA PAR CRIS
DANS JOY N° 1
DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, PC
PRIX: 250 FRANCS ENVIRON

Comme son nom ne l'indique pas, F29 permet en réalité de piloter deux "monstres" de la technologie aérospatiale US: le Grumman F29, donc, et le Lockheed F22. Doté d'à peu près tout ce que le génie inventif humain a créé pour dessouder d'autres humains, ces deux appareils bénéficient de la norme STOVL qui autorise décollage court et atterrissage vertical. Dire que la chose consomme énormément de carburant serait encore en dessous de la vérité. D'ailleurs, même le sénat américain a dit "no" aux militaires qui comptaient le fabriquer en grande série. N'empêche, même un antimilitariste primaire comme moi est forcé d'admirer l'esthétique de ces bêtes: le F29, c'est Star Wars pour de vrai, quant au F22, c'est... on ne sait pas trop, mais c'est beau. A engin d'exception, logiciel d'exception: F29 est une merveille. Certes, la même chose fût dite des versions 16 bits précédentes mais la différence est ici de

taille puisque F29 PC a l'immense avantage d'être debuggé. Conçu par les créateurs de Falcon, F29 est cependant moins difficile. Ne croyez pas cependant qu'il s'agisse là d'un de ces simulateurs/arcade pour engourdis du manche. Juste compromis, il permet de s'amuser sans être pour cela obligé de passer son diplôme d'ingénieur aéronautique. De plus, deux modes permettent d'apprendre progressivement: un mode dit Zulu Alert nous lance immédiatement dans le cœur de l'action (de l'action de notre choix, même, puisque 4 missions sont présentes) et évite d'avoir à décoller et à localiser les cibles. Lorsqu'on est assez familiarisé avec le pilotage, on peut passer au jeu proprement dit. Après avoir choisi dans quelle partie du monde on souhaite intervenir, Europe, Moyen-Orient, Pacifique et Arizona, on choisit l'une des missions proposées. Il faut alors armer l'appareil en conséquence: Maverick, Sidewinder et compagnie. Lorsqu'on commence une partie, on crée un pilote dont le nom sera sauvegardé. De combats en combats, il sera possible de prendre du galon. Très beau graphiquement, F29 surprend

surtout par la vitesse de l'affichage. C'est de la 3D surfacée très, très rapide et surtout très fluide. De plus, la profondeur de certaines missions permet de jouer de façon stratégique, ce qui se rapproche de la réalité: un pilote de chasse n'est pas qu'un presse-bouton. En fait, ce logiciel est à tel point prenant qu'on oublie très vite qu'on est en train de jouer sur micro. Ne manque plus que l'impression d'accélération. En fait, il est plus ou moins présent puisque le programme gère les "voiles noirs" et "voiles rouges" qui affectent les pilotes dont le sang quitte le cerveau, ou au contraire y afflue lors de certaines manœuvres (cf. Nicolas Hulot qui était tombé dans les pommes). A l'écran, la chose se traduit par une disparition progressive de l'image et très vite, on perd le contrôle de l'appareil. Bref, voilà le must des si-



mulateurs de vol enfin porté sur PC et c'est une bonne chose, surtout sur PC rapide. Ceci étant, même avec un 80286, voire un 8086, le jeu est rapide. Dans tous les cas de figure, il est passionnant.

Moulinex

GRAPHISME VGA 16 ANIMATION 17
SON ADLIB 15 MANIABILITE 16
TAILLE : 1,5Mo
VERDICT : 92 %

KILLING CLOUD

EDITEUR: IMAGE WORKS
TESTE SUR AMIGA
DEJA TESTE SUR ST PAR MOULINEX
DANS JOY N° 15
DISPONIBLE SUR ST, AMIGA
PRIX: 250 FRANCS ENVIRON

Ça se passe à San Fransisco et dans le futur. Bref, c'est de la SF à l'état pur. Une SF glauque à souhait puisque le flic que vous incarnez va devoir ré-

soudre un mystère aussi épais que le nuage de gaz toxique qui s'est abattu sur la ville. Après avoir sélectionné la zone dans laquelle vous souhaitez commencer, vous allez pouvoir poser des pièges. Ensuite, la relève des collets permettra de récupérer des suspects afin de les interroger, histoire de comprendre d'où vient vraiment ce nuage. Ça, c'est pour le thème mais en pratique, la chose se traduit par un superbe vol aux commandes d'un engin de reconnaissance, le tout dans un décor 3D époustoufflant. On passe de building

en building. Une merveille. Lorsque le radar de bord vous indique qu'un piège s'est déclenché, il suffit d'atterrir. Commence alors une exploration des ruelles aux commandes d'un engin plus petit et l'affichage 3D gagne encore en détails. A chaque carrefour, le danger est là.

Moulinex

GRAPHISME 16 ANIMATION 15
SON 15 DIFFICULTE 15
VERDICT : 92%



NIGHT SHIFT

EDITEUR : LUCASFILM GAME

TESTE SUR ST

DEJA TESTE SUR PC PAR DUY MINH
DANS JOY N° 11

DISPONIBLE SUR PC, AMIGA, ST

PRIX : 250 FRANCS ENVIRON



Vous voilà engagé chez Industrial Might and Logic (jeu de mot sur Industrial Light and Magic, THE boîte d'effets spéciaux de Lucas George). Le boulot est simple: il suffit de s'occuper de The Beast, une machine qui fa-

brique des poupées à l'effigie des héros de film de Lucas. Hélas, la réalité est toute autre. Du coup, pour le plus grand plaisir du joueur, il va falloir se balader dans une machine à côté de laquelle le monstre des "Temps modernes" ou de Metropolis passerait pour un modèle de simplicité. Tandis que vous sautez d'une plateforme à une autre (c'est un jeu de plate-forme) pour respecter les quotas de production, de curieuses bestioles touchent à tous les boutons. Il faut donc sans cesse régler tel ou tel manomètre, appuyer sur tel ou tel levier sinon gare: le patron, prêt à vous gratifier d'une augmentation s'il est content de vous est aussi prompt à vous virer si la production baisse. D'autant qu'en cas de dysfonctionnement, les poupées vont franchement virer punk. C'est drôle, coloré et nécessite de réfléchir un peu: sauter d'un tapis roulant à l'autre, c'est pas évident, surtout s'ils ne roulent pas dans le même sens. Mignon et très prenant.

Moulinex

GRAPHISME 16 ANIMATION 16
SON 14 MANIABILITE 16

VERDICT : 85%

A10 TANK KILLER

EDITEUR:DYNAMIX

TESTE SUR PC

DEJA TESTE DANS JOY N° 11 PAR
MOULINEX

PRIX:300 FRANCS ENVIRON

DISPONIBLE SUR AMIGA, ST, PC



A condition d'oublier que l'A10 existe réellement et qu'à chaque fois qu'un pilote joue avec, il fait griller plusieurs pauvres types qui auraient préféré cultiver leurs bouts de terre, A10 est un superbe jeu.

Le graphisme, rehaussé dans cette version par l'affichage VGA 256 couleurs (pour le tableau de bord, le paysage, lui, reste en 16 couleurs), ne cède en rien à la vitesse des animations 3D.

Aux commandes d'un chasseur hyper rapide (80286 et plus), vous devez attaquer différentes cibles, ce qui per-

met, avant de les détruire, d'admirer de nombreux détails au sol (ponts, colonnes de chars, montagnes, etc.).

Outre les vues, intérieures ou extérieures, configurables à loisir, A10 permet de régler le niveau de détail, le son, et même la fréquence d'apparition des messages d'aide. De l'aide? Oui, pendant la phase d'entraînement. Il en faudra, avant de maîtriser parfaitement l'engin, prompt à s'écraser au sol à la moindre erreur, que l'on pilote au joystick, au clavier ou à la souris. Lorsque le maniement de l'appareil sera devenu quasi-instinctif, il sera temps de passer aux choses sérieuses: les "vraies" missions à la fin desquelles le rapport des supérieurs sera sans pitié pour les mauvais pilotes. Attaque de convois, destructions diverses et "frappe chirurgicale", tel est le lot d'un pilote de A10. Dommage que certains ne se contentent pas des jeux...

Bref, A10 Tank Killer, loin d'être un simulateur de vol raté, est un jeu d'action sophistiqué. De fait, il plaira autant aux passionnés des deux genres, pour une fois réconciliés.

Moulinex

GRAPHISME 16 SON 15
ANIMATION 16 DIFFICULTE 16
VERDICT : 75%

BARD'S TALES III

EDITEUR:ELECTRONIC ARTS

TESTE SUR AMIGA

DEJA TESTE SUR PC PAR
MOULINEX DANS JOY N° 9

DISPONIBLE SUR PC, AMIGA

PRIX:300 FRANCS ENVIRON



C'est la fête au village et la population est en liesse: Mangar est mort. Bien sûr, c'est parfaitement faux et au début de l'aventure, le Super Vilain revient. C'est pour la bonne cause puisque cet épisode permet de découvrir un Bard's Tales encore plus époustouflant que le précédent: maintenant, il est possible de se promener dehors et d'aller de ville en ville; mieux, de monde en monde, puisqu'en réalité, ce ne sont pas moins de 80 "dungeons" répartis sur 7 dimensions que vous allez visiter.

Heureusement, il est maintenant possible d'utiliser un sort de "geomancer" qui permet - en utilisant la roue de protection livrée avec le logiciel - de se rendre automatiquement à un endroit, pour peu qu'on y soit passé au moins une fois.

Mieux, un mode "automapping" évite de perdre du temps avec gommes et crayons puisqu'il trace les cartes pour vous. Ce ne sont pas moins de 100 sorts que vous pourrez utiliser. Il faut dire que la famille s'agrandit puisque l'équipe comporte sept membres.

En fait, voilà un Bard's Tales encore plus gros, plus difficile (500 monstres), bref plus passionnant. Côté interface, c'est toujours aussi bizarre, mélange de clavier et de souris. En revanche, le graphisme est bien joli et les sons (ah... les airs que joue le barde) utilisent vraiment le chip sonore de l'Amiga.

Moulinex

GRAPHISME 16 ANIMATION 14
SON 16 DIFFICULTE 16
VERDICT:92%

BIG BUSINESS

Avec Big Business, retrouvez-vous à la tête de votre entreprise. Face à une concurrence acharnée (jeu à trois adversaires ou contre l'ordinateur), à vous de réussir à obtenir la plus grosse marge bénéficiaire en fin de jeu. Fixez vos budgets de publicité, de recherche, de développement, étendez vos capacités de production, gérez votre capital. Un jeu plein d'humour mais qui ne doit pas vous faire oublier la règle principale : En business, c'est chacun pour soi !...

Amiga, Atari ST, PC 5"1/4 et 3"1/2



DINOWARS

Dinowars vous propose un style de jeu interactif d'arcade-stratégie avec des séquences d'action entièrement animées et une encyclopédie complète sur les dinosaures et l'ère préhistorique. Huit des dinosaures les plus connus pour leur puissance et leur stratégie d'attaque s'affrontent en deux armées chargées chacune d'aller récupérer l'un de ses œufs kidnappé par l'ennemi. Possibilité de jouer uniquement en mode arcade. Enrichissez votre culture grâce aux nombreuses informations de l'encyclopédie.

Amiga, Atari ST, PC 5"1/4 et 3"1/2



Distribué par

UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. : (1) 48.57.65.52



Disponibles dans les Fnac  et les meilleurs points de vente

Dès ce mois-ci, la rubrique prend une nouvelle dimension à l'égal de celles concernant Micros et Consoles. Les News feront partie de la rubrique comme les Tests, y a pas de raison. Vous saurez tout de l'actualité des salles de jeux du monde entier!



VIRAGE A 360 DEGRES !

Essayé lors de l'ATEI de Londres, le R-360 de Sega est ce qui se fait de mieux dans la simulation. Pour vous faire mieux percevoir les sensations qu'il peut procurer, voici en quatre photos successives les mouvements de l'engin durant une partie. Sécurité oblige, si le mec qui est dedans a peur ou s'il se sent mal durant le jeu, il peut d'un coup de poing vers la gauche arrêter la machine. Un gros bouton rouge est prévu à cet effet. On sait maintenant que le servomoteur du R-360 est contrôlé par deux Z80 (si si!) mais qu'il peut l'être aussi par le biais d'un Laser Disc (nouveau nom du Compact Disc Video), sans nécessiter d'opérateur permanent dans ce cas. Mais c'est plus dangereux. Côté écran, il dispose



d'entrées vidéo permettant ici aussi la connection du Laser Disc qui permettrait dans un proche futur de se servir d'images de source vidéo auxquelles seraient superposées des images informatiques. L'incrustation permettrait un plus grand réalisme. Le bloc de commande du R-360 dispose aussi d'un moniteur de 10 pouces

pour modifier certaines options du jeu (difficulté, temps de réponse...) et voir ce que voit le joueur. L'ensemble est aussi équipé d'un sélecteur vidéo permettant d'interconnecter plusieurs sources d'images. La partie son n'est pas de reste et là aussi la qualité de son digital du Laser Disc (c'est pas un CD, mais c'est image interactive + son digital) pourra être pleinement appréciée grâce à la sortie stéréo avec super-Woofer et mélangeur audio. On peut même brancher des haut-parleurs extérieurs qui diffuseront le son autour et un micro pour attirer la foule! Plusieurs R-360 peuvent être linkés entre eux mais je doute que cette possibilité serve un jour vu le coût

• *Awrail, c'est le nom bizarre du prochain Sega en Arcades, un Shoot'em up horizontal qui s'annonce géant: le joueur dirigera un avion*

dans des scènes 3D descendant ses ennemis d'un tir rapide à 360 degrés (rien à voir avec le R-360, pourtant). Les animations et rotations de sprites seront

fluides au possible. Date de sortie non communiquée, hélas!

• *Pour quatre joueurs, Escape Kids de Konami est une*

EDWARD RANDY de Data East

A lors là je me pose des questions: Edward Randy serait-il l'adaptation en Arcade d'un film Japonais du même nom, lui-même inspiré des Indy & Co? Ça paraît plausible tant tout dans ce jeu rappelle une grande aventure cinématographique et il semble peu probable que DECO (Data East Corp.) ait conçu tout cet univers dans le seul but d'en faire un jeu vidéo. Quoi qu'il en soit The Cliffhanger Edward-Randy est sûrement un des meilleurs jeux de l'année tant il est peaufiné à tous niveaux: scénario, graphismes et animations, musique... L'action se déroule dans les années 40. C'est la sombre histoire d'une espèce de



dictateur nommé Dark Ogre qui veut dominer le monde à l'aide d'un canon volant très dévastateur qu'il a fait construire par un scientifique dont il retient la fille en otage. Juste avant l'instant fatidique, qu'il puisse essayer son arme, la fille parvient à s'échapper emmenant avec elle le prisme. C'est ce prisme rarissime qui sert de catalyseur pour contrôler l'énergie du canon. Sans cela l'engin ne peut fonctionner. Dark Ogre envoie ses hommes à ses troupes. Pendant ce temps-là pas loin de la côte, perché sur les ailes d'un triplan muni de flotteurs, Edward essaye d'échapper à des soldats. Son avion est encerclé par ceux des soldats qui lui tirent dessus. Pour riposter Edward n'a que deux armes: ses poings et son fouet. Le fouet ne lui sert pas qu'à terrasser les soldats, il peut s'accrocher avec sur les éléments mobiles du décor pour passer de l'un à l'autre, se hisser plus haut ou se balancer histoire d'envoyer promener quelques soldats. Il saute d'un avion à

l'autre et se débarrasse de ses occupants. Enfin il va pouvoir décoller. Soudain, surgissent des flots, des mains agrippent l'appareil! Une tête décomposée crachant le feu émerge également. Le premier monstre est là. Le combat achevé, l'avion décolle enfin. Il largue ses flotteurs. TARATATATA! Une rafale a touché le moteur. Avec son fouet Edward s'accroche à un avion adverse pendant que le sien descend en flammes. Les combats vont se poursuivre dans les airs. L'orage et les éclairs s'en mêlent. Deux sorcières qu'il faut affronter. Plus tard un dirigeable s'approche. Il faut se battre à nouveau. Quelques jours après... Nous sommes chez ce cher Edward, qui a rendez-vous avec sa fiancée ce soir-là. Mais poursuivie, une jeune fille fait irruption chez lui. C'est la fille du professeur. Elle a le prisme et lui raconte son histoire. Les soldats entourent bientôt la maison. Leur seule chance, fuir sur le hors-bord. Lancés à leurs troupes, les soldats essayent de les accoster avec leurs hors-bords ou leurs ailes volantes. Pour s'en sortir il va falloir prendre le train en marche, sans jeux de mots! Dark Ogre s'empare de la fille. Sa vie contre le prisme. Edward accepte. Elle est sauvée. Le canon-volant étant opérationnel, Dark Ogre est plus dangereux que jamais. Pour empêcher une guerre, il va falloir aller le dénicher chez lui avant qu'on ne puisse plus l'arrêter. Edward prend sa voiture et part. Dans les ravins les soldats l'attendent... Les scènes sont de plus en plus belles, mais on va pas vous les dévoiler toutes, non? Là je vous ai résumé ce qui est raconté en images dans la présentation et au cours du jeu. Les joueurs, puisqu'il peut y en avoir deux, vivent les scènes d'action sur les ailes de l'avion puis sur le hors-bord, lorsqu'il monte sur le



train et quand il conduit sa voiture. A chaque fois les animations sont époustouflantes, y a un scrolling sur plusieurs plans, une vue en perspective comme pour un simulateur de course (mais vu de l'avant et non de l'arrière) et surtout des tonnes de sprites! Et quels effets spéciaux; enfin du feu et de la fumée qui ressemblent à ce qu'ils représentent! Marrant, quand Edward tombe de l'avion ou du hors-bord, il se met à nager à côté pour le rattraper. Et si c'est du train il lui court derrière! La petite note d'humour nippon. Le style réaliste de l'action, la musique et la bande sonore sont dignes des meilleures grandes productions hollywoodiennes! Un jeu prenant réellement exceptionnel qui vous tient en haleine du début à la fin. On applaudit! Bientôt dans les salles (de



course dans des sortes de labyrinthes marrante comme tout. Au programme, traversée de la Jungle, du Far West, de la mer... Sortie dans un mois aux States.

• Namco se lance dans les ersatz d'Operation Wolf & compagnie. Leur premier jeu du style se nommera Steel Gunner, il semble être

sensass car plus réaliste et moins répétitif que ses congénères. Le second sera Golly! Ghost! (nom version Japonaise) et sera du genre chasseurs de fantômes.

SPINAL BREAKERS de V-System



Les hommes ont créé les Hildroids, des êtres mutants, pour les remplacer dans les rudes besognes. Puis la guerre a éclaté, parsemant la terre d'explosions nucléaires contre lesquelles les hommes s'étaient protégés oubliant les Hildroids. Ceux-ci ont subi des mutations génétiques et sont devenus de sanglants meurtriers. Pour échapper au massacre, les Terriens se sont enfuis vers les étoiles. Mais les Hildroids ont mis au point un plan pour modifier l'histoire de l'humanité et par là même nous anéantir.

Vous êtes le Capitaine Waffle, revenant sur Terre afin de mettre fin à cette menace. On peut jouer à deux, chacun des joueurs dirigeant un bonhomme vu de dos et le viseur de son arme, dans le style de Cabal ou Rambo III (le jeu d'Arcade de Taito). Vos armes sont une mitraillette et un lance-roquettes. D'autres plus puissantes sont récupérables en détruisant ce qu'il y a dans le décor. Car tout peut être détruit, des



statues en passant par les fenêtres et sacs de sable. Et puis quand on touche un de ces enfoirés y a du sang vert qui gicle! Même sur les cadavres à terre. La mission vous baladera à travers tous les âges; Seconde Guerre Mondiale, Japon Médiéval, Age de pierre, Epoque Romaine le tout dans un désordre chronologique total jusqu'à la créature finale. Les personnages ne sont pas trop mal dessinés mais ils sont un peu trop statiques, et nos héros ne peuvent que se déplacer de gauche à droite ou faire une cabriolette pour éviter les tirs. C'est lent... et illogique: les ennemis apparaissent au milieu de l'écran et des dinosaures tirent sur vous. Dans le genre mieux vaut se rabattre sur Rambo III et consœurs. Dire que c'est à V-System qu'on doit des chefs-d'œuvre comme Rabio Lepus!

E.D.F. de Jaleco



Non, E.D.F. ça veut pas dire Electricité De France mais Earth Defense Force, et c'est encore un Shoot'em up pour deux joueurs. Vos ennemis les Azyma sont des Neo-Nazis organisés qui en l'an 20XX rêvent encore de domination du monde. Toutes les nations s'unissent donc pour contrer la menace et vous êtes chargé de la mission. Pourquoi c'est toujours vous qu'ils choisissent, hein? Va savoir. Quatre armes sont disponibles et elles sont sélectionnables au début de chaque tableau,

leur puissance pouvant être augmentée en cours de route. Il y a le Valcan, grosse vague de tirs; le Laser, gros comme votre vaisseau; l'Atomic qui déclenche des explosions en chaîne et enfin le Homing, un tir qui va direct sur les vaisseaux. Ce n'est pas votre chasseur mais deux petites sondes qui le suivent qui sont équipées de ces armes. Le plus intéressant c'est que vous disposez d'un nombre de formations d'attaques pour ces sondes grandissant au fur et à mesure de votre progression dans l'espace aérien adverse. Au début vous ne pourrez que les faire tourner autour de votre vaisseau ou se coller à lui pour une plus grande puissance mais avec des tirs moins fréquents. Par la suite elles pourront suivre vos déplacements à la manière de Nemesis (connu aussi sous le nom de Gradius) et même aller se mettre juste devant les ennemis pour les détruire sans votre participation. C'est

la seule chose qui rende la partie intéressante, le reste étant trop déjà vu et revu. Les gros vaisseaux de fin sont très communs, mais le jeu se rattrape avec les vagues d'attaques ennemies assez inventives à l'opposé des graphismes. Les décors sont heureusement plus travaillés. Où sont passés les Shoot'em up originaux de Jaleco qui comme Exerion en son temps nous avaient fait délirer? Il semblerait que ce jeu soit la suite de Ten Sei Ryû, jeu dont je n'avais jamais entendu parler avant d'en traduire le titre; le dragon du ciel sacré. On est bien avancé maintenant. Ou il n'était sorti qu'au Japon, ou nous le connaissons sous un autre nom. Si vous en savez plus faites-le moi savoir.

Yvan ELBAZ



arcades

• Taito ne chôme pas: The Ninjakids arrivent bientôt pour quatre joueurs transformés en Ninja rigolos. Football Champ est lui un foot vachement

évolué qui chasse aisément tous ses concurrents. Gun Frontier sera sûrement un des gros Shoot'em up horizontaux de l'année tellement il est bien.

-Chez Irem, GunForce sera bientôt dévoilé. Un Beat'em up futuriste très complet.

PETITES ANNONCES

103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

AMIGA

CONTACT

07 N° 11272
Ech. ou vds. Hot news sur Amiga. Contacter Pascal. Tel.: (16) 75.44.55.81. (apr. 18b.) (le week end.) et/ou écrire à Pascal Brunel 10 All. des Lys 07500 Granges-les-Valence.

13 N° 11162
Vous aimez les Wargames. Ministère des Wargames formons un club. Ecrire à Maurice Bonfilbon. Rte. de Grans. 13300 Salon de Provence.

13 N° 11349
Amiga 500. Ech. ou vds. news et demos, bienvenue à tous réponse à 100%. Demander Gérard Pelletier. Ibd. Titulabot 13140 Miramas. Tel.: (16) 90.50.27.98.

13 N° 11409
Amiga 500 poss. super news, (déb. acceptés). Contacter Jean-Michel Aubin Cité des Baumettes Bl.HI 13700 Marignane. Tel.: (16) 42.77.73.00.

14 N° 11444
Rech. contacts pour éch. jx. sympas et durable. Envoyez liste à Jehanne AYMERICK 1 R. Lebaillie 14700 Falaise. Tel.: (16) 31.40.12.10.

30 N° 11187
Vds. news et oldies Amiga. (à bas prix). Ecrire à Lionel Miralon 1 Impasse Haut Prés Rasclaux 30100 Ales. (rpf. assurée + timbre à 2,30 f.).

30 N° 11275
Cherche contact pour éch. des jx. possib. de news (Speedball 2, Suzuki, Pang...). Ecrire à Ludovic Zepera 629D Vermeillet Nord 30380 Saint Christophe les Ales.

30 N° 11305
Amiga ch. contacts pour divers éch. rpf. assurée. Demander Richard Durand Lot 5 La Charmerate 30510 Generac. Tel.: (16) 66.01.87.49. (de 19 à 21h. et le week end.).

38 N° 11158
Cb. contact sympa. sur Amiga 500 pour éch. news ou plus anciens. (liste s/dem. rpf. ass.). Ecrire à Emmanuel Arnaud. 28 R. Baudelaire. 38500 Voiron.

42 N° 11219
Amigafan cherche contact sur la rég. de St Etienne. Poss. Hot News. Contacter Raph. Tel.: (16) 77.57.03.62. (week end).

59 N° 11184
Amiga 500 rech. contact pour éch. de jx. et util. (déb. bienvenus env. vos listes). Mr. Pascal Baudry. 14/33 Pl. Mendes France. Rés. Nouveau Siecle. 59800 Lille.

59 N° 11382
Cb. contact sympas et sérieux sur Amiga. Vds. ou éch. F19, Battle Squadron, cb. Sim City, Lemmings, S.Monaco GP. Contacter Thomas. Tel.: (16) 20.26.49.23.

62 N° 11179
Ech. news sur Amiga. (Rpf. ass.). Ecrire à Christophe Galvaire. 1 R. Jean Rostand. 62160 Bully-les-Mines.

62 N° 11257
Cherche contact sur Amiga pour éch. news, envoyez vos listes sur disq. de préférence. Joël De Kock 98 R. des Radis 62000 Châtelineau (Belgique).

64 N° 11274
Echange Archimedes A501 + joyst. complet contre Amiga 2500 ou 2000. Vds. Amiga 500 2Mo, Freeze + nbx. D7 etc. (prix à déb.). Demander Joachim. Tel.: (16) 59.04.76.76.

64 N° 11297
Amiga 500 éch. ou vds. jx. Envoyez vos listes à Penarroya H. I. R. de l'Île des Faisans 64700 Hendaye.

68 N° 11460
Amiga 500 ch. contact pour éch. de news. Contacter Lupetti Louis 6 R. des Erables 68890 Regutshelm. Tel.: (16) 89.81.76.90.

75 N° 11290
Cb. contacts sympas et durables sur Amiga. (déb. accept. uniat. sur la rég. Paris.). Contacter Fabrice. Tel.: 47.81.15.16. (apr. 18b.).

77 N° 11309
Amiga 500 ch. contact pour éch. util. s., demos, samples, trucs, images etc... Ecrire à Mathieu Dautriche 9 R. des Sources 77178 Saint Patrus. (rpf. assurée).

84 N° 11202
Ech. jx. pour Amiga. Env. vds. (rpf. ass.). A Jean-Pierre Kazarian Quartier du Paon 84400 APT.

88 N° 11211
Cb. contact sur Amiga (non sérieux s'abstenir). Poss. nbx. news et de super vieux jx. Contacter Thomas. Tel.: (16) 29.62.55.00.

91 N° 11259
Cherche contacts rapides et sérieux sur Amiga. Poss. news, cherche télécartis. Ecrire à Stéphane Soubrin 7 R. Paul Cezanne 11200 Lezignan.

93 N° 11261
Cherche contact sur Amiga 500, pour éch. news, util. s., demo. Ecrire à Franck Lubat 1127 R. Jean-Jaures 93000 Bobigny et/ou Tel.: 48.30.47.35. (16) 31.40.12.10.

VENTE

13 N° 11242
Vds. jx. (orig.). (récents + d'autres anciens). Tel.: (16) 91.77.25.63. Demander Muriel.

13 N° 11445
Vds. A500 + souris + lect. 3.5" (1, 4 Mega) + ext. mémoire + nbx. jx. orig. +ousse. Prix: 3500 frs. Tel.: (16) 42.31.33.46. ou écrire à M. Vella C3 Les Pervenches 13700 Marignane.

26 N° 11235
Vds. Amiga 500 + ext. 512 KO + 2 joyst. + tapis souris + nbx. DK (util. s., jx.). Prix: 3500 frs. (le tout). Contacter Sylvain. Tel.: (16) 75.59.59.99. (apr. 18b.).

37 N° 11404
Vds. jx. (bas prix). sur Amiga. Contacter Stéphane Barboni 24 R. Saint Etienne 37300 Joué-les-Tours. Tel.: (16) 47.27.67.11.

39 N° 11216
Vds. Amiga 500 (fév./90.). + joyst. + 40 disqs. Prix: 2500 frs. Vds. ext. à 501. (acht. dec./90.). Prix: 400 frs. Ecrire à Anthony Christmann Rue Gen. Leclerc 39300 Champagneole.

62 N° 11165
Vds. jx. (orig.). (tbe.). Off Road Racer, Un Squadron, Panza. 100 frs. l'un. Contacter Yann Arsène 2 imp. de la Poste. 62158 l'Arbrét. Tel.: (16) 21.48.28.29.

74 N° 11177
Vds. news et oldies sur Amiga. (prix interr.). (Suiv. Test Drive 3, etc.). Ech. Gameboy + 4 jx. + matériel contre Game Gear ou Lynx + 1 jx. Contacter Laurent Lavy. Tel.: (16) 50.36.31.22.

77 N° 11223
Vds. orig. pour Amiga 500. (Explora I&II.). (val.: 300 frs.). Vendu: 200 frs. (état neuf). Tel.: 60.17.18.10.

78 N° 11322
Vds. (orig.) Amiga: (Panza Kick Boxing, Street Fighter I, Switchblade I, Deluxe Paint). 250 frs. (Simbad, Obliterator Winter Olympiad: 100 frs.). Contacter Stéphane. Tel.: 30.64.42.78.

85 N° 11466
Vds. (orig.): Powermonger 150 f., Narc: 100 f., comptil. les Chevaliers: 200 f. ou éch. contre F19, Populous, Toki et autres... cb. contacts logiciels. Demander Freddy. Tel.: (16) 51.32.34.90. (HR.).

91 N° 11395
Vds. Falcon, Bomber, F29, Retaliator pour Amiga 500 (orig.), notice en Français.

Ecrire à Mr. Bachel 44 Av. des Fauvettes. 91600 Saugny-sur-Orge.

92 N° 11166
Vds. Amiga 500 + 512 KO + lect. ext. + cable péritel + 2 joyst. + nbx. DK. (tbe). Prix: 3500 frs. (à déb.). Contacter Jean-Marc. Tel.: 47.30.31.40.

95 N° 11411
Vds. logs. (à bas prix), sur Amiga. Vds. cable de liaison Amiga/Impri: 50 frs. Contacter Hugues. Tel.: 30.35.34.38.

AMSTRAD

ACHAT

58 N° 11173
Acht livre clés pour CPC 464/604/6128. (de David Martin édité). Ch. Boulder Dosh 2 (orig.). Contacter Bruno Genbembre. Rte. de Cergy. La Tour. 58110 Biches. Tel.: (16) 86.84.94.94.

CONTACT

45 N° 11161
Ech. jx., news, oldies, astuces sur CPC 6128. (Sérieux et rapide). Contacter Emmanuel. Tel.: (16) 38.98.70.02. Ou Nicolas att. (16) 38.98.15.25. (tte. la sem. apr. 18b30.).

73 N° 11415
Cb. contact sérieux sur CPC, pour éch. de jx. Ecrire à Laurent Griot Chamberaz 73410 Saint Girod.

VENTE

03 N° 11376
Vds. CPC 6128 coul. (t.b.e.) + joyst. + nbx. jx. + util. + rev. + man. Prix: 2900 frs. (le tout). (val.: 7000 frs.). (à déb.). Contacter François. Tel.: (16) 70.44.20.68.

05 N° 11243
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + joyst. + nbx. jx. Prix: 2000 frs. Contacter Patrick. Tel.: (16) 82.52.27.16.

13 N° 11263
Vds. CPC 6128 coul., manette (neuve) + nbx. jx., boîtier de rangt. Contacter Fabien. Tel.: (16) 91.70.09.53.

16 N° 11169
Vds. CPC 464 + mon. mono. + nbx. jx. + interface Hacker + reues + guide d'initiation. Prix: 1700 frs. Tel.: (16) 45.78.23.16. (apr. 18b.).

16 N° 11412
Vds. CPC 6128 mono. avec 2 joyst. + lect. de cass. + pistolet + reues + manuel + nbx. jx. + copieurs + util. (prix à déb.). Tel.: (16) 45.67.75.21. (apr. 18b.).

17 N° 11189
Vds. lot. disqs. Amstrad. Prix: 500 frs. (val.: 1400 frs.). nbx. jx. ou éch. contre carcb. Gameboy. Tel.: (16) 46.33.25.86.

26 N° 11324
Vds. disquette 3". (cause passage en 5/4 prix de 25 à 40 frs.). Demander liste à Tavares Fernand 30 Rte. de Chateaufeuil le Vercors 26200 Montelimar.

34 N° 11200
Vds. CPC 6128 + nbx. jx. et util. Prix: 1000 frs. Tel.: (16) 67.78.09.07.

35 N° 11278
Vds. jx. pour CPC 6128 dont: (D.Dragon, Batman, R-Type, Shinobi. (petit prix). Demander liste à Christophe. Tel.: (16) 99.64.63.26.

38 N° 11357
Vds. Light Phaser Amstrad + jx.: Op Wolf etc... (val.: 400 f.). Vendu: 200 f. Contacter Cyril. Tel.: (16) 74.59.04.04. (le week end. seulement).

44 N° 11182
Vds. CPC 464 coul. + DDDI + Impri. + Synthé. Vocal + nbx. jx. en DK et K7 + 2nd. lect. K7 + man. + bte. de rangt. (K7 à déb.). Tel.: (16) 40.83.25.59.

44 N° 11342
Vds. CPC 464 + mono. + nbx. jx. Prix: 750 frs. Vds. jx. 6128 (petit prix). Contacter Guillaume. Tel.: (16) 40.02.43.37.

50 N° 11168
Vds. PC 1512 + 2 joyst., jx., util. s., souris, bte. de DK. reues. (pour servir). (val.: 7850 frs.). Prix: 5500 frs. Tel.: (16) 33.94.49.85. (apr. 19b.).

57 N° 11326
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + joyst. + 30 disqs. + nbx. jx. et util. Prix: 2500 frs. (val.: 4700 frs.). Rech. Amiga 500. Tel.: (16) 82.55.33.11. (apr. 17b.).

59 N° 11238
Vds. CPC 464 coul. + mono. + adapt. TV + livres + prog. Prix: 1500 frs. Ecrire ou tel. à Fabrice Sobczak 19 R. Gambetta 59188 St. Aubert. Tel.: (16) 27.37.25.06.

59 N° 11248
Amstrad K7 vds. jx. (prix intéressant, orig. neuf). Envoyez envelop. à Michel Mantel 1/42 Groupe Renovation. 59150 Lomme.

59 N° 11372
Vds. CPC 6128 + joyst. + mon. coul. Prix: 3000 frs. Tel.: (16) 20.80.66.59.

59 N° 11384
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + Tuner TV + magnéto. K7 + discolo. 6.0 + nbx. jx. + rev. + man. utilisateurs + livres micro applications. Prix: 3000 frs. Contacter Nathalie. Tel.: (16) 27.43.84.20. (apr. 18b.).

62 N° 11228
Vds. jx. (orig.) en DK pour 6128. (C.Cars II, Cyberball et 2 compils.). (à prix d'amis). Contacter Christophe. (16) 78.01.28.51.

62 N° 11241
Vds. Clavier CPC 6128 + nbx. jx. (prix très intéressant). Tel.: (16) 21.67.22.18. (apr. 18b.). (sf. sam. apr. 20b30.).

67 N° 11419
Vds. CPC 464 coul. + Synthé Vocal +ousse + nbx. jx. (orig.). + 45 reues + joyst. + util. s., graph. Prix: 3000 frs. (val.: 8500 frs.). Contacter Eric. Tel.: (16) 88.30.77.50.

73 N° 11181
Vds. CPC coul. + nbx. jx.: (Eswat, Robocop, Rambo 3, Gyzor etc...) + 2 joyst. + livre + reues. Prix: 3000 frs. Contacter Aubin. Tel.: (16) 79.36.75.97.

75 N° 11196
Vds. CPC 6128 coul. + de très nbx. jx. +ousse + doc. complète. (état neuf). Prix: 2500 frs. Contacter Benjamin Salmon. Tel.: 45.43.73.13.

75 N° 11230
Vds. CPC 6128 coul. + joyst. + nbx. jx. + tuner TV. Prix: 3100 frs. Vds. aussi impri. DMP 2160. Prix: 1100 frs. (le tout 4000 frs.). (t.b.e.). Contacter Cédric. Tel.: (16) 46.86.05.28.

75 N° 11335
Vds. CPC 6128 coul. (ss/garantie) + chgeur.FAF + Textormat + Datamat + nbx. jx. et util. (val.: 8000 frs.). Vendu: 3900 frs. Contacter Morino Jesus 31 C. Ganne 75005 Paris. Tel.: 47.07.94.28.

75 N° 11356
Vds. CPC 6128 coul. + nbx. jx. + magazines. Prix: 2500 frs. (état neuf). Contacter Claude. Tel.: 48.56.29.17.

75 N° 11398
Vds. PC 1512 DD coul. + 2 joyst. + cartes + jx. + livres. (t.b.e.). Prix: 3800 frs. Tel.: 43.60.88.94. ou le 45.71.50.53.

75 N° 11442
Amstrad 464 mono. + nbx. jx. orig. + livres (tbe). Prix: 1600 frs. Contacter Karim. Tel.: 46.30.54.97.

76 N° 11380
Vds. CPC 6128 coul. + nbx. livre d'informatique + 1 man. 1 cordon pour lect. K7 + man. Prix: 3800 frs. (val.: 6000 frs.). (si possi. vente dans la rég. de

Seine-Maritime). Tel.: (16) 35.78.83.99.

77 N° 11178
Vds. CPC 6128 coul. + nbx. jx. + util. s. + joys. + boîtiers + news. (prix convenable). Contacter Thomas. Tel.: 64.22.77.53.

77 N° 11300
Amstrad PC 2086S + DD (val.: 12000 frs.). Vendu: 6000 frs. + Megadrive + 12 jx. Prix: 3500 frs. (garantie achat jx. sur Gameboy). Tel.: 64.40.87.81. (entre 15h et 17h.).

77 N° 11436
Vds. CPC 6128 mono. + jx. + orig. + adapt. TV. + joyst. Prix: 2000 frs. (à déb.). Contacter Vincent. Tel.: 60.20.87.97.

78 N° 11198
Urgent! Vds. CPC 6128 coul. + nbx. jx. + 2 joyst. + boîte Posso. Prix: 3000 frs. (le tout). Appeler Maxence Fischer. Tel.: 34.62.54.93.

78 N° 11254
Vds. CPC 6128 coul. + très nbx. jx. et util. s. impri. DMP 2160 + manuels + reues + joyst. + dBleur. (le tout tbe). (val.: 7600 frs.). Vendu: 3700 frs. Demander Franck. Tel.: 39.55.23.44. (apr. 18b.).

78 N° 11303
Vds. CPC 6128 mon. coul. + nbx. jx. + imprimante. Prix: 3500 frs. Demander Alexis. Tel.: 30.43.50.63. (apr. 18b.).

78 N° 11448*
Vds. CPC 6128 coul. + nbx. jx. + reues + 2 joyst. Le tout t.b.e. Prix: 2500 frs. Contacter Maurice. Tel.: 30.74.00.59. (apr. 17b30.).

81 N° 11186
Vds. CPC 6128 mon. coul. + jx. + joyst. + reues. Prix: 2700 frs. Contacter Sylvain Robinson. Tel.: (16) 63.38.09.33.

86 N° 11319
Vds. CPC 6128 coul. (tbe.). + nbx. jx. + joyst. + man. et reues. Prix: 2700 frs. + Tuner TV + radio reveil. 700 frs. Contacter Brice. Tel.: (16) 49.58.45.04.

91 N° 11401
Vds. CPC 6128 + un grand nombre de jx. à moitié prix avec boîte et notice. Contacter David Bertaud. Tel.: 69.30.84.23.

91 N° 11416
Vds. CPC 6128 mono. + adapt. TV. + cable magnéto. Prix: 1500 frs. Vds. Multiface 2: 350 frs. + disquettes (vierges) + orig. Contacter Laurent Erard. Tel.: 69.07.66.05.

91 N° 11435
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + adapt. TV. + radio reveil + meuble + joyst. + nbx. jx. Prix: 3200 frs. Tel.: 64.32.51.26. (apr. 17b30.).

91 N° 11468
Vds. CPC 464 coul. + lect. DK + 2 joyst. + DMP + nbx. jx. K7 et DK + util. s. + cour d'All. (tbe.). Prix: 1900 frs. (à déb.). Contacter M. Laurence à partir de 17h. Tel.: 60.10.44.43.

92 N° 11270
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + nbx. jx. (Robocop, Skuevek.) + man. + 2 joyst. + discolo. Prix: 2300 frs. Contacter Nicolas. Tel.: 47.50.13.43. (apr. 18b.).

92 N° 11334
Vds. CPC 6128 coul. + 2 joyst. + 20 DK. Prix: 2000 frs. DMP 2160 + Oxford PAO + Textormat 1000 frs. + jx. 50 frs. (un). DK (vierges): 100 frs. (les 10). Livre assembleur. 50 frs. Contacter Hervé. Tel.: 46.26.99.39.

92 N° 11355
Vds. 6 jx. (orig.) sur Amstrad: 450 frs. (Great Courts, The Duel, Knight Force etc...). Contacter Hervé. Tel.: 46.05.83.05.

92 N° 11420
Vds. CPC 565 sans moni. + adapt. péritel TV. MP2 + joyst. + nbx. jx. Prix: 1000 frs. Tel.: 46.56.06.58.

93 N° 11315
Vds. CPC 6128 coul. + joyst. + jx. (orig.). Prix: 2500 frs. Tel.: 48.31.88.59. (apr. 18b.).

93 N° 11338
Vds. CPC 6128 coul. + DD1 + nbx. rev. init. ou jx. + nbx. jx. (news) + multiface 2. (val.: 6000 frs. Prix: 3300 frs. Contacter Xavier. Tel.: 48.44.94.18. (apr. 18b.).

93 N° 11371
Vds. CPC 6128 coul. + clavier Azerty + 2 joyst. + jx. simul. vol. navi. golf + Arkanoïd 1&2, Bubble Bobble, T.Renegade, etc. + bte. de rangt. Prix: 2200 frs. Tel.: 48.45.52.69.

94 N° 11170
Vds. CPC 6128 coul. (tbe.). + radio reveil, Tunner TV., dBleur. de joyst. 2 joyst. nbx. jx. (orig.). util. s. + cordon magnéto. Amstrad, 5 K7, nbx. reues. Amstrad. Ach. jx. Gameboy (80 frs.). Prix: 4500 frs. Tel.: 48.81.99.46. (apr. 19b30.).

94 N° 11222
Vds. CPC 6128 coul. (t.b.e.) + joyst. + nbx. jx. dont orig. + tuner TV. + man. reues. Prix: 3500 frs. (à déb.). Tel.: 46.87.73.18.

94 N° 11288
Vds. jx. 6128 news (Turrican, Rainbow Island, Bloodwych, Great Court etc...). Demander Frédéric. Tel.: 42.07.16.74.

94 N° 11361
Vds. CPC 6128 coul. + Tunner TV + radio reveil + meuble + nbx. jx. + nbx. reues. Prix: 3300 frs. Contacter Laurent. Tel.: 48.81.27.24.

95 N° 11268
Vds. CPC 6128 coul. + nbx. jx. + 3 man. Prix: 2700 frs. (à déb.). Vds. Gameboy + cable + casque + piles + (Tetris, Turle Ninja (Avril 91)). Prix: 800 frs. (à déb.). Demander Okan. Tel.: 34.19.71.27. (apr. 18b.).

95 N° 11373
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + 5 disqs. de jx. Prix: 2500 frs. + jx.: (Running Man, Crash Garrett, Combat School...). (entre 120 et 175 frs.). Contacter David. Tel.: 34.43.75.51. (apr. 19b.).

ATARI

ACHAT

93 N° 11302
Achète jx. sur Atari STE. Envoyez liste prix contact Mr. Berbout 1 All. de Sacy 93100 Montreuil.

CONTACT

13 N° 11378
Ech. vds. nbx. prog. news sur ST. Cb. docs. news compils. Ecrire à Blaquenet Denis CO BMM BP.148 13254 Marseille.

19 N° 11465
Ech. ou vds. super news sur Atari 520. (déb. acceptés, rpf. ass.). Contacter Nicolas. Tel.: (16) 55.96.40.34.

30 N° 11246
Atari 1040 STF cb. contact pour éch. prog. Ecrire à Jean-Michel Daffe 1 Imp. des Jonquilles 30039 Fourques.

30 N° 11249
Nouveau Club STF/STE rech. tout correspondant pour éch. jx., demos, util. s. (Pas sérieux s'abst.). Rech. Emulateur Amiga. Ecrire à Gauthier BP 11 Pérois CdX.

31 N° 11171
Cb. contact sérieux et rapide. Contacter Yragael Aversenq 272 Av. de Muret. 31300 Toulouse. Tel.: (16) 61.59.58.29.

42 N° 11354
Ech. news, demos sur Atari 520 STE. Poss. nbx. jx. Ecrire à Alex Le Rouillois 22 Av. Benoit Charvet 42000 St. Etienne. Tel.: (16) 77.32.14.46.

PETITES ANNONCES

103 Boulevard Mac Donald

75019 PARIS

75 N° 11433
Sur Gameboy, acct. jx. ou éch. Prix : env. 100 frs. (l'un). Demander Stéphane. Tel.: 42.03.17.27. (apr. les heures de cours et avant 21h.).

94 N° 11379
Vds. ou éch. jx. sur Gameboy. (Batman, Super Mario...). Contacter Benoît. Tel.: 48.85.95.21.

VENTE

13 N° 11306
Vds. jx. Nintendo (Robocop, D.Dragon, Punch Out). Prix : 200 à 250 frs. Achet. jx. Megadrive. Contacter Cédric. Tel.: (16).42.85.45.22. (apr. 16h.).

24 N° 11352
Vds. Nes + jx. (Tortue, Solomon Key etc.). Prix : 1200 frs. (possib. vente séparée). Demander Bruno. Tel.: (16).53.04.37.54. (apr. 18h.).

26 N° 11453
Vds. Gameboy + câble vidéo link + Bubble Ghost, Qix, Tetris, Castlevania, T.Ninja. Prix : 1290 frs. (ss/garantie 1 an.). Demander Sandrine aux heures de bureau. Tel.: (16).75.23.16.77.

30 N° 11456
Vds. Gameboy + 6 jx. (Tetris, Contra, Turtle Ninja, Mario Land, Tennis...). Prix : 1100 frs. (à déb.). Tel.: (16).66.77.69.98.

38 N° 11360
Vds. Game Boy + casque + câble + (Tetris, Alleyway, Tasmania Story). Prix : 590 frs. (le tout) ou Game Boy (seul): 355 frs. Alley: 130 fr., Tasm: 135 fr., Tetris: 100 fr. Demander Franck. Tel.: (16).76.24.07.98. (apr. 18h.).

47 N° 11234
Vds. Gameboy: 350 frs., éch. contre 2 jx. Nec ou 2 jx. PC 5'1/4. Ou Slime World et Xenophobe pour Lynx. Contacter Laurent. Tel.: (16).53.71.51.52. (le dimanche seul.).

60 N° 11160
Vds. Console Nintendo + jx. + pistolet + power glove + nes advantage. Prix : 6500 frs. (val.: 11280 frs.). Tel.: (16).44.60.93.92.

60 N° 11281
Ech. jx. Gameboy, Super Mario contre Duke Tales, Tortues Ninja ou Skate or Die ou vds. 150 frs. + vds. CPC 6128 coul. + nbx. jx. + joyst. + tuner TV + reueus. Prix : 3000 frs. Tel.: (16).44.73.23.28. (apr. 18h.).

62 N° 11413
Vds. jx. pour Nes: (Batman, SMB2, D.Dragon 2, Zelda 1&2, Metroid, Castlevania, Gradus etc.). Prix entre 100 et 300 frs. Contacter Bertrand. Tel.: (16).21.26.22.81.

64 N° 11191
Vds. jx. Nintendo (Faxanadu, Batman, Rygar, Galaga, Life Force, Punch Out, Ghost Goblins...). Contacter Didier Bernin Villa Igloquo Martina 64270 Salles de Bearn. Tel.: (16).59.38.10.38.

75 N° 11185
Vds. acct. éch. jx. sur Super Famicom. Vds. reueus Japonaise Nin., PCL, Sega Gbits etc. vds. Coregrafx + jx.

+ 2 joyst. (état neuf ss/embal.) pour tous rems. Demander Adél. Tel.: 42.52.44.96.

75 N° 11283
Vds. Gameboy + 5 jx.: (D.Dragon, Fort of Fear). Prix : 700 frs. ou éch. Gamegear + 1 jx. Contacter Damien. Tel.: 45.49.44.87. (apr. 19h.).

75 N° 11323
Vds. Gameboy (très bas prix), avec 5 jx.: (Gargoyles Quest, D.Dragon, Castlevania). Contacter Adrien. Tel.: 45.42.19.46.

75 N° 11353
Vds. jx. Super Famicom: (Gradus 3, Populous), prix : 500 frs. + jx. Gameboy: (Ghostbuster 2, Nemesis: 250 frs. Contacter Daniel. Tel.: 48.39.21.17.

75 N° 11407
Urgent! Vds. Gameboy (t.b.e.) + 5 jx. (TMNT, F1 Boy...), + Sacoche + écoute + vidéo Link (val.: 1800 frs.). Vendu : 1100 frs. Contacter Lionel. Tel.: 45.88.20.66.

76 N° 11218
Vds. Golf et Spiderman sur Gameboy. Prix : 150 frs. (pièce). Faire offre à Ludovic Michaud 215 R. du Drakkar 76200 Bois-Guillaume.

76 N° 11226
Vds. Gameboy + 4 jx. (Batman, Mario Land, Gargole's Quest, Tetris). (le tout ss/embal.). Prix : 1100 frs. ou séparément. Contacter Yves. Tel.: (16).35.34.03.52.

77 N° 11225
Vds. Console Nintendo. (Tetris, Dragonball, Top Gun, Bionic Commando). Prix : 1780 frs. Contacter Yann. Tel.: 64.34.43.69.

77 N° 11314
Vds. Console Nintendo + pistolet + robot + 10 jx. + 1 man. Speeding. Prix : 3000 frs. Tel.: 64.30.81.46.

78 N° 11284
Vds. Gameboy + 3 jx.: (Tetris, Tennis, KwikK) + boîte, notice. (tout en parfait état 02/91) + casque + câble + sachoche (val.: 1200 frs.). Vendu : 700 frs. Tel.: 34.86.90.91. (apr. 18h30.).

85 N° 11183
Vds. Nes + Zappeur (tbe). Prix : 250 frs. Vds. aussi jx.: SMB1: 100 fr., Zelda 1&2, Tetris, SMB2: 200 fr. (pièce). Ecrire à Mathieu Peyrega. 85300 Challans.

91 N° 11286
Sur Nes vds. + de 7 jx.: (Mario 1&2, Zelda 2, Turles, Trojan, etc.). Prix 100 à 150 frs. (chacun). Contacter Stéphane. Tel.: 60.83.24.74.

91 N° 11459
Vds. Gameboy (tbe.) + 4 jx.: (Tetris, Tennis, F1 Race, Nemesis. (ss/garantie). Prix : 990 frs. + vds. jx. Gameboy: Saikidaiboken, Revenge + vds. jx. STE: Team Suzuki, Powermonger, Off Road, etc...). Contacter Sylvain. Tel.: 64.91.04.33.

92 N° 11205
Urgent! vds. Nintendo + jx.: (Zelda, Punch-Out etc...). Prix : 1990 frs. au lieu de 31990 + une man. Nes Advantage + journaux Nintendo. Contacter le week-end. Tel.: 47.47.68.63.

92 N° 11295
Vds. Gameboy (ss/garant. encore 6/m.s.) + 6 jx. dont F1 Race avec notices et boîte d'orig. Prix : 1000 frs. (le tout). Demander Kittysay. Tel.: 47.71.30.12. (pendant la soirée).

92 N° 11341
Vds. Console Nintendo (neuf) + pistolet + 2 man. + double drible + Duck Hunt + Mario Bros. (ss/garantie). Prix : 1200 frs. Contacter Frédéric. Tel.: 46.62.92.81.

92 N° 11392
Vds. Gameboy + jx.: (Contra, Tetris). + Light Boy. Prix : 1790 frs. (val.: 2190 frs.). Contacter Maxime. Tel.: 47.88.73.46. (le week end ou apr. 17h30 is. is. jx.).

92 N° 11464
Vds. Gameboy + jx.: (Tetris, Spiderman, Zoid J). Prix : 700 frs. (à déb.). Demander Steve. Tel.: 46.38.83.62.

93 N° 11351
Vds. Nintendo avec Mario Bros + Duck Hunt + pistolet: 600 frs. + nbx. jx. (entre 200 et 250 fr.). Ou éch. contre jx. Megadrive. Tel.: 42.35.54.33.

93 N° 11362
Vds. Console Nintendo 300 frs. + 1 jx.: 2 man. + nbx. jx.: (Zelda 1&2, Mario Bros 2). Tel.: 40.12.76.74.

93 N° 11394
Vds. Gameboy (t.b.e.) + 11 bits. (Gargoyles Quest, Nemesis, Batman, Buble Bobble, Dr Mario, D.Dragon, Tortues Ninja etc.). Prix : 1500 frs. (val.: 3000 frs.). Contacter Limine. Tel.: 48.97.18.89. (apr. 18h.).

95 N° 11332
Vds. Gameboy (dec.90.) + 5 jx.: (Tetris, Mario Golf, Spiderman). (t.b.e.). Prix : 1200 frs. Contacter Raphaël. Tel.: 39.37.01.21. (apr. 18h30.).

SEGA

ACHAT

51 N° 11450
Achet. nbx. jx. sur Megadrive. Prix : 200 frs. Contacter David. Tel.: (16).26.54.40.02.

62 N° 11375
Achet., éch. et vds. jx. Megadrive, poss. (G.Ghost, Shinobi, G.Axe, M.Mouse, Eswat, S.Dancer etc.). Rech. jx. Français ou Jap. (Strider, Darius, Master etc.). Tel.: (16).21.37.49.67.

62 N° 11391
Rech. sur Megadrive Phantasy Star 2&3, Cynoug Shiten, Myoob, Sonic the Hedgehog et Fantasia. Prix entre 150 et 200 frs. Contacter Alain. Tel.: (16).21.53.44.58.

67 N° 11368
Achet. sur Megadrive Jap. (Tetris Sword of Vermillon, Phantasy Star 2.), ch. contact sur Super Famicom. Contacter Laurent. Tel.: (16).88.86.71.12.

75 N° 11269
Achet. jx. Megadrive: (Strider, Moonwalker, Final Blow, Ring Side Angel, Batman). Prix : 250 fr. ou éch. contre DJBoy et Tatsujin. Contacter Bou. Tel.: 40.34.27.87. (apr. 17h.).

75 N° 11345
Achet. Game Gear: 850 f. avec 1 jx. ou 600 f. sans jx. (t.b.e.). Contacter Matthieu. Tel.: 45.55.62.57.

77 N° 11393
Achet. Game Gear 700 frs. maxi. avec 1 jx. (val.: 1000 frs.). Vds., éch., jx. Nec (Jackie Chan, Sonson II). Contacter David. Tel.: 60.07.04.76. (apr. 17h15.).

93 N° 11336
Achet. Megadrive (à moins de 1350 frs.), avec Altered Beast + 1 man. Vds. CPC 6128 mono., joyst., + nbx. jx. + man. disco. (copieur) + Hercule (copieur) + jx.: (Aft. the War, Iron Lord, Aft. Burner). Contacter Sébastien. Tel.: 42.87.94.89.

CONTACT

13 N° 11172
Cb. contact sur Megadrive. (dans les environs d'Aix-en-Provence). Poss., éch., acct. vente. Contacter Jean-Pierre. Tel.: (16).42.67.67.29. (le week-end.).

31 N° 11446
Ech. sur Megadrive Japonaise (Eswat), contre Monaco GP, Mickey ou Final Blow Boxing). Tel.: (16).61.50.88.05.

78 N° 11221
Ech. jx. sur Megadrive Française ou Japonaise: (Aero Blaster, Monaco GP, Dick Tracy...). Rech. (Healy Hunit, Gynoug, Tiger Hell, Tetris). Contacter Alain. Tel.: 30.95.74.29.

84 N° 11329
Ech. Lynx avec 5 jx. + adapt. electric. contre une Game Gear + jx. Tel.: (16).90.60.00.79. (de 16h50 à 18h30.).

84 N° 11364
Cb. contacts sérieux pour éch. jx. sur Megadrive Jap. Poss.: (Thunder Force 3, Moonwalker, Strider, etc...). Demander Christophe. Tel.: (16).90.31.72.18. (HR.).

88 N° 11239
Ech. jx. Megadrive Française: (S.Shinobi, Mystic Defender, Populous...). Cb. (S.Hiang-Ong, Strider). Contacter Nicolas. Tel.: (16).29.37.47.95. (apr. 18h.).

92 N° 11214
Ech. jx. 16bits + (Atsujin, Forgotten World, Monaco GP, Populous, Dick Traxx...). Contacter Gilles. Tel.: 47.60.10.78. (apr. 18h.).

94 N° 11347
Ech. World Cup Soccer sur 16bits, ch. Aero Blaster, Dick Tracy, Batman, Elemental Master. Vds. CPC 6128 coul. + nbx. jx. Prix : 2500 frs. Contacter Kader. Tel.: 48.53.23.61. (apr. 20h.).

VENTE

06 N° 11256
Vds. Sega 16bits + 5 K7 jx. Jap. Kujaku SH2, Forgotten Worlds, Golden Axe etc...). (le tout état neuf). Prix : 2500 frs. Contacter Julien. Tel.: (16).93.16.05.84. (HR.).

06 N° 11449
Vds. Sega Master System + man., pistolet, console + 2 jx. (t.b.e.). Prix : 450 frs. Vds. également jx. 150 frs. (chacun). Contacter Arnaud. Tel.: (16).93.45.42.76.

13 N° 11163
Vds. Sega 8bits (neuve, servi 3 mois) + 2 man. + jx. + man. controle stick (le tout avec emball. d'orig.). Prix : 500 frs. (val.: 888 frs.). Tel.: (16).42.04.40.62.

13 N° 11199
Vds. SMS + pistolet + control stick + jx.: Cy's, Rampage, Rastan, Kense etc...). Prix : 2000 frs. Ou éch. contre Amiga. Contacter Sébastien Puddinju 17 Av. Pasteur 13007 Marseille et/ou Tel.: (16).91.31.57.06.

13 N° 11296
Vds. jx. sur Megadrive (200 à 250 frs.). (pièce). (Golden Axe, Moonwalker, Basket...). Demander Nicolas. Tel.: (16).91.37.69.94.

17 N° 11236
Vds. Sega 8bits avec 8 jx.: (Y's, Alien Syndrome, Golvellius, Aft. Burner, etc...). Contacter Gaetan Le Mauguen 34 Av. de Gd. Conche 17200 Royan.

22 N° 11383
Vds. Console Megadrive Française. Prix : 1200 frs. (ss/garantie) + vds. jx.: 200 frs. (pièce). Console + 5 K7. 2000 frs. Contacter Bruno. Tel.: (16).96.72.07.44. (apr. 19h.).

29 N° 11266
Vds., acct., éch. nbx. jx. sur Megadrive. Poss. nbx. bits (Dick Tracy, Monaco, Th. Force 3, Shinobi). Contacter Jérôme. Tel.: (16).98.83.34.42. (apr. 18h.).

31 N° 11370
Vds. Megadrive Jap. + 2 man. + (MGP, Thunder 3, Shadow Warrior, G.Ghost, etc.). Prix : 3000 frs. Tel.: (16).61.91.47.19.

33 N° 11201
Vds. Sega Megadrive + 2ème. man. + 16 jx.: (Strider, Mickey, etc.). Prix : 4000 frs. (port compris). Contacter Bertrand. Tel.: (16).47.54.50.65. (apr. 19h.).

33 N° 11321
Vds. jx. Sega: (Golvellius, Chase HQ, Wonderboy 3, Phantasy Star: 200 frs. (pièce). (possib. éch.). Offre 2 jx. contre ts. jx. de role sur M.Drive, Phantasy Star 2. Demander Pascal. Tel.: (16).56.45.37.23.

37 N° 11421
Vds. Megadrive Française + 9 jx.: (Strider, Shinobi, Shadow Dancer) + adapt. cart. Japonaise, (garantie), val.: 4500 frs.). Vendu : 2500 frs. Contacter Guillaume. Tel.: (16).47.27.26.02.

45 N° 11175
Vds. jx. Sega: 200 frs. (l'unité). (World Soccer, Basket Ball, Night Mare, The Ninja, Space Harrier, Rocky, Kung Fu Kid, Zillow 2, Ghostbuster etc.). Contacter Vincent. Tel.: (16).38.57.12.49. (apr. 18h.).

48 N° 11405
Vds. jx. Megadrive: (Strider, Sb.Dancer, Thunderforce 3, Mystic, Defender, Dynamite Duke. Prix à déb. Contacter JP. Tel.: (16).66.31.18.62.

53 N° 11377
Vds. Sega 8bits + (Wonderboy 3, Black Belt, Cloud Master, Alex, Kidd World etc...). + housse + 2 man. Prix : 990 frs. (val.: 2000 frs. Contacter Johann. Tel.: (16).43.37.37.13.

57 N° 11428
Vds. jx. MGD. (Ghostbusters: 220 f., Battle Squadron: 300 f., et Rambo 3: 180 f. + jx. Gameboy: Tortue Ninja: 160 f., KwikK: 140 f. (les deux) pour 270 f. Contacter Anthony. Tel.: (16).87.85.09.13.

59 N° 11344
Vds. sur Megadrive: (Space Harrier 2: 210 f., Budokan: 260 f., ou 400 f. (les 2), Ech. man. Striker (t.b.e.) + Control Pad Megadrive contre Arcade Powerstick. Demander Ludovic. Tel.: (16).27.41.72.04.

59 N° 11418
Vds. Sega 8bits (neuve). Prix : 550 frs. ou éch. contre Gameboy ou Lynx avec jx. Vds. PCW Anstrad + mon. + impri. + Dk. Prix : 2500 frs. Contacter Michael. Tel.: (16).27.36.33.41. (apr. 19h.).

60 N° 11463
Vds. Sega 8bits + lunettes 3D + pistolet + joyst. + Sega + 17 jx. + 2 man. (vente séparément). (prix à déb.). Contacter Frédéric. Tel.: (16).44.88.65.41.

67 N° 11271
Vds. Sega 8bits + 5 jx. (tbe., ss/garant.). Prix : 1700 frs. Contacter Frédéric. Tel.: (16).88.65.06.46.

69 N° 11209
Vds. Megadrive Japonaise + 2 joypads + adapt. Master System + 5 jx.: (PSII, Aeste, Gboul's n'Ghosts, Basketball, Alex Kidd, etc.). Prix : 2500 frs. Contacter Patrick. Tel.: (16).72.33.80.05. (apr. 18h.).

69 N° 11233
Vds. jx. Sega MS (Y's, Miracle Warrior, Alt. Beast, Rastan, W.Boy 3, Golvellius...). Prix : 100 à 150 frs. Vds. Megadrive officielle + 6 jx. Prix : 3000 frs. Tel.: (16).78.28.85.70. (apr. 17h.).

69 N° 11363
Vds. Megadrive Jap. + modif. séquence + 2 paddles + 1 stick + adapt. SM9 + 8 jx.: (Moonwalker, Mickey). Prix : 3300 frs. Tel.: (16).78.00.29.39.

71 N° 11180
Vds. ou éch. jx. pour Megadrive: (Alex Kidd, Cart Française). Prix : 220 frs. (Hard Driving (Cart Japonaise). Prix : 295 frs. Contacter Benjamin. Tel.: (16).85.56.10.76.

72 N° 11247
Vds. Megadrive Japonaise + 2 joypads Prix : 700 frs., Arcade Power Stick, W.C. Soccer, MGP, Shadow Dancer Tatsujin. Prix : 225 frs. (pièce). Tel.: (16).43.85.27.40.

75 N° 11227
Vds. jx.: Battle Out Run, Psycho Fox, R-Type, Great Volley Ball. Prix : 400 frs. (les 4), ou 150 frs. (l'un). Contacter Patrick. Tel.: 40.35.73.66. (apr. 19h.).

75 N° 11289
Vds. Sega + 12 jx.: (Phant. Star, Golvellius etc...). + nbx. mag. Prix : 2800 frs. Contacter Vivien Bethery 14 R. du Doct. Paquelin Paris 75020. Tel.: 43.61.61.93.

75 N° 11386
Vds. Megadrive Jap. + 2 man. + nbx. jx. (Strider, S.Monaco GP, S.Shinobi, Gboul's n'GHost, G.Axe...). Prix : 2500 frs. Contacter Mickaël. Tel.: 42.67.78.25.

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA DRUM DES HALLES
Le grand magasin d'Europe spécialisé logiciel de jeux pour micro-ordinateurs consoles de jeux.
Boulevard Pirouette
4, passage de la Réale
Paris - 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

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

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

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
et 39 46 89 88



615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

75 N° 11458
Vds. Megadrive + SG Fighter + 12 super. jx. (Mickey, Shinobi, Ghouls'n'Ghosts, etc.). Prix : 3500 frs. Contacter Gaby. Tel.: 46.34.59.76.

77 N° 11253
Vds. Sega (Ibe) + nbrx. jx.: (R-Type, Out Run, Black Belt, Chase HQ, Golden Axe etc...). Prix : 2500 frs. Contacter Reynald Husson 17 All. des 1001 Nuits 77184 Emerainville. Tel.: 60.05.71.77.

77 N° 11318
Vds. jx. Sega 8bits (Bomber Raid, Secret Command, Quartet, Shinobi, Choplifter Wanted, Op.Wolf). Prix : 130 frs. (pièce). Contacter Adrien. Tel.: 60.60.92.04. (apr. 19b.).

77 N° 11366
Vds. Console Sega 4 jx. Prix : 1000 frs. Contacter Franck. Tel.: 60.96.76.33. (apr. 19b.).

77 N° 11461
Vds. Console Megadrive + 7 jx.: (Mickey, Shadow Dancer, Shinobi, ...) + 2 man. Prix : 2600 frs. Tel.: 60.08.23.74.

78 N° 11208
Vds. Megadrive Française + Golden Axe, Populous, Super Hang-On, Sword of Vermillon. Prix : 2500 frs. Contacter Laurent. Tel.: 39.11.47.55.

78 N° 11220
Vds. Sega Master System + 5 jx.: (R-Type, Shinobi etc...). Prix : 1200 frs. Contacter Frédéric. Tel.: 30.99.67.47. (apr. 19b.).

78 N° 11224
Vds. Megadrive + 16 jx. + joyst. (val.: 8500 frs.). Vendu : 5000 frs. Contacter Valéry. Tel.: 30.24.05.16.

78 N° 11312
Vds. jx. Sega 8bits (D.Dragon, Aft.Burner, Shinobi, Great, Volley Ball: 200 frs. l'un.) + (Super Tennis: 80 f.). Ou le tout 800 frs. (Ibe). Contacter Julien ou Thomas. Tel.: 39.54.01.53. (apr. 17b45.).

81 N° 11424
Vds. ou éch. jx. Megadrive: (Forgotten Worlds, Alex Kid, News Zealand Story). Prix entre 250 et 300 frs. (à déb.). Ch. Mickey, Sh.Dancer, Strider... Contacter Arnaud. Tel.: (16).63.35.06.54. (apr. 18b.).

84 N° 11255
Vds. Console Sega + 2 man. + 5 jx.: (Rastan, D.Dragon, Tb.Blade, Hang-On, Labyrinth). (val.: 1917 frs.). Prix : 1300 frs. Contacter Lionel. Tel.: (16).90.51.52.31. (de 19b. à 20 b.).

91 N° 11193
Vds. Megadrive Jap. Prix : 990 frs. avec 2 man. + jx. Megadrive à 250 frs. (l'un.) + jx. Gameboy à 100 frs. et Nec 150 frs. Tel.: 60.86.23.25.

91 N° 11267
Vds. jx. Megadrive (Moonwalker: 230 f. (VF), G.Axe: 250 f. (VJ), Mickey: 250 f., Rambo 3: 250 f. (VF)). Contacter Olivier. Tel.: 69.28.41.14.

91 N° 11417
Vds. ou éch. jx. sur Megadrive: Gynouf, Elemental, Master, Super League, Base Ball, Sword of Vermillon, Populous, Strider, Mystic, Def. Rainbow Island. Contacter Grégory. Tel.: 60.11.53.93.

92 N° 11164
Vds. Megadrive 2 man. + Shadow Dancer, T.Force 3, Estuat, Strider. Prix : 1700 frs. Ch. Super Famicom + 1 jx. Prix : 2500 frs. Contacter Xavier. Tel.: 46.21.47.93. (apr. 17b45.).

92 N° 11192
Vds. Megadrive Jap. + (Shadow Dancer, Atomic Robo Kid, Volley Ball, Magical Boy et Heavy Unit) + 1 man. (Ibe). Prix : 2100 frs. Contacter Loïc. Tel.: 46.42.81.57.

92 N° 11311
Vds. Sega Megadrive Japonaise + 1 joyst. + 1 jx. (garantie 6/ms.). Prix : 990 frs. Tel.: 45.34.30.13.

92 N° 11429
Vds. Megadrive Japonaise + 1 jx. (neuve). Prix : 800 frs. Contacter Didier. Tel.: 46.55.85.37.

93 N° 11188
Vds. Console Sega 8 bits + 2 man. + Light Phaser + 1 man. Joyst. + le volant + jx. (val.: 4800 frs.). Vendu : 2800 frs. Contacter Christophe. Tel.: 48.58.61.93. (apr. 18b30.).

93 N° 11210
Vds. jx. pour Megadrive Dj. Boy + Ghostbuster: 400 frs. Vds. ou éch. Contacter Teck Mao. Tel.: 48.79.01.99. (apr. 18b.).

93 N° 11240
Vds. Megadrive Française + Aft.Burner II, Golden Axe, Mystic Defender, Alt.Beast, Shinobi) (matériel acbt. le 6/11/90.). (val.: 3200 frs.). Vendu : 2200 frs. Vds. Mickey: 300 frs. Tel.: 48.40.75.52.

93 N° 11294
Vds. cartch. Sega 8bits: (Rastan, Calif.Games, W.Boy 3, R-Type, Captain Sylver etc...). Contacter Hamid. Tel.: 48.44.33.20. Ou écrire à Hamid Tagzout 7 Cité du Piac 93230 Romainville.

93 N° 11452
Vds. Sega Megadrive Française + 2 joypads + 5 jx. + convertisseur 8bits. (val. neuve 3890 frs.). (encore ss/garantie 8 mois). Prix : 2100 frs. Demander Julien à partir de 18b. Tel.: 39.12.32.09.

94 N° 11293
Vds. jx. Sega 8bits. (Ibe). (prix intéressants). Tel.: 43.99.11.41.

95 N° 11337
Vds. Sega 8bits + pistolet + lunettes 3D + 8 jx.: (Op.Wolf, Spellcaster, Aft.Burner, etc...). Prix : 2000 frs. Demander Gorka. Tel.: 30.73.43.66. (avant 22h.).

95 N° 11343
Vds. Megadrive Jap. + 12 jx.: (Dick Tracy, Mickey, Monaco GP, etc...). (val.: 6725 frs.). Vendu : 3990 frs. (à déb.). Demander David. Tel.: 39.93.05.16.

AUTRES

CONTACT

06 N° 11262
PC 3 et 5". Recherche jx., tests et solutions de chez Sierra. Possède de super news. Contacter Christophe. Tel.: (16).93.25.17.93. (apr. 18b.).

38 N° 11454
Ch. contacts sur PC, pour éch. logiciels. Envoyez liste à Thiery Rollan 3 R. Jacques Molay 38200 Vienne. Tel.: (16).74.85.71.66.

44 N° 11206
Ch. contacts sur PC 5". Poss. nouveautés (Ultima IV, Centurion, Loom etc...). Me joindre en BAL PHIT2.

44 N° 11330
Éch., vds. jx. sur Nintendo Megadrive, acbt. jx. Famicom et Nec + Quin + 2 man. + jx.: 900 frs. ou faire offre. Contacter David. Tel.: (16).40.69.68.50.

51 N° 11197
Rech. contact MSX2, vds., acbt. cartch. pour MSX et MSX2. S'adresser à Sébastien Debar 1 Rue Pierre Taittinger. 51100 Reims.

64 N° 11443
Ch. contacts pour PC 3 1/2. Envoyez liste. Rép. ass. Ecrire à Alfred Cerdan 46 R. de Behobie 64700 Hendaye.

VENTE

37 N° 11359
Vds. Scanner man. coul. Logitech. (val.: 3000 frs.). Vendu : 1500 frs. Contacter Traver. Tel.: (16).47.66.22.57. ou écrire à Bretaudière 26 R. des Halles 37000 Tours.

38 N° 11155
Vds. Console Lynx + 2 jx.: (Calif. Games, Gates of Zend.). Prix : 900 frs. Contacter Laurent. Tel.: (16).76.66.06.29.

44 N° 11440
Vds. Oric 1 + transfo + K7 + impri. + livres + cable. Prix : 500 frs. (uniqu. sur Nantes ou environs). Demander Olivier. Tel.: (16).40.76.55.39.

59 N° 11328
Vds. moni. coul. pour Amiga/Atari/Thomson. (bon état). Prix : 500 frs. Gameboy + Golf et Tetris: 600 frs + lect. DK 640 KO, Thomson 200 frs. Demander Yann. Tel.: (16).20.33.80.05. (apr. 19b.).

63 N° 11273
Apple 2e + mon. mono. + impri. Imagewriter + 2 souris + carte cbat maue + sace transport + jx., utils. et docs. Prix : 3500 frs. Vds. aussi Portfolio + int. Par.: 170 frs. Demander Guy. Tel.: (16).73.69.64.61.

64 N° 11469
Vds. Neo Geo + 3 jx. Prix : 4500 frs. Tel.: (16).59.92.86.01.

73 N° 11367
Vds. C64/128 + 1 man. + nbrx. news + btes. de rangt. (le tout en t.b.e.). Prix : 1500 frs. Jérôme Tissot 170 R. du Mont Cuchet 73130 St Etienne de Guines. Tel.: (16).79.56.33.44.

74 N° 11207
Vds. NAM 1975 sur Neo Geo pour 1200 frs. (à déb.). Contacter Gilles. Tel.: (16).50.51.62.90. (apr. 19b.).

75 N° 11213
Vds. C64 + mon. coul. + nbrx. jx. + lect. 1541 + lect. K7 + man. Prix : 2000 frs. (t.b.e.). Contacter Fabien Barbera. Tel.: 45.57.16.59. (apr. 20b.).

75 N° 11229
Urgent! vds. C64 + 2 lect. K7 + man. + cartch. utils. + très nbrx. jx. + livres. Prix : 3000 frs. (à déb.). Ecrire à Didier Duffay 4 Cité Hermel. 75018 Paris.

75 N° 11331
Vds. VGA/EGA/CGA/DD32MO, lect.3"1/2, souris. (t.b.e.). Prix : 8000 frs. Contacter Matthieu. Tel.: 45.51.61.54. Ou écrire à M.Leroy 4 R. Joseph Granier 75007 Paris.

75 N° 11467
Vds. MSX2, VGR220, Philips + magnéto. + 3 jx., liste disponible contre 2 timbres. Contacter Philippe Petit 94 R. Curioal Tour 1 75019 Paris. Tel.: 40.36.52.64.

78 N° 11152
Vds. Thomson MO6 + lect. disq. 5"1/4 + joyst. + jx. + rev. (micro). Prix : 1500 frs. (le tout). Tel.: 34.87.36.16. (apr. 19b.).

82 N° 11156
Vds. Console Schneider Videopac 7000 + jx.: (Space Monster, Duel, Fl, Pacman...). (t.b.e.). Prix : 1000 frs. Tel.: (16).63.20.23.79. (HR.).

90 N° 11252
Vds. jx.: (Golden Axe, Strider II). (prix à déb.). Contacter Antoine. Tel.: (16).84.21.48.00. (apr. 19b.).

91 N° 11399
Oric + cables + jx.: 400 frs. Electron + cables + jx.: 400 frs. Ecrire ou tel. à Monique Fermette 1 Squ. des Coquelignots 91370 Verrières le Buisson. Tel.: 60.11.18.16.

91 N° 11438
Vds. Apple IIC + mon. mono. + jx. + man. + souris + manuels. Prix : 3500 frs. (à déb.). Tel.: 69.34.07.94. (apr. 17b.).

92 N° 11194
Vds. PCII 86 avec écran VGA + disque dur 60 Mega. Prix : 7500 frs. + vds. Atari 520 ST. Prix : 1800 frs. Contacter Jamel. Tel.: 46.61.52.67. (apr. 20b.).

92 N° 11195
Vds. disque dur 120 mega. Prix : 6000 frs. Contacter Jamel. Tel.: 46.61.52.67. (apr. 20b.).

92 N° 11301
Sur PC vds. King Quest V et Rise of the Dragon. (ss/emball.). Vds. CPC 6128 coul. + jx. Prix : 1500 frs. Demander Benoit. Tel.: 43.50.08.84.

92 N° 11387
Vds. Thomson T08 + jx. + crayon optique + lect. de disquettes + disquettes (vierges) + joyst. + guide. (val.: 3500 frs.). Vendu : 2000 frs. Contacter Gilles. Tel.: 43.50.30.54.

93 N° 11153
Vds. PC 1640 SD + mon. coul.: EGA + nbrx. logs. + utils. + housse. E/C + impri. (listing, disq. et 4 bombes (nettoy.) + liv.). Prix : 10000 frs. (val.: 19000 frs.). (t.b.e.). Contacter Manuel. Tel.: 48.36.97.77.

93 N° 11250
Vds. Synthé Casio HT 700 + Ramcard + Bipied + Adapt. secteur dans emball. d'orig. très peu servi. Prix : 2500 frs. (val.: 4800 frs.). Platine Laser Phillips CD 160 16bits. Prix : 1200 frs. Demander Bruno. Tel.: 43.85.58.66.

93 N° 11434
Vds. PCW 8512 mono. + 2 drives + impri. + logs. (DTP PAO Alienor.). Prix : 3200 frs. Contacter Han-Wen. Tel.: 43.84.00.77. (apr. 18b.).

93 N° 11451
Vds. MO5 + lect. K7 + 1 man. + 2 jx. + ext. jx. T07. Prix : 600 frs. (val.: 3700 frs.). Tel.: 48.61.46.77.

94 N° 11176
Vds. C64 + lect. K7 + mon. coul. + péritel + joyst. + doc. + oscar + nbrx. jx. K7 (orig.). Prix : 4000 frs. (à déb.). Contacter Laurent. Tel.: 45.93.03.41.

95 N° 11251
Vds. mon. Sony Multi. Scanner HG. Sup. Fime Pitch + Socle. Prix : 4000 frs. (neuf). Contacter Gilles. Tel.: 39.93.75.69. (apr. 17b.).

95 N° 11310
Vds. nbrx. orig. sur C64 (K7/DK). (bas prix). Lagaude Joël 1 Squ. du Diapason 95000 Cergy. Prix : 30.73.89.80. (apr. 18b.).

95 N° 11340
Vds. jx. sur PC.: (D.Dragon 1&2, Bubble Bobble, Last Ninja 2 etc.). Tel.: 39.92.89.43.

Joystick et Consoles News sont des publications mensuelles éditées par le Groupe SIPRESS, 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris. Tel: (1) 40 35 48 44. Fax: (1) 40 35 16 47.

Directeur de la publication

Marc Andersen

Rédacteur en chef

Alain Huyghues Lacour

Rédacteur en chef adjoint

Michel Desangles

Co-Rédacteur en chef adjoint

Dany Boolauck

Conseiller indispensable

Henri Legoy

Conception artistique

Jean-Jacques Dupuis

Conception Couverture

Nuit de Chine

Coordination technique

Claude Lucas

Joystick

COURRIER DES LECTEURS

Michel Desangles

NEWS

Michel Desangles

JEUX CRACK

Danboss, Danbiss

TESTS

AHL Lacour, Seb, Moulinex, Cyrille Baron

ARCADES

Yvan Elbaz

DOSSIER TOKI

Seb avec la collaboration de Michel Jianicki

Consoles News

AHL Lacour & Destroy ou Destroy & AHL Lacour

Correspondants permanents à l'étranger

Derek Dela Fuente (G.B.)

Kenneth Young (USA)

Alexander Loeber (Japon)

Mise en page

Pixel Press Studio

Secrétariat

Houaria

Publicité

Marc Andersen, Isabelle Weill

Abonnement et anciens numéros

Huguette Uzan

Directeur des ventes

Promevente-Michel Yatca

(1) 45 23 25 60. Terminal E66

Modifications de service et reassort

N° vert: (1) 05 19 84 57

Télématique

3615 Joystick

Centre serveur Azursoft

Sysanim

David Weil

Photogravure

RPM, PPO, INTEGRAAL, PSD

Imprimé en France par

Jean Didier, Mary sur Marne

Distribution

Transports Presse

Tous droits de reproduction réservés. Publication inscrite à l'OJD. Commission paritaire N° 70725. ISSN: 0994-4559. Dépôt légal à parution.

Illustrations de couverture
SKULL & CROSSBONES - MOONWALKER

**Vous voyez des sprites partout???!
Vous êtes passionné de jeux vidéo
et vous voulez vivre votre passion:**

Editeur en tête de l'innovation européenne

TITUS

travaille déjà sur les ordinateurs et les consoles du futur pour créer les jeux de demain.

Si vous avez l'étoffe des héros, préparez le futur avec nous.

Traversez l'écran en rejoignant notre équipe de programmeurs et de graphistes.

Tel: (1) 43 32 10 92

ALCATRAZ

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



L'Etat-Major vous donne ses dernières instructions.



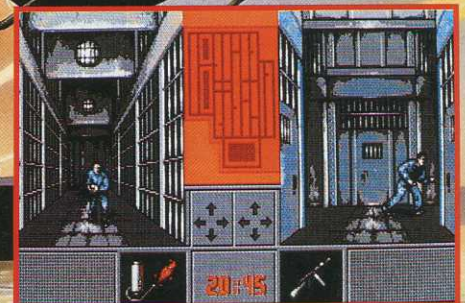
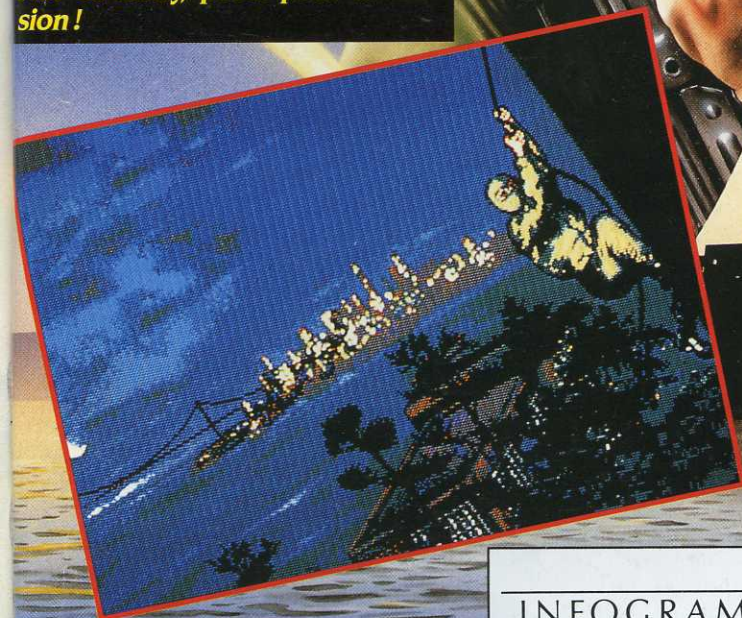
Fist et Birdy, prêts pour la mission!



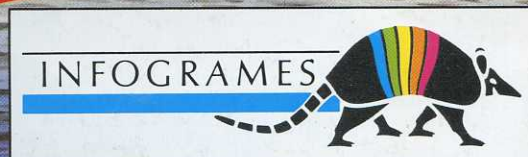
Votre objectif: débusquer les malfaiteurs!



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



Attention! les gardes peuvent vous surprendre!



POUR:

ARI ST/STE - AMIGA - PC & COMPATIBLES

INFOGRAMES - 84, RUE DU 1^{er} MARS 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX - FRANCE - TEL. 78 03 18 46

C'EST SAUVAGE



MEGASTAR
joystick

94% JOYSTICK

"Des réussites comme TOKI, il y en peu. Il y a tout ce qu'il faut. Les graphismes sont très jolis, les décors sont variés, et les scrollings ne se contentent pas d'être fluides, ils sont en plus différentiels."

94% GENERATION 4 "Le résultat final est tout à fait exceptionnel..."

Un modèle du genre!"

TILT - 18/20

"De l'action dans un univers exotique et plein de surprises"



HITS

TOP DU MOIS -
MICRONNEWS

AMSTRAD CARTRIDGE
ATARI ST . AMIGA

ocean

SFMI . BP 114 . 06560 . VALBONNE
TEL: (16) 92 94 36 00

