

joystick
NUMERO 18

NUMERO 18 - JUILLET / AOUT 91 - 30 F

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

CHICAGO

**36 PAGES
DE NOUVEAUTÉS**

GODS

**LA SOLUCE COMPLÈTE
EN 9 PAGES**

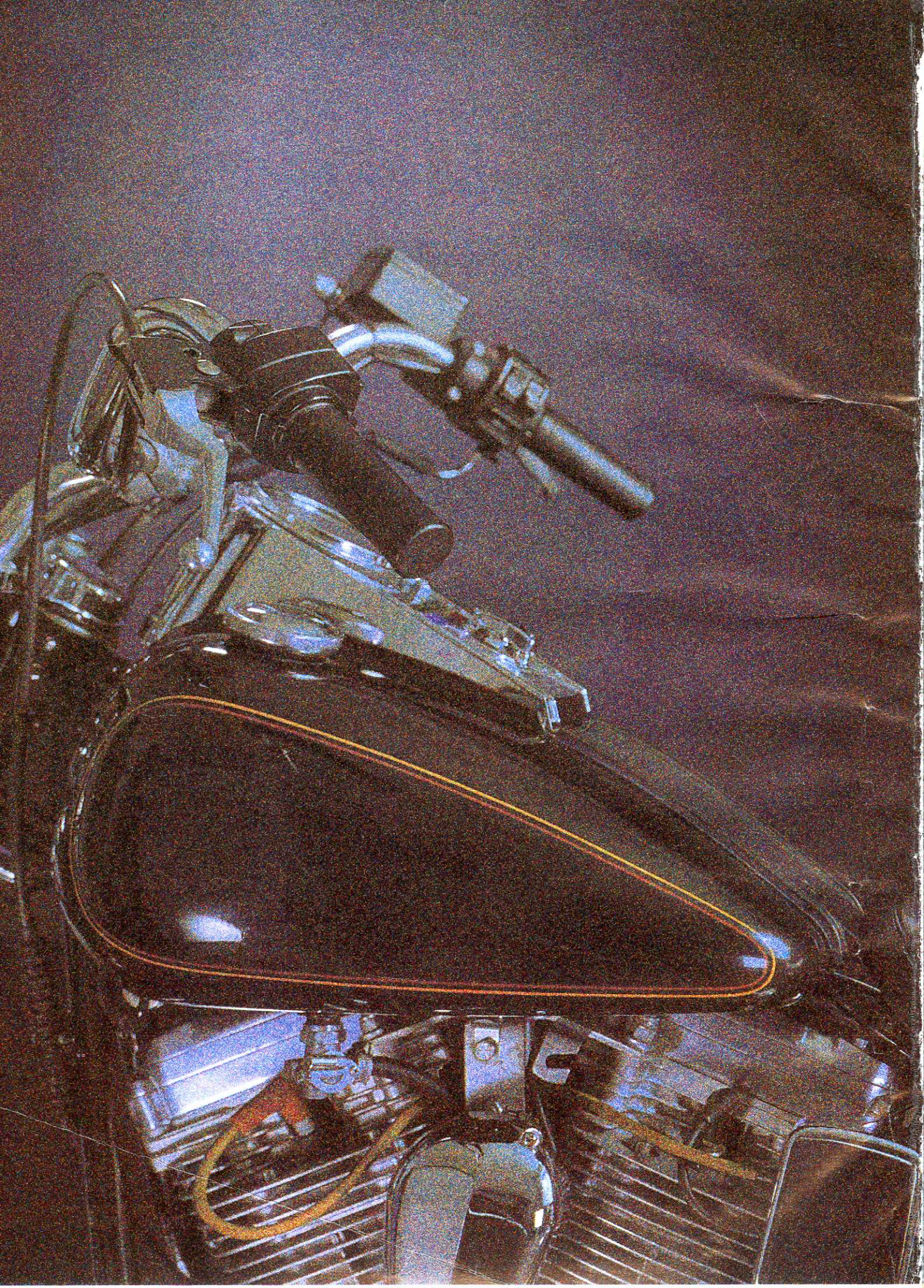
**LES NOUVELLES
CONSOLES DÉBARQUENT**

**CD ROM SEGA
JAGUAR D'ATARI
LA NOUVELLE NEC**

3615
joystick
**NOUVEAU
LOOK**

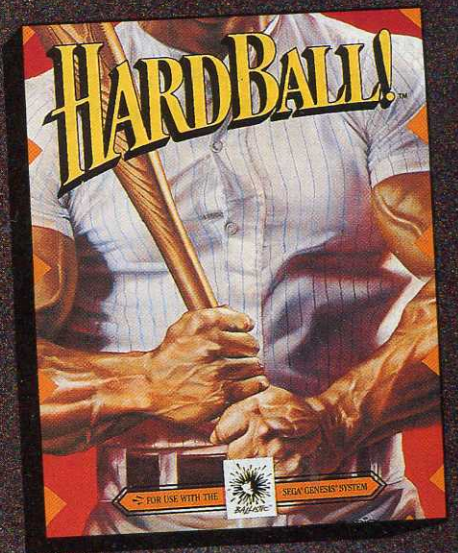
**NUMERO DOUBLE 276 PAGES
BONNES VACANCES !**





VOS BÉCANES EN ONT MÉCHAMMENT ENVIE...

HARDBALL!
MEAN MACHINES
SCORE 80%



STAR CONTROL
C + VG HIT
SCORE 90%
MEAN MACHINES
SCORE 86%



**BIENTOT
TURRICAN
ET ONSLAUGHT**



...POUR MEGA DRIVE

Mega Drive est un label de Sega Enterprises Ltd.
Ballistic est un label de Accolade Inc.

courrier

■ Pourriez-vous faire des Méga-Dossiers sur des jeux d'aventure (Zak Mac Kraken par exemple)? Les tests sur consoles et micros ne pourraient-ils pas être classés par genre? Il serait intéressant de faire un Top 5 du mois des jeux sur chaque machine. Les petites annonces devraient être un peu moins petites, car ça devient une corvée de les lire. Ça serait bien si vous faisiez plus de concours dans le genre du numéro 15, où vous demandez le nombre de "0" et de "o" dans la rubrique Jeux... Crack. C'est sadique, mais c'est plus marrant d'aller chercher une phrase et de dire dans quel test elle se trouve que d'envoyer un bulletin qui sera seulement tiré au sort. Pourriez-vous faire des tests de compils?

Aurélien David, Brunoy.

Ouais, on pourrait. Mais ce n'est pas forcément la solution idéale, car dans un jeu d'aventure, une bonne vieille solution classique suffit amplement. L'avantage des méga-dossiers, c'est de présenter en photos des parcours difficilement exprimables en mots.

A priori, on ne voit pas trop l'intérêt de classer les tests par genre; de plus, cela impliquerait d'attendre que tous les jeux du mois soient arrivés à la rédaction avant de les mettre en page, ce qui provoquerait, disons... deux mois de retard tous les mois.

Le top 5? Ben en fait, il te suffit de regarder les notes de chaque jeu, et de les classer toi-même dans l'ordre. On ne le fait pas, en toute franchise, par flemme pure et dure.

Pour les petites annonces, il est vrai que ça n'est pas très facile à lire, mais on en reçoit énormément et on préfère laisser plus de place pour les photos dans les tests ou les previews, par exemple.

Pour les concours, l'idée que tu cites est effectivement sadique pour une bonne raison: c'est Danboss qui l'a trouvée. D'autre part, je signale que le mois dernier, nous avons fait un concours sur les "mécaniques" (voir édito) (dont les résultats seront donnés dans le prochain numéro); mais de toutes façons, on retombera toujours sur le tirage au sort: si douze personnes trouvent combien il y a

de 0 dans la rubrique, ou trouvent une phrase dans le journal, nous sommes bien obligés de les départager, de la manière la plus neutre qui soit: le tirage au, n'est-ce pas, sort.

Pour les tests de compils, on signale tout le temps celles qui sortent, et il est inutile de les retester puisqu'il suffit de se référer aux anciens numéros de Joy pour trouver les tests en question.

■ Qui est Gérard Sallaberry?

Christian Depuydt, Créteil.

Ah. En effet, nous avons évoqué ce nom dans notre dernier numéro. Il s'agit d'une "private joke": Gérard est, d'une part, le président de la Fédération Française de Dames; d'autre part, comédien-improvisateur (il était l'huissier dans la centième émission de De Chavanne); et enfin, lecteur fidèle de Joystick, et excellent copain. Nous avons l'intention de l'interviewer dans ce numéro pour qu'il teste les programmes existants de jeu de Dames, mais pour des raisons techniques, nous n'avons pas pu le faire. Nous le ferons dans un prochain numéro. Les références continues à son nom étaient, en somme, un clin d'œil...

■ Pourquoi n'y a-t-il pas de note pour la difficulté dans les tests? Que diriez-vous de prendre l'avis de plusieurs testeurs pour avoir un avis général? Pourriez-vous faire deux méga-dossiers, un sur ordinateurs et un sur consoles? Y aura-t-il une Bible des Pokes numéro 3 dans laquelle on trouvera les nouveaux jeux? Quand votre pin's sera-t-il prêt?

Nicolas Meillet, Cannes-la-Bocca.

Il y a une note de difficulté pour les jeux de réflexion ou d'aventure. Pour les jeux d'action, on préfère noter l'animation, la difficulté étant un peu subjective, on en parle dans le texte mais sans la noter.

En général, chaque testeur est spécialisé: Moulinex préfère les jeux d'aventure, AHL les shoot'em ups, etc. Mais lorsqu'il y a un

gros désaccord entre les membres de la rédaction, on met des encadrés donnant le pour et le contre.

On fait deux méga-dossiers, mais alternés. C'est une simple raison de place dans le magazine...

Oui, il y aura une Bible des Pokes n°3. On n'en connaît pas encore la date de sortie, probablement en fin d'année. Et le pin's est prêt, vous pouvez le commander dès maintenant...

■ La rubrique "Recto-verso" était bien, pourquoi l'avoir supprimée? Les Mégastars, c'est réservé aux micros? Les listings CPC de Jeux... Crack ne marchent qu'en disquette. Le 464 est-il mort? Ça fait plaisir de voir les trombines de l'équipe. Ce qui me plaît le plus, c'est que l'équipe de Joystick a l'air vachement soudée.

Yannick Fillatrau, Pessac.

Recto-Verso était la rubrique la plus difficile du journal. Pour écrire une page, Moulinex devait travailler des jours entiers; c'est très ingrat. Cela dit, si vous êtes nombreux à lui demander, il accepterait probablement d'en faire une de temps en temps.

Oui, les mégastars sont réservés aux micros, pour une bonne raison: l'équipe de Consoles News et celle de Joystick se haïssent. Ils refusent de faire la même chose. Ce sont des bagarres continues entre AHL et Seb, entre Destroy et Moulinex.

Le 464 n'est pas mort, mais faire des pokes en cassette est très difficile. Et il est vrai que pour des raisons de temps, Patrice Maubert préfère travailler sur disquette.

Ça nous fait également beaucoup plaisir d'avoir nos têtes dans le journal. D'ailleurs, on envisage de faire un Spécial Poster, avec nous en grandeur nature. Et effectivement, l'ensemble de la rédaction est extrêmement soudée. Quand Seb et AHL se croisent dans les couloirs, ce n'est qu'embrassades et exclamations de joie: "AHL, tu es là, mon frère? Ça me fait plaisir de te voir!". Il suffit que Moulinex aperçoive Destroy de loin dans un couloir pour qu'aussitôt ce ne soient que poutounades, occocoulages et rires à gueule-bec.

LE PIN'S JOYSTICK ARRIVE...

**Vous aussi, faites partie de la grande famille des Joy's men.
Commandez-le dès aujourd'hui !**

Ce pin's possède des vertus **magiques!**
Si vous le portez, tout peut arriver.

Des tas d'inconnus viendront vous offrir des tas de fleurs. Vous pourrez devenir **président** de la république en un clin d'œil (et c'est particulièrement agréable, comme boulot, parce qu'on peut draguer les premières ministresses). Les poulets tomberont **tout cuits** dans votre bec. Les **plus belles femmes du monde** seront à vos genoux (si vous êtes un homme. Si vous êtes une femme, ce seront les plus beaux hommes du



monde qui seront à vos genoux. Si vous êtes un **genou**, n'achetez pas ce pin's). Vous gagnerez **au loto**, même sans jouer. Vous saurez le karaté et l'art **ancien et magique** du taekwan-do, sans même avoir besoin d'apprendre. Vous charmerez vos amis et connaissances en jouant **merveilleusement** du piano. Les chiens viendront vous renifler l'**entrecuisse** dans la rue (c'est un effet secondaire désagréable, désolé). Mais bien plus que tout ça, vous ferez partie de **la grande famille des Joy's Men !**

Pin's émail grand feu de 25mm TIRAGE LIMITE / 25 F le Pin's

Bulletin de commande

à retourner accompagné de votre règlement par chèque et d'une enveloppe timbrée à votre nom, à Joystick THE Pin's, 103 Bd Mac Donald, 75019 PARIS

NOM

PRENOM

Adresse

CPAge

Ville

courrier

■ Je voudrais savoir si 3D Construction Kit permet de créer des jeux comme Gunship, Dungeon Master, Eye of the Beholder...

Frédéric Ceylier, Lenne

Pour te donner une idée du genre de jeux qu'on peut faire, c'est très simple: regarde Castle Master, il a été créé avec 3D Construction Kit.

■ J'ai une suggestion à vous faire. Ne pourriez-vous pas mettre, dans les tests, une sorte d'icône indiquant si on peut jouer à deux ou pas? Pourriez-vous me communiquer l'adresse de votre chef de pub, est-elle mariée, fiancée, seule? Et que signifie NDLR?

*Frédéric Renan au cœur brisé,
Voisins le Bretonneux*

Ok, le coup de l'icône est une excellente idée et on fera ça à partir du prochain numéro. Merci. Pour Isabelle, je te suggère de lui envoyer ta photo et une petite lettre gentille en disant ce que tu aimes dans la vie, genre le sport, les sorties, la lecture, si tu es romantique, tout ça, quoi. On ne sait jamais, si ça l'intéresse, elle te répondra sûrement.

NDLR signifie: Note De La Rédaction. Dans le même genre, NDA signifie: Note De l'Auteur, NDT signifie: Note Du Traducteur, NDLC signifie Note De La Claviste, NDP signifie Note Du Pape, NDF signifie Note De Frais, NDM signifie Note De Musique et NTM signifie Sois Gentil, Va Faire Un Tour Ailleurs, Tu m'Ennuies.

■ Est-ce que c'est vrai que J'm Destroy mesure 2,10 mètres? Quel âge ont en moyenne les membres de la rédaction? Quelle démarche suivez-vous pour tester un jeu?

Emmanuel Belleudy, Cagnes sur Mer.

Oui, c'est vrai. Ce qui est un énorme problème, car comme tous les autres membres de la rédaction font moins d'un mètre quarante, les locaux ont été construits pour nous. Il passe donc son temps à se cogner sur le haut des portes.

On lui dit: "Mais enfin, J'm, t'as pas vu la loupote rouge?" Et il répond: "Ah, c'est ça, rouge?". Quand on entend un énorme fracas suivi de: "Putain, merde, quel est le con qui a construit des marches de nains?", on sait que c'est lui qui arrive.

Ça dépend. Sans compter Destroy, nous avons - en moyenne - 24 ans. Si on le compte, la moyenne tombe à 6 ans. Ce qui pose un problème, car dès qu'on entend un grand fracas suivi d'insultes, on est obligé de planquer les numéros de Playboy pour ne pas le choquer.

Pour tester un jeu, la démarche est variable. Seb, par exemple, fait accomplir à sa jambe droite un demi-tour en volte tous les deux pas. Moulinex se roule par terre en couinant. AHL allume et éteint spasmodiquement son halogène. Destroy, et ça pose un problème, n'a pas de démarche. Il se contente de jouer bêtement, en tremblant de temps en temps, en se cognant au plafond, en tirant la langue comme un bœuf, en gloussant "Orgl ourf orgl", secoué de tics nerveux, et le reste du temps, il casse le CDTV. Ce qui n'est pas une démarche en soi, vous en conviendrez.

■ Existe-t-il quelqu'un ou une boîte qui vend seulement des notices de jeux? Car je perds la plupart des miennes.

Lucas Riccio, Orléans.

Hypocrite.

■ Pourquoi n'y aurait-il pas de publicités sur les jeux? Par exemple, Coca-Cola présente Kick Off, Lemmings vous est proposé par Aspro ou Soupline... Du coup, le piratage aurait un aspect positif, puisque plus la disquette serait diffusée, et plus la pub serait vue, ce qui permettrait aux éditeurs de vendre la pub plus cher, et donc de rentrer dans leurs frais d'une autre manière, et de faire baisser le prix des jeux...

Samuel Carvaglio, Paris.

Ah, voilà une idée extrêmement intéressante. Je crois que l'expérience a été tentée aux Etats-Unis il y a deux ou trois ans: Pepsi a sponsorisé une sorte de Pac-Man, il y en a eu quelques autres aussi. Ça n'a pas marché vraiment, mais je pense

que c'est une question de temps: dès que le nombre de vente des jeux sera devenu suffisamment important, les publicitaires commenceront à s'y intéresser. Dès maintenant, nous sommes prêts à mettre éditeurs et publicitaires en relation, car l'idée est bonne et mérite d'être développée.

■ Comment se fait-il que les notes sur Amiga et ST soient les mêmes, alors que l'Amiga est techniquement supérieur au ST?

Jérôme Carlin, Sartrouville.

Parce qu'il faut bien tenir compte des capacités d'une machine, pour noter. Sinon, on n'a qu'à dire que les simulateurs de l'armée sont capables de gérer une résolution de 4000*4000 en 16 millions de couleurs, avec des fractales en temps réel et un son numérique, et que par conséquent, tous les jeux que l'on connaît, en comparaison, méritent 0%.

■ Dans le "Grand Zoo" du dernier numéro, Richard Joseph dit qu'un musicien de jeu peut gagner 80.000 francs. Est-ce qu'un graphiste peut en gagner autant? Est-ce que les métiers se rapportant aux jeux vidéo sont bien payés?

Franck Payen, Ennevelin.

Oui, un graphiste gagne même en général plus qu'un musicien, mais 80.000 francs pour un jeu, c'est quand même assez rare. Très souvent, les auteurs sont salariés, ils sont alors payés "normalement", c'est-à-dire plus que le SMIC, et beaucoup moins que plein de thunes. C'est un boulot normal, quoi. L'ère des Wizz Kids (où l'inventeur de Pac-Man a gagné des millions de dollars en quelques semaines) est bien terminée...

■ Quinzaine du bon langage: ne dites plus "Je consulte fébrilement mon mensuel favori concernant les tests sur les jeux pour micro-ordinateurs", mais dites: "Je Joystick!".

Natacha Wollwert, Villers St Siméon.

Que dire de plus?

Ecrivez ou c'est deux baffes

Les Top NA2A

TOP 8 bits

WINNING TEAM
DOMARK, AMSTRAD CPC/CPC+

GRAND PRIX 500 II
MICROIDS, AMSTRAD CPC/CPC+

COMPIL JOYSTICK MEGASTAR V10
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC/CPC+

TORTUES NINJA
MIRRORSOFT, AMSTRAD CPC/CPC+

COMPIL TOP NASA
AMSTRAD CPC/CPC+

HERO' QUEST
GREMLIN, AMSTRAD CPC/CPC+

COMPIL EXTRAORDINAIRE
LORICIEL, AMSTRAD CPC/CPC+

GAZZA 2
EMPIRE, AMSTRAD CPC/CPC+

CRAZY STARS
TITUS, AMSTRAD CPC/CPC+

HIT SPORT
LORICIEL, AMSTRAD CPC/CPC+

PANZA KICK BOXING
FUTURA, AMSTRAD CPC/CPC+

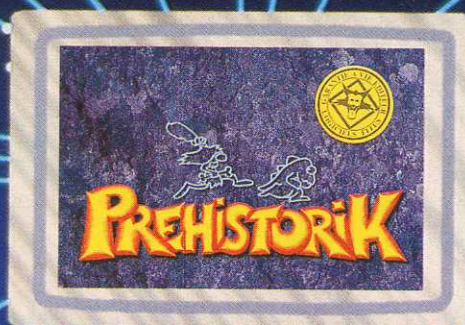
COMPIL JOYSTICK MEGASTAR VOL 3
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC/CPC+

SPECIAL HIT
TITUS, AMSTRAD CPC/CPC+

MONOPOLY
VIRGIN, AMSTRAD CPC/CPC+

COMPIL JOYSTICK MEGASTAR VOL 1
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC/CPC+

NA2A



LE JEU DU MOIS

PREHISTORIK DE TITUS

TOP 16 bits

LEMMING'S
PSYGNOSIS, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM

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

GRAND PRIX 500 II
MACROIDS, ATARI ST/STE, AMIGA

UMS II
RAINBIRD, ATARI ST/STE, AMIGA

COMPIL TOP NASA
ATARI ST/STE, AMIGA

ATOMINO
PSYGNOSIS, ATARI ST/STE, AMIGA

MID WINTER II
RAINBIRD, ATARI ST/STE, AMIGA

ATP
SUBLOGIQUE, IBM PC

HERO' QUEST
GREMLIN, ATARI ST/STE, AMIGA

ARMOUR GEDDON
PSYGNOSIS, ATARI ST/STE, AMIGA

COMPIL ACTION PACK
MICROIDS, ATARI ST/STE, AMIGA

CHUCK YEAGER
ELECTRONIC ARTS, AMIGA

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

THE RAIDERS
SILMARILS, ATARI ST/STE, AMIGA

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

47000 AGEN 90. bd de la République T. 35.66.93.99
49000 ANGERS C. Cial des Halles T. 41.86.11.00
64600 ANGLÈT C. Cial Mercure - Av. J.L. Laporte T. 59.52.40.69
74000 ANNECY 19. rue Sommeiller T. 50.51.47.22
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 BESANÇON C. Cial Chateaufarine. route de Dole T. 81.52.26.03
62400 BETHUNE C. Cial La Rotonde T. 21.56.98.10
62200 BOULOGNE/SUR/MER 25/27. rue Thiers T. 21.83.14.15
13480 CABRIES C. Cial Barneoud. 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 Latre 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 Beau lieu T. 46.67.24.56
21000 QUETIGNY 11. av. de Bourgogne T. 80.46.58.88
42300 ROANNE 21. rue C. De Gaulle T. 77.72.36.00
76000 ROUEN 43. rue des Carmes T. 35.07.07.07
76000 ROUEN Avenue de Caen T. 35.03.95.15
38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T. 76.75.45.50
42000 ST ETIENNE 17. rue du Président Wilson T. 77.41.75.69
69230 ST GENIS LAVAL C. Cial StGenis2. les B. Barolles T. 78.56.43.35
45140 ST JEAN DE LA RUE 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 Chambièrre T. 74.23.48.82

Chez NA2A, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN

NATHAN
LOGICIELS

GUNSHIP™ —2000—

En 1986 MicroProse lança Gunship, une simulation d'attaque en hélicoptère Apache AH-64A, qui se vendit comme des petits pains et remporta récompense sur récompense.

Il fut salué comme la simulation d'hélicoptère par excellence.

Cinq ans plus tard, après le succès d'Operation Desert Storm ("Tempête sur le désert"), MicroProse présente Gunship 2000. Les avions high-tech représentaient une puissance militaire inégalée. Maintenant la technologie informatique high-tech offre l'incomparable avec la simulation d'hélicoptère.



Avec la technologie, aujourd'hui c'est déjà demain!

Gunship 2000 met en scène sept des hélicoptères technologiquement les plus avancés de l'armée américaine. Au cours des centaines de missions le joueur prend en considération les capacités spécifiques à chaque hélicoptère et sélectionne une escadrille de cinq engins, puis attribue à chacun d'eux ce qui se fait de mieux en matière d'armes. C'est la première simulation multi-hélicoptère destinée au grand public.

L'action se déroule en Europe Centrale et dans le Golfe Persique et chaque théâtre des opérations se compose de trois arènes différentes. Les compétences des membres de votre équipage augmentent avec le temps; votre mission consiste à tirer le meilleur parti de leurs aptitudes, de surveiller et de coordonner les tactiques de combat.

Des graphiques 3-D montrent le terrain avec ses dépressions (berges des rivières et vallées) et ses reliefs (montagnes et crêtes) ce qui rend le vol à basse altitude étonnamment réaliste. Chaque hélicoptère est conforme à la réalité, tant par son apparence que par sa manoeuvrabilité.

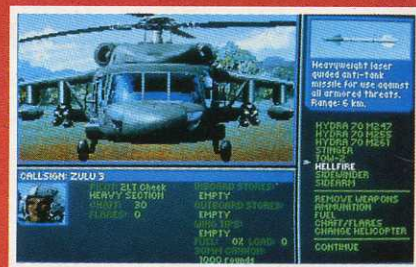
Grâce à une multitude d'options de jeu, comme l'entraînement, les missions simples ou multiples en hélicoptère, une campagne et des options de vol, vous bénéficiez de conditions de vol, d'atterrissage, météo ou atmosphériques réalistes ou faciles.

Vous êtes spectateur depuis n'importe quel point dans le théâtre des opérations. A l'intérieur du cockpit vous pouvez voir devant vous, à gauche et à droite ou bien vous pouvez regarder par-dessus le rotor, en mode vue poursuite, vue tactique, caméra à distance, panorama à 360° ou suivi missile.

Gunship 2000, le nec plus ultra des simulations au coeur du combat, vous offre encore plus avec la possibilité supplémentaire d'appeler l'artillerie et du secours aérien lorsqu'ils sont disponibles ou nécessaires, un constructeur de mission pour concevoir et sauvegarder vos propres missions.

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Gunship 2000 sera bientôt disponible pour les ordinateurs IBM et compatibles





Sommaire

EDITO

Je ne dirai qu'un mot: merci, les mecs. Si ça ne vous dérange pas, j'officialise ici le changement de sens du mot "mec".

joystick • juillet-août 1991 • n° 18

IMPORTANT

Nous modifions un tout petit peu le système d'identification des jeux testés ici: désormais, lorsque le prix est standard, nous ne le noterons plus. Nous nous contenterons de le spécifier lorsqu'il est plus cher ou moins cher que la moyenne. Il suffit de savoir qu'un jeu Amstrad K7 coûte d'habitude 100 francs, en disquette 200 francs, les jeux ST et Amiga coûtent généralement 250 francs et les jeux PC tournent autour de 300 francs.

Désormais, ça ne veut plus dire "homme", ça veut dire "quelqu'un de sympa". Donc: merci, les mecs. Depuis un an, vous nous soutenez en étant de plus en plus nombreux à lire Joystick, en nous écrivant, en nous téléphonant, en manifestant votre intérêt, et figurez-vous que ça nous fait du bien. Vous ne vous rendez pas compte, mais nous, on bosse dans un immeuble de 50 étages, extrêmement luxueux, climatisé, entourés de robots qui nous apportent des whiskies et des rince-doigts, on est assis sur des sièges en or massif, de temps en temps, Gorbatchev et Bush nous appellent pour nous demander quelques astuces, la vie est belle, mais voilà: on ne sait pas si le journal vous plaît. On est trop déconnectés, n'est-ce pas, on est un peu isolés dans notre tour d'ivoire, les bruits de la foule ne nous parviennent qu'à peine. Et même pas du tout, car les double-vitrages sont efficaces.

Alors, avoir votre avis, c'est important. C'est pour ça qu'on remercie les lycéens qui nous ont invités à venir boire des coups avec eux, on remercie ceux d'entre vous qui nous écrivent, on vous remercie tous de votre soutien, d'être fidèles. Grâce à vous, Joystick est devenu la plus forte vente des magazines de jeux vidéo en France (dans les kiosques et maisons de la Presse).

Donc, les mecs: merci. Voilà. Fin du couplet auto-satisfait; passons aux choses sérieuses. On a enfin sorti un pin's. Tirage limité, bien sûr. On a sorti un guide Consoles hors-série. On a fait un nouveau 3615 Joystick, cent fois plus beau et plus rapide que l'ancien. AHL et Dany sont allés à Chicago pour vous ramener des tonnes de nouveautés. On a constaté que des confrères piquaient éhontément nos idées (ce qui est un gage de qualité (pour nous, bien sûr!)). On a mis plus de pages, des photos plus grandes, plus de tout. Normal: ce numéro restera en vente pendant tout l'été. Le prochain sortira fin août, juste avant la rentrée, histoire de vous donner du cœur au ventre. Un conseil, à propos. Faites TRES attention aux requins, si vous allez à la mer. Ça n'a l'air de rien, mais c'est très dangereux, et on n'aimerait pas perdre des lecteurs bêtement. Parce que figurez-vous, les requins, eux, ne nous lisent pas! Sauf si vous tombez sur un squalo qui a le pin's Joystick. Mais méfiez-vous quand même. Cette année, beaucoup de choses ont bougé. La moitié d'entre vous possède à la fois une console et un ordinateur. C'est une mini-révolution. Elles changeront beaucoup plus spectaculairement encore l'an prochain. Rendez-vous dans deux mois pour suivre avec nous ces évolutions. Bonnes vacances, les mecs.

COURRIER

4

NEWS, PREVIEWS

12

DOSSIER CDTV

46

CONCOURS :

MICROPROSE

45

LES GAGNANTS JOYSTICK

43

GRAND ZOO

JORDAN MECHNER

(PRINCE OF PERSIA II)

210

EN CHANTIER

CALL OF CTHULHU

196

MEGA DOSSIER

GODS

202

DOSSIER SPECIAL SALON CES CHICAGO

MICROS

54

CONSOLES

134

JEUX CRACK

PC

83

CPC

107

ST

84

AMIGA

92

PLAN : PRINCE OF PERSIA

100

SOS

114

ABONNEMENT

268

PETITES ANNONCES

270

3615 JOYSTICK, LE GUIDE

121

CONSOLES NEWS

125

GAME BOY

FASTEST LAP

184

MICKEY MOUSE II

178

R-TYPE

166

RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE

191

SOLOMON'S CLUB

170

THE HUNT FOR RED OCTOBER

185

WF SUPER STAR

170

WORLD ICE HOCKEY

166

GAME GEAR

CHASE HQ

190

MAPPY

172

PRO BASEBALL

172

PRO BASEBALL 91

190

RYUKYU

184

MEGADRIVE

RIMINI RUN

192

BONANZA BROS

174

FIRE MUSTANG

176

FLICKY

183

LAKERS VS CELTICS

168

MIGHT AND MAGIC

186

SONIC THE HEDGEHOG

164

SPACE INVADERS 91

185

STAR CONTROL

180

ZERO WING

182

NINTENDO

BURAI FIGHTER

187

DR MARIO

175

PC ENGINE

HATRIS

177

POM PING WORLD (CD ROM)

188

MASTER SYSTEM

POPULOUS

189



ELFE



Avec les aventures de l'ELFE Cornelius, vous allez plonger dans un univers étrange et envoûtant. Armé de votre anneau magique aux multiples pouvoirs, vous affronterez des créatures maléfiques. En progressant dans la vallée mystique des Gnômes, vous découvrirez vos pouvoirs. Vous rencontrerez les puissants gardes du château aux muscles saillants et à l'intelligence d'un ver de terre. Ne leur laissez aucun moment de répit. Ils deviendraient très vite de redoutables ennemis, d'innombrables créatures vicieuses viendraient vous défier. Seuls votre habileté, votre intelligence et votre bravoure vous permettraient de survivre. Utilisez les éléments du décor, pour éviter les pièges que vous tendent vos ennemis. Découvrez les passages secrets enfouis dans la forêt: ils vous révéleront des indices essentiels pour votre quête.

**MAIS ATTENTION, VOTRE PROPRE FANTÔME PEUT APPARAÎTRE,
ET VENIR VOUS HANTER!**



CBM AMIGA

ATARI ST

MAGNAVOX : LE COMPACT DISC INTERACTIF

Au CES de Chicago (juin 91), Philips a enfin présenté la version grand public de son fameux CD-I, nommé Magnavox, que tout le monde attend depuis des années! Ou'est-ce que le CD-I? C'est un ordinateur avec 1 Mo de Ram et 512Ko de Rom, mais chut! Philips veut le fourguer au grand public en le présentant comme un produit audio/vidéo. La différence entre le CDTV, qui est un CD-rom, et le CD-I situe au niveau de la décompression de données. Le CD-I décompresse les données en temps réel, ce que ne fait pas le CD-rom. En outre, le CD-I est programmable en mode entrelacé, pas le CD-rom. Résultat: le CD-I peut faire tout ce que fait le CD-rom mais en mieux. Equipé d'un 68000 de Motorola le CD-I peut donc devenir LE multi-média des années à venir. On pourra consulter son encyclopédie, visiter un zoo avec des images réelles, jouer à un jeu d'action ou d'aventure et utiliser des programmes éducatifs. Selon le mode de décompression utilisé, le CD-I utilise cinq modes vidéo et peut afficher jusqu'à 16 millions de couleurs à

l'écran (résolution: 384/240 à 768/480). Les autres fonctions du CD-I font de lui un lecteur CD audio, CD + graphismes et un compatible CD-Rom Superfamicom! Le Magnavox sera commercialisé en Octobre aux USA à moins de mille dollars (moins de 6000 francs). Il sera livré avec une télécommande à infra-rouge munie d'une manette. La souris et le joystick sont en option. Le prix des CD pour le Magnavox aux USA avoisine les 350 francs. La sortie du CD-I en Europe est prévue pour le mois d'avril 92. Les chances de succès commercial du CD-I par rapport au CDTV sont multiples. Tout d'abord le CD-I est un produit qui a fait l'objet d'un accord international sur un

standard unique. Ensuite, la puissance commerciale de Philips et Sony est derrière ce produit. Quand on sait qu'il faut quatre ou cinq ans pour pénétrer le marché mondiale avec un produit de ce type, cela sous-entend un effort financier colossal de la part du constructeur. C'est, indubitablement, à la portée des deux compagnies précitées. Est-ce le cas pour le CDTV? On se pose la question.



DOMARK

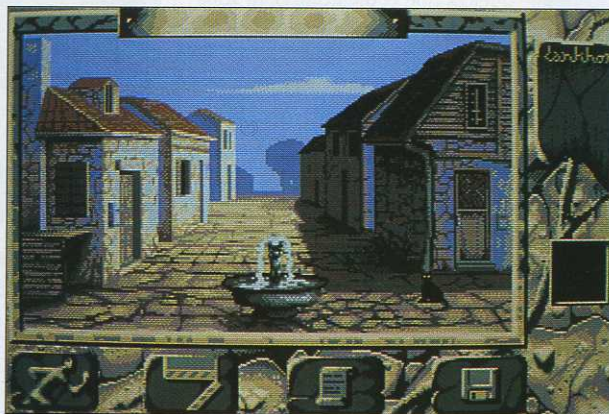
Pas de temps mort chez Domark qui prépare quatre titres pour cet été et la rentrée. Thunderjaws, une conversion d'un coin-op, devrait sortir sur ST, Amiga et CPC en juillet. Ce jeu d'action vous met aux prises avec un monstre mi-femme mi-reptile entouré d'une armée de mutants et de robots. Son nom: Thunderjaws. Euro Football Champ, une autre conversion d'un coin-op, est un jeu de football (au cas où vous ne l'auriez pas deviné). Il est jouable à deux et sort en mai 92 sur ST, Amiga et CPC! Harrier Assault est une simulation de vol où vous pilotez le Harrier, un jet à décollage vertical. Ça sort sur Amiga, ST, PC et Archimedes en 92. MiG-29M Superfulcrum succède à MiG-29 Fulcrum. Ce nouveau simulateur propose de nouvelles missions, un nouveau cockpit et de nouvelles armes. Sortie prévue en septembre sur PC, ST et Amiga.



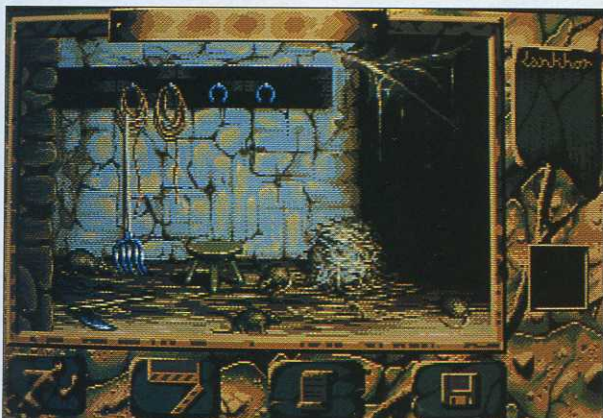
LA SECTE QU'ELLE EST NOIRE, MEME

La Secte Noire, de chez Lankhor, est un jeu d'aventure des plus classiques déjà sorti sur CPC. Au départ sans trop d'ambition, ce jeu semble avoir reçu un accueil suffisamment chaleureux de la part du public pour que l'éditeur français décide de l'adapter sur ST et Amiga.

Voici donc quelques photos, qui nous montrent des graphismes très sympathiques. Pour information, le jeu comporte 34 lieux avec des animations sur chaque écran, des bruitages, des musiques, ainsi que la



possibilité de faire 5 sauvegardes. Même si le scénario ne vous fera pas hurler de bonheur, le déroulement du jeu étant placé volontairement un cran en dessous, au niveau difficulté, de Maupiti Island, par exemple, Black Sect risque de conquérir un autre public, plus jeune, ou moins amené à se massacrer le crâne des mois durant sur un jeu. Black Sect, photos sur Amiga, bientôt disponible sur ST et Amiga, édité par Lankhor.



FUTURA

André Panza

TOUJOURS
CHAMPION
DU MONDE!



Panza

KICK
BOXING

TOUJOURS
MEILLEURE
SIMULATION
DE COMBAT!



Catalogue sur simple demande
contre 2 timbres à 2,30 F, à retourner à :
LORICIEL, 81, rue de la Procession
92500 RUEIL/MALMAISON

NOM _____

Prénom _____

Adresse _____

CP _____

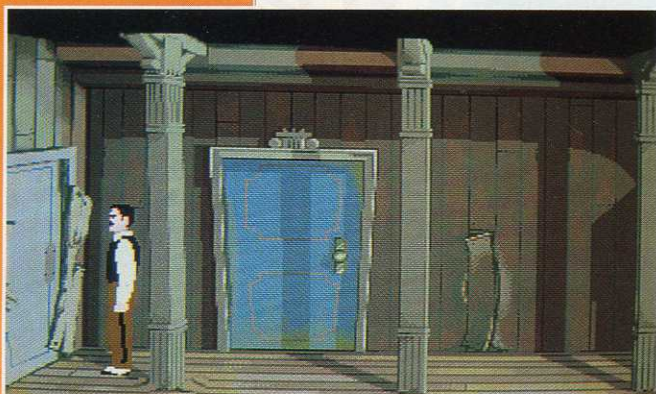
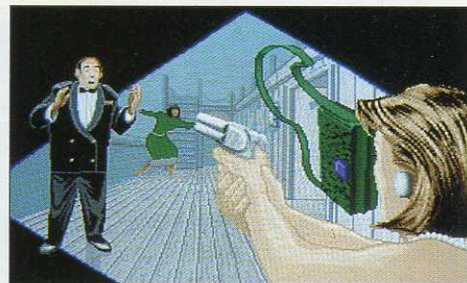
Ville _____

JOYS 07/91

CROISIERE EN DEROUTE

On s'était promis de vous présenter un super-test de Croisière pour un Cadavre de Delphine Software dans ce numéro de Joystick. On déclare malheureusement forfait! La

préversion que nous avons obtenue, de Delphine, était jouable, certes, mais elle ne présentait pas le minimum de finition requis pour en tirer un test valable. Le jeu ne sera pas terminé avant fin juillet. Au risque de décevoir nos lecteurs, nous ne le testerons donc que dans le numéro de septembre. Nous le faisons par paresse et surtout pour ne plus entendre les vociférations de Dany Boolauck. Pour lui, tester un jeu d'aventure dans ses conditions, c'est un acte éhonté et hérétique.



ALLONS ALLONS
CE N'EST PAS LA PEINE
DE SE LEVER QUOI...
TU ES SI BIEN DANS
TON LIT!



LE TAROMANCIEN

Esat Software lance une nouvelle collection, Esoteric, et le premier membre de la famille s'appelle Le Taromancien. Ce soft est disponible sur ST et CPC 6128 uniquement.

Comment ça, j'ai rien dit sur le soft? J'ai tout dit, non? Je vous ai indiqué le titre, ça devrait suffire pour vous faire hurler de rire, pour comprendre le gag. Parce que les tarots divinatoires ont déjà tendance à me faire glousser quand on m'en parle, mais là, sur ordinateur, c'est complet. Je veux bien que certaines personnes aient une sensibilité hors du commun, qu'ils s'appuient sur une iconographie quelconque et aléatoire pour vous donner des traits importants de votre caractère, mais quand c'est un ordinateur qui d'après je ne sais quoi, des séries aléatoires, une pression du clic de la souris, ou le temps d'attente précédant l'appui sur une touche, se met à vous sortir que "vous êtes une personne sensible bourrée de talent, et que bientôt la chance vous ouvrira ses bras", ou que "vous êtes trop sûr de vous, et votre côté narcissique risque de vous causer des problèmes", là, ça m'énerve.

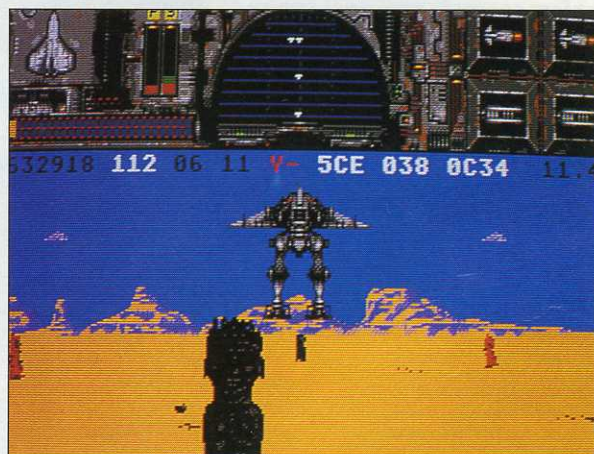
Le Taro-n'importe quoi-mancien, Esat-a klonké-software, trop cher, sur ST-damus et madame-CPC-soleil.

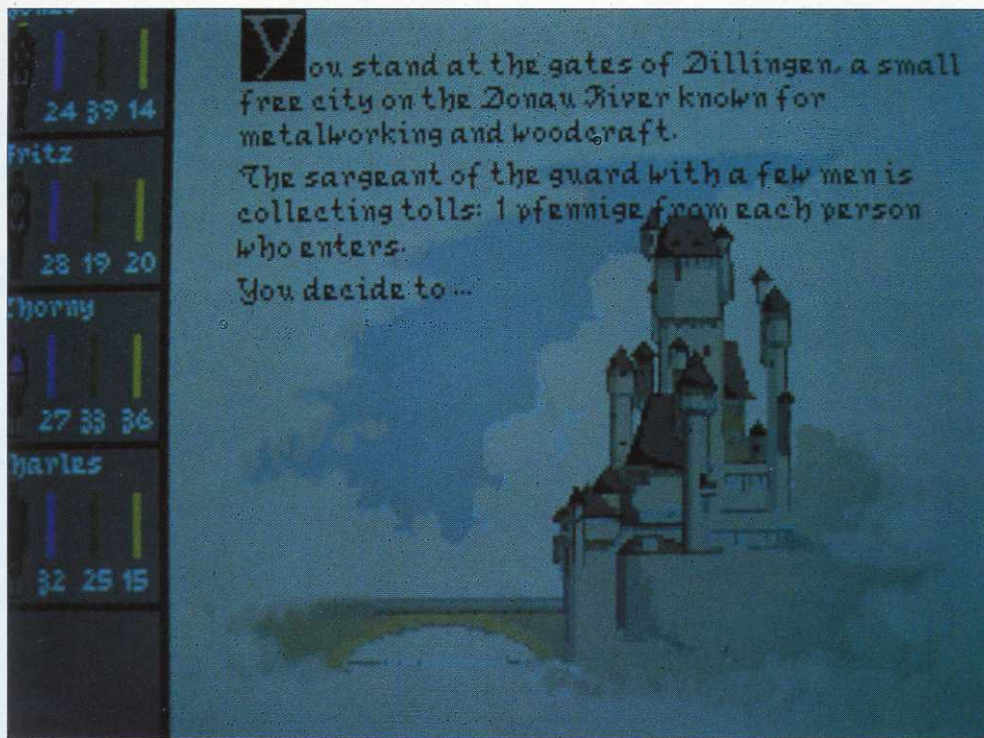


THUNDER BURNER

Bon, c'est pas pour tout de suite, hein. On vous montre juste une photo, comme ça, pour que vous commenciez à vous agiter tout de suite. On peut déjà vous donner le titre du jeu, parcequ'il est définitif, et c'est Thunder Burner. L'éditeur, jusqu'à preuve du contraire, et à moins d'un changement sauvage et horriblement récent, c'est Loricel. Et Thunder Burner c'est le nom du robot qu'on dirige dans le jeu, même, un robot transformateur, tiens. Il faudra éviter des obstacles, ramasser des armes, des bonus, et foutre un souk maximum dans les rangs ennemis.

Thunder Burner, Loricel, sortie prévue en octobre sur ST, Amiga, CPC et PC. Photo sur ST.





DARKLANDS

preview sur **PC** Editeur : Microprose



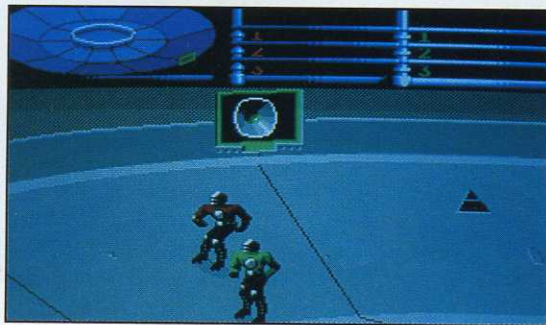
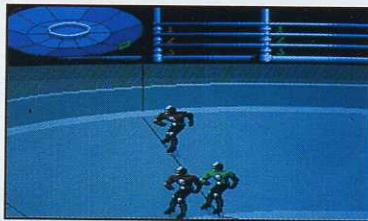
Microprose nous propose un jeu d'aventure/rôle se passant en Allemagne vers 1400. Bref, pas de dragons dans ce jeu, mais apparemment, le coin était suffisamment dangereux en raison de la

présence de nombreux chevaliers mercenaires. Bénéficiant d'une interface utilisateur encore plus souple et se déroulant en temps réel, ce jeu sur PC s'annonce comme un hit.

PAF, ROLLERBALL, PIF, MICROÏDS, BOUM, POUR BIENTÔT

Microïds a décidé de me faire plaisir. Je me souviens, j'étais jeune, insouciant, et toutes les semaines je regardais Rollerball, le film, sur mon magnétoscope couinant. Plus tard, j'ai eu la chance et la grande joie de jouer à Rocketball, adaptation libre du film, sur Commodore 64 et CPC. C'était il y a bien longtemps, le niveau technique des jeux n'était pas encore ce qu'il est.

Rollerball, le film, va bénéficier d'une nouvelle adaptation, mais officielle cette fois. L'éditeur français a réussi cette performance qui est d'obtenir la licence. Le jeu n'est pas encore très avancé, on voit juste des sprites tourner sur la piste, se rentrer dedans, tomber, mais déjà c'est très prometteur. Les animations promettent d'être de très bonne qualité, et on pourra se taper dessus avec une joie vicelarde, en couinant, et en se prenant pour Jonathan E. Courage, Mr Microïds, je compte sur vous pour me faire un soft fabuleux.



LE C65 DE COMMODORE

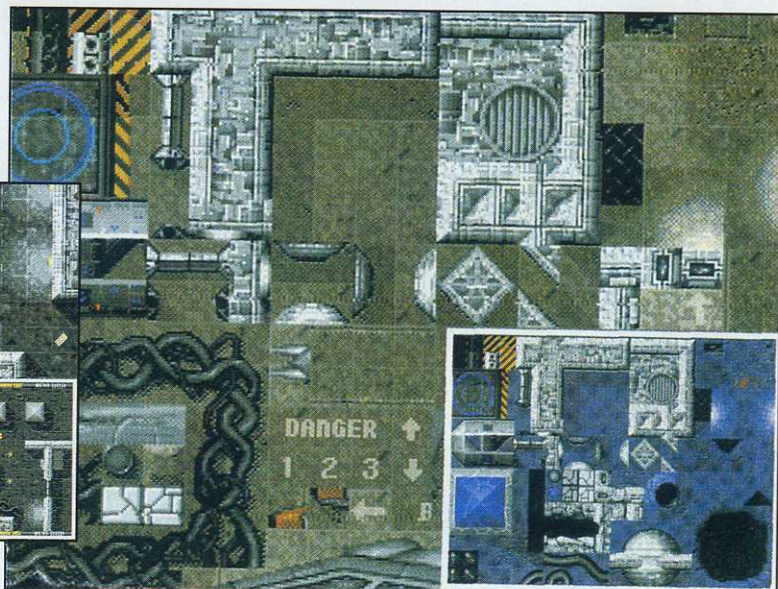
Selon Computer Trade Weekly, l'hebdomadaire micro britannique, Commodore développe actuellement un nouvel ordinateur, le C65, un produit intermédiaire entre le C64 et l'Amiga. Équipé d'un processeur 6502 et d'un lecteur de disquettes 3.5 pouces, le C65 serait doté des possibilités graphiques de l'Amiga. En outre, sa compatibilité avec le C64 serait totale! Quant au prix et la date de commercialisation de cette machine, c'est le flou artistique!



ALIEN BREED

Team 17, une nouvelle compagnie britannique, présente son premier titre, un jeu d'action, à la Gauntlet: Alien Breed. Une station orbitale a été envahie par des aliens (tiens, ça me rappelle quelque chose). Armé de votre laser, vous devez venir à bout des monstres puis de leur reine. Jouable en solo ou

à deux (simultanément) Alien Breed ne sera disponible que sur Amiga (1 Mo de ram). Sortie prévue en juillet/août.

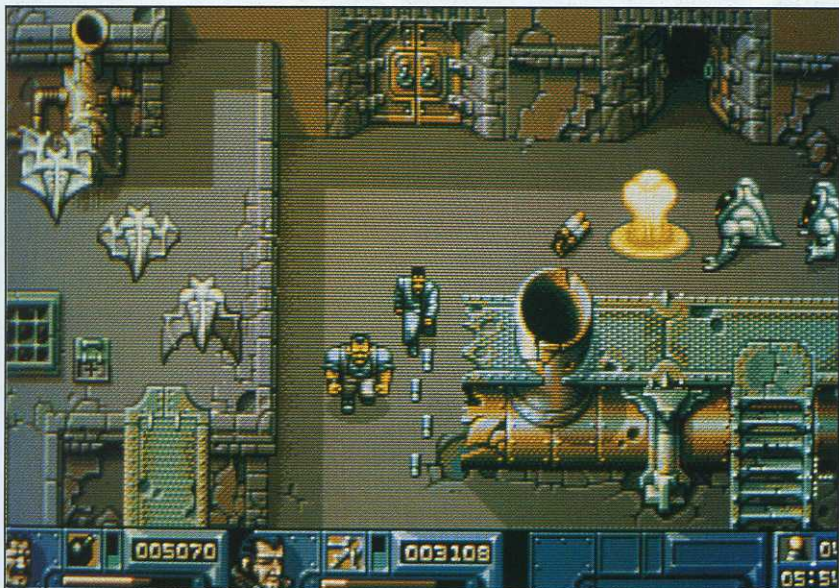


THE CHAOS ENGINE

Les Bitmaps Brothers annoncent la sortie prochaine d'un nouveau titre: *The Chaos Engine*. Ce jeu réunit les aspects intéressants du jeu de rôle et les éléments qui ont fait le succès des jeux d'action des Bitmap Bros. A l'ère vic-

torienne, dans un vieux manoir, un fou nommé Baron Fortesque met au point une machine à voyager dans le temps et l'espace. Cette machine, le chaos engine, déstabilise le temps et l'espace en créant des monstres qu'il expé-

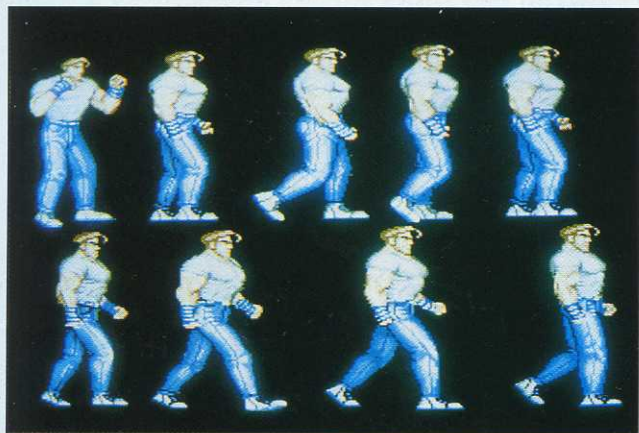
die dans d'autres dimensions. Le groupe de trois aventuriers que vous contrôlez a pour mission de détruire cette machine. Quatre immenses niveaux sont à explorer. *Chaos* est jouable en solo, à deux ou à trois joueurs (simultanément). Sortie prévue en novembre sur ST, Amiga et PC (février 92).



JEU:
SAURAS-TU TROUVER
LE MOT CACHÉ DANS LA BULLE
DE CE PERSONNAGE ?

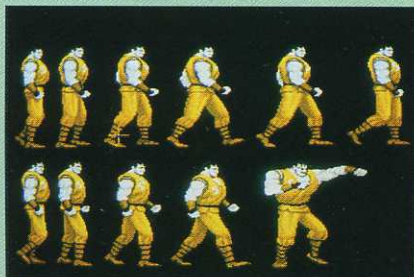


RÉPONSE : NON



FINAL FIGHT

Après un immense succès dans les salles d'arcade, *Final Fight* poursuit sa carrière sur nos bécane favorites. Capcom l'a déjà brillamment adapté sur Superfamicom, mais sans possibilité de jouer à deux personnes (grosse lacune!). La prochaine conversion se fera sur ST, Amiga, C64, CPC et Spectrum sous le label US Gold. Selon le communiqué de presse, les sprites de tous les formats précités seront identiques à celle de la version arcade, à l'exception du C64. Le nombre de couleurs utilisées sera différent d'un format à l'autre. Impossible de vous parler, pour l'instant, de la vitesse d'animation car nous n'avons reçu que des planches d'animation dont nous vous présentons les premières épreuves sur Amiga. On espère que cette conversion sera d'une meilleure qualité que celles auxquelles nous sommes, hélas, maintenant habitués. Date de sortie inconnue.



5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat(*)



MICROMANIA FORUM DES HALLES

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

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

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

Ouvert
7 jours/7

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

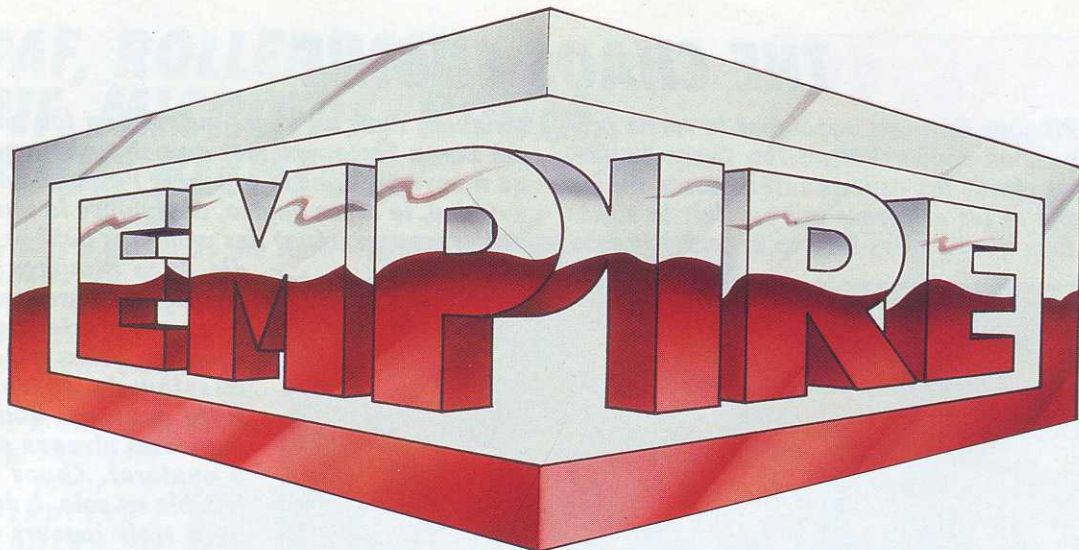
NOUVEAU

MICROMANIA LA DEFENSE

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

NOUVEAU

* Sauf consoles



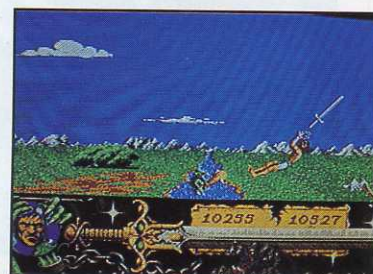
Encore peu connu en Europe, Empire, un éditeur britannique, nous a déjà gratifié de quelques titres, notamment Paul Gascoigne's Soccer, Team Yankee et Let Sleeping Gods Lie. Rappelons que les titres Empire sont distribués en France par Titus. Notre envoyé spécial, Derek Dela Fuente, s'est rendu dans les locaux de Empire basés à Essex et nous a ramené des infos sur les nouveautés à venir.

DEATH BRINGER

AMIGA

Un jeu où vous avez un vaisseau qui tire sur des aliens est un shoot'em up. Ceux où le héros tue les monstres à coups d'épée est un Hack and slash et c'est le cas de Death Bringer. Karn, le héros, doit tuer tout ce qui bouge avec son épée magique qui absorbe les âmes des vic-

times ! Dès que le niveau de sang baisse sur l'épée qui sert de panneau d'information (voir photos), Karn doit absolument trouver des monstres à tuer pour assouvir la faim de son arme blanche ! Cette hécatombe se déroule sur 30 niveaux interconnectés. Sortie prévue sur ST et Amiga en septembre.

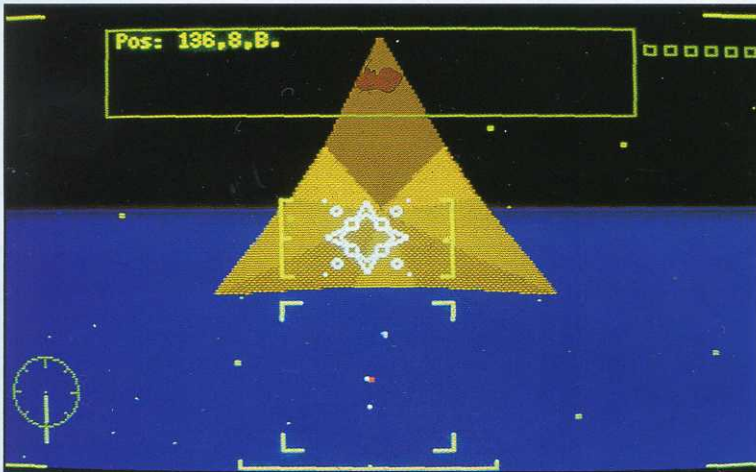


EYE OF THE STORM

AMIGA

Vous êtes un pilote de vaisseau spatial, un gladiateur du futur. Une zone proche de Jupiter, déclarée hors-la-loi, sert d'arène aux combattants. En échange d'un cachet les candidats s'affrontent dans une guerre mortelle, pour le plaisir des spectateurs et téléspectateurs de la galaxie. Afin de pimenter le spectacle les participants doivent remplir une série de missions très dangereuses. A bord de votre vaisseau hyper-sophistiqué vous traquez les autres chasseurs de tête... quand ce n'est pas vous qui

êtes traqué! Votre base est le lieu où vous entreposez vos gains obtenus pour les missions réussies. Un autre moyen de se faire un petit pécule consiste à intercepter les messages des autres chasseurs. Vous pouvez, ainsi, localiser leurs repaires et voler leurs butins! Attention, cela peut vous arriver aussi! Si les combats sont trop violents à votre goût, vous pouvez toujours vous convertir dans le commerce. Eye of the Storm, réalisé en 3D (graphismes vectoriels) rappelle à la fois Elite et Starglider. Sortie prévue en septembre sur ST et Amiga.



FLIP AND FLUP

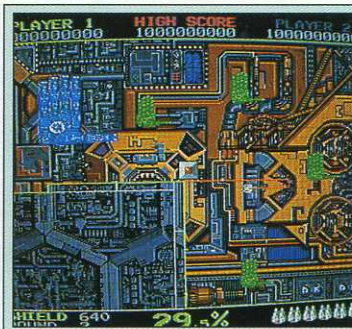


ST

Programmé par un français, Benoît Varasse, Flip and Flup (titre provisoire) est un jeu de plate-formes très classique. Il est conçu pour le jeu à deux mais l'option jeu en solitaire est, évidemment, disponible. Flip (ou Flup) sont de drôles de personnages capables de marcher sur les murs et le plafond du décor! Pour finir un tableau, Flip doit allumer des blocs (divisés en trois cases) astucieusement placés dans le décor. Flip

procède par bonds et frappe le bloc avec sa tête pour allumer une des cases. Trois bonds et le bloc entier est illuminé. Le passage au niveau suivant s'effectue quand tous les blocs sont allumés. Tout serait plus simple si il

n'y avait pas ses monstres qui, comme par hasard, passent leur temps à éteindre ces fameuses cases! Et que dire des objets qui affectent le comportement de Flip, telles ces flèches qui le forcent à aller dans une certaine direction. Pour finir le jeu, il faudra venir à bout des 60 niveaux, répartis dans 10 mondes différents (jungle, aztèque, pirate etc.). Surtout très drôle à deux joueurs, Flip et Flup sera disponible sur ST et Amiga en septembre.



VOLFIED

AMIGA

Les possesseurs de Megadrive connaissent bien ce titre. Quand on connaît la version arcade de ce jeu, on réalise que l'adaptation Sega est du meilleur cru. La version 16 bits (Amiga, ST et PC) sera aussi proche que possible de l'original, du moins, c'est ce qu'affirment les programmeurs d'Empire.

Les sprites seront de la même taille que la version arcade mais il n'y aura que 16 couleurs à l'écran. Pour ceux qui ne connaissent pas Volfied, il est similaire à Qix. Pour ceux qui ne connaissent pas Volfied, ni Qix, lisez les lignes suivantes! Vous contrôlez un petit vaisseau placé, au départ, dans un coin de l'écran. Le vaisseau survole le décor en laissant derrière lui un tracé. L'objectif du jeu consiste à boucler le tracé de façon que la zone ainsi constituée représente 80% du décor. Les monstres et les bonus emprisonnés dans cette zone augmentent votre score et donnent droit à des "powers-ups" (armes spéciales). Les objets ou monstres qui entrent en contact avec le tracé diminuent votre énergie vitale.

Volfied est un jeu qui mettra votre adresse et vos réflexes à rude épreuve. Sortie sur ST et Amiga en septembre.



DISCOVERY

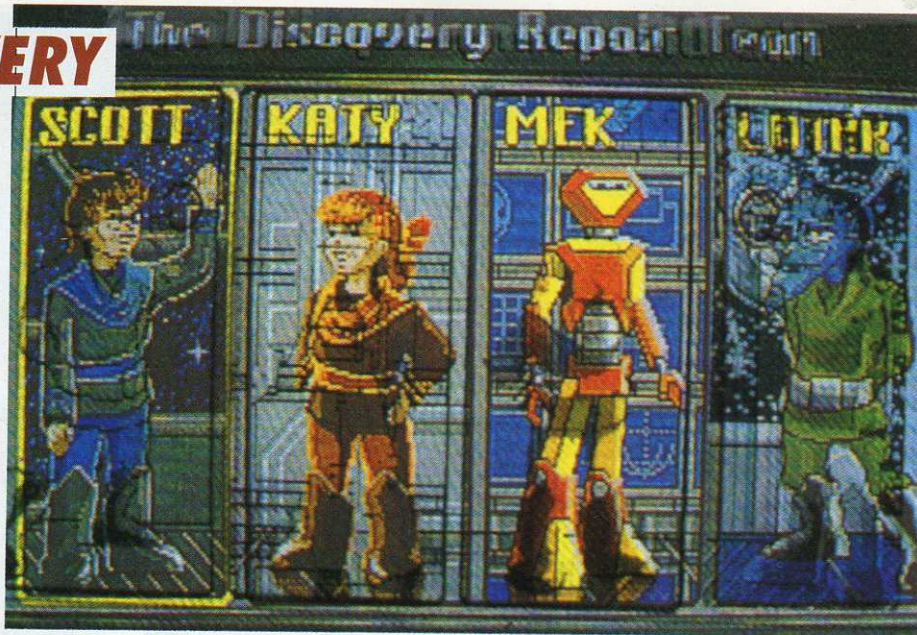
Ce logiciel de Micro Illusions pour Amiga est un éducatif destiné aux jeunes anglais. Il dispose d'une synthèse vocale en anglais, d'un mode d'emploi en anglais, de graphismes internationaux et d'un emballage en couleur.

Comme c'est les vacances, peut-être qu'un ou deux touristes anglais en visite chez nous auront acheté Joystick (Hello, we are a froggy Video Game Magazine. How do you do,

little? I'm looking for my forty-two fishes. Pouvez pas comprendre, c'est une incroyable anglaise blague).

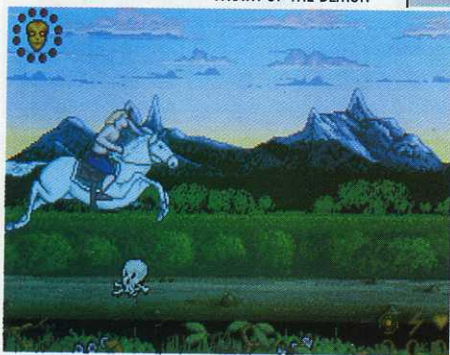
Les petits grand-bretons parlent bien anglais, mais filez-le à un français pour qu'il apprenne l'anglais:

- a) Le logiciel est susceptible de l'intéresser: c'est qu'il est trop petit pour apprendre l'anglais.
- b) Il est en âge d'apprendre l'anglais: le logiciel le barbe.
- d) Il manque le "c)".
- e) Voilà.



WRATH OF THE DEMON

Que les fanas de jeux d'action sur PC se réjouissent, Wrath of the Demon arrive! 3 Mo de dessins VGA 256 couleurs, des sons Adlib and Co comme s'il en pleuvait et des animations à couper le souffle. Il va s'agir de combattre le mal et de retrouver votre fiancée en vitesse.



WRATH OF THE DEMON

WRATH OF THE DEMON

FORMIDABLE

Boston Club Bomb, pour ne pas le citer, va proposer aux aficionados du joystick de s'amuser avec... des bombes!

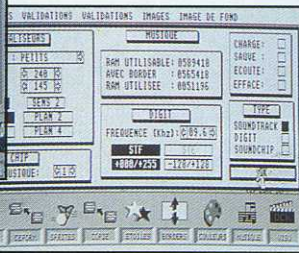
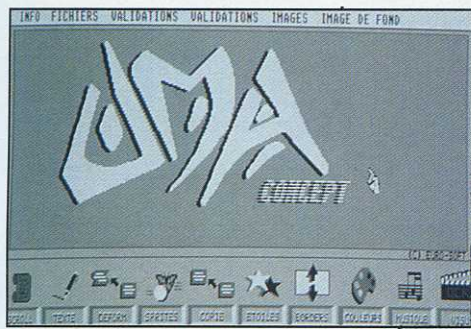
Jeu d'arcade s'il en est, Boston Club Bomb fournira aux amateurs de réflexion de quoi vivre dangereusement. La nouvelle en réjouira plus d'un, le produit sera disponible simultanément sur ST/Amiga/PC et, pour faire bonne mesure, sur Macintosh. Réponse du berger à la bergère, nul ne peut l'affirmer, mais l'éditeur confirme ainsi son désir de jouer dans la cour des grands.

Sans arguer de l'accueil réservé à Boston Club Bomb, salvons cette initiative de Silmarils et



gageons que le jeu fera... du bruit! De quoi "s'éclater" sans risque!

TU FAIS DES DEMOS, TOI?



EUTANASIA

Une nouvelle société française nommée Expose Software se lance dans le "business" avec un shoot'em up. Eutanasia, c'est le nom du jeu, s'est visiblement inspiré de Xenon II. Doté d'un scrolling vertical et d'une vue aérienne, le joueur contrôle un vaisseau qui dégomme des vagues de monstres avant d'affronter le big boss. Eutanasia propose des dizaines de niveaux et peut se jouer à deux simultanément. Ce n'est pas original mais ça bouge bien sur ST. Date de sortie inconnue.



Les demos plaisent de plus en plus, et nombreux sont ceux qui rêvent d'en réaliser eux-mêmes. Seulement l'attrance esthétique de la demo est vite étouffée par l'horreur de l'ampleur de la programmation à effectuer. C'est très technique. Avec Demo Construction Kit, du tout jeune éditeur français Euro-Soft, plus une ligne d'assembleur, la demo à la portée de tout le monde. Vous pouvez réaliser des demos avec des scrollings à la pelle, avec des rasters en 512 couleurs, avec des sprites, des musiques, des étoiles qui bougent dans le fond, bref, avec tout ce qu'on a l'habitude de voir dans les demos, le tout dans une réalisation technique magnifique.

Tout est modifiable par l'intermédiaire de boutons à cliquer, de menus déroulants, d'icônes, et vous pouvez bien sûr compiler, et sauvegarder vos demos puis les lancer indépendamment. Ce soft est tout simplement magnifique, c'est le meilleur produit dans ce domaine, limité il est vrai.

D.C.K., Euro Soft, sur Atari ST.

ANGLAIS HUMOUR

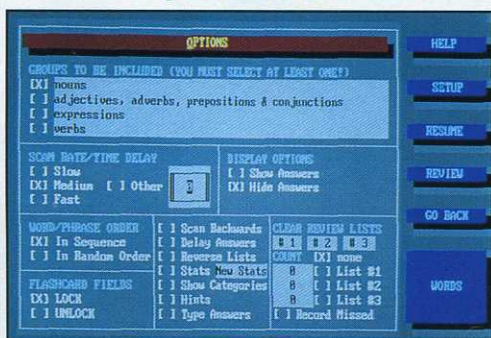
Vocablearn est un logiciel destiné à apprendre l'anglais au moyen de l'ordinateur. On peut rajouter soi-même du vocabulaire dans le dictionnaire du logiciel. Autant lire un Harrap's.

Autre détail énervant, un bandeau collé sur la boîte en dernière minute annonce: "Nouvelle" Version (...) avec 3 heures de son numérique.

Waow! se dit l'acheteur.

Erreur, une fois enlevé ce bandeau, on lit sur la boîte: 2 - 90 Minutes stereo Learning Cassettes. Des cassettes audio, quoi, fournies avec

le logiciel, et pas numériques pour un sou. Ça explique pourquoi l'éditeur a mis "Nouvelle" entre guillemets. Pour finir, ajoutons que le mode d'emploi est en anglais, ce qui est un peu raide pour un cours d'anglais niveau débutant. C'est genre je prends ma voiture pour aller à l'auto-école. Y a des coups de foot au bottom qui se losent. Edité par Penton Overseas.



AMERICAN GAMES DIRECT

NOUVEAUX JEUX POUR CONSOLES

- FATIGUÉ D'ATTENDRE VOTRE LIVRAISON
- PAS ASSEZ DE REMISES
- IMPOSSIBLE DE REMPLIR LES RAYONS

REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS

SEUL GAME NETWORK PEUT VOUS OFFRIR:
 DISTRIBUTION SOUS 48 H
 EXPORT EN EUROPE
 VENTE PAR TÉLÉPHONE
 PRIX COMPÉTITIF
 STOCK IMPORTANT
 CARGAISON DIRECTE DE U.S.
 LE MÊME JOUR
 PROMOTION RÉGULIÈRE
 DEALER PACK GRATUIT
 EXTRAS NOUVEAUX

Nous sommes une firme Amérique et parmi le plus grand stockiste de US VIDEO GAMES. Téléphone 19 44 622 674692 ou fax 19 44 622 766002 maintenant pour votre Dealer Pack.

AMERICAN GAMES DIRECT

**GAME
NETWORK**
 (EUROPE) INC

GAME NETWORK (EUROPE) INC

SALES DESK
 Unit 9,
 Mid Kent Shopping Centre,
 Maidstone,
 Kent ME16 0XX
 Angleterre
 Phone 44 622 674692
 Faxline 44 622 766002

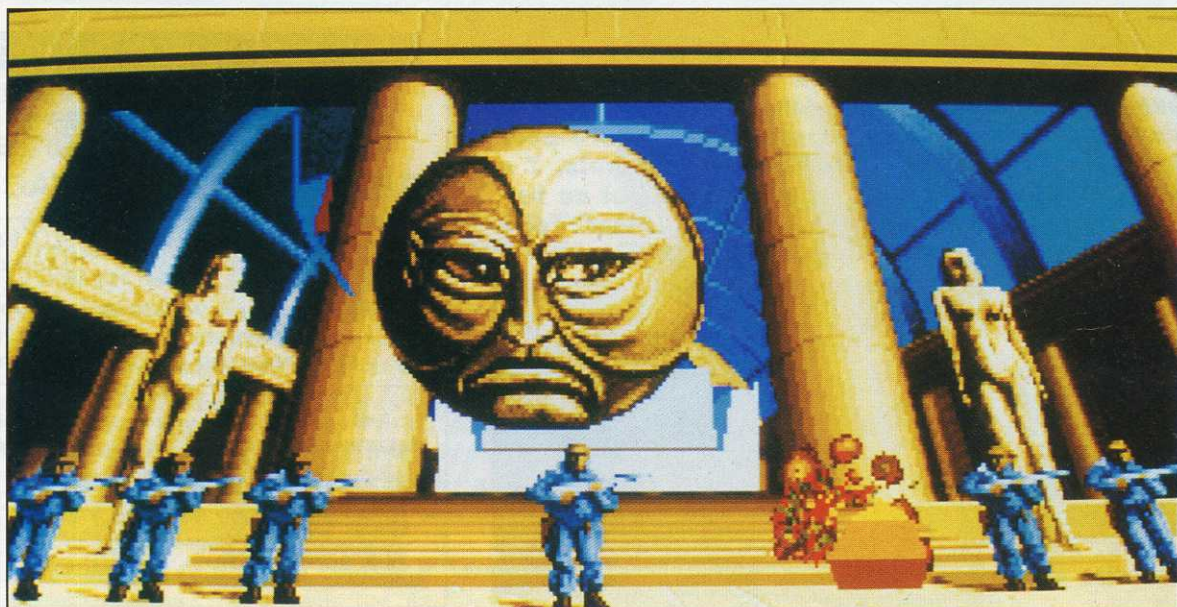
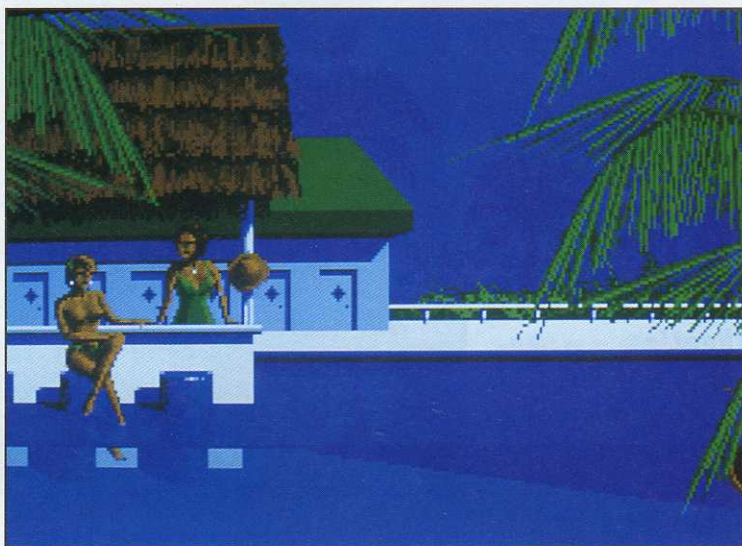
ACCOUNTS OFFICE
 22 Station Square,
 Petts Wood,
 London BR5 1NA
 Angleterre
 Phone 44 689 821694
 Faxline 44 689 890675

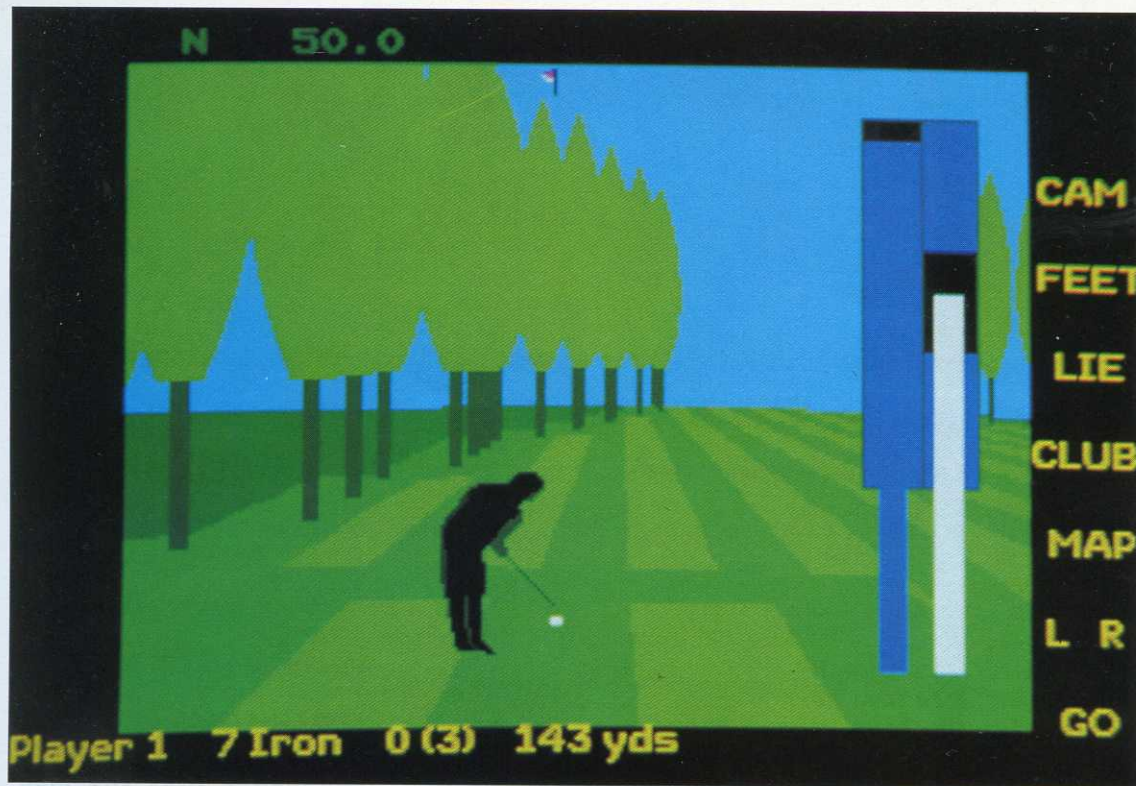
COCKTEL DOUBLE VISION

Un tour rapide chez l'éditeur Cocktel Vision nous permet d'annoncer deux jeux qui arriveront en octobre et en novembre.

Fascination est un jeu d'aventure pour adultes, à l'ambiance érotique. Une mission délicate, et de la plus haute importance vient de tomber dans les mains de l'héroïne, Doralice. Une mallette mystérieuse, Miami, des quartiers chauds, la sortie de Fascination risque d'intéresser bon nombre d'utilisateurs, impatience qui s'amplifie au vu des photos magnifiques sur PC. Sortie prévue en octobre sur PC VGA, ST, et Amiga.

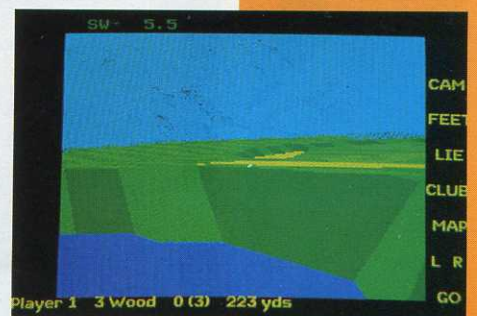
A.G.E. entre dans une catégorie tout à fait différente, et un peu moins originale. Jeu d'aventure en 3D, A.G.E. mélange graphismes 3D et sprites en bitmap. Vous devrez délivrer votre fiancée qui a été enlevée, classique, et résoudre l'énigme de la disparition d'un grand prêtre rachnouiste de votre planète. Système de dialogue évolué, mouvements de caméra, simulation de vol et de combat, tout ça pour dire que A.G.E. aussi risque de capter l'attention des fans de jeux d'aventures d'ici quelques mois. Sortie prévue en novembre sur PC, ST, Amiga. En CD-ROM et CDTV fin 1991, et CDI en 1992.





3D GOLF

preview sur **PC** Editeur : MICROPOSE



Depuis quelque temps, les logiciels de golf sont de plus en plus beaux et de plus en plus réalistes, comportant des tas d'images digitalisées. Du coup, Micropose a eu l'idée géniale de faire absolument le contraire. En gros, les décors ressemblent à ceux de Flight Simulator sur 8 bits. Cela dit, ce golf bénéficie quand même d'un atout si on le compare à ses congénères puisque la relative

mocheté du détail permet à l'ensemble d'être beaucoup plus rapide qu'habituellement: du coup, lorsqu'on lance une balle, celle-ci est suivie par une caméra semblant voler en rase-mottes.

Pour le reste, on retrouve les options habituelles permettant de choisir ses clubs et régler le niveau de difficulté.

COMPILE OU FACE III, L'HALLALI ?

Depuis trois mois nous luttons jour et nuit pour exterminer les compils, pour les faire disparaître. Nous allons de victoire en victoire, bientôt ces monstres ne seront plus que des mauvais souvenirs. Une preuve? Ce mois-ci, il n'y a plus que quatre soldats dans leurs rangs. Courage mes amis.

Magnum (Ubi Soft)

Le premier qui bronche je lui fous RVF Honda dans la tronche. Et s'il continue à couiner, je le case devant Pro Tennis Tour ou Oriental Games. S'ils sont plusieurs, ils se partageront Satan et After the War, en plus. Tranquille.
Disponible sur ST et Amiga.

Ultimate Collection (Ubi Soft)

Here comes Anooooother One... Stunt car Racer... Here it comes agaiiiiiin... Pro tennis tour... Here comes Anooooother One...

Skatewars... Here it comes agaiiiiiin... After the war, zombi, AMC.

Disponible sur CPC DK et K7.



FAST LANE (Ubi Soft)

- Des simulations de voiture? Mais vous êtes fou mon pauvre ami...
- Mais non, j'ai mis Vette, Stunt car racer, ferrari formula, Hard Drivin et Highway Patrol.
- Et alors?
- Bah c'est tout, mais c'est disponible sur PC, en 3 pouces et demi, et en 5 1/4.
- Vous croyez que c'est intéressant?
- Oui.

THE ULTIMATE COLLECTION

AMSTRAD DISC

AMSTRAD CPC 464 / 664 / 6128
Disc drive required
Joystick required

ULTIMATE COLLECTION

UBI SOFT
Entertainment Software

LE 2ème SENS (Ubi Soft-Infogrames-Cocktel Vision-Loricel-Microïds)

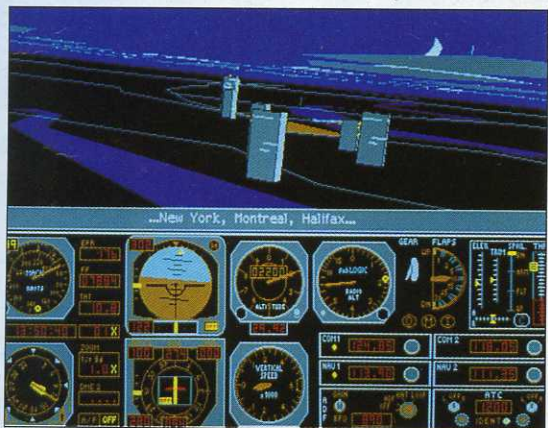
Heureuse initiative, plusieurs éditeurs français se sont réunis pour réaliser une compilation, dont les bénéfices iront à l'association "les enfants du silence" dont le but est d'équiper des écoles spécialisées pour les malentendants en équipement informatique. Les jeux présents sur cette compile sont très intéressants: Bubble Ghost, Freedom, Pick'n Pile, Pinball Magic et Super Ski.
Disponible sur CPC, Amiga, St et PC.





ATP

preview sur **PC** Editeur : Sublogic



Sublogic annonce la sortie des Starter Set sur PC, deux packages regroupant des disquettes de paysages pour Flight Simulator (Microsoft) et ATP (Sublogic). On pourra donc survoler joyeusement Detroit, Chicago,

Cap Canaveral, Washington, etc. Le second package regroupe le Japon, Hawaiian Odyssey, Trois-rivières et les superbes chutes du Niagara. Non, on ne voit pas Marilyn, même en rase-mottes.

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N° 2

avec la Nouveauté délirante SONIC HEDGEHOG !!
Plus de 30 Nouveautés sur cassette vidéo !

LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE

Baisse de prix immédiate
chez Micromania ~~1449F~~ **1290F**

+ 1 jeu Altered Beast
+ 1 manette de jeux



VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
garantie par le constructeur

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



Altered Beast
(Jeu d'Arcade)

ACCESSOIRES

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

TOP 20 MEGADRIVE

| | |
|----------------------------|------|
| Mickey Mouse (Plateforme) | 425F |
| Super Monaco GP (F1) | 369F |
| Moonwalker (Arcade) | 369F |
| Revenge of Shinobi | 369F |
| Shadow Dancer (Arcade) | 469F |
| J Buster Boxing (Sim.) | 449F |
| Lakers VS Celtics (Basket) | 449F |
| Super Basketball (Sim.) | 369F |
| Valis 3 (Arcade) | 449F |
| PGA Tour Golf (Sim. Golf) | 469F |
| After burner 2 (Arcade) | 395F |
| Dick Tracy (Plateforme) | 469F |
| James Pond (Plateforme) | 469F |
| Strider (Arcade) | 449F |
| Musha (Arcade) | 449F |
| World Cup Italia 90 (Foot) | 299F |
| Thunderforce 3 (Arcade) | 449F |
| Super Volleyball (Sim.) | 449F |
| Abbrams Battle Tank | 449F |
| Crackdown (Labyrinthe) | 389F |

SPECIAL VACANCES !
DES PRIX
DEMENTS SUR
DES HITS
DEMENTS

| | |
|---------------------------|------|
| Atomik Robot Kid (Arcade) | 199F |
| Battle Golfer (Golf) | 199F |
| Battle Squadron (Arcade) | 299F |
| Junction (Arcade) | 199F |
| Monster Lair (Plateforme) | 299F |
| Sworld of Sodan (Arcade) | 299F |
| Tiger Heli (Arcade) | 199F |

TITRES A VENIR

| | |
|-------------------------------|------|
| Alien Storm | 449F |
| Beanball Benny | 449F |
| Danado | 449F |
| Fantasia | 449F |
| Hellraiser | 449F |
| Powerball | 449F |
| SONIC HEDGEHOG | 449F |
| Stormlord | 449F |
| Air Buster/Aeroblaster (Arc.) | 449F |
| Alex Kidd (Plateforme) | 299F |
| Bimini Run | 449F |
| Budokan (Arts Martiaux) | 449F |
| DJ Boy (Arcade) | 449F |
| E SWAT (Arcade) | 369F |
| Fantasy Star 2 (Aventure) | 599F |
| Forgotten Worlds (Arcade) | 369F |
| Gaiars (Arcade) | 449F |

| | |
|------------------------------------|------|
| Gain Ground (Arcade) | 389F |
| Ghostbusters (Action) | 369F |
| Golden Axe (Arcade) | 369F |
| Golf (Sim.) | 449F |
| Ghouls n' Ghosts (Plateforme) | 449F |
| J. Madden Football (Foot Amér.) | 449F |
| Joe Montana Football (Foot. Amér.) | 449F |
| Last Battle (Arcade) | 369F |
| Midnight Résistance (Arcade) | 449F |
| Mystic Defender (Arcade) | 369F |
| Populus (Strategie) | 449F |
| Road Blasters (Course Auto) | 389F |
| Super Baseball (Sim.) | 369F |
| Super Thunderblade (Arcade) | 369F |
| Sword of Vermillion (Arcade) | 599F |
| Wings of War/Gynoug (Arc.) | 449F |
| Wonderboy 3 (Plateforme) | 369F |
| Wrestler War (Catch) | 389F |

LA CONSOLE MASTER SYSTEM II NOUVEAU 490F

+ Alex Kidd + Une manette de jeux

Console SEGA MASTER SYSTEM II



NOUVEAUTES

| | |
|-----------------------|------|
| Dynamite Duke | 345F |
| Golden Axe Warrior | 345F |
| Ghouls'n Ghost | 345F |
| Psychic World | 295F |
| Heavy Weight Champion | 345F |
| Moonwalker | 345F |
| Dick Tracy | 345F |
| Joe Montana Football | 345F |
| Impossible Mission 2 | 325F |
| Paperboy | 325F |
| Slap Shot | 345F |

CONSOLE MASTER SYSTEM II (AVEC PISTOLET)

| | |
|-------------------------------|------|
| 890F | |
| + Alex Kidd + Opération Wolf | |
| 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 | 99F |

TOP 15 SEGA

| | |
|--------------------------|------|
| Mickey Mouse Castle. | 325F |
| Cyber Shinobi | 325F |
| Super Monaco GP | 325F |
| Indiana Jones (Action) | 325F |
| Gauntlet | 325F |
| Submarine Attack | 285F |
| Danan | 285F |
| Double Dragon | 325F |
| Rastan Saga | 295F |
| Golden Axe | 325F |
| Wonderboy 3 | 325F |
| Alex Kidd in Shin. World | 325F |
| Battle Out Run | 325F |
| Ghostbusters | 295F |
| Altered Beast | 325F |

OFFRE SPECIALE

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

| | |
|---------------------|------|
| Choplifter | 285F |
| Cloud Master | 295F |
| Columns | 285F |
| Cyborg Hunter | 285F |
| Dead Angle | 295F |
| Double Hawk | 285F |
| Dynamite Duck | 325F |
| E SWAT | 295F |
| Fantasy Zone 2 | 295F |
| Fire and Forget 2 | 325F |
| Gain Ground | 295F |
| Galaxy Force | 325F |
| Golfa Mania | 295F |
| Galvellus | 325F |
| Great Basketball | 285F |
| Kenseiden | 295F |
| Lord of the Sworld | 325F |
| Monopoly | 295F |
| Out Run | 325F |
| Out Run 3D | 315F |
| Parlour Games | 295F |
| Phantazy Star | 395F |
| Psycho Fox | 325F |
| Rambo 3 | 325F |
| Rampage | 295F |
| Rocky | 295F |
| R Type | 325F |
| Scramble Spirits | 295F |
| Shooting Games | 285F |
| Space Harrier | 295F |
| Spell Caster | 325F |
| Tennis Ace | 325F |
| Thunderblade | 295F |
| Time Soldiers | 295F |
| Ultima IV | 325F |
| Vigilante | 325F |
| Wanted | 285F |
| World Cup Italia 90 | 285F |
| Wonderboy | 285F |
| Wonderboy M.L. | 295F |
| World Games | 285F |
| World Soccer | 285F |
| Y'S | 285F |
| Zaxxon 3D | 315F |
| Zillion 2 | 285F |



Mickey Mouse. Un jeu de plateforme incomparable.



Cyber Shinobi Des combats démoniaques.



Indiana Jones Une action ininterrompue !



Moonwalker. Incarnez Michael Jackson.



Dick Tracy. Attention aux truands.



Heavy Weight Champion. Vous devez combattre 5 adversaires.

| | |
|--------------------|------|
| Aerial 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 Football | 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 |

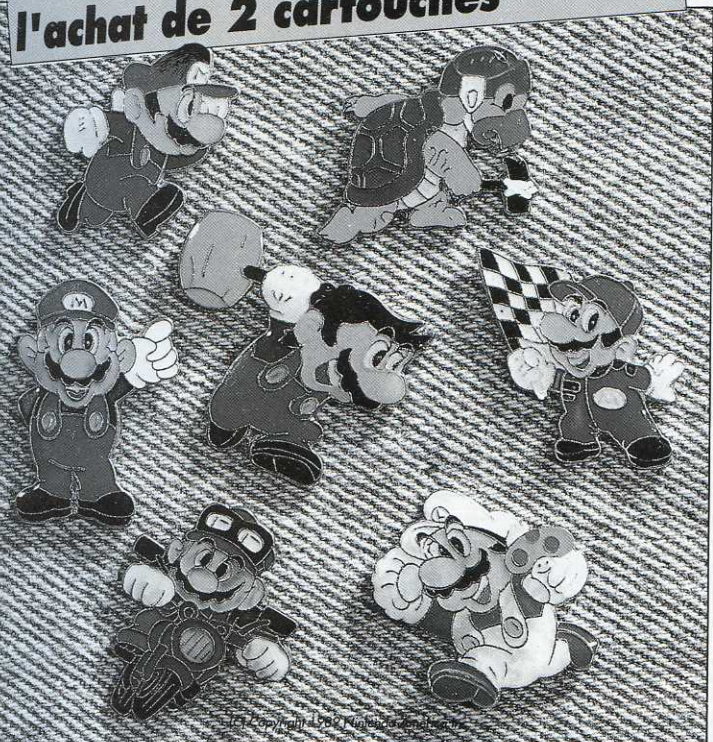
NOUVEAU

5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat (*) !!



(*) Sauf consoles

**Collectionnez les PIN'S "Mario" !!
1 PIN'S 25 F ou GRATUIT pour l'achat de 2 cartouches**



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

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

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 **Ouvert 7 jours/7**

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

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

| J19 | TITRES | PRIX |
|---|--------|--------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 50 F) | | + 20 F |
| Précisez Cassettes <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/> Total à payer= | | F |

Nom

Adresse

Code postal Ville Tél.

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

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

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

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

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

SPECIAL VACANCES ! Baisse de prix sur les portables couleurs chez MICROMANIA

La GAMEGEAR la portable couleur SEGA + le jeu Columns

Nouveaux prix sur les cartouches: à partir de 215

990^F



TOP GAMEGEAR

| | |
|-------------------------------|------|
| Mickey Mouse (Plateforme) | 245F |
| Shinobi (Arcade) | 245F |
| Wonderboy (Plateforme) | 215F |
| Super Monaco GP (Course Auto) | 215F |
| Psychic World (Arcade) | 215F |
| Putter Golf (Simulation) | 215F |
| G Loc (Afterburner 2) | 245F |
| Devilish (Casse-Brique) | 245F |
| Columns (Réflexion) | 245F |
| Revenge of Dracoon (Arcade) | 245F |
| Papo Breaker (Arcade) | 245F |
| Pacman (Arcade) | 245F |
| Woody Pop (Casse-Brique) | 215F |
| Sokoban (Réflexion) | 245F |
| Head Buster | 245F |
| Junction (Arcade) | 245F |
| Dragon Crystal (Réflexion) | 245F |
| Shangai 2 (Arcade) | 245F |
| Pro Baseball (Sim.) | 245F |

Autres titres à venir

| | |
|-----------------------------|------|
| Out Run | 245F |
| Ninja Gaiden | 245F |
| Space Harrier 3D | 245F |
| Donald Duck | 245F |
| Golden Axe | 245F |
| Spiderman | 245F |
| Mappy | 245F |
| Gear Stadium | 245F |
| Shinkinyo | 245F |
| Kinetic Connection | 245F |
| Rainbow Island (Plateforme) | 245F |
| Chase HQ (Arcade) | 245F |
| Crackdown (Arcade) | 245F |
| Dynamite Duke (Arcade) | 245F |
| Fantasy Zone | 245F |
| Pengo (Labyrinthe) | 215F |
| US Mahjong | 245F |

La LYNX: la portable couleur de Atari (seule)

790^F



OFFRE SPECIALE MICROMANIA

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 |

La LYNX 990^F

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

ACCESSOIRES LYNX

| | |
|-----------------|------|
| SACOCHE LYNX | 110F |
| SAC LYNX | 145F |
| PARE SOLEIL | 25F |
| ADAPTATEUR AUTO | 110F |

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 |

NOUVEAUTES

| | |
|------------------------|------|
| Shangai (Réflexion) | 240F |
| Rampage (Arcade) | 240F |
| Rygar (Arcade) | 240F |
| Road Blasters (Arcade) | 240F |
| Paperboy (Arcade) | 240F |
| Miss Pac Man (Arcade) | 240F |
| Xenophobe (Arcade) | 240F |
| Robo Sqwash (Arcade) | 240F |



2390^F
+ 1 jeu GRATUIT

La Turbo GT de NEC Un graphisme époustouflant !

TOP 15 NEC

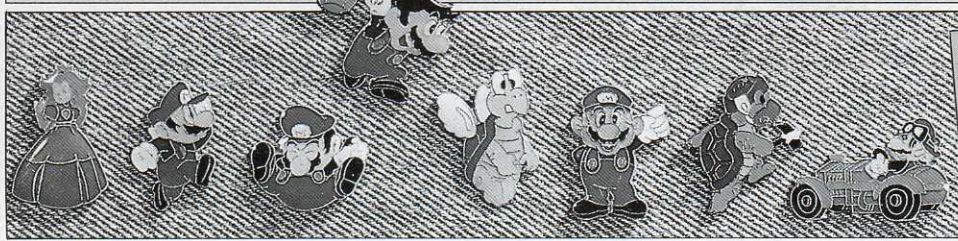
Les Nouveautés

| | |
|------------------|------|
| 1943 | 345F |
| Aero Blaster | 345F |
| Chiki Chiki Boy | 299F |
| Cyber Combat | 299F |
| Eternal City | 345F |
| Formation Soccer | 299F |
| Parasol Star | 345F |
| R Type 2 | 299F |
| Silent Debakker | 345F |
| Wondor Momo | 299F |

| | |
|--------------------|------|
| Cadash | 299F |
| Legend of 3 Heroes | 299F |
| Final Match Tennis | 345F |
| Saint Dragon | 299F |
| Super Star Soldier | 299F |
| Populous | 345F |
| March'n Maze | 299F |
| Jacky Chan | 299F |
| Devil Crush | 299F |
| R Type | 299F |
| Chase HQ | 299F |
| Vigilante | 299F |
| Champion Wrestler | 299F |
| New Zealand Story | 299F |
| S.C.I. | 345F |

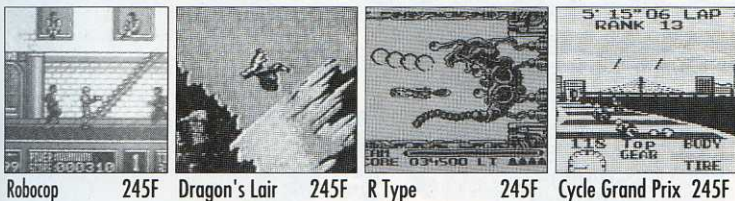
| | |
|------------------|------|
| Adventure Island | 345F |
| Afterburner 2 | 299F |
| Avenger | 345F |
| Bomber Man | 299F |
| Burning Angel | 345F |
| Dead Moon | 345F |
| Download | 299F |
| F1 Triple Battle | 299F |
| Gun Head | 299F |
| Heavy Unit | 299F |
| Kiki Khai Khai | 345F |
| Legend of Lord | 299F |
| Mister Heli | 299F |
| Moto Roader 2 | 299F |
| Ninja Spirit | 299F |
| Ninja Warrior | 299F |

| | |
|---------------------|------|
| Opération Wolf | 299F |
| Out Run | 299F |
| Packland | 299F |
| PC Kid | 299F |
| Pro Tennis | 299F |
| Psycho Chaser | 299F |
| Rabio Lepus Spécial | 299F |
| Rastan Saga 2 | 299F |
| Shinobi | 299F |
| Splatter House | 299F |
| Son Son 2 | 299F |
| Super Volleyball | 299F |
| Toy Shop Boy | 345F |
| Violent Soldier | 299F |
| World Court Tennis | 299F |



Collectionnez les PIN'S "Mario" !
1 PIN'S 25 F ou GRATUIT pour l'achat de 2 cartouches

LES HITS SUR GAME BOY



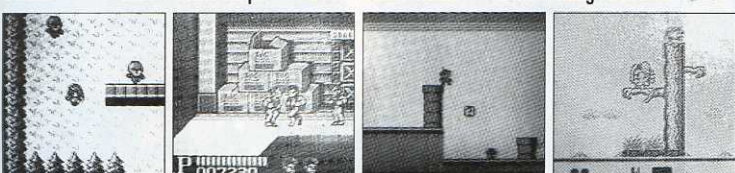
Robocop 245F Dragon's Lair 245F R Type 245F Cycle Grand Prix 245F



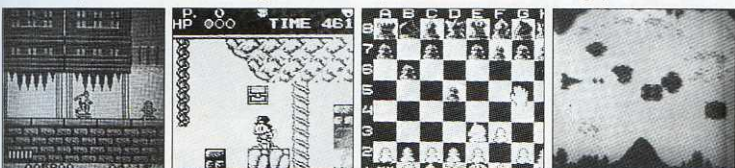
Gremlins 2 245F F1 Race 245F World Cup Soccer 245F Contra 245F



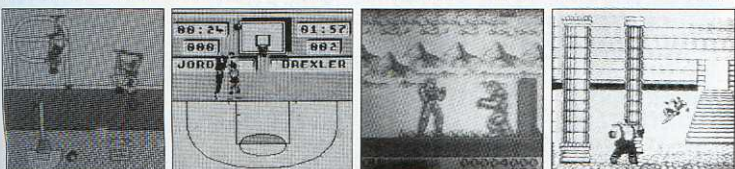
Batman 245F Turtle Ninja 245F Castle Vania 245F Kung Fu Master 145F



Final Fantasy 275F Double Dragon 195F Super Marioland 195F Gargoyle's Quest 195F



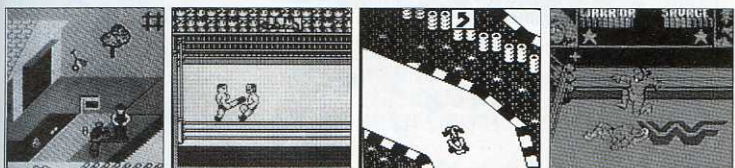
Skate or Die 245F Duck Tales 245F Chessmaster 245F Nemesis 195F



In Your Face 245F NBA All Star 245F Hiryu no Ken 245F Northstar Ken 245F



Spiderman 145F Mégaman 245F Marus Mission 245F Balloon Kid 195F



Paperboy 245F Pro Wrestler 245F F1 Spirit 245F WWF Super Stars 245F

LE CATALOGUE GAMEBOY N° 3 EST SORTI !!
 Demandez-le dans les magasins et
 en vente par correspondance. **NOUVEAU**

La Console Gameboy

+ La Sacoche MICROMANIA **590F**
 GRATUITE

+ Tétris + Les Ecouteurs Stéréo
 + Le Cable Video Link permettant
 de relier 2 Game Boy

OFFRE SPECIALE MICROMANIA



MICROMANIA

**SPECIAL VACANCES
 DES PRIX DEMENTS
 POUR DES HITS
 DEMENTS !!!**

FORTRESS OF FEAR 145F
SPIDERMAN 145F
KUNG FU MASTER 145F
SPARTAN X 145F
 et plein d'autres titres

Nouveautés à venir

Beetle Juice (Arcade) 245F
 Bugs Bunny 2 (Arcade) 245F
 Days of Thunder (Auto) 245F
 Dick Tracy (Arcade) 245F
 Hatris (Suite Tétris) 245F
 Hunt for Red October 245F
 Megaman (Arcade) 245F
 Mickey Mouse D/C N2 245F
 Rescue of Princ. Blobett 245F
 Soccermania (Football) 245F

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

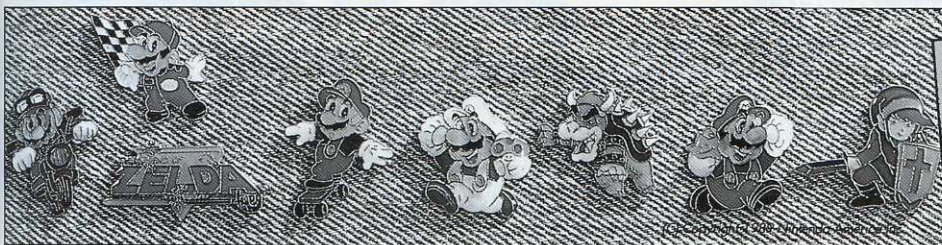
La boutique du Game Boy



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



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



**Collectionnez
 les PIN'S "Mario" !**
 1 PIN'S 25 F ou GRATUIT
 pour l'achat de 2 cartouches

ATARI ST/STE - AMIGA

NOUVEAU SUPER SIM PACK 279/279F
+ ITALY 90 + SNOWSTRIKE + HEAVY METAL
+ TURBO OUT RUN

NOUVEAU MEGA MIX 249/249F
TURRICAN + CHASE HQ + SHADOW WARRIORS
+ ALTERED BEAST

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

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 CAFE
+ PINBALL MAGIC

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

AUTRES NOUVEAUTES

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

ST/Amiga
BILLY THE KID 249/249F
CYBERCON 3 249/249F
GAUNTLET 3D 249/249F
LEGEND OF BILLY BOULDER 249/249F
MIDWINTER 2 349/349F
RISE OF THE DRAGON ND/399F
WILD WHEELS 249/249F

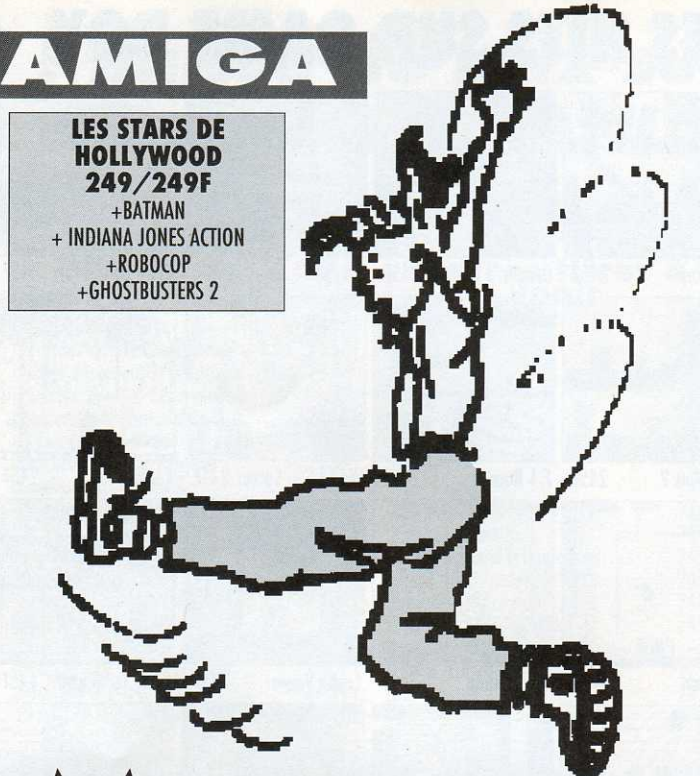
3D MASTER GOLF 349/349F
ALCATRAZ 249/249F
AQUAVENTURA ND/349F
ARCHEM 299F/ND
BEAST BUSTER 259/259F
BLADE WARRIOR 249/249F
CARTHAGE 249F/ND
CENTURION 249/249F
CHAMPIONS OF KRYNN 299/299F
COSMOS 249/249F
CUTIPOO 249/249F
DARKMAN 249/249F
DEMONIAC 299/299F
DEUTEROS 259/259F
ESCAPE FROM COLDITZ 299F/ND
FLIGHT OF INTRUDER 299/299F
HALL OF MONTUZEMA 249/249F
HUNTER 299/299F
LOGICAL 199/199F
MAD TV 249/249F
MERCUS 259/259F
MUDS 249/249F
NASCAR 299/299F
POWERMONGER DATA DISK 149/149F
RBI 2 249/249F
R TYPE 2 259/259F
RULES OF ENGAGEMENT ND/259F
SPACE QUEST 4 ND/399F
TENTACLE 249/249F
THUNDERJAWS 249/249F
VROOM 249/249F
WING COMMANDER 299/299F
ZONE WARRIOR 259/259F

TOP 20 ST/AMIGA

ST/Amiga
TOKI 249/249F
GODS 249/249F
SHADOW DANCER 249/249F
FINAL WHISTLE 129/129F
SUPER MONACO GP 249/249F
RAILROAD TYCOON 299/299F
CHUCK ROCK 249/249F
F29 RETALIATOR 249/249F
KICK OFF 2 249/249F
WINNING TACTICS 79/79F
F19 STEALTH FIGHTER 289/289F
TURRICAN 2 249/249F
CENTURION 249/249F
UMS 2 199/299F
SPIRIT OF EXCALIBUR 299/299F
ULTIMA V ND/299F
BACK TO FUTURE 3 249/249F
M 1 TANK PLATOON 299/299F
CHAOS STRIKES BACK 249/249F
EYE OF BEHOLDER ND/299F

ST/Amiga
3D CONSTRUCTION KIT 399/499F
ARCHITECTURE 1 ND/199F
ARCHITECTURE 2 ND/199F
AWESOME 179F/ND
BARD'S TALE 3 ND/249F
BETRAYAL 299/299F
BILLIARD SIM. 249/249F
CAVADER 249/249F
CAPTIVE 249/249F
CHAMPION OF RAJ 249/249F
CHUCK YEAGER 2.0 249/249F
CORPORATION MIS.DISK 149/149F

ST/Amiga
DE LUXE PAINT FRANCAIS 599/749F
DUNGEON MASTER 249/249F
F 15 STRIKE EAGLE 2 349/349F
GENGHIS KHAN 349/349F
GRAND PRIX 500CC 2 249/249F
KILLING CLOUD 249/249F
KING QUEST 4 ND/349F
KING QUEST TRIPLE PACK 449/449F
LEISURE SUIT LARRY 3 PACK 499/499F
MAUPITI ISLAND 289/289F
MEGATRAVELLER 1 349/349F
MIG FULCRUM 29 349/349F



MICROMANIA

SPECIAL VACANCES DES PRIX DEMENTS !!

ST/Amiga
LOTUS TURBO ESPRIT 125/125F
TOTAL RECALL 125/125F
NAVY SEALS 125/125F
CELICA GT4 RALLY 125/125F
ARMOUR-GEDDON 179/179F
OBITUS 249F/ND
SUPER CARS 2 179/179F
SWITCHBLADE 2 179/179F
GREAT COURTS 2 179/179F
HEROE QUEST 179/179F

ST/Amiga
LEMMINGS 149/149F
NARC 125/125F
ROBOCOP 2 125/125F
TEAM SUZUKI 125/125F
MONKEY ISLANDS 179/179F
BEAST + INFESTATION 99F/ND
COMBO RACER 99/99F
MONTHY PYTHON 99/99F
UMS 2 199/299F

LES AVENTURIERS 149/149F
+ INDIANA JONES ACTION +THE STRIDER
+FORGOTTEN WORLDS +VIGILANTE

SEGA ARCADE TURBO 99/99F
+TURBO OUT RUN +CRACKDOWN
+SUPERWONDERBOY +THUNDERBLADE

LES CHEVALIERS 149/149F
+ BLACK TIGER + DYNASTY WARS + STRIDER + GHOULS'N GHOSTS

Les Magasins MICROMANIA

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

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

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette . Niveau -2 Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES **Ouvert 7 jours/7**
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile . Métro George V
Tél. 42 56 04 13

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

LES NOUVEAUTES D'ABORD

la Mégacarte

Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567

MICROMANIA

5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat (**)

(**)Sauf consoles

PC Compatible

SUPER SIM PACK 299F

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

NOUVEAU

SIM CITY + POPULOUS 299F

2 jeux de stratégie géniaux !

EDITION SPECIALE

LEMMINGS 179F

Le Hit des Hits sur ST et Amiga adapté pour le PC Compatible. Un jeu Délicieux à posséder de toute urgence !

F 29 RETALIATOR 299F

La simulation de vol qui surpasse toutes les autres.



SPACE QUEST IV 399F

Que la "farce" soit avec vous dans ce Hit de Sierra !



NRJ 2 299F

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

BETRAYAL 349F

Une épopée Fantastique par Microprose.

SIMEARTH 299F

La suite du fameux Sim City. Pourriez-vous recréer le monde en moins de 7 jours ?



GRATUIT

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

OFFRE SPECIALE DISQUETTE DEMO 3 P 1/2

SPECIAL COMITES D'ENTREPRISE:
Remise de 10% sur tous les logiciels PC aux membres de comités d'entreprise.
Offre valable dans les magasins uniquement sur présentation de la carte comité d'entreprise.

SPECIAL IMPORT US:
Toutes les semaines, MICROMANIA reçoit les Imports US dès leur sortie !



MICROMANIA

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

SPECIAL VACANCES Des prix déments !!

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

| | |
|-------------------------|------|
| ANDRETTI | 299F |
| BILLY THE KID | 299F |
| CAPTIVE | 299F |
| CYBERCON 3D | 299F |
| DUNGEON MASTER | 399F |
| HEART OF CHINA | 399F |
| LEGEND OF BILLY BOULDER | 299F |
| NARC | 299F |
| NASCAR | 299F |
| PANG | 299F |
| WILD WHEELS | 299F |
| Z-OUT | 249F |

TOP 10 PC COMPATIBLES

| | |
|--------------------------|------|
| WING COMMANDER MIS.DISC2 | 149F |
| EYE OF BEHOLDER | 299F |
| UMS 2 | 349F |
| RISE OF THE DRAGON | 399F |
| RED BARON | 399F |
| KING QUEST V(VGA) | 449F |
| LINKS | 399F |
| WING COMMANDER | 349F |
| BETRAYAL | 349F |
| JETFIGHTER 2 | 399F |

AUTRES NOUVEAUTES

| | |
|----------------------|------|
| ALCATRAZ | 249F |
| ARCHEM | 349F |
| ART DE LA GUERRE | 299F |
| BATTLE COMMAND | 299F |
| BATTLE MASTER | 299F |
| BAY HILL COURSE | 159F |
| BLOODWYCH | 299F |
| CASTLES | 299F |
| CHUCK YEAGER | 299F |
| CHIP CHALLENGE | 299F |
| COMMAND HQ | 349F |
| CONSPIRACY DEAD LOCK | 399F |
| CYBERCON 3 | 299F |
| DEMONIAC | 299F |
| F 14 TOMCAT | 359F |
| FALCON V 3.0 | 349F |
| GAZZA 2 | 269F |
| GUNSHIP 2000 | 399F |
| KILLING CLOUD | 299F |
| MAD TV | 249F |
| MAGIC CANDLE 2 | 299F |
| MEAN STREETS | 299F |
| RBI 2 | 299F |
| RIDERS OF ROHAN | 349F |
| RULES OF ENGAGEMENT | 299F |
| SECRET WEAPONS | 349F |
| THE SEIGE | 299F |
| THUNDERJAWS | 299F |
| VAXINE | 249F |

| | |
|-----------------------------------|------|
| PC GOLD HITS (5P 1/4 ET 3P 1/2) | 149F |
| + Bruce Lee (Arts Martiaux) | |
| + World Class Leader Board (Golf) | |
| + Ace of Aces (Avion) | |
| + Infiltrator (Arcade) | |

| | |
|-----------------------------|------|
| POWER CRASH (3P 1/2) | 199F |
| + Out Run (Arcade) | |
| + Thunderblade (Arcade) | |
| + Forgotten Worlds (Arcade) | |
| + Strider (Arcade) | |
| + Last Duel (Arcade) | |

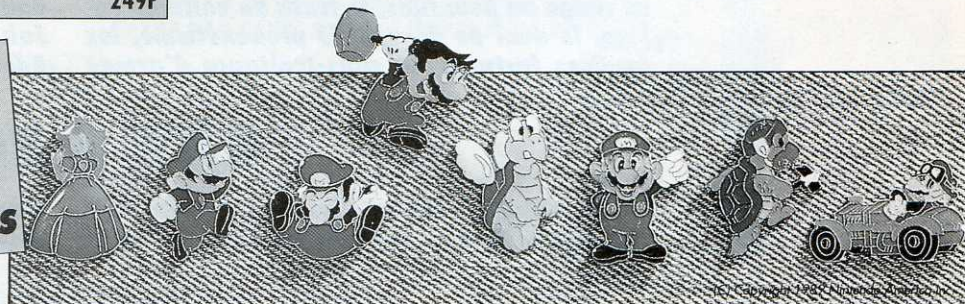
| | |
|----------------------------|-----|
| EPYX ON PC N 2 (5P 1/4) | 99F |
| + Street Sports Basketball | |
| + World Games | |
| + Impossible Mission N° 2 | |

| | |
|------------------------------|-----|
| 5 pouces 1/4 | |
| STRYX (Arcade) | 99F |
| MUDS (Sim. de Sport) | 99F |
| BLOCK OUT (Tétris 3D) | 99F |
| OPER. HARRIER (Sim. de vol) | 99F |
| WONDERLAND (Aventure) | 99F |
| LOST PATROL (Avent. Graph.) | 99F |
| MURDER (Enquêtes policières) | 99F |
| NIGHTBREED ACTION | 99F |
| MONTHY PYTHON (Plateforme) | 99F |

| | |
|------------------------------|-----|
| 3 pouces 1/2 | |
| STRYX (Arcade) | 99F |
| WONDERLAND (Aventure) | 99F |
| SNOWSTRIKE (Arcade) | 99F |
| MUDS (Sim. Sport) | 99F |
| MURDER (Enquêtes policières) | 99F |
| BLOCK OUT (Tétris 3D) | 99F |
| VOYAGEUR DU TEMPS (Avent.) | 99F |

| | | | | | |
|--------------------------|------|------------------------|------|-------------------------------|------|
| 3D CONSTRUCTION KIT | 499F | FINAL BATTLE | 249F | OPERATION STEALTH | 299F |
| 4D SPORT BOXING | 299F | GENGHIS KHAN | 399F | Opération stealth (256 coul.) | 349F |
| 4D SPORT DRIVING | 299F | GOLDEN AXE | 299F | PREHISTORIC | 269F |
| BACK TO FUTURE 3 | 249F | IMPERIUM | 299F | RICK DANGEROUS 2 | 249F |
| BANDIT KINGS | 349F | KICK OFF 2 | 299F | SILENT SERVICE 2 | 349F |
| BILLIARD SIM. | 299F | KING QUEST TRIPLE PACK | 449F | SORCERERS | 299F |
| BUDOKAN | 249F | LHX ATTACK CHOPER | 399F | SPIRIT OF EXCALIBUR | 349F |
| CHAMPION OF THE RAJ | 249F | LIFE AND DEATH 2 | 299F | SUPREMACY | 349F |
| COUNTDOWN | 299F | LINKS BOUNTIFUL | 159F | ULTIMA VI | 299F |
| CRIME WAVE | 299F | LINKS FIRESTONE | 159F | WING COMMAND. DISC 1 | 149F |
| DE LUXE PAINT 2 Français | 985F | M1 TANK PLATOON | 399F | WOLF PACK | 349F |
| ELITE + | 349F | MEGATRAVELLER 1 | 349F | WARLORD | 299F |
| F15 N2 | 349F | MIG FULCRUM 29 | 399F | | |
| F19 STEALTH FIGHTER | 385F | MURDER | 249F | | |

Collectionnez les PIN'S "Mario" !
1 PIN'S 25 F ou GRATUIT pour l'achat de 2 cartouches



ANCO : PLAYER MANAGER II



Anil Gupta et Steve Creech

Après *Tip Off*, programmé par Steve Creech, Anco pense sérieusement à développer *Player Manager II*! Anil Gupta, patron de Anco et concepteur de *Kick Off*, n'aime pas trop parler de ses futurs projets. Mais il admet du bout des lèvres que le développement de *Player Manager II* est sérieusement envisagé. Cette simulation

sportive sera très similaire à la première version sans ses défauts! Le nouveau paramètre dont devra tenir compte le joueur sera axé sur l'état psychologique des joueurs et les problèmes des calendriers chargés ou du surentraînement. La date de sortie de *Player Manager II* n'est pas encore programmée (car le jeu non plus).

3615 JOYSTICK GAGNEZ DES CADEAUX

TEAM SUZUKI : DU NOUVEAU POUR LES LENTS

Je sais très bien que, tout comme moi, vous vous êtes arraché les cheveux sur Team Suzuki. Trop dur. Trop rapide. Maniabilité infernale. Il faut croire que les programmeurs de Gremlin eux aussi avaient des ennuis avec ce soft, car un trainer disk vient juste de sortir sur Amiga et ST.

Celui-ci reprend très exactement Team Suzuki, mais vous laisse la possibilité de vous entraîner sur les circuits à une vitesse beaucoup plus lente. Quand vous réussissez à avoir un bon temps, la vitesse augmente, ainsi de suite jusqu'à revenir à la vitesse normale.

Team Suzuki Trainer Disk, Gremlin, Disponible sur ST et Amiga.

ÇA VOUS DERANGE PAS QU'ON CAUSE DES COPAINS?

Notre camarade Antoine Harmel, du célèbre magazine *Aberration 4*, a enfin franchi le pas: il vient d'avoir une petite fille nommée *Arthellaïs* (c'est le nom de la déesse des sciences, des arts et des lettres). Nous le félicitons, ainsi qu'Éléonore, l'heureuse maman. Nous lui signalons au passage que maintenant qu'il a des responsabilités, il va falloir qu'il se range un peu: finis, le trafic de voitures volées, le deal de drogue, le proxénétisme, les fausses factures, la sous-traitance d'armes

avec l'Irak, la fomentation de guerres civiles dans les pays sud-américains, les ballets bleus, l'entraînement para-militaire, et la signature des contrats pour la construction de surgénérateurs nucléaires (car c'était lui aussi). Ah, nostalgie, quand tu nous tiens. C'est vrai, c'était le bon temps. Mais maintenant que tu es papa, il faut que tu assumes. Et pendant qu'on y est, tu permets que je sois le Johnny d'Arthellaïs et qu'elle soit mon Adeline? Ah que.

RIEN A VOIR

Le 13 juillet, sur Canal Plus, il y a un Best Of des Monty Python. Interdiction formelle de le

rater sous peine de mort. Ne partez pas en vacances, s'il le faut. Non mais.



MAGIC POCKETS

preview sur **AMIGA** Editeur : Renegade



Bitmap Kid est un sale mioche, un turbulent, une galère pour parents, un agité des membres. Ce gosse, en plus d'être infernal, a une particularité magique et unique: il possède une poche sans fond. Il y balance tout ce qui traîne, mais là, par erreur, il y a fourré tous ses jouets préférés. Alors forcément, Bitmap Kid a aussitôt formé un trou à ses pieds, il a plongé dedans, et paf, le voilà dans le monde de la poche magique. Ce jeu d'arcade, de plateformes, comporte 4 niveaux: la jungle, le lac, la montagne et la grotte. Dans tous

ces lieux il faudra affronter des monstres hideux, et ramasser tous les jouets possibles. Bitmap Kid peut tirer pour créer de nouvelles plateformes, en faisant pousser les plantes, et avec une arme différente à chaque niveau. Sachant que Magic Pockets est une réalisation des Bitmap Brothers, vous vous doutez bien que les tableaux sont truffés de pièces cachées, de power-ups et de bonus. Magic Pockets, Renegade, sortie prévue à la rentrée sur Amiga, ST et PC.



PEGASUS

preview sur **AMIGA** Editeur : GREMLIN



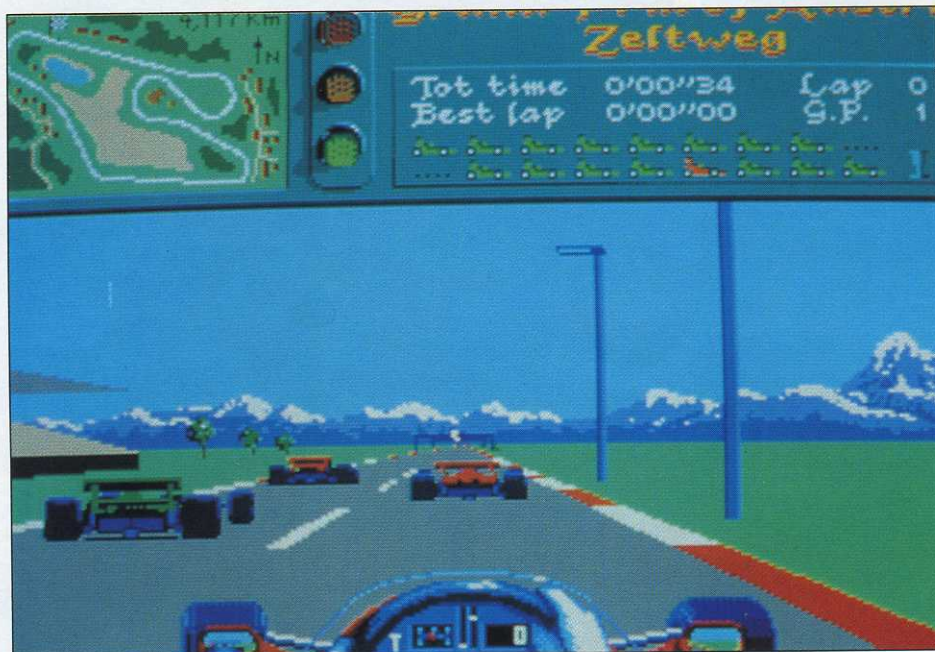
Les cinq plans de l'existence, de la vie, ont été brisés. Satan, adorateur du mal et de la désolation, a brisé le cristal magique qui détient les âmes de chaque plan. Vous êtes Percius, et à l'aide de Pegase, le cheval ailé, votre ami, vous partez dans les 5 plans parallèles pour affronter les créatures de Satan, et pour récupérer les morceaux du crystal.

Pegasus est un jeu d'arcade à scrolling différentiel horizontal. Vous dirigez Pegase, dans les airs, et Percius pour les tableaux qui se déroulent sur la terre ferme. Des vagues de monstres plus ou moins résistants, et plus ou moins gros vous foncent dessus, utilisez les armes et les power-ups que vous aurez pu ramasser. Le

jeu est divisé en 10 stages, 5 mondes différents où vous vous battez deux fois pour chacun d'eux, une fois en l'air, une fois à pied. A la fin de chaque monde, vous combattez un gardien de Satan, détenteur d'une partie du cristal.

Les animations et les scrollings du jeu sont, pour l'instant, assez rapides dans cette preview, mais espérons que les graphismes seront améliorés, car pour l'instant c'est parfois assez fouillis. Rien encore de prêt côté son, mais préparons nos oreilles aux agressions des nombreuses explosions.

Pegasus, Gremlin, sortie non déterminée, mais très prochaine. Dans pas trop longtemps.



VROOM

preview sur **ST** Editeur : Lankhor



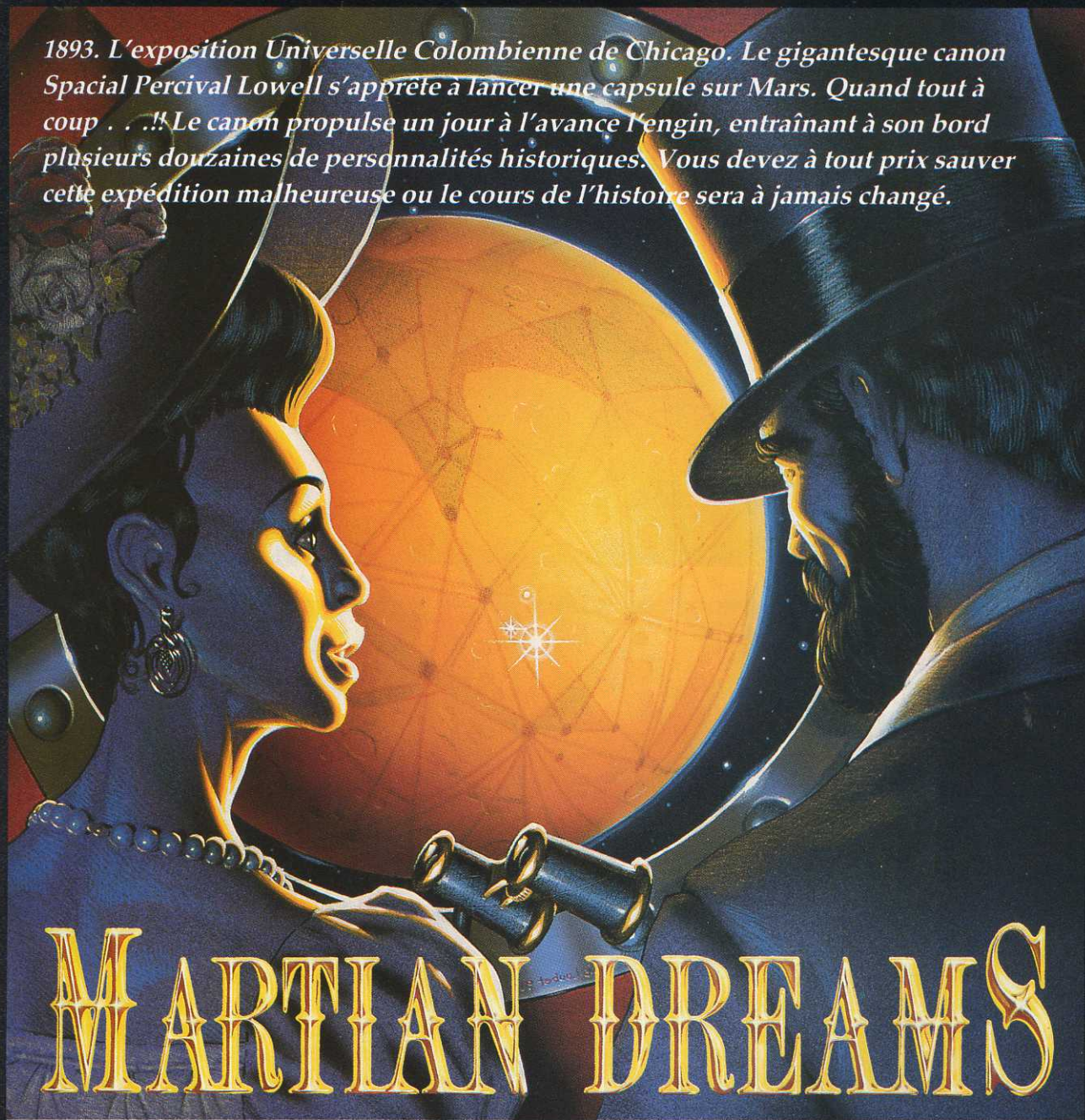
Ca va faire la Nième fois qu'on vous présente Vroom, de Lankhor, qui n'arrête pas de faire des sorties ratées! Cette fois-ci, c'est sûr, Lankhor nous promet que Vroom sort cet automne sur ST. On espère que cette sortie est la bonne car à vouloir trop bien faire, Lankhor peut rater le coche avec toutes les conséquences que comporte un tel investissement. Cela dit, les programmeurs de Vroom ont pris leur temps, mais ils l'ont utilisé à bon escient. La préversion jouable que j'ai eu entre les mains démontre le formidable potentiel ludique de cette course de voitures. Le jeu est praticable selon deux modes: arcade et compétition. Le mode arcade est réservé à ceux qui aiment l'action pure, sans se soucier du réalisme. On fonce et on gagne, point. La conduite en

cade est aisée puisque que la voiture reste parallèle aux bords de la route. Pas de différence avec les courses de voitures habituelles. En mode compétition, la voiture se comporte (presque) comme un vrai bolide! On a vraiment l'impression de tenir le volant! La moindre erreur et c'est le dérapage et la sortie de route. Ajoutez à cela l'impression de vitesse que donne l'excellente animation, la finesse des graphismes (tout en sprites!), la bonne qualité du son et vous comprendrez pourquoi la rédaction de Joystick a craqué pour Vroom. De toutes les courses de voitures, Vroom est celle qui m'a fait la meilleure impression avec Grand Prix, le futur titre de Microprose. Je veux un exemplaire de Vroom dès sa sortie! Une version Amiga est prévue.

Ultima[®]

WORLDS OF ADVENTURE 2

1893. L'exposition Universelle Colombienne de Chicago. Le gigantesque canon Spatial Percival Lowell s'apprete à lancer une capsule sur Mars. Quand tout à coup . . . !! Le canon propulse un jour à l'avance l'engin, entraînant à son bord plusieurs douzaines de personnalités historiques. Vous devez à tout prix sauver cette expédition malheureuse ou le cours de l'histoire sera à jamais changé.



MARTIAN DREAMS



Photos d'écran

Distribué
par
UBI SOFT

Disponible dans les FNAC et
les meilleurs points de ventes

 ORIGIN™

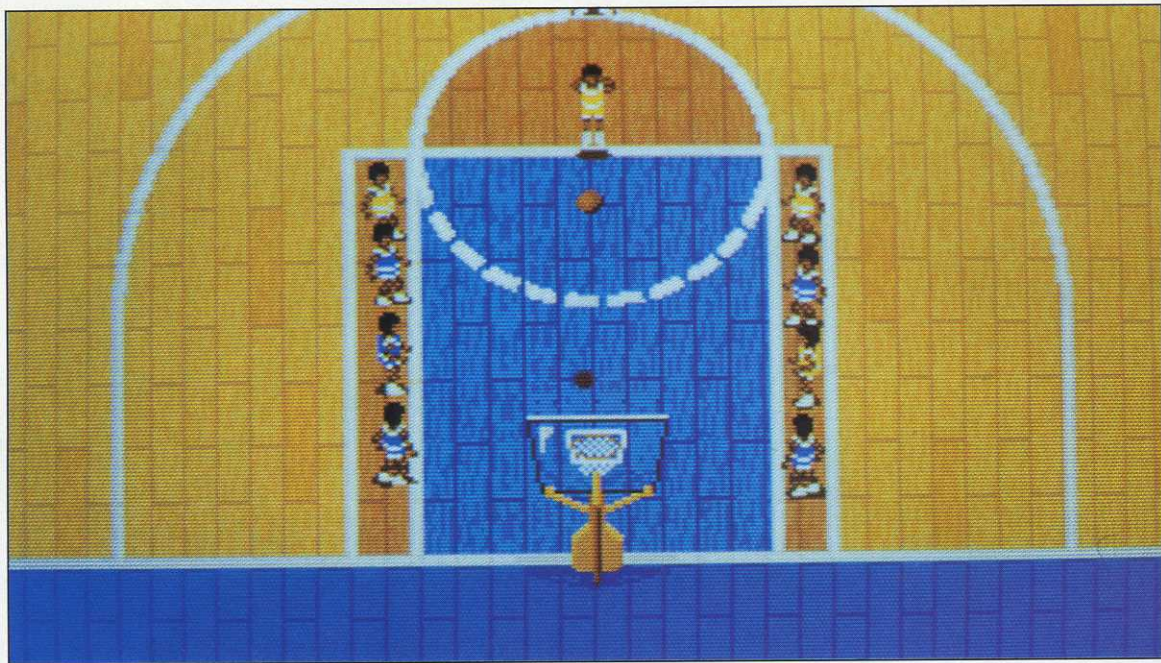
A Lord British Game



MINDSCAPE

TIP OFF

preview sur **AMIGA** Editeur : ANCO



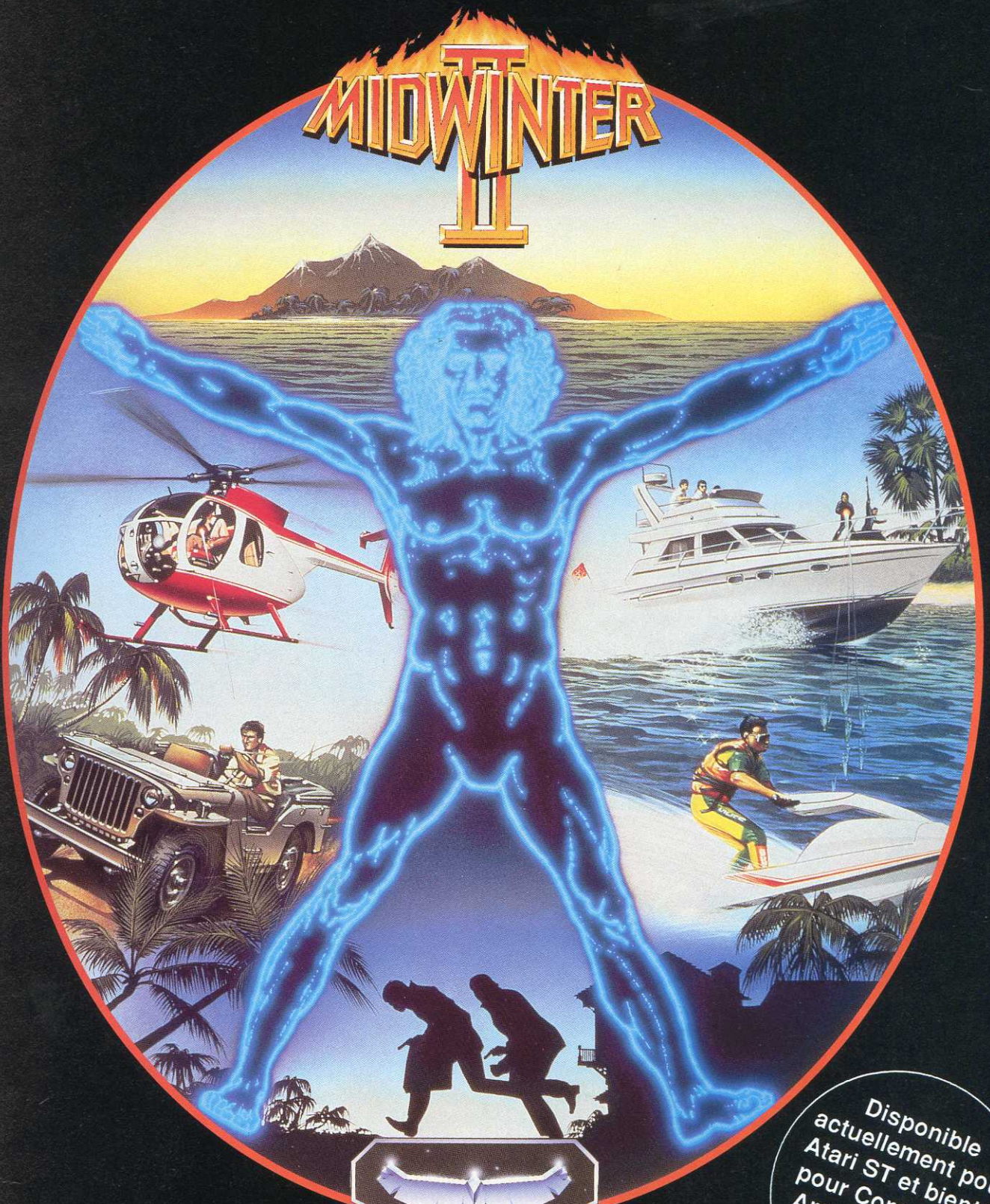
news • previews

Après avoir exploité jusqu'au dernier coup de pelle le filon Kick Off, apprêtons-nous à subir la vague des Tip Off! C'est le nom de la prochaine simulation de basketball (label Anco), programmée par Steve Creech sur Amiga. A première vue, Tip Off donne la même impression que Kick Off, c'est-à-dire des graphismes sobres et sans consistance. Mais on oublie très vite cet aspect du jeu quand on se rend compte des possibilités qu'il offre. Cela s'explique par la politique de Anco qui place en tête des priorités la jouabilité de Tip Off, ainsi que son potentiel "intérêt de jeu". Kick Off est la preuve éclatante que cette méthode est payante. Les sprites de Tip Off (les joueurs) seront plus grands que ceux de Kick Off et bénéficieront, de surcroît, d'une panoplie de mouvements encore plus sophistiqués. On retrouve le même système de jeu avec une vue aérienne et un scrolling vertical et les options jeu en solo et à deux joueurs. Vous pouvez choisir de jouer une position (vous contrôlez le même joueur en permanence) ou prendre en charge le basketteur le plus proche du ballon. Dans Tip Off, les mouvements du joueur sont beaucoup plus variés que ceux du footballeur de Kick Off. C'est pour

cette raison que l'option "Practice Skills" est un point de passage obligatoire. En outre, c'est un excellent moyen pour se familiariser avec les règles du basket. Vous pourrez pratiquer les tirs au panier, apprendre les différentes techniques de dribble, de passes, des tirs avec sauts (les smashes) et les déplacements sur le terrain tout en contrôlant les rebonds du ballon. Au départ, le programme vous propose une liste de joueurs ayant leurs propres points forts (et points faibles). Ces attributs sont, bien évidemment, paramétrables. Il y a donc possibilité de créer des attaquants purs et des défenseurs ou des polyvalents. En ce qui concerne l'intelligence des joueurs gérés par l'ordinateur (y compris les vôtres), Anco précise que le programme analysera votre façon de jouer et agira en conséquence. Bigre! Tip Off offrira également les options qui ont fait le succès de Player Manager. On retrouve les possibilités de mise au point des tactiques, les marquages, etc. Tip Off va même plus loin, le joueur pourra créer des combinaisons de passes qui seront appliquées selon leur placement sur le terrain. Sortie prévue en Novembre sur Amiga, ST.

FLAMES OF FREEDOM

TT MIDWINTER II



Disponible
actuellement pour
Atari ST et bientôt
pour Commodore
Amiga et IBM PC
& compatibles

MASTERS OF STRATEGY



UTOPIA

preview sur **AMIGA** Editeur : GREMLIN

Inspiré de Sim City, Utopia simule la colonisation d'une planète lointaine. L'objectif: hisser 90% de votre population au niveau de vie le plus élevé! Obtenir un tel taux de satisfaction n'est pas chose aisée. Les moyens pour y parvenir sont classiques. Vous choisissez un site convenable, puis, vous commencez par installer les bâtiments importants. Résidences, générateurs d'air, quelques supermarchés, des hôpitaux, les pompiers, un commissariat et un stade. Dans Sim City cela aurait suffi, dans Utopia, les habitants sont plus exigeants. On les comprend car ils colonisent une planète où des extra-terrestres vivent déjà. Le danger majeur vient d'une invasion ou d'une attaque d'aliens. Si vous êtes sans défenses, c'est l'hécatombe, le genre d'événement

qui entraîne la baisse de l'indice de satisfaction de votre population. La solution consiste à débloquer des fonds pour la recherche militaire. Ces investissements aboutissent à la construction de tanks et de bombardiers. Mais attention, le contribuable d'Utopia déteste qu'on dépense son argent dans ce secteur, alors surtout pas d'excès ! Hormis les impôts, vos revenus proviennent des exploitations minières et le commerce. La version finale prévoit dix scénarii avec dix différentes races d'aliens.

Ils auront leurs propres villes, leurs cultures et leur propre niveau d'agressivité. Afin de localiser leurs villes, vous devrez utiliser des espions. Sortie prévue en octobre sur AMIGA, ST.

Quickjoy

ENFIN "THE JOYSTICK"
POUR ETRE "THE BEST"
SUR TON MICRO



LES CLASSIQUES A LAMELLES

SV 119
QUICKJOY "JUNIOR"



SV 122 QUICKJOY 2

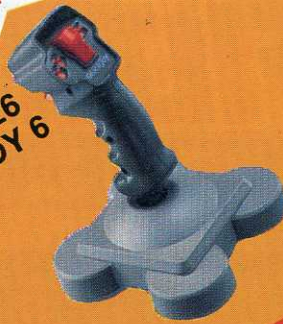


SV 130 QUICKJOY
INFRA-ROUGE



SV 128
QUICKJOY 8

"MEGABOARD"



SV 126
QUICKJOY 6



SV 125
QUICKJOY 5



SV 123 QUICKJOY 3
"SUPERCHARGER"

"SUPERBOARD"



SV 301 NI 5 NINTENDO



SV 401 SG SEGA



SV 127 QUICKJOY 7
"TOPSTAR"
AXE EN METAL
RALENTI / TIR EN RAFALE
MICRO-SWITCHES
"PRO"



SV 305 NINTENDO "PRO"

LA STAR DES MANETTES



SV 210

SV 202 JOYSTICK
MICRO-SWITCHES "PRO"
SPECIAL IBM ET
COMPATIBLES

CARTE 2 ENTREES
POUR SV 202
A FREQUENCE D'HORLOGE
REGLABLE

Audiosonic France 103-115 rue Charles Michels BP 99
93203 ST DENIS Cedex

EMBASE SUR AMORTISSEURS

IBM, NINTENDO, SEGA, AMSTRAD, ATARI, COMMODORE, THOMSON
sont des marques déposées
En vente chez votre revendeur habituel, grandes surfaces
et magasins spécialisés.

 **AudioSonic**



INFILTRATOR

preview sur **AMIGA** Editeur : Psygnosis



WJS, une des équipes de développement de Psygnosis, travaille actuellement dans le plus grand secret sur un jeu d'action/stratégie. Fort heureusement pour vous, chers lecteurs, les espions de Joystick entendent tout et voient tout, même à travers les fines craquelures d'un mur en béton! Prenez un peu de Shadow of the Beast, mélangez avec beaucoup de Killing Game Show, ajoutez une pincée de The Walker et vous avez Infiltrator (titre provisoire). Vous contrôlez une créature mécanique qui déambule dans les corridors d'un vaste complexe souterrain. Jeu de stratégie/action par excellence, Infiltrator doit déjouer tous les pièges mortels et les puzzles qui l'empêchent de progresser. Le jeu est linéaire et séquentiel c'est-à-dire qu'il faut obligatoirement déjouer les pièges présents sur une plate-forme pour accéder à la suivante. Par exemple, au début du jeu, Infiltrator doit trouver une sphère qu'il doit placer dans un récep-

tacle (sphérique). Cela a pour effet de désactiver un rayon mortel qui coupe l'accès au niveau inférieur du souterrain. Infiltrator marche saute et vole également! Pour le vol, vous devez trouver du fuel et une borne de décollage. C'est le seul moyen à votre disposition, du moins dans cette partie du souterrain, pour accéder aux niveaux supérieurs. Au cours de votre exploration, notre bipède mécanique peut récupérer une foule d'objets utiles. Le scanner, par exemple, s'introduit dans un des ordinateurs qui jalonnent votre parcours et vous dévoilent, en partie, le plan du souterrain! Armé, au départ, d'une mitrailleuse, Infiltrator peut améliorer son armement en récupérant les bonnes icônes. Techniquement, le jeu est à la hauteur des produits Psygnosis. Le décor est doté d'un scrolling différentiel et les graphismes vous crachent du 128 couleurs, simultanément à l'écran! Sortie prévue en septembre sur Amiga.

Gagnants du concours Ubisoft paru dans Joystick numéro 16

1
UN WALKMAN, CD
UN TEE SHIRT BACK TO THE FUTURE III
TAIEB Michael Paris

2
LA K7 BACK TO THE FUTURE II
MOLERO Emmanuel (Belgique)
MENACHE Fabrice
(St Germain les Corbeil)
ROBIN Guillaume
(St Pierre des Corps)
RENEUX Christelle (Angers)

3
LA K7 BACK TO THE FUTURE I
TOURSCHER Jean Jacques (Varsberg)
BONNE Patrice (St Loubes)

BALLERA Antoine (Pantin)
DEMUN William (Carqueiranne)
SANFRATELLO Fabien (Gareoul)
LLEDO Thierry (Nice)
IAFISCO Mathieu (Lanester)
THIBAUD Yannick (Cognac)
DUZER Alain (Tours)
ROUSSEAU Fabien (Messei)
DEI-CAS Laurent (Verrieres le Buisson)
GILBERT Michael (Houdain)
LE GUIQUET Godefroy (Vincennes)
Grenier Sebastien (Tarbes)
MARQUES Christophe (Fremecourt)
DELPRAT Julien (Neuilly s/Seine)
LALLEMAND Jerome
(Brieuilles s/Meuse)
LE GUEN Eric (Bezons)
Bourdais Francois (Le Raincy)
CHRISTOV Boris (Paris)

4
UN TEE SHIRT BACK TO THE FUTURE III

REGIN Nicolas (Claye Souilly)
ROCHE Cyril (Nevers)
CHANTELOT Sebastien (Cugnaux)
GONZALES David
(Montrejeau)
NOLKA Stephane (Beuvrages)

5
UN BADGE BACK TO THE FUTURE III

CURTY Jean Michel (Neuchatel)
BIANCHINI Antoine (Paris)
LEVY-FREBAULT Julien (Paris)
REBATE'T André (La Boisse)
DEL PORTO Jerome (Paris)
RALBA Xavier (Noisy le Sec)
SALOMON Malcom (Sochaux)
RAULT Loïc (Poissy)
DEPUYDT Christian (Creteil)
DEBONNE Arnaud (Le Garric)

Abonnés gagnants du numéro 18

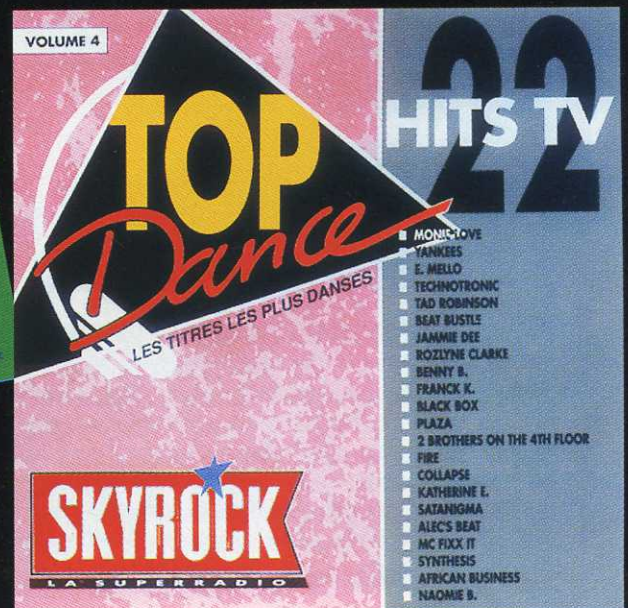
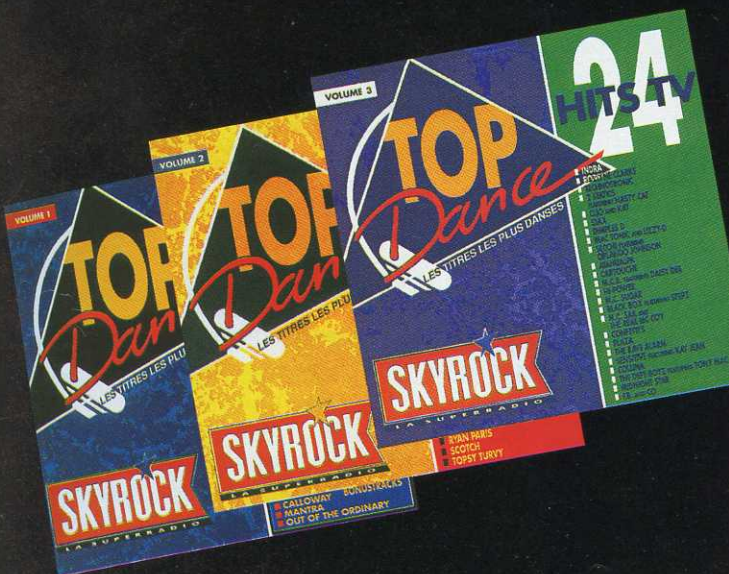
ILS ONT GAGNÉ UN JEU POUR LEUR BÉCANE

BAZOGÉ MICKAEL
RAULT ULRICH
RODRIGUEZ OLIVIER
MOUSSE FRANCOIS

CHEDEVILLE DAVID
BLANCHET STEPHANE
LAMOURETTE ALAIN
RENAUD STEPHANE

SEDIRI EDDY
LONCLE FREDERIC

L'Actualité de la Dance Music



Top Dance N°1, 2, 3 et 4



WILD WHEELS

preview sur **ST** Editeur : Ocean



Nous sommes au début du 21ème siècle, Wild wheels est un sport mondialement populaire. Il s'agit d'un jeu dont les règles s'apparentent au football: chaque tente de mettre un ballon dans les buts de l'adversaire. Les choses deviennent plus intéressantes quand on sait que les joueurs sont dans des voitures! Ils foncent avec leurs bolides et tentent de contrôler une énorme balle qu'ils poussent devant eux! Vos coéquipiers doivent

vous protéger en barrant la route aux adversaires ou... tirer sur eux. Les collisions ne manquent pas et vous avez intérêt à avoir des voitures résistantes. Vos victoires vous rapportent des crédits qui vous permettent d'acheter des voitures plus puissantes. Le jeu se joue en solo ou à deux en connectant deux Amiga! Sortie prévue cet été sous le label Ocean. Des versions ST et PC sont prévues.

GUNSHIP™ 2000

GRAND CONCOURS MICROPROSE/UBI SOFT

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

**UBI
SOFT**



QUESTIONS

- Combien de types d'hélicoptères pouvez-vous piloter dans GUNSHIP 2000?
A 5 **B** 7 **C** 9
- De combien de zones de combat disposez-vous?
A 2 **B** 3 **C** 4
- Quel est parmi tous ces simulateurs de vol celui qui n'appartient pas à MICROPROSE?
A F15 **C** F20
B F19 **D** GUNSHIP
- Quelles sont parmi ces 4 marques, celle qui n'appartient pas à MICROPROSE?
A MICROSTYLE **C** RAINBIRD
B MICROBIRD **D** MICROPROSE

QUESTIONS SUBSIDIAIRE

Combien de jeux GUNSHIP 1 furent vendus en Europe depuis sa sortie en 87 jusqu'à Décembre 90? (Tous formats confondus).

1 ER PRIX



**UN BAPTEME DE L'AIR
EN HELICOPTERE**
du 2ème au 4ème prix
 1 jeu GUNSHIP 2000
du 5ème au 20ème prix
 1 Pin's
du 21ème au 50ème
 1 Poster

BULLETIN DE PARTICIPATION à découper, à remplir et à retourner avant le 30 Septembre 1991 à: Joystick-Gunship 2000, 103 Bd Mac Donald 75019 Paris.

1 **A** **B** **C**
 2 **A** **B** **C**

3 **A** **B** **C** **D**
 4 **A** **B** **C** **D**

QUESTION SUBSIDIAIRE:

NOM..... Prenom.....

Adresse.....

Ville..... Code postal..... Age..... Type d'ordinateur.....

1) Joystick, Ubi Soft et Microprose organisent un concours se clôturant le 30 Septembre 1991 à minuit.

2) Le concours est ouvert à tout le monde, sauf les personnels de Joystick, d'Ubi Soft et de Microprose.

3) Il est doté de plusieurs prix dont la liste se trouve sur cette même page.

4) La participation à ce concours implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les photocopies et les bulletins incomplets ou raturés seront éliminés.

5) En cas d'ex-aequo, les gagnants seront tirés au sort.

CDTV : OUI MAIS...



Vendu 6990 francs, le CDTV est livré avec sa télécommande à infrarouge. Indéniablement, l'engin se veut d'un look rassurant plus proche du lecteur de CD que de l'Amiga qui en est pourtant le cerveau. Différence avec un lecteur de CD audio cependant: les disques doivent être mis dans un chargeur spécial avant d'être introduits dans le lecteur. Pour se consoler, les utilisateurs pourront toujours se répéter qu'au moins, le tiroir de chargement automatique ne risque pas de tomber en panne.

Des interfaces utilisateur optionnelles sont disponibles pour le CDTV: trackball, souris ou joystick. Commodore prévoit même d'adopter prochainement à la gamme un clavier d'ordinateur. Pour l'instant, on déplace le curseur au moyen de la télécommande équipée de flèches, de deux boutons de validation et d'un pavé numérique.

Le CDTV (Commodore Dynamic Total Vision) est la première machine grand public interactive. Le marché est-il prêt à recevoir ce nouveau don de la technologie ?

Dans son principe, le CDTV permet de visionner des images fixes ou animées accompagnées de musique et commentaires de qualité CD sur lesquelles il est possible d'agir au moyen d'un boîtier de commande, d'une souris ou d'un joystick. Concept majeur: Média Interactif. Entre nous, on sait que l'ordinateur en connaît un rayon côté interactivité mais le grand public n'est pas prêt à domestiquer le silicium. Du coup, Commodore a décidé de s'adresser au plus grand nombre avec une machine surdouée dans le domaine du media et raisonnablement interactive puisqu'architecturée autour d'un Amiga. D'un point de vue marketing, l'idée est excellente: avec le CDTV, l'ordinateur n'étant pas apparent, l'utilisateur de base a l'impression d'utiliser un engin guère plus complexe qu'un magnéscope tout en bénéficiant d'une qualité d'affichage et sonore miraculeuse. Ce miracle a été rendu possible grâce à l'énorme capacité de stockage du support utilisé (540 Mo soit 600 disquettes et des poussières).

Chaque application, stockée sur un disque compact, peut contenir un panaché de 260.000 pages de textes, 28 heures de son et des milliers d'images. Ou'on se rassure, les disques devraient être vendus à un prix avoisinant 300 francs. En effet, Commodore nous assure que la compatibilité PAL/SECAM/NTSC de l'engin lui ouvrira un

marché suffisamment vaste pour que les frais de production soient amortis. Plus fort encore, puisque ce n'est pas la place qui manque, on nous promet que tous les textes digitalisés le seront en plusieurs langues.

C'est là que le ciel commence à se couvrir: s'il est exact que les titres fonctionnent en PAL/SECAM/NTSC, le fait est qu'on observe une nette prédominance de la langue anglaise. Scénario noir: comme ce fût le cas dans la micro, les passionnés se contenteront de produits anglais et le grand public, vaguement déçu et complètement largué, retournera s'amuser avec des media non-interactifs mais bien de chez nous.

Fin en forme de refrain connu (choristes: Acorn/Archimedes, Sony/MSX, Sinclair/QL. Ténor: Apple/IGS/Lisa): le devenir du CDTV est tributaire des titres à sortir et le nombre de titres lié au nombre de machines vendues. D'ici là, Sony et Philips vont débarquer avec leur CDI et sans préjuger de la qualité du produit, il y a de quoi être inquiet. En attendant, vous pourrez toujours lire des disques CD-Audio et des CD+G appelés aussi CD Grafics, proposant un mélange de sons et d'images fixes (16 titres disponibles. Ne cherchez pas le dernier De La Soul).

Fiche Technique

Lecteur CD-ROM:
Standard type Sony ou Philips mode 1 et 2.
Lit les CD-ROM, CD-Audio et CD+G.
Capacité 540 Mo.

CD-Audio:
8 x suréchantillonné. Sortie audio 1,4 V RMS. 10K ohms.
Réponse en fréquence 4-20 KHz.
Rapport signal/bruit 102 dB.
Séparation de canal 92 dB.
Distortion harmonique 0,02% à 1 KHz.
Capacité audio maximum de 28 heures. Qualité AM.
Echantillonnage de 44 KHz à 6 KHz.
Double convertisseur D/A 16 bits avec 64 niveaux d'atténuation.

Sortie Vidéo:
1 analogique RGB Pétitel, 1 Digital RGB. Vidéo composite PAL.
Compatibilité PAL/SECAM/NTSC.

Définition:
512 lignes/fréquence verticale 50 Hz.
Mémoire Vidéo 1 Mo.



A l'arrière, on trouve 1 port série, 1 port parallèle, 1 connecteur pour lecteur Amiga, 1 connecteur clavier, 2 sorties audio, 2 prises MIDI et un connecteur souris/joystick. De plus, des slots d'extension internes permettent de rajouter une carte Genlock (incrustation vidéo), une interface SCSI ou tout autre extension à venir.

Les Titres

Développer sur CDTV coûte cher et vendre 300 francs l'équivalent de 600 disquettes de données n'est pas à la portée du premier venu, même en gâchant de la place. Et comme un morceau original coûte cher, on a souvent droit à de la musique de stock. Coup d'œil sur les premiers arrivages.

Certes, le domaine du jeu n'est pas la raison d'être du Média Interactif, d'autres engins font ça mieux que lui. L'ennui, c'est qu'il n'a pas été possible de juger l'appareil sur ses points forts. On parle d'une ency-

clopédie Groslier en français qui disposerait de milliers d'images et de sons

Titus propose deux titres: Préhistoric et Battle Storm. Mis à part la bande son, les logiciels sont comme sur Amiga.



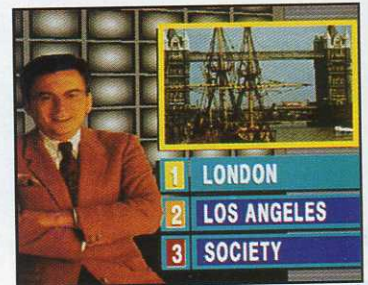


Wrath of the Demon de Ready Soft: intro supplémentaire et jolie musique mais le jeu est comme sur micro.



Livré avec le CDTV, Sim City de Maxis/Infogrames est toujours aussi génial. La musique est réussie et le graphisme un peu mieux que sur la version Amiga. On peut sauver sa partie sur la ramcard du CDTV.

news • 101



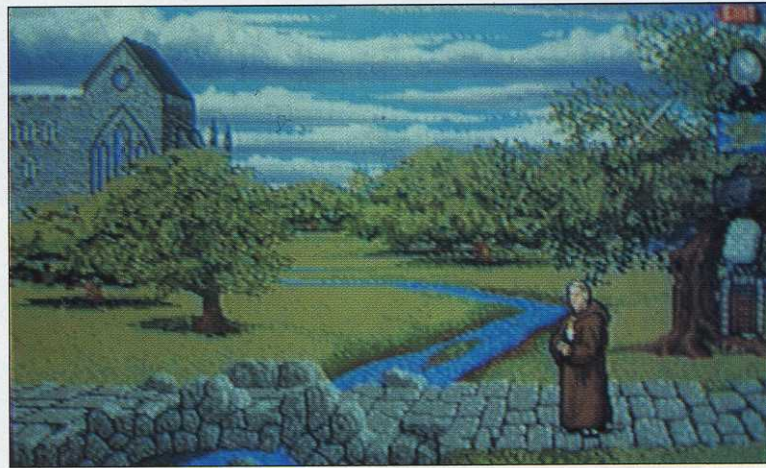
Officiellement, LTV English est livré avec le CDTV mais Jériko, l'éditeur, n'a pas été capable de nous envoyer un produit fini. D'après la démo vue lors de la présentation de la machine, c'est plein de promesses. Pourvu que ça les tienne.

Livré avec le CDTV, Ordicode de Educom est le seul produit fini, techniquement à même de rendre jaloux un fana de micro. Les photos digitalisées sont impressionnantes et la voix posant des questions sur le code de la route s'exprime en français.

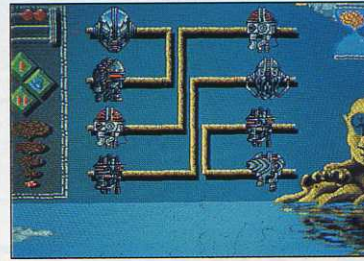
associés, on parle de banques de données concernant les plantes, fruits ou légumes, mais on ne fait qu'en parler pour le moment. A propos de parole, parlons-en: sur les huit Titres que nous avons testé, un seul parle français (Ordicode). Quant aux cinq livrés avec la machine, il nous a été possible de n'en voir que deux: Ordicode et Sim City. Pas de nouvelles de l'utilitaire de musique, du cours de langue LTV English de Jériko vu à la conférence de presse à moitié terminé (moitié superbe mais moitié quand même) ni de l'éducatif de maths.

Résumons: voilà un Amiga noir sans clavier ni drive mais équipé d'un lecteur de CD spécifique dont le choix est pour l'instant restreint mais alléchant. Faudrait voir.

Moulinex

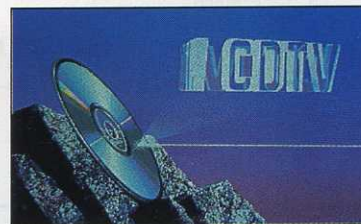
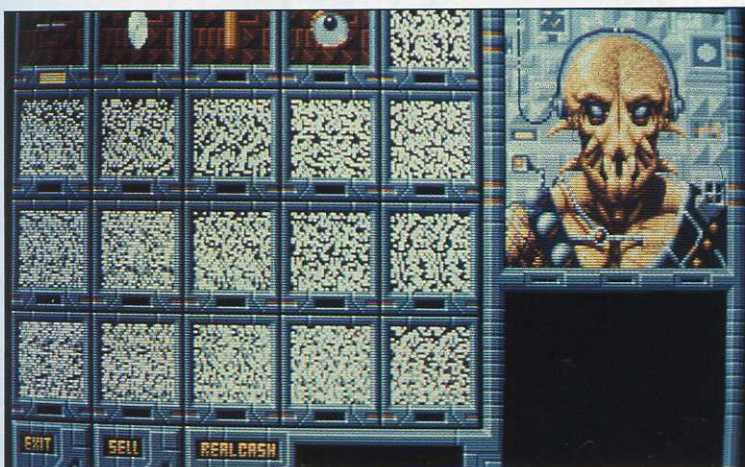


Spirit Of Excalibur de Virgin: pas vu mais annoncé.



Ces éducatifs sont ni meilleurs ni pires que ceux qu'on trouve sur Amiga. Mind Run de Créalude est amusant. Destiné à apprendre à lire aux enfants, Barney Bear (le nounours) ne parle qu'en anglais.

Falcon de Mirrosoft: pas vu mais annoncé.



Xenon 2 de Mirrosoft: pas vu mais annoncé.

COCONUT



Nouveau: Magasin à Marseille

4 bis rue du jeune Anacharsis 13001 Marseille

tel: 91 33 69 83

(Angle rue St Ferreol et rue du Jeune Anacharsis)

SUPERS PRIX D'OUVERTURE PENDANT TOUT L'ÉTÉ

MEGADRIVE



**MEGADRIVE COMPLETE
+ MICKEY
+ DICK TRACY**

1490

JOYPAD SIMPLE 290
ARCADE POWER STICK 450
ADAPTEUR 8 BITS 490
ALIMENTATION 150
CABLE PERITEL 150

PROMOS:
GATARES 290
SWORD OF SODAN 290
BATTLE GOLFER 199
DICK TRACY 290
CRACDOWN 250
DANGEROUS SEED 199
GAIN GROUND 250
SHADOW BLASTERS 290
VOLVIEV 190

NOUVEAUTES:
ABRAMS BATTLE TANK 599
ALIEN STORM NC
BONANZA BROS 425
DEVIL HUNTER 449
FASTEST RUN NC
MIDNIGHT RESISTANCE 495
PGA TOUR GOLF 475
SAINT SWORD NC
SHIKINJO CASTEL NC

SPACE INVADERS 91 499
SUPER AIRWOLF 449
SONIC NC
TWIN COBRA 449
VALIS 3 NC
VERITEX 449
WARDNER THE FOREST 449
ZERO WINGS NC

ATOMIC ROBOT KID 389
ARNOLD PALMER GOLF 475
ALTERED BEAST 375
BUSTER DOUGLAS BOXING 449
BATTLE SQUADRON 449
BASKETBALL 395
BASKET PAT RILEY 449
BATMAN NC
DARIUS+ 449
DJ BOY 375
ESWAT 375

JOHN MADDEN FOOTBALL 475
GHOSTBUSTERS 365
GOLDEN AXE NC
GOULS N GHOSTS 449
HARD DRIVIN 390
HEAVY UNIT 390
JAMES POND 475
JOE MONTANA FOOTBALL 449
KEN 375

LAKERS VS CELTICS NC
MICKEY 340
MONSTERLAIR 390
MAGICAL BOY 449
MYSTIC DEFENDER NC
MONACO GP 380
MOONWALKER 390
PHANTASY STAR 2 599
POPULOUS 445
RINGSIDE ANGEL NC
SUPER VOLLEY BALL NC
SWORD OF VERMILLION 599
SHADOW DANCER 445
STRIDER 445
SHINOBI 479
TRAMPOLINE TERROR 399
TECHNOCOP 449
THUNDERFORCE 3 449
WORLD CUP SOCCER 299
WONDERBOY 3 390
WRESTLE BOWL 399

SEGA 8 BITS

AERIAL ASSAULT 325
AFTER BURNER 325
ALEX KID IN SHINOBI WORLD 325
ALEX KID LOST STARS 295
AMERICAN BASEBALL 295
AMERICAN PRO FOOTBALL 295
ASSAULT CITY (PHASER) 295
BOMBER RAID 295
BUSTER DOUGLAS BOXING 325
CALIFORNIA GAMES 295
CHOPLIFTER 285
COLUMNS 285
CYBER SHINOBI 325
DICK TRACY 325
DOUBLE DRAGON 325
ESWAT 295
GHOSTBUSTERS 295
GOLDEN AXE 325
GOLDEN AXE WARRIOR 395
GOLFAMANIA 295
GOLVELLIUS 325
GREAT BASKETBALL 285
GREAT VOLLEYBALL 285
IMPOSSIBLE MISSION 325
JOE MONTANA FOOTBALL 345
KING QUEST 325
MICKEY MOUSE 325

MIRACLE WARRIOR 395
MOONWALKER 325
OPERATION WOLF 325
PAPERBOY 325
PHANTASY STAR 395
PROMO ALIEN SYNDROME 149
PROMO BLADE EAGLE 3D 149
PSYCHIC WORLD 325
PYCHO FOX 325
R TYPE 325
RAMBO III (PHASER) 325
RAMPAGE 295
RASTAN 295
RC GRAND PRIX 325
ROCKY 295
SHINOBI 325
SHOOTING GALLERY (PHASER) 255
SLAP SHOT (HOCKEY) 325
SPELLCASTER 325
SUPER MONACO GP 325
TENNIS ACE 325
THUNDERBLADE 295
ULTIMA IV 325
VIGILANTE 285
WONDERBOY 295
WONDERBOY II 325
WONDERBOY III 325
WORLD SOCCER 90 395
YS 285
ZILLION II 285

VENTE PAR CORRESPONDANCE

tél:

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

Je désire recevoir gratuitement le
Magazine COCONUT
Je joins 5 f en timbre pour frais de port.

Nom, prénom : _____
Adresse : _____

**Nouveau et gratuit : le Magazine Coconut
spécial consoles tout en couleurs.**

Pour le recevoir, c'est facile : renvoyez ce coupon à :
Coconut Immeuble Atalante Av Jean Mermoz 34000 Montpellier

GAMEBOY

| | |
|----------------------|-----|
| GAMEBOY | NC |
| AMPLIFICATEUR SONORE | 245 |
| LIGHTBOY | 275 |
| SACOCHÉ | 195 |
| GAMELIGHT | 150 |
| ILLUMINATOR | 140 |

| | |
|-----------------------|-----|
| PROMOS: | |
| MILKY WAY | 99 |
| WAREHOUSE MAN | 99 |
| BUBBLE GHOST | 145 |
| LOCK N CHASE (PACMAN) | 145 |
| TOWER OF DRUAGA | 145 |
| PONKOTSU TANK | 145 |
| PONTA ET HINAKO | 99 |
| GOZIRA | 99 |

| | |
|--------------------------|-----|
| NOUVEAUTES: | |
| FASTEST LAP | NC |
| WORLD CUP FOOTBALL | NC |
| RACING SOUL | NC |
| SUPER ROBOT WAR | 245 |
| R-TYPE | NC |
| WWF SUPERSTARS | 245 |
| MICKEY MOUSE 2 | NC |
| MR CHIN GOURMET PARADISE | 245 |
| EXTRA BASES BASEBALL | 295 |

| | |
|-----------------------|-----|
| ALLEYWAY | 190 |
| BUGS BUNNY | 245 |
| BUBBLE BUBBLE | 245 |
| BASKET IN YOUR FACE | 195 |
| BATMAN | 245 |
| BOULDER DASH | NC |
| CHESSMASTER | 245 |
| CASTLEVANIA | 245 |
| CHASE HQ | NC |
| DRAGON 'S LAIR | 245 |
| DRAGON TAIL | 245 |
| DOUBLE DRAGON | NC |
| DUCK TALES | NC |
| DEAD HEAT SCRAMBLES | 195 |
| DR MARIO | 245 |
| F1 RACE + QUADRUPLEUR | 290 |
| FORTRESS OF FEAR | 195 |
| GARGOYLES QUEST | 195 |

| | |
|----------------------|-----|
| GREMLINS 2 | 245 |
| GHOSTBUSTERS 2 | NC |
| GODZILLA | 245 |
| GOLF | 195 |
| KEN NORTH | 245 |
| KUNG FU MASTER | 245 |
| MERCENARY FORCE | 245 |
| MOTOCROSS MANIACS | 195 |
| NEMESIS | 245 |
| OPEARATION C | 245 |
| PAPERBOY | 245 |
| POWER RACER | 245 |
| QIX | 195 |
| ROBOCOP | NC |
| REVENGE OF THE GATOR | 195 |
| SPIDERMAN | 195 |
| SKATE OR DIE | 245 |
| SNOOPY | 245 |
| SOCCER BOY | 245 |
| SUPER MARIOLAND | 195 |
| TORTUES NINJA | 245 |
| TENNIS | 195 |
| WIZRAD AND WARRIOR | 195 |



LYNX



CONSOLE LYNX COMPLETE + 4 JEUX

990

| | |
|-------------------|-----|
| SAC DE TRANSPORT | 110 |
| MALETTE LYNX | 145 |
| BLUE LIGHTNING | 190 |
| CHIPS CHALLENGE | 190 |
| ELECTROCOP | 190 |
| GATES OF ZENDOCON | 190 |
| GAUNTLET | 190 |
| KLAX | 240 |
| MS PACMAN | 240 |
| PAPERBOY | 240 |
| RAMPAGE | 240 |
| ROAD BLASTER | 240 |
| ROBO SQUASH | 240 |
| RYGAR | 240 |
| SHANGHAI | 240 |
| SLIME WORLD | 240 |
| SUPER SKWEEK | NC |
| XENOPHOBE | 240 |
| ZARLOR MERCENARY | 240 |

GAMEGEAR

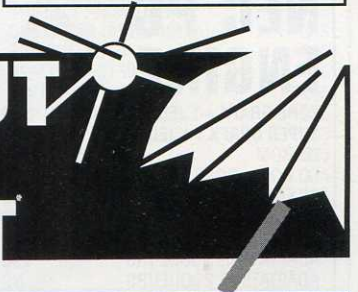
CONSOLE GAMEGEAR

NC

| | |
|------------------------|-----|
| CHASE HQ | NC |
| COLUMNS | 245 |
| DEVILISH | 245 |
| DRAGON CRYSTAL | 245 |
| G LOCK AIR BATTLE | 245 |
| GG SHINOBI | 295 |
| JUNCTION | 295 |
| KINETIC CONNECTION | NC |
| MICKEY MOUSE | 295 |
| MONACO GP | 245 |
| PENGO | NC |
| POP BREAKER | 245 |
| WORLD STADIUM BASEBALL | NC |
| PSYCHIC WORLD | 245 |
| SKWEEK | NC |
| SUPER GOLF | NC |
| WONDERBOY | 245 |
| WOODY POP | 295 |
| ZAN | 245 |



COCONUT OUVERT EN AOUT



COCONUT MARSEILLE

4 bis rue du jeune Anacharsis 13001 MARSEILLE
Tél : 91 33 69 83

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

NINTENDO NES

| | |
|-----------------------|-----|
| CONSOLE NES | 690 |
| BAYOO 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 | 2990 |
| JOYSTICK NEO-GEO | 390 |
| MEMORY CARD | 190 |
| BURNING FIGHT | NC |
| GHOST PILOT | NC |
| ASO 2 | NC |
| BASEBALL | 1490 |

| | |
|-----------------|------|
| CYBER LIP | 1290 |
| TOP PLAYER GOLF | 1590 |
| JOY JOY KID | 1490 |
| KING OF MONSTER | NC |
| LEAGUE BOWLING | 1590 |
| MAHJONG | 1790 |
| MAGICIAN LORD | 1290 |
| NAM 75 | 1490 |
| NINJA COMBAT | 1490 |
| RIDNING HERO | 1590 |
| SUPER SPY | 1490 |



1790 F
IMPRIMANTE STAR 9 aig.

AMIGA

| | | | |
|----------------------------|-----|---------------------------|-----|
| COMPILATIONS : | | HERO QUEST | 259 |
| ACTION PACK (MICROIDS) | 195 | HILL STREET BLUES | 269 |
| CHALLENGERS | 295 | INDIANAPOLIS 500 | 249 |
| COIN OP HITS II | 295 | JAHANGIR KHAN SQUASH | 279 |
| DECLIC | 295 | KICK OFF + EXTRA TIME | 149 |
| DRIVE ME CRAZY | 325 | KICK OFF 2 | 195 |
| FESTIVALIA | 295 | KILLING CLOUD | 249 |
| FIST OF FURY | 269 | LEMMINGS | 245 |
| FULL BLAST | 299 | LIFE AND DEATH | 269 |
| GUERRIERS NINJA | 295 | LORD OF CHAOS | 269 |
| HOLLYWOOD COLLECTION | 245 | LOTUS TURBO ESPRIT | 245 |
| LE MONDE DES MERVEILLES | 249 | M1 TANK PLATOON | 295 |
| LES ASTUCIEUX | 325 | MAUPITI ISLAND | 269 |
| LES JUSTICIERS II | 295 | MERCHANT COLONY | 295 |
| MONSTER PACK | 245 | METAL MASTER | 245 |
| NRJ II | 295 | METAL MUTANT | 245 |
| PLANETE AVENTURE | 295 | MIDWINTER | 279 |
| PRO SPORT CHALLENGE | 225 | MIDWINTER II | 295 |
| SIM CITY + POPULOUS | 295 | MOON BASE | 395 |
| THE RAIDERS (SILMARILS) | 245 | MOONSHINE RACERS | 245 |
| 3D CONSTRUCTION KIT | 395 | OPERATION STEALTH+CD | 295 |
| AFRICA KORPS | 295 | PGA TOUR GOLF | 245 |
| AMOS THE CREATOR (VF) | 495 | POWERMONGER | 295 |
| ARMOUR-GEDDON | 249 | PREDATOR 2 | 269 |
| BARD'S TALE III | 245 | PRINCE OF PERSIA | 245 |
| BAT | 295 | QUEST FOR GLORY 2 | 345 |
| BETRAYAL | 245 | RAILROAD TYCOON | 349 |
| BLUE MAX | 295 | RICK DANGEROUS II | 245 |
| BRAT | 269 | ROBOCOP II | 245 |
| CADAVER | 245 | S.W.I.V | 245 |
| CAPTIVE | 245 | SEARCH FOR THE KING | 259 |
| CENTURION DEFENDER OF ROME | 245 | SECRET OF MONKEY ISLAND F | 295 |
| CHAMPION OF RAJ | 269 | SHADOW DANCER | 245 |
| CHAOS STRIKE BACK | 249 | SIERRA VALUE PACK | 445 |
| CHESSCHAMPION 2175 | | SIM CITY TERRAIN EDITOR | 149 |
| CHUCK ROCK | 269 | SKI OR DIE | 225 |
| COHORT FIGHTING FOR ROME | 325 | SPEEDBALL II | 245 |
| DAS BOOT | 295 | STELLAR 7 | 345 |
| DELUXE PAINT 3 | 745 | SUPER CARS 2 | 245 |
| DINOWARS | 269 | SUPER MONACO GP | 245 |
| DUNGEON MASTER | 295 | SUPREMACY | 269 |
| ELVIRA | 295 | REAM SUZUKI | 245 |
| ESCAPE FROM COLDITZ | 245 | THE IMMORTAL | 245 |
| EXPLORA III | 295 | THE TELLER | 249 |
| EYE OF THE BEHOLDER | 325 | TOKI | 245 |
| F15 STRIKE EAGLE II | 295 | TORTUES NINJA | 245 |
| F19 STEALTH | 285 | TOYOTA CELICA | 249 |
| F29 RETALIATOR | 249 | TURRICAN 2 | 245 |
| FALCON | 325 | TV SPORTS BASKET | 295 |
| FALCON MISSION 2 | 225 | U.M.S.2 | 295 |
| FINAL WHISTLE | 149 | ULTIMA V | 325 |
| FLIGHT SIMULATEUR 2 | 375 | UNREAL | 295 |
| GETTYBURG | 345 | WARZONE | 245 |
| GO | 269 | WINGS (512K/1MEG) | 295 |
| GODS | 249 | WINNING TACTICS | 295 |
| GOLDEN AXE | 245 | WINNING TEAM | 295 |
| GRAND PRIX 500 CC 2 | 239 | WOLFPACK (1 MEG) | 269 |
| GREAT COURTS II | 295 | WONDERLAND | 269 |
| GUNBOAT | 245 | WRATH OF THE DEMON | 345 |
| HARD DRIVING II | 245 | | |
| HARPOON (1 MEG) | 295 | | |

MATERIEL

| | | | |
|------------------------|------|---------------------------|-------------|
| ATARI | | COMPATIBLE IBM | |
| LECTEUR EXTERNE 3"5 DF | 790 | AT 286 12 MHZ | |
| SOURIS | 290 | 1 MEGA RAM | |
| CABLE PERITEL | 150 | LECTEUR 5"1/4 1.2 MA | |
| AMIGA | | DISQUE DUR 40 MA | |
| AMIGA 500 | 2790 | ECRAN COULEUR | |
| AMIGA 500 + 512 KO | 2990 | MULTISYNC. VGA HR | |
| CABLE PERITEL | 150 | L'ENSEMBLE | 9990 |
| EXTENSION 512 KO | 390 | JOYSTICKS | |
| LECTEUR EXTERNE 3"5 | 790 | MICRO BLASTER | 130 |
| SOURIS | 290 | EUROMAX ZIPSTIK | 179 |
| IMPRIMANTES | | EUROMAX ZIPSTIK AUTOFIRE | 195 |
| STAR 9 AIG. 180 CPS | 1790 | FAST FIRE TURBO | 180 |
| STAR 24 AIG. 200 CPS | 2790 | JOYSTICK STINGRAY | 195 |
| RUBAN STAR LC10/LC20 | 49 | KONIX SPEEDKING | 99 |
| RUBAN STAR LC24 | 79 | KONIX SPEEDKING AUTOFIRE | 149 |
| SUPPORT IMPRIMANTE | 249 | FAST JOYSTICK PC | 195 |
| CABLE // CENTRONICS | 150 | CARTE JOYSTICK XT / AT | 140 |
| | | DISQUETTES VIERGES | |
| | | 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

Veillez préciser le format des disquettes (3"5' ou 5"25)

| | | | |
|-------------------------|------|---------------------------|-----|
| COMPILATIONS: | | INDIANAPOLIS 500 | 269 |
| ARCADE SMASH HITS | 245 | JET FIGHTER II (DUAL) | 369 |
| ASPHALT HURLANT | 325 | KICK OFF II (EGA /VGA) | 249 |
| CHALLENGERS | 295 | KING QUEST V VGA | 445 |
| DECLIC | 295 | KNIGHTS OF THE SKY | 350 |
| DRIVE ME CRAZY | 345 | LEMMINGS (DUAL) | 295 |
| LES BATTANTS | 325 | LHX ATTACK CHOPPER (DUAL) | 325 |
| NRJ II | 295 | LINKS BOUNTIFULL | 149 |
| PRO SPORT CHALLENGE | 245 | LINKS FIRESTONE | 149 |
| SIM CITY + POPULOUS | 295 | LINKS GOLF | 395 |
| THE RAIDERS (SILMARILS) | 245 | LORD OF THE RINGS | 325 |
| 3D CONSTRUCTION KIT | 395 | M1 TANK PLATOON | 450 |
| 4D SPORT BOXING | 299 | MANCHESTER UNITED | 269 |
| 4D SPORT DRIVING (DUAL) | 295 | METAL MUTANT | 269 |
| BARD'S TALE III | 295 | MIDWINTER | 345 |
| BAT VGA | 295 | MIGHTY BOMB JACK | 269 |
| BETRAYAL | 345 | NAM 1965/1975 | 269 |
| BIG BUSINESS | 269 | OP. STEALTH (256 COUL.) | 345 |
| BLUE MAX | 295 | PLANETE AVENTURE CGA | 325 |
| CARTE AD LIB | 1290 | PLANETE AVENTURE EGA | 325 |
| CARTE SOUND BLASTER | 1790 | PREDATOR 2 | 269 |
| CHAMPION OF RAJ | 269 | PRINCE OF PERSIA (DUAL) | 295 |
| CHESSMASTER 2100 (DUAL) | 295 | RAILROAD TYCOON | 345 |
| DAS BOOT | 299 | RED BARON EGA (DUAL) | 450 |
| DEATH KNIGHTS OF KRYNN | 325 | RED BARON VGA AT (DUAL) | 450 |
| DINOWARS | 269 | SCENERY TEST DRIVE III | 99 |
| EAGLES RIDER (DUAL) | 245 | SECRET OF MONKEY ISLAND F | 295 |
| ELITE PLUS | 345 | SILENT SERVICE II | 345 |
| ELVIRA | 345 | SIM CITY ARCHITECT 1 | 195 |
| EYE OF THE BEHOLDER | 295 | SIM CITY ARCHITECT 2 | 195 |
| F19 STEALTH FIGHTER | 385 | SIM EARTH (ANGLAIS) DUAL | 345 |
| F29 RETALIATOR (DUAL) | 295 | SIM EARTH FRA | 395 |
| FINAL CONFLICT | 269 | SPACE QUEST IV VGA | 445 |
| FLIGHT DESIGNER (DUAL) | 325 | TEST DRIVE III | 295 |
| FLIGHT SCENERY(UNITE) | 250 | TORTUES NINJA | 295 |
| FLIGHT SIMULATEUR ATP | 395 | TV SPORT BASKET | 345 |
| FLIGHT SIMULATEUR IV | 450 | ULTIMA VI | 325 |
| GO | 269 | WING COMMANDER AT | 345 |
| GRAND PRIX 500 CC2 | 245 | WING COMMANDER AT MISSION | 149 |
| GUNSHIP 2000 | 395 | WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER | 269 |
| HILL STREET BLUES | 269 | | |

BON DE COMMANDE

COLISSIMO EXPRESS

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 : +20F

* 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

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

Uniquement en France Métropolitaine

CES DE CHICAGO

Le Consumer Electronic Show (CES) de Chicago est certainement l'événement mondial le plus important dans le domaine de l'électronique. La partie jeux vidéo n'est qu'une petite partie de cette grande fête. Pour nous journalistes de la presse micro, les shows de ce genre sont d'excellents moyens de voir, non seulement les nouveautés, mais également l'état de santé du marché américain.

Le tableau est simple: la console est reine avec, comme chef de file, le géant Nintendo (30 millions de NES vendus) et loin derrière la Sega Genesis (appelée Megadrive en Europe, 1 million à la fin de cette année). Je ne

parle pas de la NEC ou de la NEO GEO, ils sont, pour ainsi dire, inexistant! Côté console portable, l'avance de Nintendo est telle (12 millions de Gameboy vendus) qu'on voit mal qui pourrait venir lui chatouiller, ne serait-ce que les chevilles. Les autres, c'est-à-dire, la Gamegear, la Lynx et la Turboexpress sont encore en dessous du million. Et la micro dans tout cela? Je rassure les partisans de l'ordinateur, la micro est toujours très présente et n'a pas faibli d'un iota depuis les trois dernières années. Evidemment, le PC domine incontestablement dans sa catégorie. On estime qu'il y a 20 mil-

lions de Pc et compatibles dans les chaumières américaines. L'Amiga est loin derrière avec environ 300 000 ou 400 000 unités. C'est suffisant pour inciter les éditeurs à développer sur Amiga. Pour les professionnels, l'avenir de la micro, c'est le CD-Rom. Certains éditeurs tels que Sierra possèdent déjà quelques titres CD-Rom mais les ventes sont encore très timides (4000 pièces). La baisse du prix

contré Sam Tramiel qui m'a annoncé que la fameuse console Panther n'était pas présentée au CES. Pas étonnant, car j'apprendrai plus tard que le projet Panther a été abandonné. Mais Atari nous réserve, paraît-il, des surprises! Une ligne de produits portant des noms d'oiseaux (Falcon, Condor, etc.) sont en préparation. On connaît déjà les résultats pour la Lynx et la Panther, on attend de voir le reste.

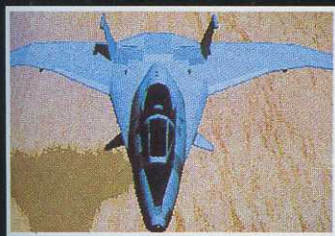
Commodore, de son côté, a mis l'accent sur le CDTV et l'Amiga, sans plus. IBM était également là, mais les produits étaient exclusivement destinés aux professionnels. Phillips nous a enfin présenté le CDI nommé Magnavox aux USA. La



du lecteur CD-Rom (qui avoisinerait les 1200 francs) devrait donner un sérieux coup de pouce au nouveau support qu'est le CD. Les éditeurs, eux, se frottent les mains car le piratage sur CD sera pratiquement inexistant. Ils ont, de ce fait, tout intérêt à pousser la micro vers le CD-Rom, en développant, dès le début, des produits de haute qualité sur CD. Tiens, en parlant de machines, tous les grandes marques étaient présentes au CES à l'exception d'Atari! Bien sûr, la bande à Tramiel était là, dans une suite d'un grand hôtel où étaient présentés les nouveaux jeux Lynx. J'ai même ren-

contré Sam Tramiel qui m'a annoncé que la fameuse console Panther n'était pas présentée au CES. Pas étonnant, car j'apprendrai plus tard que le projet Panther a été abandonné. Mais Atari nous réserve, paraît-il, des surprises! Une ligne de produits portant des noms d'oiseaux (Falcon, Condor, etc.) sont en préparation. On connaît déjà les résultats pour la Lynx et la Panther, on attend de voir le reste. Commodore, de son côté, a mis l'accent sur le CDTV et l'Amiga, sans plus. IBM était également là, mais les produits étaient exclusivement destinés aux professionnels. Phillips nous a enfin présenté le CDI nommé Magnavox aux USA. La machine sort en octobre aux USA, en novembre au Japon et six mois plus tard en Europe! Son prix: moins de 6000 francs! Côté jeux sur micro, c'est avec plaisir qu'on constate que la qualité des produits sont, en général, d'un très bon niveau. La puissance des PC et le fait que le public américain s'équipe de mieux en mieux (achats de disques durs, cartes sonores etc.) donne aux éditeurs la possibilité de produire des jeux époustouffants! D'ailleurs il vous suffit de lire le reportage qui suit pour vous en rendre compte. Remplissez-vous les yeux!

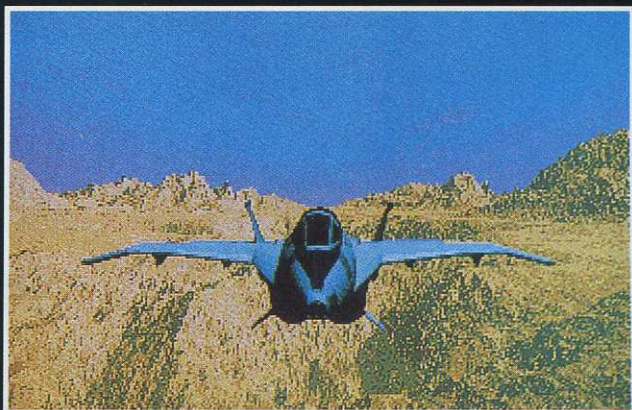
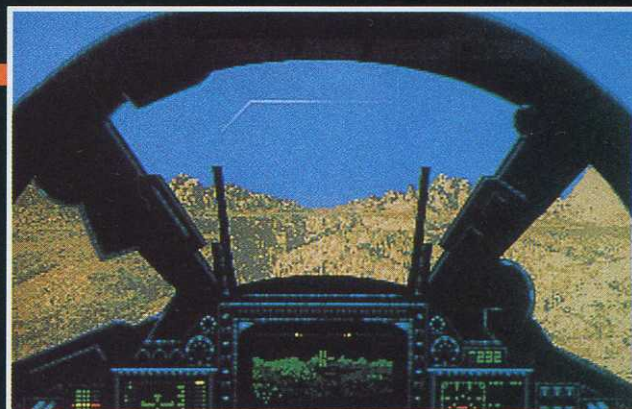
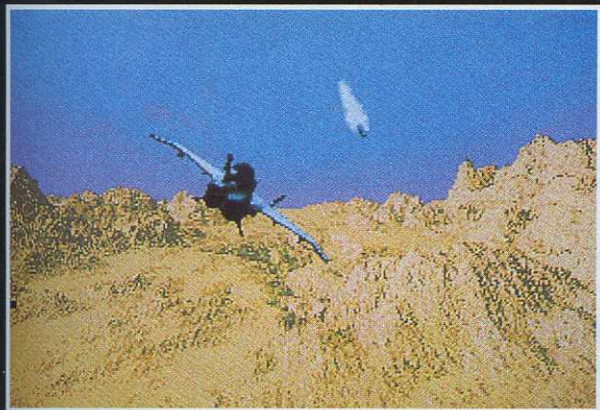
PSYGNOSIS



THE FRACTAL ENGINE

Je dois l'avouer, quand j'ai vu que *Psygnosis* avait un stand au CES de Chicago, j'étais certain qu'on n'y verrait que des titres déjà connus pour nous, européens. Pensant qu'il y avait peut-être des conversions sur consoles à se mettre sous la dent, Alain décide d'y aller seul. Une demi-heure plus tard, Alain me rejoint, les yeux exorbités, en me demandant comment il s'appelait, où il habitait et si les oiseaux se cachaient vraiment pour mourir! Quand je le vois dans cet état, je sais qu'il vient de voir un jeu dément! Mais avant qu'il m'explique quoi que ce soit, il faut qu'il puisse me dire quelque chose de cohérent! En géné-

ral, je lui récite le mode d'emploi de *Super Mario Bros 4*, ça le calme relativement très vite! Il me recommande aussitôt d'aller jeter un œil chez *Psygnosis*. Une fois sur place, je vois ce qui a mis Alain dans tous ses états. Il s'agit d'un jeu sur CDTV: *Fractal Engine*! Imaginez un jeu presque entièrement digitalisé où un jet vole à basse altitude avec sous ses ailes le défilement d'un terrain généré en fractales. L'animation, les bruitages et la qualité des graphismes sont à tomber par terre. On a l'impression d'avoir un film sous les yeux! Des caméras permettent de suivre l'action de n'importe quel point de vue de votre choix. Les missiles sont même pourvus d'une caméra qui permet de voir à l'avant ou à l'arrière de son fuselage! La version présentée au CES est une démo non jouable mais le responsable de *Psygnosis* m'affirme que les images qu'on voit seront celles de la version finale. Malheureusement ce jeu d'action spécialement développé pour le CDTV ne sera disponible que dans un an!



**PRE
VIEW**



SIERRA

CONQUEST OF THE LONGBOW : THE LEGEND OF ROBIN HOOD



Christy Marx, auteur de Conquest of Camelot, s'est inspirée d'une autre légende anglo-saxonne pour sa prochaine aventure, celle de Robin des Bois. L'histoire retrace, dans les grandes lignes, les aventures d'un jeune seigneur saxon, Robin. C'est l'époque où les normands sont les maîtres de l'Angleterre et Jean sans Terre régent les affaires pendant que son frère, Richard Coeur de Lion, part en Croisade. Hélas, Richard tombe aux mains d'un

seigneur avide d'or qui demande à l'Angleterre une forte rançon contre la libération de Richard. Jean y voit une occasion d'occuper le trône en permanence et de devenir roi ! Plusieurs seigneurs suivent Jean, Robin prend la défense de Richard et se fait destituer de tous ses biens. Robin se réfugie dans la forêt de Sherwood et jure de remettre Richard sur le trône. Déclaré hors-la-loi, Robin devient un bandit au grand cœur qui dépouille les riches pour nourrir les pauvres. Jean ordonne au Sheriff de

Nottingham de capturer l'homme en vert. Ainsi commencent les aventures de Robin des Bois. Les graphismes et l'animation de Robin Hood ont été reproduits à partir des mouvements effectués par des acteurs filmés. Le jeu sortira (sur PC) en même temps que le film de Kevin Costner, Robin Hood: Prince des voleurs (cet automne).



FUTUR HITS

LEISURE SUIT LARRY 5

Larry, l'anti-héros, le dragueur fou, revient dans une aventure encore plus sexy que les précédentes ! Leisure Suit Larry 5 : Passionnante Patti Does a little Undercover Work met en scène Larry et Patti, l'alter ego féminin de Larry. Le joueur peut jouer les deux rôles en même temps. En fait, Larry et Patti vont vous faire vivre deux aventures dans la même histoire! Cer-



Leisure Suit Larry 5



Leisure Suit Larry 5

taines séquences sont plus osées que celles des précédents épisodes! Sortie prévue cette automne sur PC.

POLICE QUEST III

La série des Police Quest continue avec Police Quest 3 : The Kindred. Cette histoire née sous la plume de l'ex-policier Jim Walls met en vedette un détective nommé Sonny Bonds. Ce dernier doit enquêter sur des meurtres atroces faisant partie de rituels mystérieux.

A l'instar de Robin Hood, Police Quest 3 utilise des graphismes animés retravaillés à partir d'un film réalisé avec des acteurs! Les procédures de police présentes dans le jeu sont authentiques. Sortie prévue cet automne sur PC.



Police quest III



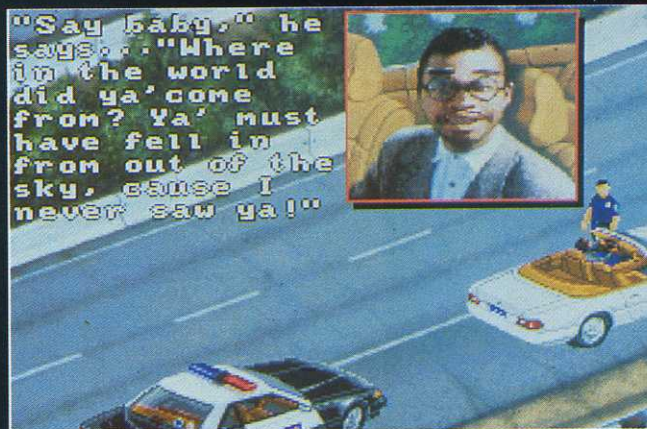
Nova 9

NOVA 9

Voilà qui va faire plaisir à ceux qui ont apprécié Stellar 7, ce jeu d'action en 3D où le joueur voyage de planète en planète pour détruire les forces qui les occupent. Nova 9, la suite, vous replace dans un contexte similaire avec des armes encore plus performantes et des ennemis plus dangereux et plus spectaculaires. De l'action et de la stratégie à gogo! Sortie prévue cet été/automne sur PC sous le label Sierra/Dynamix.



Nova 9



Police quest III

PREVIEW

LES AUTRES TITRES A VENIR...



Leisure Suit Larry-SCI

Willie Beamish est un jeu d'aventure très humoristique conçu pour plaire aussi bien aux enfants qu'aux adultes. Willie est un petit garçon qui tente par tous les moyens d'échapper à l'autorité des adultes. Gags et rires sont au rendez-vous ! Willie Beamish est un véritable petit dessin animé interactif qui sortira sur PC cet été/automne. Mixed-Up Fairy Tales est un jeu éducatif où les enfants (et les adultes) vivent plusieurs aventures féeriques. Un petit personnage nommé Bookwurm aidera le joueur dans ses explorations du monde de Mixed-Up Fairy Tales. Sortie prévue cet automne sur PC. Castle of Dr. Brain est un jeu d'aventure éducatif qui initie les joueurs en culottes



Willie Beamish

courtes à l'analyse des puzzles et leur résolution. Le but du jeu est de devenir l'assistant du Dr. Brain, un savant cloîtré dans son laboratoire! Toute l'aventure gravite autour de l'exploration du château de Dr. Brain. Sortie prévue cet automne sur PC. Eco Quest : The Search for the Cetus sensibilise les joueurs aux problèmes écologiques, à travers un jeu d'aventure. Sortie prévue cet été/automne sur PC. Les jeux suivants sont des hits dont les graphismes, l'animation et le son ont été retravaillés



Castle of Dr. Brain

afin de leur donner un "look" similaire aux dernières productions Sierra (VGA, son Ad-lib, roland etc.): Leisure Larry I et Space Quest 1. A noter également la sortie de Hoyle's Book of Games III, une compilation de jeux de société. Sortie prévue cet été/automne.



Eco Quest 1



Hoyle's III



Mixed-up Fairytales



BRODERBUND



America's past



treehouse IBM

Cinq nouveaux titres chez l'éditeur de Prince of Persia. Dans la série Where in the World is Carmen San Diego, America's Past vous propose de mener l'enquête à travers le temps et le passé des USA. Sortie sur PC en juin.



Playmaker football

Treehouse n'est rien d'autre qu'un jeu éducatif pour enfants. Date de sortie inconnue (PC). Patton, un wargame, est la dernière création de Chris Crawford, l'auteur de Balance of Power. Sortie prévue sur Mac et PC cet automne. Playmaker Football est un nouveau titre à rajouter

à la longue liste des simulations de football américain. Sortie en août sur PC. Pour finir, la série des Ancient Art of War s'enrichit d'un nouveau scénario : Ancient Art of War in the Skies ! Le jeu est axé sur la Première Guerre mondiale. Sortie prévue en automne sur PC.



Ancien Art of War in the skies



Patton Mac

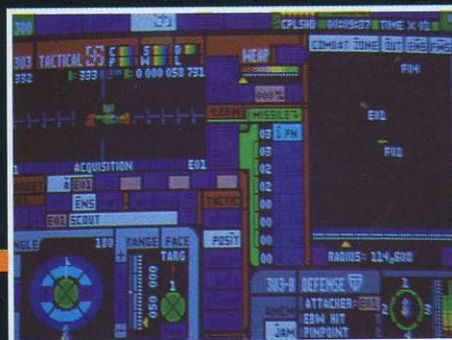
**PRE
VIEW**



MINDCRAFT



The Rules of Engagement



Deux nouveaux titres seulement chez Mindcraft: **Magic Candle II** et **The Rules of engagement**. Le premier est un jeu de rôle qui prolonge les aventures des héros de **Magic Candle I**. Après avoir vaincu le démon Drax et sauver le royaume de Deruvia, vous devez reprendre le chemin de l'aventure afin de vaincre d'autres Forces du Mal. Cette fois-ci, il s'agit de neutraliser le pouvoir des bougies noires. Sortie en Juin sur PC. Une version Amiga est prévue. **The rules of Engagement** est un combat spatial, en temps réel, essentiellement stratégique. Peu de choses à dire sur ce produit, à part le fait qu'il est destiné aux amateurs de jeux casse-têtes. Déjà disponible sur PC et Amiga.

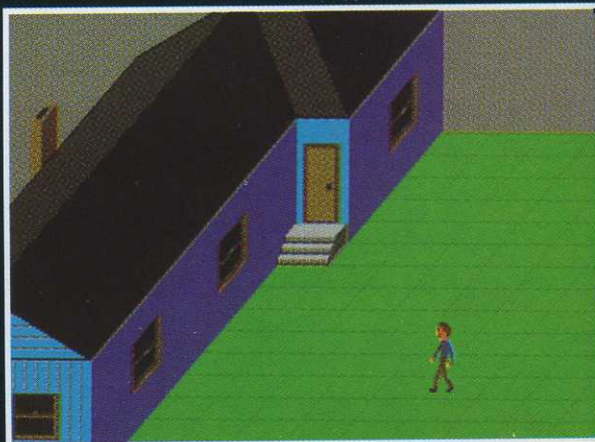
Magic Candle II



MAXIS SIMANT



La série des Sim semble être un filon inépuisable pour les programmeurs de Maxis et ils le prouvent! Après **SimCity** et **SimEarth**, on va pouvoir faire "mumuse" avec **SimAnt**! Choisissez un endroit idéal dans votre jardin, capturez quelques fourmis et vous voilà transformé en "formiculteur". Le but du jeu? Faire prospérer vos insectes chéris et veiller à ce qu'il ne manquent de rien. Gare aux attaques des araignées et des fourmis ennemies! Quand tout est calme, il vous reste encore le plaisir d'observer la vie de vos protégées à l'intérieur du nid. Sortie prévue sur PC, Amiga et ST en août.



KONAMI

Sécialisé dans l'édition de jeux pour consoles, Konami se tourne maintenant vers la micro! Honneur aux gros titres, on commence par Teenage Mutant Ninja Turtles : The Arcade Game, inspiré du coin-op. Dans ce jeu d'action, le joueur choisit une des Ninja Turtles et doit se battre à travers sept niveaux férocement gardés par les hommes du clan Shredder's Foot. But du jeu: sauver une amie nommée April O'Neil. Jouable à deux, Ninja Turtles : The Ar-



Top Gun

Ninja Turtles

cade Game sera disponible en novembre sur PC et Amiga. Champions est un jeu de rôle dans lequel vous êtes un super-héros ! Le jeu met l'accent sur des séquences de combat sophistiquées et la richesse

des rapports entre les personnages. Sortie prévue en septembre sur PC et Amiga. Mission Impossible, un jeu de rôle/action, inspiré de la célèbre série télévisé, vous fait vivre de A à Z le déroulement d'une mission d'espionnage de haut niveau! Gadgets d'espion,

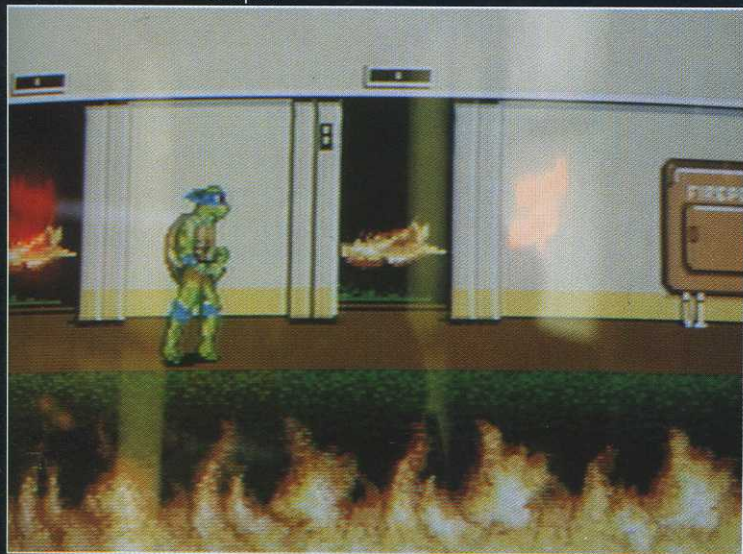
déguisements, ruses, bref, tout y est ! Sortie prévue en septembre sur PC. Le titre suivant, Top Gun, est une simulation de vol. Plusieurs missions, à bord d'un F-14 ou d'un F-18, vous sont proposées. Votre principal adversaire dans les duels aériens est le Mig 23. Sortie prévue en octobre sur PC.



Champion PC



Mission Impossible



Ninja turtles

**PRE
VIEW**



NEW WORLD COMPUTING

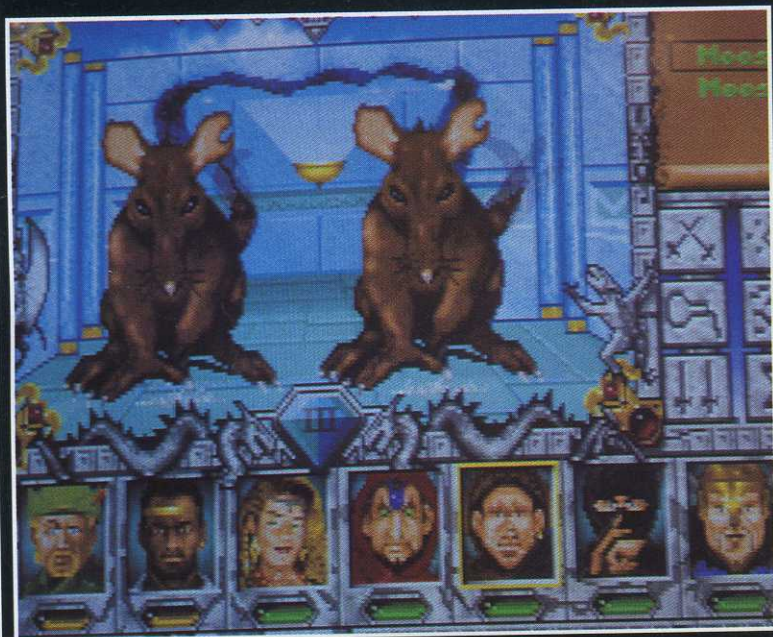
PLANET'S EDGE

Planet's Edge est un mélange de jeu de rôle et de simulation de combats spatiaux. Dans un futur très lointain, un événement inexplicable cause la disparition de la planète Terre! Explication: La Terre n'est plus dans le même continuum spatio-temporel.

Votre groupe d'aventuriers, basé sur la lune, doit trouver les causes de ce cataclysme et ramener la Terre dans sa propre dimension temporelle. Explorations de systèmes solaires, planètes habitées par d'étranges créatures intelligentes, combats, bref, une vraie saga galactique vous attend! Sortie prévue en juin sur PC.



MIGHT AND MAGIC III



Might and Magic : Isle of Terra, le troisième du nom vous invite à guider un groupe d'aventuriers à travers le monde de Terra. Ce voyage vous mènera dans de sombres et humides donjons parcourus par des corridors poussiéreux. Vous braveriez les vents glacés des plus hauts sommets de Terra et dormirez sur les plages chaudes des îles mystérieuses de la Grande Mer. Votre route croisera des centaines de créatures hostiles ou amicales. Des villes, des châteaux et des villages vous accueillent. Et finalement, vous rencontrerez une vieille connaissance, le mage Corak qui vous guidera peut-être vers l'origine du Mal qui hante la région. Un jeu de rôle, à la Dungeon Master, qui fera certainement craquer les amateurs. Sortie prévue en Juin sur PC.

NEW
WORLD
COMPUTING™

READYSOFT

SSI



Space Ace : Borf's Revenge

Readysoft persiste et signe dans le jeu d'action réalisé à la manière d'un dessin animé interactif. Et malgré les limitations de l'Amiga, le résultat est satisfaisant au point que les produits Readysoft remportent un franc succès aux USA et au Canada.

Space Ace : Borf's Revenge, un jeu de Sullivan Bluth reprend les mêmes recettes que ces précédents

produits c'est à dire, éblouissante animation, superbes graphismes, sons digitalisés mais toujours peu d'interactions. Sortie prévue cet automne sur Amiga.

Guy Spy est un jeu d'action/aventure qui semble-t-il sera le premier dessin animé interactif où le joueur contrôle vraiment le personnage !

Sortie prévue cet automne sur Amiga.



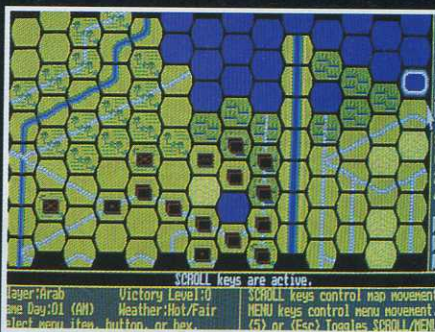
Guy Spy



Gateway to the Savage Frontier

STRATEGIC SIMULATIONS INC.

Deux nouveautés à signaler chez le grand spécialiste des jeux de rôles et de wargames. **Gateway to the Savage Frontier**, un jeu de rôle frappé du label SSI/TSR, place l'action dans une région inconnue située dans le territoire de Forgotten Realms. Le point de départ: La ville de Yarter. L'objectif: trouver quatre statues magiques. Pour le reste c'est à vous de jouer! Sortie prévue cet automne sur PC et Amiga. **Conflict Middle East**, un wargame, simule la guerre israélo-arabe de 1973 ou un hypothétique scénario des années 90! Le jeu est entièrement gérable à la souris. Sortie prévue cet été sur PC et Amiga.



Conflict Middle East

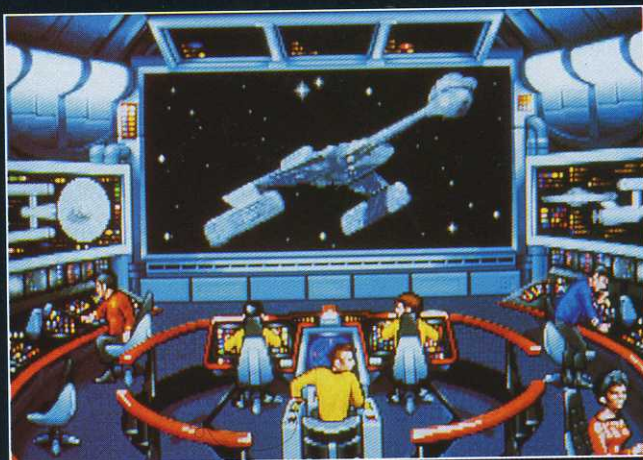


INTERPLAY



STAR TREK : THE 25TH ANNIVERSARY

Pour les "Trekkies", nom donné aux fans de Star Trek, qui ont toujours rêvé de camper le rôle de Cpt James T. Kirk, de commander l'équipage de l'Enterprise, cette aventure est une manne! Vous serez confrontés aux aléas des voyages intersidéraux, aux combats dans l'espace et aux rencontres du troisième type. Entièrement réalisé en graphismes animés, Star Trek: The 25th Anniversary combine le vol spatial en 3D et une aventure/rôle. Sortie prévue sur PC en août.





Without his guidance, the Fellowship broke apart...



But the Dark Lord Sauron betrayed elves...

LORD OF THE RINGS II



Poursuite de l'histoire du Seigneur des Anneaux commencée dans Lord of the Rings Vol 1. Le deuxième épisode qui se nomme The Two Towers nous montre un Lord Sauron, plus que jamais déterminé à récupérer la Bague. Mais le mage Saruman, un puissant magicien, la convoite également. Le joueur retrouve Frodo et ses compagnons qui doivent traverser la forêt de Fangorn et affronter orcs, trolls et fantômes. Puis l'aventure se poursuivra dans de hautes montagnes qui sont de vrais coupe-gorge. Ensuite, ils devront déjouer tous les

pièges d'un complexe souterrain d'où personne n'est ressorti vivant ! Après cette dangereuse étape, ils traverseront les marais hantés par des esprits. Finalement, ils arriveront devant le mystérieux édifice nommé les Deux Tours. Le système de jeu est absolument identique au précédent épisode. En outre, le scénario ne suit pas fidèlement celui du livre. Autrement dit, le joueur sera libre de sortir du déroulement normal de l'histoire et vivre des événements inédits. Voilà de quoi vous occuper avant la sortie du troisième épisode. Un jeu de rôle de plus qui sort en septembre et c'est sur PC.

**PRE
VIEW**



If I could command the ring, the power would pass to me!



As does the wretched creature Gollum.

LUCASFILMS GAMES

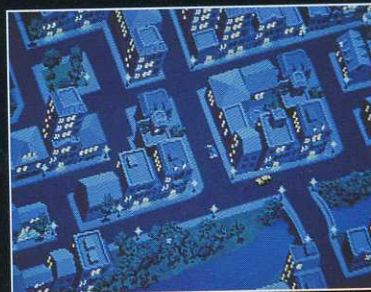
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Aux dernières nouvelles, il n'y aura pas de film Indiana Jones, réalisé à partir d'un scénario sur l'Atlantide. Néanmoins, cela n'a pas empêché les programmeurs de Lucasfilm de nous concocter une superbe

aventure où Indy va tenter de découvrir le secret du Continent Perdu! Comme dans les précédentes aventures du célèbre professeur en archéologie, tout commence par une journée calme au Collège Barnett. Heureusement (pour nous, aventuriers) cette



journée qui s'annonçait sans histoires va soudainement basculer dans l'aventure grâce à la visite d'un mystérieux personnage allemand en possession une statue très ancienne. Indy analyse la statue et découvre une serrure dans le dos de la statue. Plus étonnant encore, Indy réussit à ouvrir la statue grâce à une clé qu'il a en sa possession. La petite cavité secrète de la statue recèle une étrange perle scintillante. Cette découverte faite, l'Allemand réussit à s'échapper emportant statue, clé et perle! Dans son empressement l'étrange visiteur a oublié son manteau! Une petite fouille permet à Indy de découvrir, dans le manteau, une carte d'identité nazi et un article sur Sophia Hapgood, une archéologue réputée pour ses travaux sur l'Atlantide. Sophia est une amie de longue date d'Indy et ils vont se retrouver de nouveau dans une fabuleuse aventure qui les mènera aux portes de l'Atlantide! Sortie prévue en octobre sur PC. Une version française est prévue.

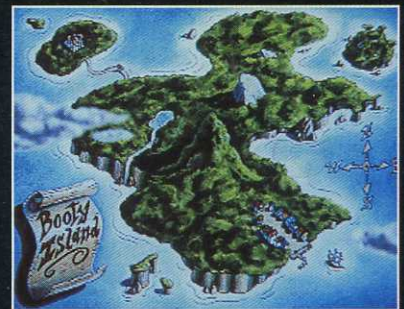


MONKEY ISLAND II : LeCHUCK'S REVENGE

Les apparences sont souvent trompeuses" et Guybrush Threepwood va l'apprendre à ses dépens! Dans sa seconde aventure, notre jeune pirate découvre que Lechuck n'est pas mort! En effet, il semble que le produit destiné à détruire les fantômes (dans le premier épisode) redonne, en fait, la vie aux spectres! Notre boucanier barbu est, donc, bien vivant et surtout très désireux de se venger. Le scénario de Monkey Island II plonge Guybrush dans une chasse au trésor. Son premier objectif consiste à découvrir les morceaux d'une carte disséminés dans plusieurs endroits secrets, situés dans des îles. Correctement assemblées, les pièces de la carte le mèneront tout droit vers un trésor qui contient des

éléments capables de l'aider à se débarrasser de Lechuck... et le véritable secret de Monkey Island! On retrouve, dans ce jeu, l'humour et la fantaisie du scénario qui a fait le succès de Monkey Island I. Vous reverrez également Stan, le vendeur de voiliers qui exerce maintenant une nouvelle profession, le Gouverneur Marley qui est un des personnages-clés de l'aventure. Le programme vous propose trois ni-

veaux de difficulté (débutant à expert). Les auteurs de Monkey Island II auraient pu nous proposer les mêmes puzzles pour tous les niveaux de difficulté, en les rendant simplement plus durs pour les niveaux élevés. Mais ils ont fait beaucoup mieux: chaque niveau possède ses propres puzzles! Sortie prévue en octobre sur PC.

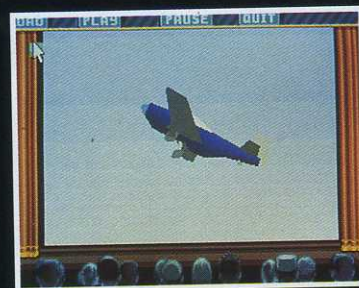
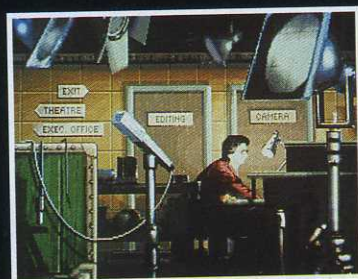
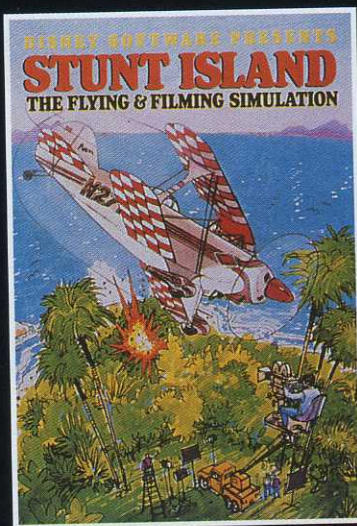


PREVIEW

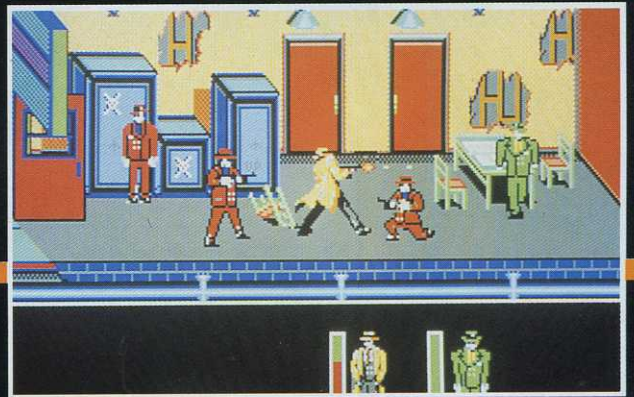
WALT DISNEY

STUNT ISLAND

Une île paradisiaque sert de cadre à **Stunt Island**: The Flying and Filming Simulation, une simulation de vol qui se place résolument hors des sentiers battus. Vous êtes un cascadeur spécialisé dans l'acrobatie aérienne. L'île où se déroule ses vols acrobatiques offre un terrain idéal pour ce type d'exercice. Aux commandes d'un P-51 Mustang, d'un Pitts Special (et bien d'autres appareils), vous devez accomplir des figures les plus spectaculaires possible. Les meilleurs figures et certainement les plus dangereuses remportent, évidemment, les meilleures notes. De ce point de vue, **Stunt Island** n'est pas une simulation comme les autres et ce n'est pas tout! Il bénéficie d'une option replay qui vous permet de revoir vos acrobaties (ou vos bévues). Les concepteurs de **Stunt Island** ont astucieusement profité des possibilités qu'offre cette option pour en faire un jeu! Après vos acrobaties aériennes, vous voilà transformé en réalisateur de film! Placez vos caméras où bon vous semble, filmez vos propres acrobaties, visionnez les "rushes", faites votre propre montage et le produit final sera noté par le programme en fonction de la qualité de votre "film". Contrairement à la plupart des simulations de vol, celui-ci est entièrement gérable à la souris, y compris la commande qui donne accès aux points de vue extérieurs. Développé sur PC, **Stunt Island** offre de superbes graphismes très hauts en couleurs. Sortie prévue en automne sur PC et Amiga sous le label Walt Disney.

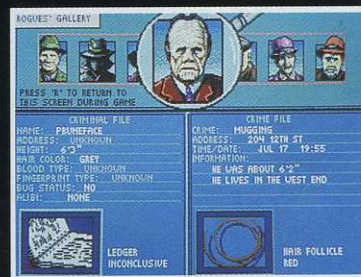


WALT DISNEY Computer Software, Inc.

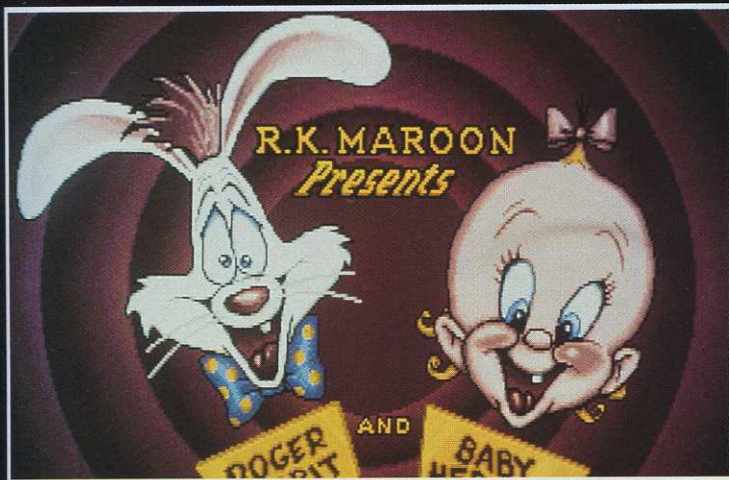


DICK TRACY

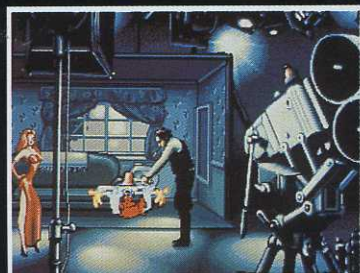
Le célèbre détective **Dick Tracy** nous revient dans une aventure rocambolesque, digne des meilleurs scénarii de la BD du même nom. **Dick Tracy** doit nettoyer une ville où règnent de sinistres gangsters. L'objectif principal de l'aventure est l'élimination du grand caïd des gangsters: Big Boy Caprice. Les crimes sont générés aléatoirement par le programme en divers points de la ville. **Dick Tracy** doit se précipiter sur les lieux de chaque crime et tenter de trouver des indices et questionner des suspects. Les graphismes ainsi que les bruitages reproduisent l'atmosphère des BD et des films des années 40. Entièrement gérable à la souris, **Dick Tracy** sera disponible cet été sur Pc et Amiga (label Walt Disney).



HARE RAISING HAVOC



Roger Rabbit revient sur nos petits écrans dans une aventure qualifiée par les responsables **Walt Disney Software** de dessin animé interactif. Le scénario du jeu est identique à ceux des dessins animés qui rendu célèbre le petit lapin des Studios R.K. Maroon. Roger Rabbit doit jouer les baby-sitters pour un bébé aussi célèbre que lui: Baby Herman! Cette fois-ci Baby a décidé de visiter un laboratoire de produits de beauté! Les concepteurs de **Hare Raising Havoc** se sont appliqués pour donner au jeu les mêmes effets visuels qu'un dessin animé. En outre, les voix de nos héros sont les mêmes que ceux du film Roger Rabbit. Pour finir, la troublante et pulpeuse Jessica, femme de Roger Rabbit (le veillard), sera de la partie. Sortie prévue cet été sur PC et Amiga sous le label Walt Disney software.



PREVIEW



THE ROCKETEER

Inspiré d'une célèbre BD américaine nommée "The Rocketeer" (création de Dave Stevens), ce jeu d'action/aventure reprend le thème du héros sans peur et sans reproches. Très connu au USA, **Rocketeer** a même fait l'objet d'un film. L'action se passe dans les années 30, avant la Seconde Guerre Mondiale et, vous vous en doutez, les nazis sont les vilains de l'histoire. Le scénario du jeu démarre au moment où celui du

film se termine. Votre fiancée a été kidnappée et vous êtes aux trousses de ses ravisseurs. Doté d'un costume de super-héros, **Rocketeer** doit son nom aux mini-réacteurs, les Cirrus X-3 rocket pack, placés sur son dos et qui lui permettent de voler! Je sais, cette description doit vous rappeler Rocket Ranger de Cinemaware mais sachez que ce jeu est également inspiré de **Rocketeer**, la BD. Le jeu comporte des séquences d'action avec pilotage d'avions, des

combats contre les nazis, etc. Les graphismes de **Rocketeer** sont le résultat d'une combinaison entre les graphismes de la BD, d'acteurs filmés sur bande vidéo et des images du film **Rocketeer**, le tout en 256 couleurs! Un coup d'œil sur les photos d'écrans permet d'apprécier l'étonnant résultat que donnent ces graphismes digitalisés. Quant à la qualité de l'animation, elle dépend de la puissance de votre PC. Sur un 386, pas de problèmes! Sortie prévue en automne sur PC (VGA, Ad-Lib, Roland, Soundblaster) et Amiga. **Rocketeer** est édité par Walt Disney Software.



WALT DISNEY Computer Software, Inc

THREE-SIXTY



Théâtre of War



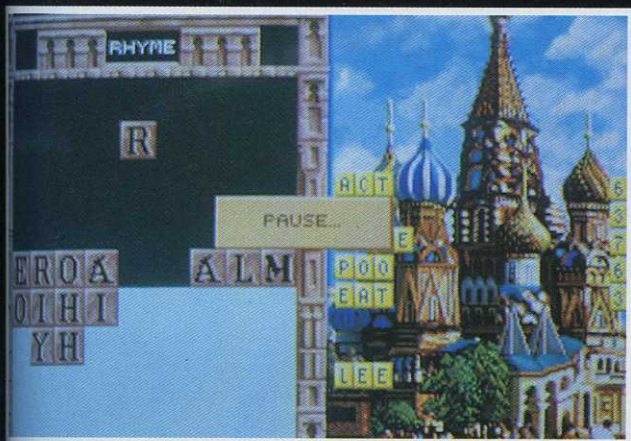
Patriot

Commençons par **Théâtre of War**, un wargame qui se joue sur une sorte d'échiquier. Le joueur déplace des pièces qui représentent hommes et armes. Le type d'arme utilisé va de la fronde au missile Patriote en passant par le tank! Jouable en solo ou à deux, Théâtre of War cet hiver sur PC. **Winter Olympics 1992** est présenté comme la simulation des épreuves olympiques d'hiver à Albertville. Sortie prévue sur PC (cet hiver). **Patriote** est un wargame dont le scénario simule la guerre du Golfe. Sortie prévue cet hiver sur PC.



Winter Olympics 1992

SPECTRUM HOLOBYTE

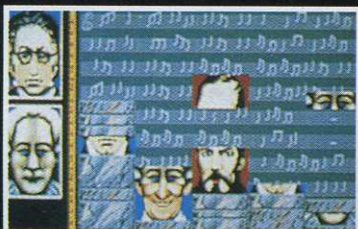


Wordtris

Super Tetris arrive! Le jeu n'était pas en démonstration sur le stand mais on nous a assuré qu'il sera aussi dément que l'original! Sortie prévue en août sur PC et Mac. **Wordtris** reprend le même principe que **Tetris** sauf que là, il s'agit de construire des mots avec des lettres. Pas facile! On ne sait pas encore si une version française sera commercialisée "mais c'est envisageable". Sortie prévue en août sur PC et Mac aussi. **Faces** est une nouvelle création de Alexey Pajitnov, le père de **Tetris**. But du jeu: reconstituer des visages connus. Déjà disponible sur Amiga, PC et Mac. Pour finir, **Race Drivin'**, le coin-op, sera adapté sur PC (sortie en octobre).



faces - amiga



Faces IBM VGA

PREVIEW

Spectrum HoloByte™

MICROPROSE

CIVILIZATION



du jeu est assez dur : votre peuple doit survivre à tous les dangers pendant 6000 ans ! Cela sous-entend une justesse des décisions d'ordre économique, politique et militaire. Par exemple, dans les temps modernes, le joueur sera confronté aux problèmes de l'utilisation de l'énergie nucléaire et la pollution. Afin de corser le jeu, vous aurez d'autres personnages, gérés par l'ordinateur, qui tenteront d'imposer leurs peuples et leurs cultures ! Préparez-vous à affronter des grands de ce monde tels que Napoléon, Charlemagne et Gengis Khan. Le jeu reprend un peu le système de jeu de Railroad Tycoon et de Sim City. Gérable à la souris ou au clavier, Civilization s'annonce comme étant un des plus beaux jeux de stratégie de l'année 91. Sortie prévue sur PC cet automne et, beaucoup plus tard sur Amiga.

Sid Meier, l'auteur des fabuleux Railroad Tycoon et F-19, nous prépare un jeu encore plus dément ! Cette fois-ci il s'agit de prendre en charge une petite tribu de nomades qui vit en l'an 4000 avant J.C. A partir de là, le joueur doit développer une civilisation entière.

Si vous veillez correctement au bien-être de votre peuple, ce dernier grandira en nombre au point que vous pourrez en détacher quelques groupes afin de coloniser d'autres terres. Au cours de ces explorations, vos groupes de colonisateurs peuvent fort bien rencontrer d'autres peuples ayant d'autres modes de vie et mœurs. Certains sont hostiles, d'autres vous accueillent les bras ouverts et partagent leur savoir. Le but

ARMOR
Military Unit

Active:
Building:
Built:
Lost:

Requires:
Automobile

Attack 10

Defense Factor 5

Cost 80

Movement Rate: 3

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

TWILIGHT 2000

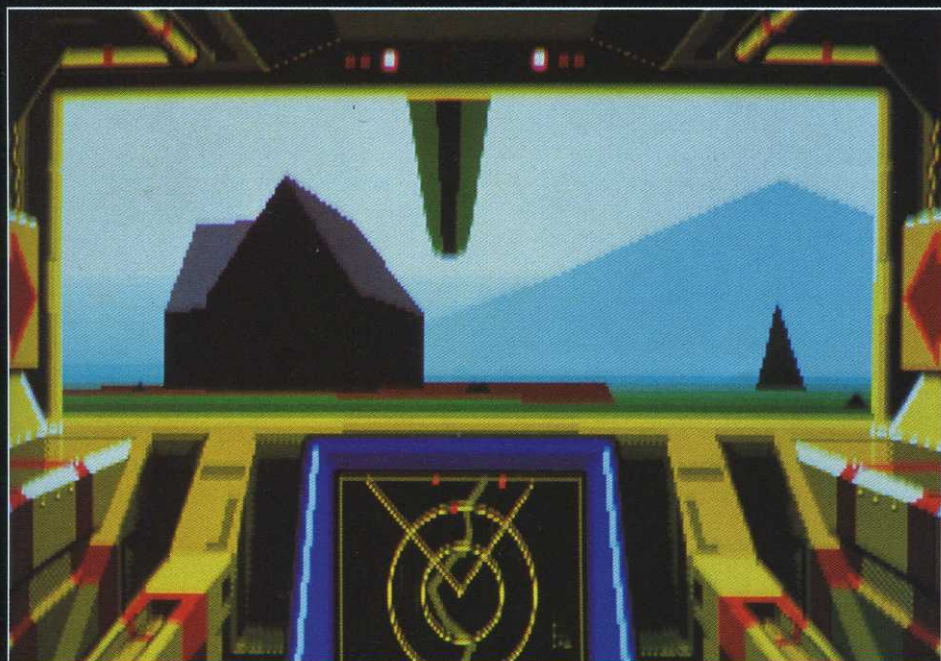


Développé par Game Designer's Workshop (GDW), les auteurs de Megatraveller I et Space 1889, Twilight 2000 est un jeu de rôle classique (ça plaît toujours). Le scénario met le joueur en situation dans une Pologne dévastée par la troisième guerre mondiale! En effet, pendant trois ans, les forces du Pacte de Varsovie et ceux de l'OTAN se sont affrontés sur le sol polonais. Maintenant, il ne reste plus qu'une région contaminée par les radiations, ravagée par la famine et les épidé-

mies! Après la guerre les protagonistes ont laissé sur place des stocks d'armes, d'explosifs et des véhicules militaires. Vous, ainsi que votre unité avez miraculeusement survécu à l'holocauste. Mais vous n'êtes pas les seuls dans ce cas, plusieurs groupes se sont organisés et sont de redoutables pilliers et tueurs pour qui la survie signifie l'élimination de tous les autres humains. Pour survivre vous devrez vous procurer des armes par tous les moyens et lier des alliances permanentes ou temporaires avec d'autres groupes. Après avoir ré-

solu le problème de la survie, vous devrez jeter les bases de la reconstruction d'une nouvelle société. Mais beaucoup d'opposants tenteront de vous mettre des bâtons dans les roues.

Twilight 2000 est entièrement réalisé en graphismes animés (256 couleurs sur PC) avec une partie en graphismes vectoriels (pilotage de tank, par exemple) et en 3D isométrique (à la Cadaver). Le joueur pourra créer un groupe d'aventuriers comportant, au total, quatre personnages. Sortie prévue cet automne sur PC.



PREVIEW

CONFIDENTIAL
OPERATION TWILIGHT 2000
FOR UPRY-141-156-111

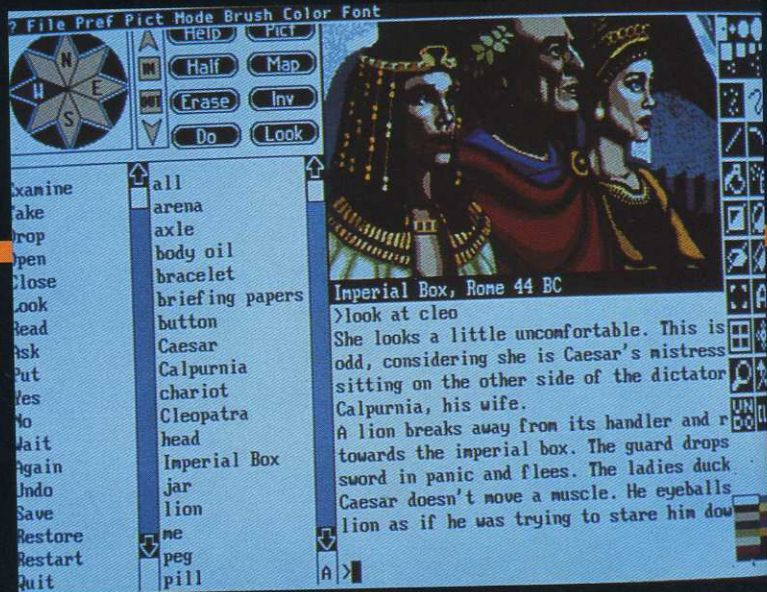
| | | | | |
|----|----|----|----|----|
| 18 | 45 | 30 | 30 | 30 |
|----|----|----|----|----|

NAME: BILL THE KID
STATUS: RECRUIT1
RACE: BRITISH
SCOTTISH
SEX: MALE
RANK: MASTER SERGEANT
BRANCH: AIR FORCE
TRAINING: 24 HTRS.
WEIGHT: 30 KGS.
INITIATIVE: 1
AGE: 37
EXP: 7
LOAD: 45 KGS.
PLCS: 0

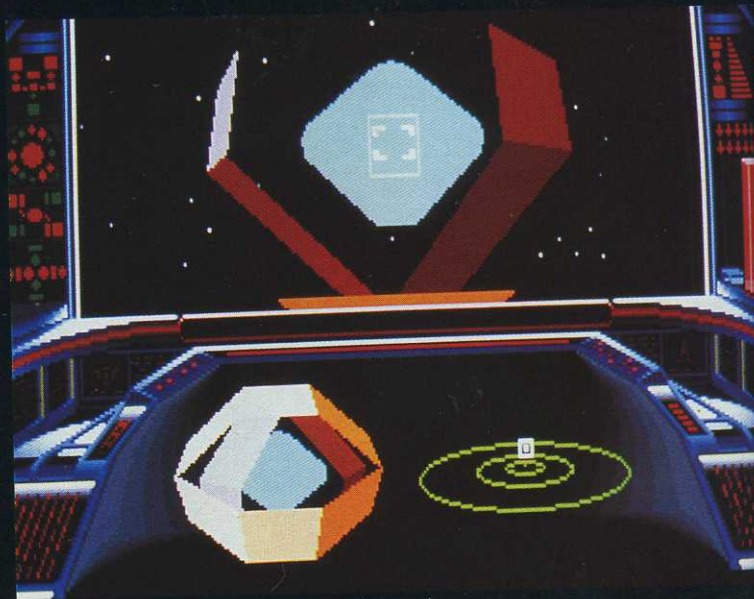
LES AUTRES TITRES A VENIR...

PREVIEW

Parmi les titres présentés par Microprose au CES, nombreux sont ceux que vous connaissez déjà pour avoir été longuement présentés dans les précédents numéros de Joystick et notamment dans le dossier Microprose (Joystick n°16). Inutile, donc, de revenir sur **Gunship 2000**, **Elite Plus**, **F-15 II**, **F-117A**, **Flames of Freedom** et **Darklands**. Pour les nouveaux, nous commencerons par **Hyperspeed**, une simulation de vol spatial en 3D avec, comme trame principale, un jeu de rôle qui vous mènera aux confins de la galaxie. Sortie prévue sur PC. Date de commercialisation inconnue. **Troika** est une compilation de jeux de stratégie et d'action créés par un programmeur russe: Dima Pavlosky. Trois titres au menu: **Rebel Planet** (un shoot'em up), **Ivan** (un labyrinthe bourré de puzzles) et **Metal Hearts** (un autre puzzle game). Sortie prévue sur PC. **Timequest** est un jeu d'aventure classique avec textes et graphismes. Un fou a volé une machine à voyager dans le temps et veut "corriger" l'histoire! A vous de le neutraliser. Sortie prévue en juin sur PC. **Megatraveller 2: Quest for the Ancients**, est un jeu de rôle qui fait suite à **Megatraveller 1** du même groupe d'auteurs: **Game Designers'Workshop**. La planète désertique **Rhylanor** est en danger, à vous de trouver la cause et le remède! Sortie prévue cet été sur PC. Codename: **White Shadow** vous transforme en chef des services anti-drogue de l'an 2001 aux USA. A l'aide des F-22 dont vous disposez vous devez démanteler les cartels de la drogue. A noter que le jeu est en graphismes vectoriels et que le joueur peut piloter un F-22 ou contrôler plusieurs jets à la fois. Sortie prévue cet automne sur PC et Amiga.



Timequest



Hyperspeed



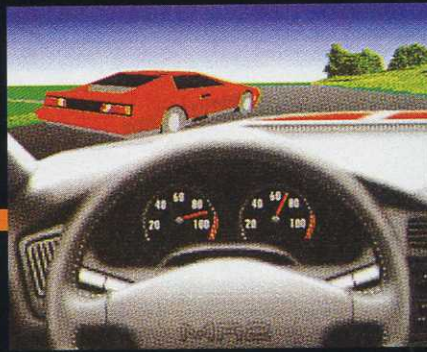
Rebel Planet

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

ELECTRONIC ARTS



Earl Weaver Baseball II

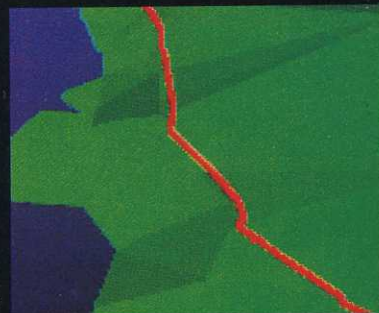


Car and Driver

ELECTRONIC ARTS

Je ne reviendrai pas sur les titres que joystick vous a déjà présentés dans le dossier Electronic Arts (n°16). Trois nouveaux titres étaient présentés sur le stand EA. Commençons par Black Crypt, un jeu de rôle/aventure sur Amiga. Le système de jeu est inspiré de celui de Dun-

geon Master. Date de sortie inconnue. Earl Weaver Baseball 2 simule le sport n°1 aux USA! Sortie prévue sur PC en juillet. Car and Driver est une simulation de courses de voitures. Dix circuits et dix modèles de voitures vous sont proposés. Sortie prévue sur PC cet hiver.



Car and Driver

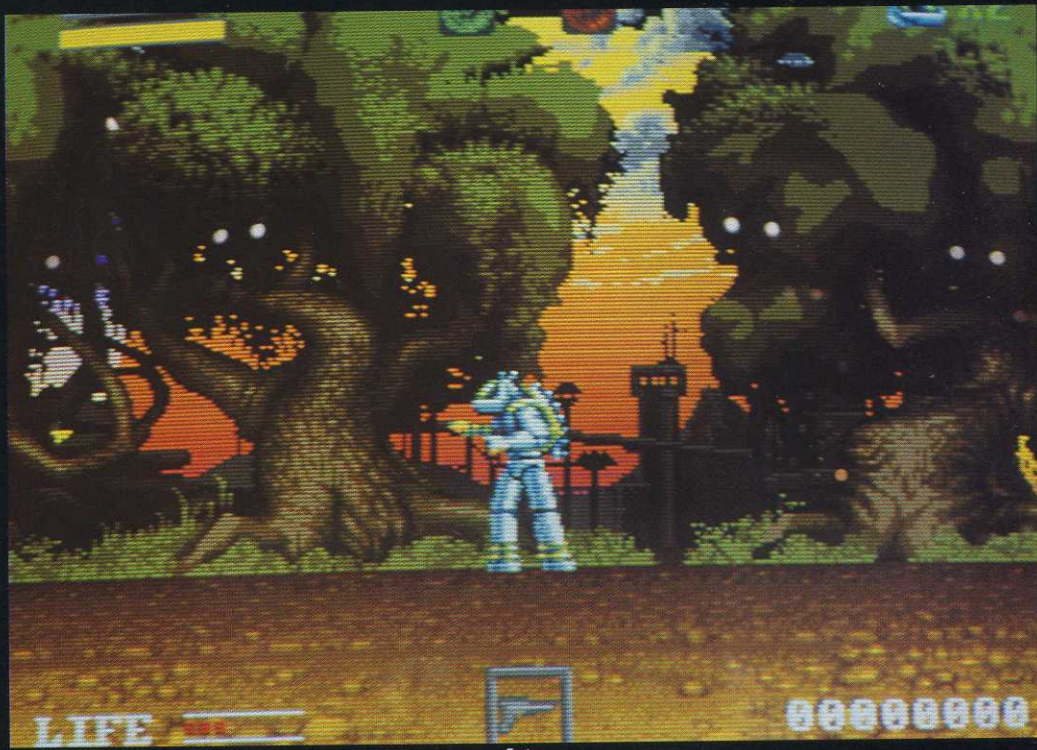
Les auteurs de Battle Squadron nous préparent trois nouveaux jeux. Le premier se nomme Cyberblast, un jeu d'action comportant 64 niveaux et jouable à deux. Sortie prévue sur Amiga en juillet. Entity, un autre jeu d'action, dont les monstres sont d'une taille gigantesque sera disponible en septembre sur Amiga et Megadrive.

Hoi Hoi est un jeu de plateformes sur Amiga où le joueur contrôle une sorte de petit dinosaure féru de diamants. Sortie prévue en septembre sur Amiga. Mutant Warriors est un shoot'em up, doté d'un scrolling multi-directionnel. Un des rares pan-pan boum-boum développé uniquement sur PC! Sortie prévue en novembre.



Hoi Hoi

INNERPRISE



Entity

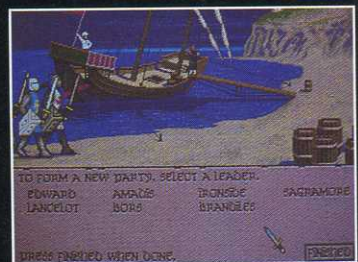
VIRGIN GAMES

VENGEANCE OF EXCALIBUR

Vengeance of Excalibur est le deuxième volet de la saga des Chevaliers de la Table Ronde. Rappelé dans le précédent épisode, Spirit of Excalibur, Morgan Le Fay invoque un puissant Seigneur des Ténèbres. Elle

veut utiliser le pouvoir de ce terrible démon pour renverser le Roi Arthur. A la mort de Morgan le Seigneur des Ténèbres, libre, reprend à son compte les sombres desseins de la sorcière.

Vengeance of Excalibur retrace la lutte entre les Chevaliers de la Ronde et la vile créature. Le joueur contrôle les chevaliers et doit recruter des guerriers afin de se constituer une armée. Ensuite, il doit explorer des centaines de villages, cités, forteresses et châteaux à la recherche du démon. Sortie prévue sur PC (juillet), Amiga, ST et Mac (août).



CONAN THE CIMMERIAN

La célèbre histoire de **Conan le Cimmerien** nous arrive sous la forme d'un jeu d'aventure/rôle graphique entièrement animé. **Conan** (vous) veut

vengeur la mort de sa famille, massacré par les hordes de Thoth Amon, un haut prêtre du culte de Set. Pour retrouver le responsable de la tuerie, Conan doit explorer le pays d'Hyborea qui regorge d'endroits secrets, de donjons et d'objets aux pouvoirs magiques. Ces explorations sont entre-

coupées de séquences de combats ou de rencontres où Conan peut dialoguer avec des personnages. Sortie prévue sur PC et Amiga (cet automne).



BLUE MAX/DAS BOOT

Blue Max

LE simulateur de combat aérien.

- Contrôlez un des huit meilleurs chasseurs de la 1^{ère} Guerre Mondiale.
- Volez avec les plus grands pilotes (Richthofen, Fonch, Mannock, Rickenbacher) et apprenez leurs ruses et leurs techniques.

GEN HIT

"Les graphismes sont superbes avec des formes en 3D formes pleines très détaillées, des tirs et des explosions en bitmap, rendant le jeu d'un réalisme incroyable".

TILT HIT

"The Blue Max bénéficie d'une superbe réalisation qui ajoute encore au réalisme des combats".

"L'animation est particulièrement fluide. La première guerre mondiale comme si vous y étiez".

A 2000 mètres d'altitude,
un seul objectif:
Survivre.



Vue en
mode
stratégique



Séquence
de combat
en VGA



GRAPHIQUES EN 3D
256 COULEURS EN VGA
EFFETS SUR CARTES
ADLIB SOUNDBLASTER

Disponibles sur
Atari et Amiga.

Distribué
par
UBI SOFT

DAS BOOT

HIVER 1941

Vous êtes le seul maître à bord de votre U BOOT dans les eaux glacées de l'Atlantique Nord.

GEN HIT

"Un simulateur qui se caractérise par une grande jouabilité et des phases d'actions passionnantes".

"La vue sous l'eau et légèrement trouble ce qui montre le réalisme de cette simulation et donne en même temps une atmosphère oppressante".

TILT HIT

"Le programme présente des scènes vraiment magnifiques."

"Les effets de couleurs de ces sous-marins sont extraordinaires toute la rédaction est restée muette d'admiration devant ce plan magnifique . . . c'est dire! DAS BOOT est sans aucun doute le simulateur de combat sous marin qui développe l'ambiance la plus réaliste."

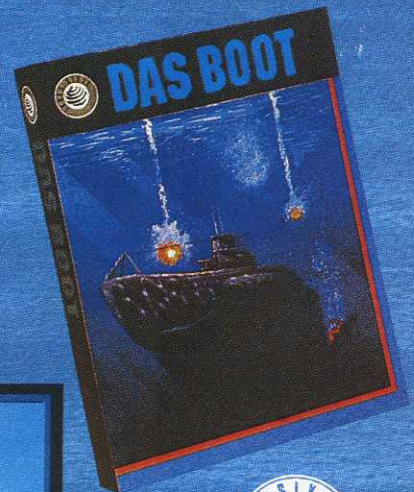
"DAS BOOT est un programme que vous devez posséder ne serait ce que pour ses graphismes et son animation, pour l'ambiance qu'il développe. Une grande première sur PC."

Vos nerfs sont mis à
l'épreuve dans les
profondeurs oppressantes
de l'Atlantique Nord.



Vue au
périscopes des
avions
ennemis.
Couleur VGA

Champs de
mines dans
l'Atlantique
Nord. 256
couleurs VGA



M I N D S C A P E

Disponible dans les FNAC  et les meilleurs points de vente

ORIGIN

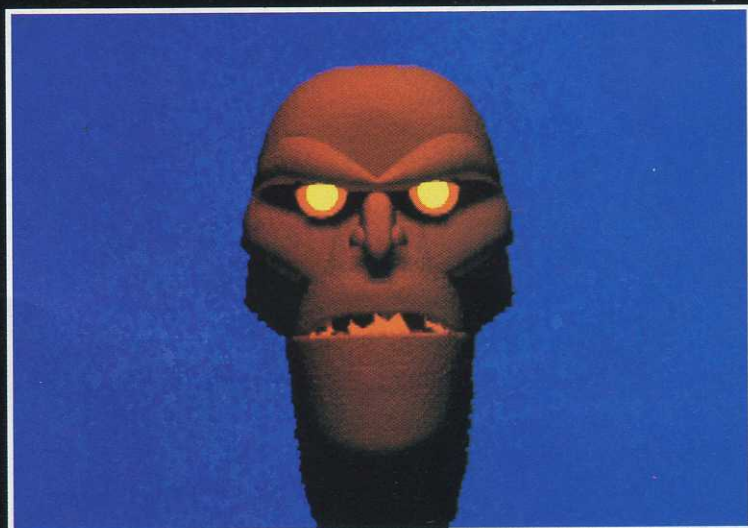
ULTIMA VII



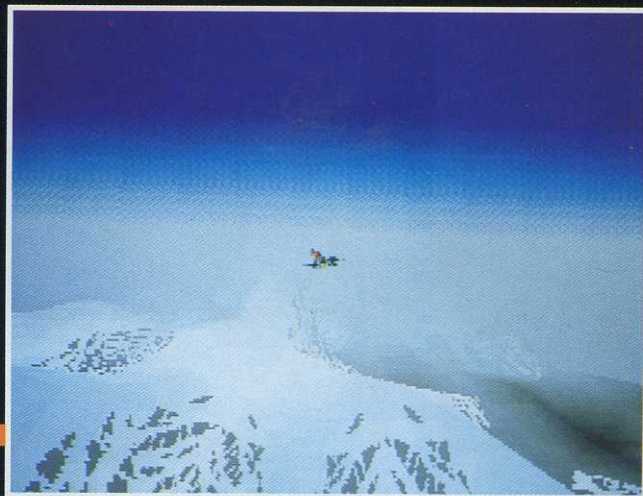
La longue saga des Ultima continue et **Ultima VII : The Black Gate**, est le premier épisode d'une nouvelle série. Vous êtes l'avatar, le héros des aventures de Ultima 4, 5 et 6. Vous vous ennuyez ferme dans notre monde du vingtième siècle lorsqu'un message venant d'une autre dimension vous parvient. L'expéditeur est une entité dont les intentions, encore obscures, laissent néanmoins deviner l'urgence de la menace qui pèse sur Britannia. A travers la voix caverneuse de l'entité, on devine aisément une formidable puissance qui sommeille, pour l'instant. C'est ce qui vous décide à partir immédiatement pour Britannia en passant la porte temporelle qui se trouve dans votre jardin. A votre arrivée, deux cent ans se sont écoulés depuis votre dernière visite (Ultima 6).

Malgré le degré de civilisation très avancé de la société, Britannia subit quelques inexplicables fléaux. Les mages sont atteints par une maladie in-

curable, la pollution et le gaspillage écologique affaiblissent Britannia. De plus, les Moongates, des portes de télétransportation, ne fonctionnent plus correctement. Pour terminer ce tableau cauchemardesque, des meurtres sont commis dans toutes les villes et ce, à un rythme jamais enregistré dans ce beau royaume! Votre objectif: trouver qui est à l'origine de tous ces maux. Vous retrouvez vos compagnons d'aventures que sont Shamino, Dupré et Iolo qui seront paraît-il plus "intelligents et indépendants". Ultima VII reste fidèle à l'esprit des précédents Ultima avec une richesse du monde (océans, terres donjons, villes etc.) dans lequel évolue le joueur. Les graphismes seront encore plus beaux que ceux de **Ultima 6** et le système de jeu sera simplifié au point que le jeu sera entièrement gérable à la souris. Sortie prévue sur PC (VGA) cet automne. Une version Amiga est prévue.



STRIKE COMMAND



PRE VIEW



En l'an 2007, l'ordre économique et politique de la Terre a subi de profonds changements. La guerre du pétrole et des intérêts financiers a épuisé les états, les USA ne sont plus qu'une pâle ombre de leur lointaine puissance. Le pouvoir appartient aux puissantes multinationales qui se déclarent souveraines et ne dépendent plus de la juridiction d'un état! Seuls, des pays comme le Japon ont encore un véritable pouvoir d'état. Voilà ce qu'est l'univers de **Strike Command** où vous êtes le leader d'une escadrille de mercenaires, pilotes de jets: les Stern's Wildcats. Dans ce monde de violence et de fourberies vous tentez de rétablir une justice bafouée par des renégats à la solde des multinationales, des terroristes et des néonazis.

Les affrontements entre votre groupe et ceux des renégats sont essentiellement des combats aériens. Vous avez le choix entre six différents types de jets à piloter, allant du P38 au plafond bas au F22 Lightning 2, le meilleur zinc du moment. Vous aurez à combattre plusieurs types d'appareils (une vingtaine) le bi-plane WWI, le F-15s, etc. Mercenaire avant tout, votre groupe travaille pour le plus offrant sur le marché d'Istanbul où d'obscurs commanditaires vous confieront de mystérieuses missions. L'argent vous

permettra d'améliorer l'équipement de votre escadrille.

Vos succès successifs vous feront accéder aux missions les plus périlleuses ! Bénéficiant de la qualité graphique de **Wing Commander**, **Strike Command** sera probablement un des titres les plus attendus de la rentrée.

Sortie prévue sur PC.



WING COMMANDER II



My ships have destroyed the Tiger's Claw, Emperor.

Le succès de Wing Commander devait logiquement aboutir à la réalisation d'une suite, c'est chose faite avec **Wing Commander II : Vengeance of the Kilrathi**. Les Kilrathi, ces extra-terrestres à tête de lion préparent l'anéantissement de la Confédération à laquelle appartient la Terre. Dans cet épisode vous aurez la possibilité de piloter les vaisseaux de guerre de la nouvelle génération, plus rapides, plus résistants et plus dévastateurs ! Face à vous se trouve l'arme secrète des Kilrathi, un vaisseau capable de se rendre invisible !

La partie s'annonce rude surtout quand on sait que des humains, à la solde des Kilrathi, tentent de déstabiliser la Confédération.

Vaut mieux être sur ses gardes et ne faire confiance à personne, pas même à ses coéquipiers !

Wing Commander II est doté des mêmes graphismes en 3D que le précédent épisode.

Sortie prévue cet été sur PC.



Mission debriefing, 0400 hours.

PREVIEW



ACCOLADE

LES MANLEY IN : lost in L.A.

Une nouvelle aventure pour Les Manley, le héros de **Search for the King**, qui nous embarque dans une virée au sein de la société californienne. Lost in L.A. débute par une conversation téléphonique entre Les et un vieil ami, Helmut Bean, l'homme le plus petit du monde! Devenu une star à Hollywood, Helmut invite Les à venir chez lui. Mais avant que la conversation se termine, Helmut et sa petite amie sont kidnappés! Vous devez retrouver

les auteurs de ce méfait dans le monde fou, fou de Los Angeles. Sortie prévue cet hiver sur PC.



Les Manley : lost in L.A.



Les Manley : lost in L.A.

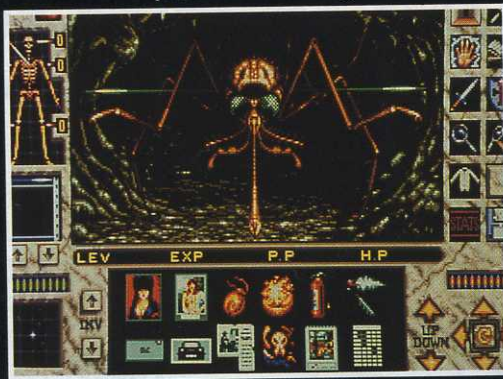
MIKE DITKA POWER FOOTBALL

Si le nom de Mike Ditka ne vous dit rien, ce n'est pas vraiment étonnant étant donné que ce logiciel est une simulation de football américain. Mike Ditka est l'entraîneur des Chicago Bears et c'est une véritable star aux USA! Il associe son nom à cette simulation sportive d'Accolade où les 28 équipes de la Ligue Nationale de Football US sont représentées. On y retrouve les traditionnelles options tels que Practice, league etc. Sortie prévue cet automne sur PC.

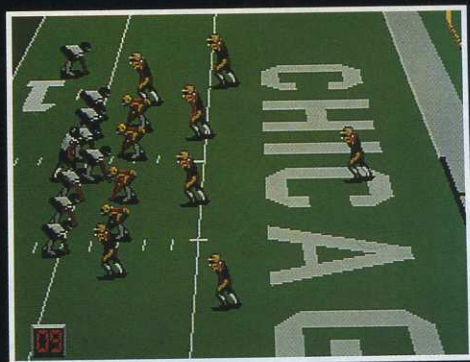
ELVIRA II : The Jaws of Cerberus

Le jeu de rôle fait suite à Elvira : Mistress of Darkness. Dans cette nouvelle aventure fantastique, Elvira est enlevée par un démon nommé Cerberus. Ce dernier est un monstre de 30 mètres de haut qui possède trois têtes! Vous êtes chargé de pénétrer dans un lugubre endroit où est retenue prisonnière la belle Elvira. Au départ, vous n'avez pour toute arme

qu'un livre de sorts magiques. Sortie prévue sur PC et Amiga cet hiver.



Elvira II : The Jaws of Cerberus



Mike Ditka power football

ACCOLADE™
The best in entertainment software.™

NEW

BUDGET

**LE NOUVEAU RAPPORT
QUALITE/PRIX
IMBATTABLE**

La boîte de 10 disquettes 3 1/2 DF/DD

2D

BUDGET
BUDGET
BUDGET
BUDGET
BUDGET
BUDGET
BUDGET

39,90 TTC.*
FRS

EXISTE EGALEMENT : 5 1/4 DF /DD
5 1/4 DF /HD
3 1/2 DF /HD

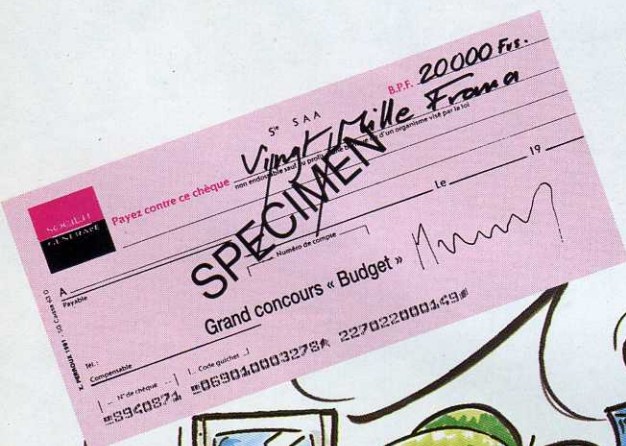
* Prix généralement constaté

**ET EN PLUS A PARTIR DU
1^{er} SEPTEMBRE 1991
GRAND JEU CONCOURS**

BUDGET

**DES CENTAINES
DE LOTS A GAGNER**

- 1^{er} prix : une semaine pour 2 personnes au Club Méd. à Eleuthera (Bahamas) ou un chèque de 20 000 F.
 - 2^e prix : un ordinateur IBM PS1 VGA couleur.
 - 3^e prix : un vélo tout terrain
 - 4^e prix : une platine laser Sony.
 - 5^e prix : un appareil photo.
- Et des centaines d'autres magnifiques prix à gagner.



DANBOSS

DANBISS



JEUX CRACK

VEINARDS!

GAGNEZ JUSQU'À 1000 F

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

S'ils sont publiés

Une seule adresse : JOYSTICK
JEUX CRACK
103 boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Salut les enfoirés en vacances ! Nous on est déjà à Hawaï parce que les lignes que vous êtes en train de lire ont été écrites il y a 2 mois... Nous surfons sur les cheat modes, Danboss se fait masser par des petites vahinés dans le Jacuzzi et moi, votre serviteur, Danbiss, je barbote éhontément dans le lagon en face de mon hôtel 4 étoiles... Sur ce, bon fun avec nos 33 pages de bidouilles de ce numéro double. Bonne plage à tous et bonnes soirées délire dans les boîtes...

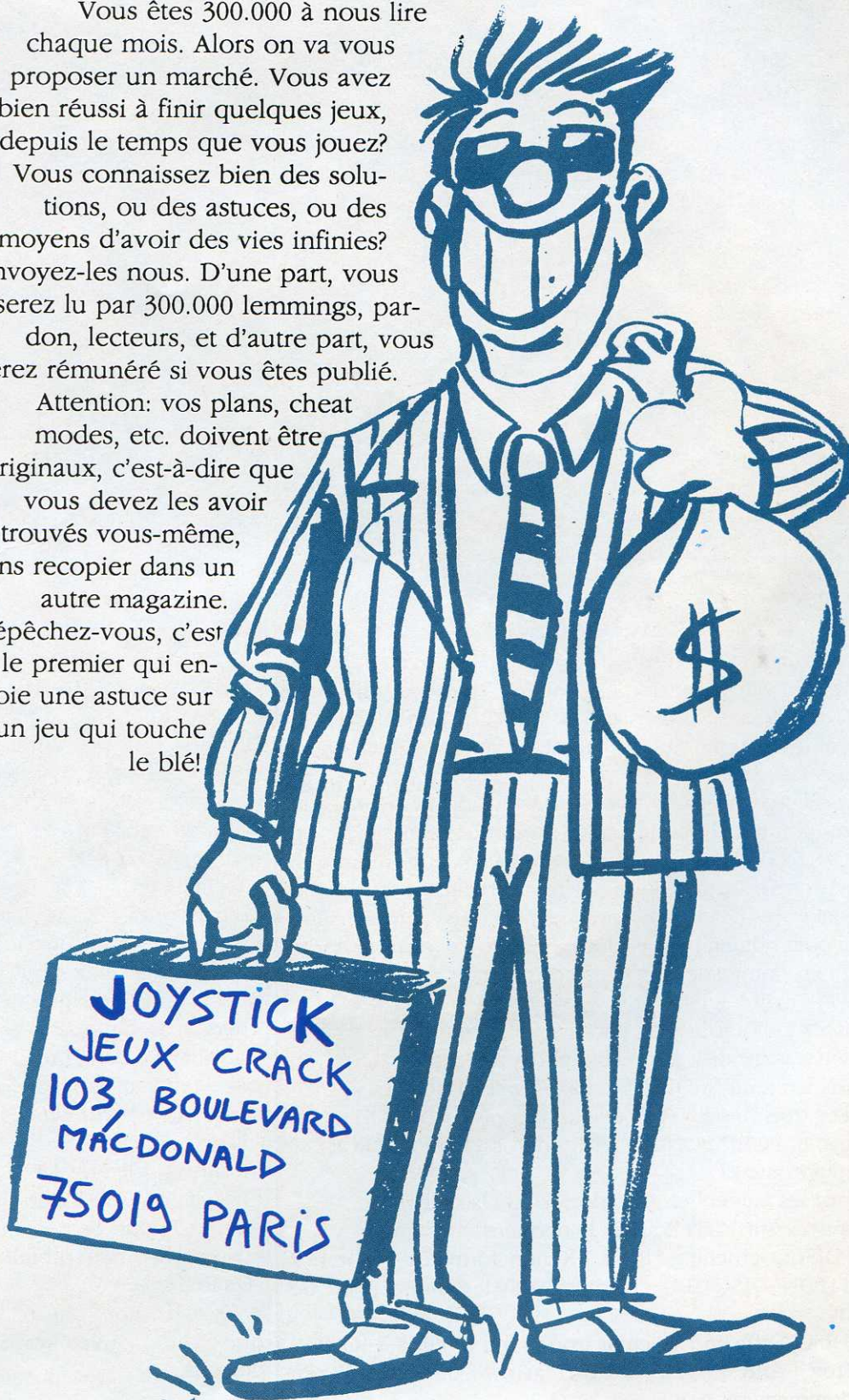
Danboss & Danbiss

CE MOIS-CI
UN SUPER JACK'S POKE
DE 16300F

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

Attention: vos plans, cheat modes, etc. doivent être originaux, c'est-à-dire que vous devez les avoir trouvés vous-même, sans recopier dans un autre magazine.

Dépêchez-vous, c'est le premier qui envoie une astuce sur un jeu qui touche le blé!



JEUX... CRACK AMSTRAD

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

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

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

METHODE D'UTILISATION DES PATCHS

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

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

Voici la marche à suivre :

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

PICK'N'PILE

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets Ø8 3D 32 B5 47 3A par Ø8 ØØ 32 B5 47 3A.

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 4C A7 CØ AF 32 par 4C A7 C9 AF 32.

(David F.)

STRIDER II

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &Ø17E,Ø.

SUPER SKWEEK

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &497A,Ø POKE &497B,Ø.

PANZA KICK BOXING

Pour donner des caractéristiques maximales au boxeur A, faites POKE &A636,&63

POKE &A646,&63
POKE &A656,&63.

THE SPY WHO LOVED ME

Version 64K :
Pour avoir des vies infinies, faites POKE &113C,Ø.

Version 128K :
Pour avoir des vies infinies, faites POKE &123C,Ø.

DIZZY

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &953A,Ø.

CITY SLICKER

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 2F E6 5Ø 2Ø par 2F E6 5Ø 18.

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets ØE 1C 3A par C9 1C 3A.

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 1Ø 1Ø Ø4 34 par 1Ø Ø6 Ø4 ØØ.

Pour avoir des pilules énergétiques infinies, remplacez les octets 3D 32 D9 par ØØ 32 D9. (C & N)

TREASURE ISLAND DIZZY

Pour avoir plus d'argent, faites POKE &877C,&3E POKE &877D,&62 POKE &877E,Ø.

FANTASY WORLD DIZZY

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &AØ63,Ø.

FAST FOOD

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &57ØC,Ø.

TOM & JERRY 2

Pour avoir du temps infini, faites POKE &2ABC,Ø POKE &3BB9,Ø.

TOOBIN

Pour avoir des crédits infinis, faites POKE &9CE5,Ø.

MYSTICAL

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &1E3F,Ø.

Pour choisir le niveau de départ, faites POKE &5138,XX POKE &51C3,XX avec XX compris entre 1 et 12. (Carine & Nicolas)

DICK TRACY

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 28 ØD 3D par 28 ØD ØØ.

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3D 32 7Ø A2 par ØØ 32 7Ø A2.

Pour avoir des munitions infinies, remplacez les octets 3A 9C 7F FE Ø2 38 Ø5 par 3E ØE 32 79 A2 38 ØØ, puis remplacez trois fois les octets 3D 32 78 par ØØ 32 78, enfin remplacez trois fois les octets 3D 32 79 par ØØ 32 79.

Pour choisir votre niveau de départ, remplacez les octets ED BØ CD Ø3 54 AF par CD Ø3 54 3E XX ØØ (XX étant compris entre Ø et 4).

(Carine & Nicolas)



BASE 4

La micro facile

NOUVEAUTE MEGADRIVE

SONIC the hedgehog pour

Sega Megadrive **448F.**

LYNX ATARI

console seule + piles + pare soleil

785F.

SEGA GAMEGEAR

avec **Columns**

990F.

COMMODORE AMIGA 500

+ souris + péritel + manette + 5 jeux

+ 10 disquettes + tapis **2790F.**

garantie 2 ans

OPTIONS

| | |
|--------------------------------------|-------|
| Moniteur couleur : | 2000F |
| Imprimante à aiguilles Citizen 120 D | 1200F |
| Imprimante à jet d'encre MPS 1270 : | 990F |
| Lecteur externe 3"1/2 : | 590F |
| Extension mémoire à 1 Mo : | 390F |

| | | |
|---------------------|------------------|-------------|
| 11, rue Samonzet | - 64000 PAU | 59.83.78.78 |
| 35, rue du Taur | - 31000 TOULOUSE | 62.27.04.38 |
| Centre Cial. BAB2 | - 64100 BAYONNE | 59.52.92.83 |
| 43 Av. J.L. Laporte | - 64600 ANGLET | 59.52.47.51 |
| 57 Bd. Lacaussade | - 65000 TARBES | 62.51.36.13 |

BON DE COMMANDE

NOM _____
 ADRESSE _____

 VILLE _____ CP _____

| COMMANDE | PRIX |
|----------|-------|
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |

Frais de port & emballage + 5 %

plafonné à 200 FF

Total à payer

Règlement ci-joint.

Livraison sous 48H.

JEUX... CRACK AMSTRAD

CHIPS CHALLENGE

```
10 REM Temps infini sur CHIPS CHALLENGE version D7
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
40 FOR N=&A000 TO &A026:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
60 IF SUM<>3569 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
80 MODE 0:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
90 DATA 3E,C3,21,18,A0,32,0E,BC,22,0F,BC,21,00,80
100 DATA 11,70,01,01,00,10,D5,ED,B0,C9,21,1F,A0,22
110 DATA A5,80,C9,AF,32,B9,2C,C3,44,02,00,00,00,00
```

ACTION FIGHTER

(COMPIL)

```
10 REM Vies infinies sur ACTION FIGHTER
20 REM Pour la version D7 du pack 'DRIVERS'
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &3FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A019:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>2464 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 CLS:LOAD"LOADER":CALL &A000
100 DATA 21,12,A0,11,00,BF,ED,53,31,80,01,40,00,ED
110 DATA B0,C3,00,80,AF,32,54,7A,C3,78,01,00,00,00
```

A.P.B.

(COMPIL)

```
10 REM Immortalité sur APB
20 REM Pour la version D7 du pack 'DRIVERS'
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &3FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A024:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>2528 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 CLS:LOAD"APB":CALL &A000
100 DATA 21,12,A0,11,00,BF,ED,53,B0,68,01,40,00,ED
110 DATA B0,C3,4F,68,21,00,00,22,0D,19,22,12,19,22
120 DATA 17,19,22,47,19,C3,00,40,00,00,00,00,00,00
```

ARCADE FLIGHT SIMULATOR (COMPIL)

```
10 REM Vies infinies sur ARCADE FLIGHT SIMULATOR
20 REM Pour le pack D7 CODEMASTERS QUATTRO No.3
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<>7041 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 0:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,21,18,A0,32,0E,BC,22,0F,BC,21,00,80
110 DATA 11,70,01,01,00,10,D5,ED,B0,C9,3E,C3,21,2D
120 DATA A0,32,C5,41,22,C6,41,3E,C9,32,0E,BC,3E,02
130 DATA C3,83,41,21,44,A0,11,00,BF,01,40,00,ED,53
140 DATA E0,01,ED,B0,3E,03,32,71,01,C3,70,01,AF,32
150 DATA 8A,89,C3,7C,15,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

BMX SIMULATOR II

(COMPIL)

```
10 REM Temps infini sur BMX2 - DIRT BIKING
20 REM Pour le pack D7 CODEMASTERS QUATTRO No.3
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A04A:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>7088 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 0:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,21,18,A0,32,0E,BC,22,0F,BC,21,00,80
110 DATA 11,70,01,01,00,10,D5,ED,B0,C9,3E,C3,21,2C
120 DATA A0,32,C5,41,22,C6,41,3E,C9,32,0E,BC,AF,C3
130 DATA 83,41,21,43,A0,11,00,BF,01,40,00,ED,53,E9
140 DATA 01,ED,B0,3E,01,32,71,01,C3,70,01,AF,32,C4
150 DATA 5B,C3,40,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

BMX SIMULATOR II

(COMPIL)

```
10 REM Temps infini sur BMX2 - QUARRY RACING
20 REM Pour le pack D7 CODEMASTERS QUATTRO No.3
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<>6979 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 0:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,21,18,A0,32,0E,BC,22,0F,BC,21,00,80
110 DATA 11,70,01,01,00,10,D5,ED,B0,C9,3E,C3,21,2D
120 DATA A0,32,C5,41,22,C6,41,3E,C9,32,0E,BC,3E,01
130 DATA C3,83,41,21,44,A0,11,00,BF,01,40,00,ED,53
140 DATA E9,01,ED,B0,3E,02,32,71,01,C3,70,01,AF,32
150 DATA C4,5B,C3,40,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

WIZARD WILLY

(COMPIL)

```
10 REM Vies infinies sur WIZARD WILLY
20 REM Pour le pack D7 CODEMASTERS QUATTRO No.1
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A04A:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>6859 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 0:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,21,18,A0,32,0E,BC,22,0F,BC,21,00,80
110 DATA 11,70,01,01,00,10,D5,ED,B0,C9,3E,C3,21,2C
120 DATA A0,32,91,41,22,92,41,3E,C9,32,0E,BC,AF,C3
130 DATA 4F,41,21,43,A0,11,00,BF,01,40,00,ED,53,E9
140 DATA 01,ED,B0,3E,01,32,71,01,C3,70,01,AF,32,1C
150 DATA 1C,C3,5E,80,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```


JEUX... CRACK AMSTRAD

SAVAGE

COMPIL LES 4 MERCENAIRES

Pour avoir des vies infinies dans la première partie:

POKE &3D0,&18
POKE &3D1,&17

Pour avoir des vies infinies à la deuxième partie:

POKE &D67,&C3

Pour avoir des vies infinies à la troisième partie:

POKE &83C,&3E
POKE &83D,&FF

Pour avoir des vies infinies recherchez les octets 07 3A FC 87 et remplacez-les par 07 18 17 87.

Ou rendez-vous à la face 1, piste 13, secteur C3, adresse 150.

Pour avoir des vies infinies à la deuxième partie, C2 E2 0C et remplacez-les par C3 E2 0C.

Ou rendez-vous à la face 2, piste 1, secteur C6, adresse E7.

Pour avoir des vies infinies à la troisième partie, recherchez les octets 3A FB 0D et remplacez-les par 3E FF 0D.

Ou rendez-vous à la face 2, piste 13, secteur C9, adresse 1BC.

AFTER THE WAR

COMPIL LES 4 MERCENAIRES

Pour avoir des vies infinies à la première partie:

POKE &8049,&18

Pour avoir du temps infini à la première partie:

POKE &9B7A,&0

Pour avoir des vies infinies à la première partie, recherchez les octets 30 B8 et remplacez-les par 18 B8.

Ou rendez-vous à la piste 18, secteur C7, adresse E1.

Pour avoir du temps infini à la première partie, recherchez les octets D6 02 32 3C et remplacez-les par D6 00 32 3C.

Ou rendez-vous à la piste 20, secteur C3, adresse 12.

Pour avoir des vies infinies pour la deuxième partie:
POKE &8049,&0

Pour accéder à la seconde partie, code :

94656981

Pour avoir des vies infinies pour la deuxième partie, recherchez les octets 35 C3 et remplacez-les par 00 C3.

Ou rendez-vous à la piste 8, secteur C1, adresse 135.

Pour avoir de l'énergie infinie pour la deuxième partie:

POKE &9C5C,&0

Pour avoir de l'énergie infinie pour la deuxième partie, recherchez les octets 3D 32 ED et remplacez-les par 00 32 ED.

Ou rendez-vous à la piste 9, secteur C6, adresse 148.

LIVE AND LET DIE COMPIL LES 4 MERCENAIRES

Pour être invulnérable:

POKE &54D8,&C3

Pour être invulnérable, recherchez les octets FA DE 53 et remplacez-les par C3 DE 54.

Ou rendez-vous à la piste 16, secteur C6, adresse 1F3.

APB

COMPIL THE WINNING TEAM

Pour avoir du fuel et du temps infini:

POKE &1946,&0

POKE &1912,&0

POKE &1913,&0

POKE &1917,&0

POKE &1918,&0

CRAZY CARS 1 COMPIL MICRO CLUB 10

Pour avoir du temps infini:

POKE &5199,&C9

ACTION FIGHTER COMPIL FESTIVALIA

Pour avoir des vies infinies:

POKE &BA54,&0

Pour avoir du temps infini:

POKE &8268,&0

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 21 57 82 35 CD et remplacez-les par 21 57 82 00 CD.

Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 42, adresse 15C.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 3A 64 82 3D 32 et remplacez-les par 3A 64 82 00 32.

Ou rendez-vous à la piste 6, secteur 41, adresse 170.

PLATOON COMPIL MICRO CLUB 9

Pour ne plus avoir d'ennemis:

POKE &1A0,&C9

PREDATOR COMPIL MICRO CLUB 9

Pour avoir des balles infinies:

POKE &35C2,&0

Pour avoir de l'énergie infinie:

POKE &A77C,&0

ESCAPE FROM THE PLANET FROM THE ROBOT MONSTERS COMPIL THE WINNING TEAM

Pour avoir des crédits infinis:

POKE &4202,&0

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets B7 C8 3D 32 CF et remplacez-les par B7 C8 00 32 CF.

Ou rendez-vous à la piste 4, secteur C5, adresse 7E.

GERARD SALLABERRY: THE RETURN COMPIL LATEX & LEATHER

Pour avoir des combinaisons infinies:

POKE &5230,&FF

Pour avoir de l'imagination à ne plus savoir qu'en faire, remplacez les octets... Oh, et puis non, ne les remplacez pas. Démerdez-vous. Allez mourir. No future.

(Didier Sallaberry)

SUPER SPRINT COMPIL MICRO CLUB 10

Pour stopper toutes les voitures:

POKE &28C0,&18
POKE &28C1,&1

SUPER WONDERBOY COMPIL FESTIVALIA

Pour être invulnérable:

POKE &273D,&18

Pour être invulnérable, recherchez les octets E6 7F 28 3D F1 et remplacez-les par E6 7F 18 3D F1.

Ou rendez-vous à la piste 4, secteur 46, adresse 1BD.

LICENCE TO KILL COMPIL LES 4 MERCENAIRES

Pour avoir de l'énergie infinie, activez la Multiface pendant la musique du menu:

POKE &8764,&AF

POKE &8765,&32

POKE &8766,&53

POKE &8767,&C7

POKE &8768,&3E

POKE &8769,&04

POKE &876A,&32

POKE &876B,&FF

POKE &876C,&CE

POKE &876D,&C9

POKE &9F44,&00

POKE &A47D,&00

Pour avoir de l'énergie infinie recherchez les octets 3E 0C 32 53 C7 et remplacez-les par 3E 00 32 53 C7 (à effectuer 2 fois).

Ou rendez-vous à la piste 9, secteur C7, adresse 1C4 puis à la piste 10, secteur C1, adresse FD.

Puis recherchez les octets 3A 53 C7 B7 C8 FE 0C 38 02 3E et remplacez-les par AF 32 53 C7 3E 04 32 FF CE C9.

Ou rendez-vous à la piste 8, secteur C4, adresse 1E4.

Bonnes vacances les pokes!

Maubert

Sika

Forgette

Carine & Nicolas

JEUX... CRACK AMSTRAD

EXTREME

```
10 REM Energie infinie sur EXTREME version Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A021:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>2949 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,&3D
110 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:POKE &A8A6,0
130 POKE &A8A7,0:RUN"DISC"
140 DATA CD,11,A0,3E,00,32,61,90,3E,4E,32,1E,A0,CD
150 DATA 11,A0,C9,1E,00,16,10,0E,47,21,00,90,DE,1E
160 DATA A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

HELTER SKELTER

```
10 REM Vies infinies sur HELTER SKELTER Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MODE 0:BORDER 0:MEMORY 7629
40 LOAD"HELT1",7630:FOR I=0 TO 15:INK I,0:NEXT
50 LOAD"HELT2",49152:POKE &D7F7,0:CALL 7630
```

LIVE & LET DIE

(COMPIL)

```
10 REM Fuel et missiles infinis sur LIVE & LET DIE
20 REM Pour la version D7 du pack d'UBI SOFT
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A01E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>3212 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 CLS:LOAD"DISC":CALL &A000
100 DATA 21,12,A0,11,00,BF,ED,53,60,A4,01,40,00,ED
110 DATA B0,C3,10,A4,AF,32,03,74,3E,C9,32,86,74,C3
120 DATA FD,05,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

LIGHT FORCE

(COMPIL)

```
10 REM Vies infinies sur LIGHT FORCE
20 REM Pour la version D7 du pack d'UBI SOFT
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 OPENOUT"W":MEMORY &5DB:CLOSEOUT:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A019:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>2652 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 CLS:LOAD"LF":CALL &A000
100 DATA 21,12,A0,11,00,BF,ED,53,56,06,01,40,00,ED
110 DATA B0,C3,DC,05,AF,32,DA,79,C3,31,73,00,00,00,00
```

MANGE CAILLOUX

(COMPIL)

```
10 REM Vies infinies sur MANGE CAILLOUX
20 REM Pour la version D7 du pack d'UBI SOFT
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &9FFF:INK 0,0:BORDER 0:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A03D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>5838 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 CLS:CALL &A000
100 DATA 21,00,60,CD,21,A0,21,3C,A0,34,21,00,40,CD
110 DATA 21,A0,21,3C,A0,34,21,80,02,CD,21,A0,AF,32
120 DATA 0B,25,C3,00,50,E5,21,34,A0,11,00,C0,06,09
130 DATA CD,77,BC,E1,CD,83,BC,C3,7A,BC,4D,41,4E,47
140 DATA 45,2E,42,49,58,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

PRO SKATEBOARD

(COMPIL)

```
10 REM Vies infinies sur PRO SKATEBOARD
20 REM Pour le pack D7 CODEMASTERS QUATTRO No.3
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A04C:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>7011 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 1:LOAD"DISC",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,21,18,A0,32,0E,BC,22,0F,BC,21,00,80
110 DATA 11,70,01,01,00,10,D5,ED,B0,C9,3E,C3,21,2D
120 DATA A0,32,C5,41,22,C6,41,3E,C9,3,0E,BC,3E,03
130 DATA C3,83,41,21,44,A0,11,00,BF,01,40,00,ED,53
140 DATA E9,01,ED,B0,3E,04,32,71,01,C3,70,01,3E,B6
150 DATA 32,B0,06,C3,00,80,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

PRO SKI SIMULATOR

(COMPIL)

```
10 REM Vies infinies sur PRO SKI SIMULATOR
20 REM Pour le pack D7 CODEMASTERS QUATTRO No.3
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<>7055 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 1:LOAD"DISC",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,21,18,A0,32,0E,BC,22,0F,BC,21,00,80
110 DATA 11,70,01,01,00,10,D5,ED,B0,C9,3E,C3,21,2D
120 DATA A0,32,C5,41,22,C6,41,3E,C9,32,0E,BC,3E,04
130 DATA C3,83,41,21,44,A0,11,00,BF,01,40,00,ED,53
140 DATA 13,02,ED,B0,3E,05,32,71,01,C3,70,01,AF,32
150 DATA FE,79,C3,88,7B,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

YIE AR KUNG FU

(COMPIL)

```
10 REM invincibilité pour YIE AR KUNG FU
20 REM version disk - compil micro club 5
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPPEZ UNE TOUCHE"
50 CALL &BB06:MEMORY &3FFF:LOAD"KUNGFU.SBF",&4000
60 FOR A=&3E00 TO &3E04:READ B:POKE A,B:NEXT
70 POKE &40DA,&CD:POKE &40DC,&3E:CALL &4000
80 DATA 175,50,24,138,201
```


JEUX... CRACK AMSTRAD

J'M DESTROY SIMULATOR (COMPIL)

```

10 REM Vies infinies sur J'm Destroy Simulator K7
20 REM (c) Joystick 1996
30 MEMORY LOW:MODE -1
40 COLOR 0,0,0,0:COLOR 0,0,0,0
50 REM (couleurs adaptées aux daltoniens)
60 GET SP:REM SP est la variable sparadrap
70 IF SP<>HM : REM HM est la var. hamster
80 PUT SP IN HM
90 ELSE PUT J'M IN SP AND FUCK (OR NOT FUCK)
100 PRINT "Ahhh, oui, j'aime les hamsters"
110 PRINT "Oh, j'aime les erreurs dans les datas"
120 CALL &DEAD:CALL &MORT
    
```

STUNT CAR RACER (COMPIL)

```

10 REM Collisions et turbo infinis sur STUNT CAR
20 REM Pour la version D7 du pack 'DRIVERS'
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<>2539 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 CLS:LOAD"LOAD464",&4000:CALL &A000
100 DATA 21,12,A0,11,00,42,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
    
```

SHOCKWAY RIDER (COMPIL)

```

10 REM Vies infinies sur SHOCKWAY RIDER
20 REM Pour la version D7 du pack d'UBI SOFT
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 OPENOUT"W":MEMORY &7CF:CLOSEOUT:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A01A:READ A$:A=VAL("&" + A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>2817 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 CLS:LOAD"DISC":CALL &A000
100 DATA 21,12,A0,11,00,BF,ED,53,93,08,01,40,00,ED
110 DATA B0,C3,D0,07,3E,B6,32,8E,7D,C3,A4,73,00,00
    
```

STARWARS (COMPIL)

```

10 REM Vies infinies sur STARWARS
20 REM Pour la version D7 du pack UBI SOFT
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MODE 1:BORDER 0:MEMORY &1FFF
50 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
60 FOR X=0 TO 15:INK X,0:NEXT X
70 LOAD"STAR1",&2000:LOAD"STAR2",&C000
80 POKE &6415,&A7:CALL &C1E6
    
```

ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Tel: (1) 42 27 16 00
Ouvert du : Mardi au Samedi de 10h à 19h30, Lundi 14h/19h

| | |
|--------------------------|-------|
| 520STE + POWERPACK | 2990F |
| 520STE 1M Ram POWERPACK | 3290F |
| 520STE 2M Ram POWERPACK | 3990F |
| 520STE 4M Ram POWERPACK | 4990F |
| 1040STE + STBAG | 3790F |
| 1040STE + STBAG + SM124 | 4990F |
| AMIGA 500 | 2790F |
| AMIGA 500 1M Ram | 2990F |
| AMIGA 500 1M Ram + 1083S | 4990F |
| MON. SC1435 ST | 1990F |
| MON. 1083S COMMODORE | 1990F |

| PROMOTIONS | |
|-------------------------|-------|
| STAR LC24/200 | 3790F |
| STAR LC200 | 2490F |
| STAR LC20 | 1990F |
| STAR LC24/200 Couleur | 3990F |
| Lect.Ext DF`ST ou AMIGA | 590F |
| EXT 512K AMIGA | 490F |
| Horloge/Interrupteur | |
| 512K pour STE | 390F |
| 512K pour STF | 590F |

| | |
|---------------|----------------|
| ATARI LYNX | SEGAGEAR |
| + Pare Soleil | 1 jeu au choix |
| 790F | 990F |
| GAMEBOY | MEGADRIVE |
| + 1 jeu | +1 jeu +1 joy |
| 590F | 1290F |
| NEC GT | NEO GEO |
| + 2 jeux | + 1 jeu |
| 2990F | 3990F |

Disquettes Konica 3,5 DF DD
175 Frs les 50
325 Frs les 100
1500 Frs les 500

ELECTRON MONTPELLIER

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

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

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

Je vous passe la commande suivante

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

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS 'NORMAUX'

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

METHODE POUR UTILISER NOS LISTINGS

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

LE GFA ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne. Le ST BASIC nécessite des numéros de ligne. Il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe '!'.
Voilà, maintenant il faut taper le listing et ensuite, le sauvegarder sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver), ensuite vous l'exécutez 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 EDATEURS 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 mettrez celle-ci juste le temps de lire la première piste et une fois fait, vous la remplacez par la disquette* du jeu. Si l'ordinateur vous dit "secteur non trouvé" ou un message du même genre, réessayez en mettant 10 secteurs au formatage et si ça ne marche toujours pas essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant)

- ULTIMATE RIPPER -

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

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

- DISCO-SCOPIE -

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

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

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

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

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

Allez dans le menu écriture.

Sélectionnez secteur et validez l'écriture.

- MUTIL -

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

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

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

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

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

- DISK DOCTOR -

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

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

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

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

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

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

FOURNISSEZ-VOUS DIRECTEMENT EN ANGLETERRE !

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

AMIGA

- Digitaliseur d'images VIDI-AMIGA (manuel Français). Prix : Incroyable !
 - Des centaines de logiciels ludiques à partir de 50 FF
 - Wargames
 - Logiciels de réflexion
- Dernières nouveautés Anglaises à des prix incroyables
 - Extensions mémoire
 - Digitaliseurs de son
 - Amplis stéréo
- Interfaces pour programmer, bidouiller, copier :
ACTION REPLAY, SYNCHRO EXPRESS, etc...

COMMODORE 64

- Logiciels K7 aux prix les plus bas !
- Kits de réglage lecteurs K7 et Disc
 - Wargames
 - Nouveautés sur disquettes
- Interface ACTION REPLAY (interruption, copie, bidouille)

*Téléphonez ou écrivez, EN FRANÇAIS, pour recevoir un catalogue
COMMODORE 64 ou AMIGA (précisez S.V.P.)*

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

CHUCK ROCK

```
' Energie et Vies infinies pour CHUCK ROCK
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 273 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H15F9B4
  PRINT "Erreur dans les datas"
END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP (2)
BSAVE "A:\CHUCKROC.PRG",adr%,273
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00EE,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,0086,3F3C,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,0000,0014,23FC,4EF8,0800,0005
DATA 0044,23FC,0001,0000,0000,0432,227C,0000,0800,207C
DATA 0000,00AC,2E3C,0000,0042,12D8,51CF,FFFC,4EF9,0005
DATA 0000,1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064,6973,7175
DATA 6574,7465,2064,6520,4348,5543,4B20,524F,434B,2100
DATA 23FC,4EF8,0810,0001,00C2,4EF9,0001,0000,23FC,4EF8
DATA 0820,0007,08BC,4EF9,0007,0880,23FC,4EF8,0830,0006
DATA 15E4,4EF9,0006,0000,33FC,6006,0000,927C,31FC,600E
DATA 3B72,4EF8,1000,0000,0002,1E50,0000,0000,0000,0000
```

BACK TO THE GOLDEN AGE

```
' Brouzoufs, Flèches, Magie, Energie infinies
' pour BACK TO THE GOLDEN AGE
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 255 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H163AE7
  PRINT "Erreur dans les datas"
END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP (2)
BSAVE "A:\GOLD2.PRG",adr%,255
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00DE,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,6004,29C6,33FC,6004,0000,7332,33FC
DATA 6004,0000,7358,4EF8,0200,0000,005E,0000,0000,0000
```

SKULL & CROSSBONES

```
' Energie infinie pour SKULL & CROSSBONES
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 245 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H128041
  PRINT "Erreur dans les datas"
END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP (2)
BSAVE "A:\CROSSBO1.PRG",adr%,245
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00D2,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,009A,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,0000,0014,23FC,23C8,0000,0005
DATA 004A,23FC,0432,4EF9,0005,004E,23FC,0006,0000,0005
DATA 0052,23FC,0001,0000,0000,0432,227C,0006,0000,207C
DATA 0000,00C4,2E3C,0000,000E,12D8,51CF,FFFC,4EF9,0005
DATA 0000,1B45,496E,7382,7265,7A20,6C65,2064,6973,6B20
DATA 6465,2053,4B55,4C4C,2026,2043,524F,5353,424F,4E45
DATA 5321,0000,33FC,6002,0001,35E6,4EF9,0001,0000,0000
DATA 0002,1E64,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

LEMMINGS

```
' Passage de tableau en pressant 'ESC' pour LEMMINGS
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 253 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1894C8
  PRINT "Erreur dans les datas"
END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP (2)
BSAVE "A:\LEMMINGS.PRG",adr%,253
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00DA,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,0005,0000
DATA 3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014,23FC,0006,FEF0,0005
DATA 007A,227C,0006,FEF0,207C,0000,00A0,2E3C,0000,003A
DATA 12D8,51CF,FFFC,4EF9,0005,0000,1B45,496E,7382,7265
DATA 7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520,4C45
DATA 4D4D,494E,4753,2100,23FC,6000,FEA8,0007,0056,4EF9
DATA 0007,0000,51C8,0130,23FC,0006,FF12,0007,0A8E,6000
DATA 014A,23FC,0006,FF20,0000,2C00,4EF8,0400,31FC,6002
DATA 1182,4EF8,0400,0000,0002,1E46,0000,0000,0000,0000
```


JEUX... CRACK ATARI ST/STE

NAVY SEALS

(FAST EDITEUR V1.0)

```
' Lance-flammes, roquettes, temps et vies infinis
' pour NAVY SEALS par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "NAVY SEALS"
DATA "Vies 1",0,0,2,&H68,&H4EF90000,&H31FC6004
DATA "Vies 2",0,0,2,&H6C,&H14000000,&H2F3431FC
DATA "Vies 3",0,0,2,&H70,&H00000000,&H60042F9A
DATA "Vies 4",0,0,2,&H74,&H00000000,&H31FC60042
DATA "Vies 5",0,0,2,&H78,&H00000000,&H60584278
DATA "Vies 6",0,0,2,&H7C,&H00000000,&H40604278
DATA "Vies 7",0,0,2,&H80,&H00000000,&H40A24EF8
DATA "Vies 8",0,0,2,&H84,&H00000000,&H14000000,"FIN"
```

PRINCE OF PERSIA

```
' Choix de niveau, temps au maximum et épée dans
' votre poche pour votre sauvegarde
' de PRINCE OF PERSIA
' à taper en GFA-Basic 3.XX par Antonio SIMOES
INPUT "Et choisissez votre niveau (1/12): ",n
IF n<1 OR n>12
  RUN
ENDIF
OPEN "0",#1,"PRINCE.SAV"
PRINT #1;"-";CHR$(0);CHR$(n);CHR$(10);CHR$(0);
PRINT #1;CHR$(0);CHR$(0);CHR$(0);CHR$(0);CHR$(0);
PRINT #1;CHR$(0);CHR$(0);CHR$(0);CHR$(0);CHR$(0);
CLOSE #1
```

CHIPS CHALLENGE

```
' Pour avoir accès à tous les codes d'accès
' de votre disquette
' pour CHIPS CHALLENGE par Antonio SIMOES
' à taper en GFA-Basic 3.XX
DIM a%(50000/4),a$(150)
c%=V:a%(0)
b%=c%+&H154
PRINT "Insérez la disquette de CHIPS CHALLENGE"
REPEAT
  r1%=XBIOS(8,L:c%,L:0,0,10,67,0,1)
  r2%=XBIOS(8,L:c%+&H200,L:0,0,1,68,0,2)
UNTIL r1%=0 AND r2%=0
IF DPEEK(b%+2)<&H4559
  RUN
ENDIF
CLS
DO
  INPUT "Quel code de niveau (1-149): ",niveau
  IF niveau>0 AND niveau<150
    c=b%+niveau-1
    PRINT STR$(1+c-b%,3);" ";
    PRINT CHR$(PEEK(c));
    PRINT CHR$(PEEK(c+&H100));
    PRINT CHR$(PEEK(c+&H200));
    PRINT CHR$(PEEK(c+&H300));
  ENDIF
LOOP
```

PROMO
Extension 512ko
AMIGA 389F
(avec horloge)!!!

Dinky Soft

LES MEILLEURS SOFTS
AUX MEILLEURS PRIX

SERVICE APRES-VENTE ASSURE!

COMPILS PC 295F

PLANETE AVENTURE
(CGA ou EGA PRECISER)
BATTANTS
DIEUX DU CIEL
DECLIC

NOUVEAUTES AMIGA

| | |
|---------------------------|------|
| 3D CONSTRUCTION KIT | 369F |
| AMOS THE CREATOR | 479F |
| ARMOUR GEDDON | 245F |
| BACK TO THE FUTURE III | 245F |
| CENTURION | 255F |
| CHESS CHAMPION 2175 | 299F |
| CHUCK ROCK | 249F |
| CHAMPION OF THE RAJ - F19 | 259F |
| F29 RETALIATOR | 289F |
| GODS | 259F |
| GREAT COURT II | 289F |
| HARD DRIVING II | 239F |
| KICK OFF II | 195F |
| LEMMINGS | 189F |
| LOTUS ESPRIT T.CHALL. | 239F |
| PICK'N'PILE | 249F |
| POWER MONGER | 295F |
| PREDATOR II | 259F |
| RAILROAD TYCOON | 340F |
| SECRET MONKEY (FRAN) | 289F |
| SPEED BALL II | 245F |
| SHADOW DANCERS | 245F |
| SUPER MONACO GP | 235F |
| TOKI | 239F |
| TORTUES NINJA | 245F |
| WARZONE | 245F |
| WARTH OF THE DEMON | 335F |

COMPILS AMSTRAD

| | |
|----------------|-----------|
| 5 MEGASTARS | 169F/219F |
| CARTOONS | 159F/249F |
| BIG BANG II | 129F/159F |
| DRIVE ME CRAZY | 149F/199F |
| MERCENAIRES | 169F/249F |
| TOP 17 | 179F/229F |
| TOP 20 | 189F/249F |

ACCESOIRES

| | |
|--|------|
| BT 10 DISKS 3"1/2DD (certifié s.erreurs AVEC ETIQU.) | 45F |
| MANETTE FAST WINNER T. (AM-ST-CPC-SEGA-NINT) | 125F |
| SOURIS PC-ST-AMIGA (AVEC TAPIS/SUPPORT) | 250F |
| PISTOLET GUNSTICK+ jeux (CPC ET CPC+ K7/DISK!!!) | 355F |

AMSTRAD K7/DISQUETTES

| | |
|------------------------|-----------|
| 3D CONSTRUCTION KIT | /249F |
| BACK TO THE FUTURE III | 109F/145F |
| BAT | /239F |
| CHESSMASTER 2000 | 159F/229F |
| F16 COMBAT PILOT | 165F/225F |
| KICK OFF II | 95F/179F |
| GREMLINS II | 115F/159F |
| GRAND PRIX 500 II | /179F |
| NIGHT SHIFT | 99F/149F |
| PREDATOR II | 125F/159F |
| PICK'N'PILE | /169F |
| SAGA | /189F |
| SDAY | /139F |
| SKULL AND CROSSBONES | 99F/145F |
| SHADOW DANCERS | 105F/155F |
| SUPER MONACO GP | 99F/149F |
| TORTUES NINJA | 139F/169F |

COMPILS AMIGA/ST

| | |
|------------------|------|
| 10 MEGA HITS V2 | 349F |
| CARTOONS | 265F |
| CHALLENGER | 289F |
| DECLIC | 295F |
| DRIVE ME CRAZY | 329F |
| MEANETS DU SPORT | 295F |
| PLANETE AVENTURE | 295F |
| TULL BLAST | 289F |
| LES ASTUCIEUX | 319F |

PC ET COMPATIBLES

| | |
|-----------------------|------|
| 3D CONSTRUCTION KIT | 369F |
| 4D SPORTS BOXING | 295F |
| 4D SPORTS DRIVING | 295F |
| CENTURION | 239F |
| CHUCK YEAGER A.COMBAT | 299F |
| CHAMPION OF THE RAJ | 249F |
| F29 RETALIATOR | 285F |
| FLIGHT SIMULATOR IV | 395F |
| GOLDEN AXE | 299F |
| GRAND PRIX 500 II | 245F |
| JET FIGHTER II | 349F |
| KICK OFF II | 249F |
| LEMMINGS | 249F |
| LHX ATTACK CHOPPER | 339F |
| LINK | 399F |
| RAILROAD TYCOON | 339F |
| SECRET MONKEY ISLAND | 299F |
| SHADOW DANCERS | NC |
| PREDATOR II | 249F |
| TORTUES NINJA | 299F |

GAME ADI EDUCATIVE - livré avec ENVIRONNEMENT 255F
 Amiga/ST/PC - June APPLICATION 160F
 ex: Math 3e+env3e+ Math 3e

ANGLAIS 6e/5e/4e/3e
FRANCAIS CE1 A LA 3e
MATH CE1 A LA 3e

NOUVEAUTES ATARI ST

| | |
|------------------------|------|
| 3D CONSTRUCTION KIT | 349F |
| ARMOUR GEDDON | 245F |
| BACK TO THE FUTURE III | 245F |
| CHAMPION OF THE RAJ | 259F |
| CHUCK ROCK | 249F |
| F19 | 259F |
| FLIGHT OF THE INTRUDER | 295F |
| GODS | 249F |
| GREAT COURTS II | 289F |
| LEMMINGS | 219F |
| PREDATOR II | 259F |
| POWER MONGER | 295F |
| SECRET MONKEY (FRAN) | 289F |
| SHADOW DANCERS | 245F |
| SUPER MONACO GP | 245F |
| TOKI | 239F |
| TORTUES NINJA | 245F |

Bon de commande express à retourner à: **DINKY SOFT** 49 AVENUE DURAND DE GROS 12000 RODEZ

NOM: _____ TITRES ORDINATEUR PRIX _____
 ADRESSE: _____
 VILLE: _____
 CODE POSTAL: _____
 Tel: _____

Règlement: chèque bancaire CCP Mandat-lettre Paiement au facteur (-25F remb.)

+16 F PORT/EMBALLAGE TOTAL: _____

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

CHIPS CHALLENGE

Pour ne devoir ramasser qu'un seul chip pour finir le tableau, recherchez les octets 5379 0001 090C 7000 et remplacez-les par 4279 0001 090C 7000.
Ou rendez-vous à la piste 47, secteur 1, offset \$1F2.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 5379 0001 0ACC 6C5A et remplacez-les par 6004 0001 0ACC 6C5A.
Ou rendez-vous à la piste 48, secteur 6, offset \$FA.

OUTZONE

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 0479 0001 0001 3DAA et remplacez-les par 0479 0000 0001 3DAA.
Ou rendez-vous à la piste 0, secteur 9, offset \$E.

MIG 29 FULCRUM

Pour accéder rapidement à la mission finale, choisissez la mission "Elfe bleu des mers". Décollez et allez vers le sous-marin sans se soucier des avions ennemis, lorsque vous arrivez à une dizaine de kilomètres de la cible, lancez lui vos missiles sol-air puis sautez en parachute lorsque le sous-marin est détruit. Vous obtiendrez 100 points donc il suffira de répéter l'action cinq fois pour arriver à la mission finale.
(Jérôme TELLIER)

BUILDERLAND

Code d'accès:

Niveau 2:
YOTTHA
Niveau 3:
BEARBY
Niveau 4:
OCTOPY
Niveau 5:
DIABLO
Niveau 6:
GOTIUS
(Paul SEGUIN)

MANIX

Code d'accès:

Niveau :
008 MANIX
016 ZONE
024 SPACE
032 MOON
040 TIME
048 MOTIVATE
056 TOM
064 MAJOR
072 MIKE
080 SARAH
088 DOUG
096 NEIL
104 IXION
112 KINETIC
120 TRAPCLIMAX
(Emmanuel TESSIER)

ONSLAUGHT

Dans l'écran où il y a la carte, appuyez sur F9 et F10 en même temps, miracle, vous pouvez éditer la carte en bougeant votre manette et en appuyant sur les touches de fonction.
(Michel HO FONG FAT)

ATOMINO

Voici les codes d'accès:

Niveau 010:
ACID
Niveau 020:
ARROW
Niveau 030:
EMISSION
Niveau 040:
LAVA
Niveau 050:
CAVE
Niveau 060:
ELIXIR
Niveau 070:
BONE
Niveau 080:
WOOD
Niveau 090:
FOUNTAIN
Niveau 100:
GETWISE
(Sébastien DURAND)

FOFT

Pour avoir des crédits illimités, tapez: "HELLO" pendant le jeu.
(LOUISON Patrick).

THE UNTOUCHABLES

Pour pouvoir jouer aux intouchables niveaux, pauser le jeu dans le premier niveau, tapez 'BRIDGE ROLLS' pour passer au second. Pausez à nouveau le jeu et tapez 'MACN ALLEY' repausez le jeu et tapez 'KID ZAPPING', repausez le jeu à nouveau et tapez 'A NIT IN TIME'. Vous voici au dernier niveau.
(Michel HO FONG FAT)

IMPOSSAMOLE

Voici quelques petits cheat modes:

Pour avoir 3 barres d'énergie:
HEINZ
Pour que l'énergie reste au plus haut:
ANNFRANCK
Pour avoir une barre grosse comme deux:
LUMBAJACK
Pour pouvoir marcher sur l'eau:
OOCHOUC
Pour avoir la même arme jusqu'à la mort:
COMMANDO
Pour... vous en aurez la surprise:
JUGGLERS
(Michel HO FONG FAT)

ROBOCOP II

Pendant le menu de la présentation, appuyez sur F3 pour la table des Highscores. Tapez 'BAMBOOZULEM' puis la touche 'HELP'. Votre énergie est alors au maximum.
(Michel HO FONG FAT)

DISC

Pour battre Eagle, et ainsi augmenter ses capacités, il faut se placer tout en bas sur la 2ème case à partir de la gauche, puis appuyer sur feu et garder la manette vers le bas jusqu'à la fin. Ne surtout pas bouger et rester bien au milieu de la plaque.
(Alain PUGET)

SUPER GRIDRUNNER

Pour activer le cheat mode, mettez le jeu en mode pause et tapez:
'PINK-FLOYD-ARE-GODS'
(Michel HO FONG FAT)

BRAT

Voici le code d'accès au niveau 2: MIHEMOTO
(Serge KLIMA)

CRYSTAL OF ARBOREA

Pour avoir une tonne de points de vie et de tous le reste, faites une sauvegarde dès le début de votre partie (sans avoir fait de combat n'y rien d'autre!).

Editez votre fichier de sauvegarde avec un éditeur de secteurs:

Au premier secteur remplacez les 7 chaînes qui suivent par 79 79 79 79:

28 2D 32 2D 63
1E 21 26 1E 63
1E 1E 28 32 63
26 23 26 34 63
34 32 2D 30 63
32 39 2D 2F 63
34 33 30 35 63

Puis au secteur 3, remplacez 00 19 0A 0C 04 00 0A 00 06 08 0B 0F 0D par 79 79 79 79 79 79 79 79 79.

Pour que les combats ne soient pas trop longs, vous aurez aussi l'infravision, qui vous permettra de voir la nuit, et aussi 5 globes paralysants et 5 téléportations.
(Tanguy MONFORT)

ATOMIC ROBOKID

Pour activer le cheat mode, pendant la page de présentation, tapez : 'TUESDAY 14TH' suivi du bouton de votre joystick.
(Michel HO FONG FAT)

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

FAST EDITEUR 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 listings 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 EDITEUR 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%,1024
o$=f$
DO
EXIT IF UPPER$(o$)="FIN"
READ f%,p%,s%,a%,c1%,c2%
REPEAT
r%=XBIOS(8,L:m%,L:0,0,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:0,0,s%,p%,f%,1)
UNTIL r%=0
READ o$
LOOP
ENDIF
' Insérez les Datas après cette ligne
```

ACTION FIGHTER (COMPIL) (FAST EDITEUR V1.0)

```
' Temps, Vies infinies et ne plus perdre ses armes
' pour ACTION FIGHTER de la compilation 'FESTIVALIA'
' par A. SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FAST EDITEUR V1.0
DATA "ACTION FIGHTER compilation 'LES FOUS DU VOLANT'"
DATA "A:\AUTO\FST.PRG"
DATA "Armes",&H29F0,&H42390000,&H60040000
DATA "Temps",&H6E4,&H53790000,&H60040000
DATA "Vies",&H29E6,&H53390000,&H60040000,"FIN"
```

CHUCK ROCK (FAST EDITEUR V1.0)

```
' Energie et Vies infinies pour CHUCK ROCK
' par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FAST EDITEUR V 1.0
DATA "CHUCK ROCK"
DATA "Vies",0,37,1,&H07C,&H53787C74,&H600E7C74
DATA "Energie",0,32,7,&H172,&H53790000,&H60060000
DATA "FIN"
```

SKULL & CROSSBONES (FAST EDITEUR V1.0)

```
' Energie infinie pour SKULL & CROSSBONES
' par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FAST EDITEUR V 1.0
DATA "SKULL & CROSSBONES"
DATA "Energie",0,4,9,&H1E6,&H11400036,&H60020036
DATA "FIN"
```

GREMLINS II (FAST EDITEUR V1.0)

```
' Vies & Temps infinis pour GREMLINS II par A. SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FAST EDITEUR V1.0
DATA "GREMLINS II"
DATA "Vies",0,46,6,&H136,&H530113C1,&H720713C1
DATA "Temps",0,49,1,&H1F0,&H530013C0,&H4E7113C0
DATA "FIN"
```

HYDRA (FAST EDITEUR V1.0)

```
' Crédits infinis pour HYDRA par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FAST EDITEUR V 1.0
DATA "HYDRA"
DATA "Crédits",0,16,2,&H12A,&H41FACEF49,&H600CCF49
DATA "FIN"
```

SUPER MONACO G.P. (FAST EDITEUR V1.0)

```
' Toujours être premier à SUPER MONACO G.P.
' par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FAST EDITEUR V 1.0
DATA "SUPER MONACO G.P."
DATA "Premier 1",0,4,8,&H094,&H33C00000,&H31FC0001
DATA "Premier 2",0,4,9,&H160,&H33C00000,&H31FC0001
DATA "FIN"
```

SUPER WONDERBOY (COMPIL) (FAST EDITEUR V1.0)

```
' Crédits infinis à SUPER WONDER BOY par Antonio SIMOES
' de la compilation 'FESTIVALIA'
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FAST EDITEUR V1.0
DATA "SUPER WONDER BOY III","A:\AUTO\SWB.PRG"
DATA "Crédits",&H820,&H53780BE2,&H4E714E71
DATA "Energie",&H6A0,&H66000088,&H60000088
DATA "FIN"
```


JEUX... CRACK ATARI ST/STE

BACK TO THE FUTURE II

Pour avoir des vies infinies, activez la pause et tapez 'THE ONLY NEAT THING TO DO'.
(Olivier FELBER)

E-MOTION

Pendant la page de présentation tapez 'MOONUNIT' pour activer le cheat mode.

Pendant le jeu tapez :

F1 pour avancer de 1 niveau
F2 pour avancer de 10 niveaux
F3 pour reculer de 1 niveau
F4 pour reculer de 10 niveaux
(Olivier FELBER)

THE TELLER

Pendant que vous jouez, prenez la case 'mémoire' pour vous rappeler de la figure, pausez le jeu et dessinez la figure sur papier.
(Gregory PAGE)

TETRIS

Tapez 'VODICAMP' pendant la page de présentation, puis pendant la partie:

'ESC': Cube bleu
'ALT': Rectangle rouge
'Shift'+F9': T rose
'Shift'+F8': T jaune
'Shift'+F1': deux carrés vert reliés à leur extrémités
'Shift'+F2': deux carrés bleu reliés à leur extrémités
(Franck DESMOULINS)

LOTUS ESPRIT

Lorsque vous passez la ligne d'arrivée, l'image se fixe mais la voiture reste encore contrôlable, essayez de la garer sur la file de ravitaillement. Une fois le plein effectué, démarrez et vous participerez à la dernière course.
(Gregory PAGE)

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.

CAR-VUP

Pour avoir 9 vies tapez 'PUSSYCAT' à la place de votre nom dans les high-scores.
Pour avoir des vies infinies tapez 'BUMPER'.
Pour accéder à un niveau préhistorique tapez 'WHOOOPSIE'.

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'.

GHOSTBUSTERS II

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

GREMLINS II

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

TOYOTA CELICA GT RALLY

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

PRINCE OF PERSIA

Il faut attendre que les gardes vous attaquent (et pas l'inverse sinon, il font un coup spécial qui fait mouche à presque tous les coups). Dès qu'ils veulent vous frapper, appuyez rapidement deux fois sur feu, la

première fois pour les blesser, la deuxième pour éviter qu'ils vous fassent leur coup spécial (certains, très habiles, font les deux coups enchaînés, faites attention!!).
(Olivier PEGGY).

TURRICAN

Pour avoir des vies infinies remplacez : 4E 75 70 02 par 4E 75 60 12

Pour avoir le temps et les munitions infinies remplacez: 67 14 70 01 par 67 14 60 12.
(Vincent DREWNİK).

1943

Pour avoir des vies infinies recherchez dans le fichier 'SND1.PIN', les octets 13FC 0003 BE54 et remplacez les par 13FC 0099 0000 BE45. Puis recherchez les octets 13FC 0003 0000 C01F et remplacez-les par 13FC 00FF 0000 C01F.
(Laurent PIERLOT)

DYNAMITE DUX

Pour activer le cheat mode, tapez pendant la présentation "CHEAT". Les touches de fonctions vous serviront maintenant à changer de niveau.

SPEED BALL II

Sélectionner le jeu pour 1 joueur, puis prendre 'cup' et sauver tout de suite la partie. Prenez un éditeur de secteurs et positionnez-vous à la piste 1, secteur 1 de la disquette de sauvegarde. Aller sur le 20ème octet de ce secteur où se trouve normalement 64. Mettre FA FA FA FA FA FA FA. Avancer encore de 6 octets et tapez FA FA FA FA FA FA FA. Faire cette opération 12 fois. Relancer le jeu et prendre à nouveau 1 joueur puis "cup". Chargez la partie sauvegardée. On commencera alors la coupe où tous les joueurs auront le maximum de force, vitesse, etc...
(Régis FOURET)

SKIDZ

Pour activer le cheat mode, appuyez sur votre bouton du joystick et la touche 'Alternate' simultanément et pour finir la touche 'C' (Ca y est, vous pouvez tout relâcher!!!). Maintenant il vous suffira de pressez la touche 'M' pendant le jeu pour passer au stage suivant.

EYE OF HORUS

Dans la page des 'credits', tapez 'SPAM'. Vous avez maintenant des vies infinies et vous n'avez plus besoin d'avoir les bonnes clés pour ouvrir les portes.

WINGS OF FURY

Voici la meilleure technique pour détruire les avions ennemis:

Si un avion vous poursuit, montez le plus haut possible dans le ciel, et laissez votre ennemi vous rejoindre. Ensuite, redescendez à une vitesse convenable, puis, une fois assez bas, stabilisez-vous, l'autre avion va arriver, mais il se placera devant vous! Vous n'aurez plus qu'à le mitrailler. Répétez cette opération plusieurs fois. (Mais faites attention au panne sèche!!!)
(Olivier MUNOZ)

BLOODWISH

Pour échanger n'importe quoi contre une clé, il faut accoster un marchand ou un ennemi et lui demander ce qu'il a à vendre. Offrez lui une "common key" comme paiement, après qu'il ait dit que cela ne l'intéresse pas, dites YES et vous aurez l'objet en question!
(Aurélien GOMEZ)

FIRE AND FORGET 2

Pour avoir des vies infinies, remplacez : 53 79 00 03 D7 AC par 4E 71 4E 71 4E 71.
(Vincent DREWNİK).

JEUX... CRACK AMIGA

MÉTHODE D'UTILISATION DU BLOCK EDITOR V 1.0

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

LES EDETEURS DE SECTEURS

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

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

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

LES EDETEURS DE MEMOIRE

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

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

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

CHUCK ROCK

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block \$3fa, offset \$1b2 mettre 4A à la place de 53.

CHUCK ROCK

Pour avoir un méga Trainer prendre un éditeur de secteur et au block \$3fb, offset \$52 mettre les octets 60 02 à la place de 67 00 et au block \$3fb, offset \$de mettre les octets 60 02 à la place de 67 00 et pendant le jeu vous pouvez appuyer sur F1 -> F5 et 1 -> 5 pour choisir votre level.

F 19 STEALTH FIGHTER

Avec Amiga monitor mettre les octets suivants à partir de \$7f000 :

2E,88,41,F9,00,01,44,00,20,F
C,13,FC,00,42,20,FC,00,01,F
3,22,20,FC,21,FC,20,6C,20,FC,
00,08,71,6A,20,FC,31,FC,4E,D
0,20,FC,71,6E,4E,F9,20,FC,00
01,EF,C8,41,F8,71,6A,20,FC,4E
F9,00,01,30,FC,44,00,20,5F,
4E,F9,00,01,40,00.

Puis taper '< 40000 0 0 2'
avec le disk A de F19 et taper
encore: 40078 4e f9 00 07 f0
00' et taper 'G 4000c' avec le
disk A dans le drive df0..

BMX SIMULATOR

Pour avoir le temps illimité prendre un éditeur de secteur et au block \$317, offset \$58 mettre l'octet 4A à la place de 53.

STREET FIGHTER

Pour avoir l'énergie illimitée prendre un éditeur de secteur et au block \$223, offset \$1b0 mettre les octets 60 04 à la place de 53 78.

MOBYLETTE

Pour aller plus vite, limez le piston, et débridez la mob. Recherchez 49.9cm2 avec un éditeur de secteur, et remplacez par ce que vous voulez (max: 125cm2).

SKYCHASE

Pour avoir le Trainer prendre un éditeur de secteur et au block \$192, offset \$70 mettre les octets 4e 71 4e 71 à la place de 53 78 68 52.

PIONEER PLAGE

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block \$3e0, offset \$12 mettre les octets 60 02 à la place de 53 79.

EMERALD MINE

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block \$1e2, offset \$b8 mettre l'octet 4A à la place de 53.

NO EXCUSES

Pour avoir le Trainer prendre un éditeur de secteur et au block \$382, offset \$1aa mettre l'octet 4A à la place de 53.

POWER PLAY

Pour avoir le Trainer prendre un éditeur de secteur et au block \$234, offset \$4e mettre l'octet 60 à la place de 67.

BOMBUZAL

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block \$3d0, offset \$92 mettre l'octet 4A à la place de 53.

TIME RACE

Voici les codes de ce jeu:

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

ATOMIC ROBOT KID

Pour être en cheat mode tapez 'TUESDAY 14TH' pendant l'intro.

GHOSTBUSTERS II

Pendant l'écran ACTIVISION appuyer sur les touches AMIGA et ALTERNATE et CTRL et S puis U puis appuyer sur 'fire' et vous voici en Cheat mode.

TOM AND THE GHOST

Avec une cartouche chercher les octets 53 79 00 00 e1 a6 et remplacer par 4e 71 4e 71 4e 71 33.

VIGILANTE

Taper 'GREEN CRYSTAL' dans les high scores pour avoir les vies illimitées.

HARD DRIVIN II

Toujours avec une cartouche pour avoir le temps bloqué chercher 81 09 81 09 64 18 10 bc 00 59 et mettre 4e 71 4e 71.

LA VIE

Pour avoir des copains, sortez de chez vous de temps en temps, et parlez aux gens que vous rencontrez. Ne les regardez pas par en-dessous. Personne ne vous prend pour un fou, cessez de faire de la parano.

THE SPY WHO LOVED ME

Taper 'MISSMONEYPENNY' pendant l'intro pour être en cheat mode.

ROBOCOP II

Taper pendant le chargement 'SERIAL INTERFACE' et hop encore en cheat mode il faut juste taper F9 pour faire le plein d'NRJ et F10 pour aller au niveau suivant.

GREMLINS II

Dans les high scores taper 'SINATRA' et hop vies illimitées

**Collectionnez les PIN'S "Mario" !
1 PIN'S 25 F ou GRATUIT pour
l'achat de 2 cartouches !!!**



MICROMANIA FORUM DES HALLES

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

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

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

**Ouvert
7 jours/7**

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 . Tél.34 65 32 91

NOUVEAU

MICROMANIA LA DEFENSE

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

NOUVEAU

JEUX... CRACK AMIGA

POWERMONGER

Comment faire quand on commence le jeu avec un petit nombre d'hommes (15 par exemple)? Eh bien il faut trouver une ville avec un nombre d'habitants inférieur à l'effectif de votre armée (10 par exemple) et de les attaquer en attitude passive. De cette manière, il n'y aura aucun mort et votre armée gagnera la bataille et vous pouvez recruter tous les habitants de la ville.

Si vous avez du mal à construire des catapultes ou des canons, voici un petit truc pour en construire très rapidement:

Après avoir ordonné à vos hommes de construire quelque chose (en attitude agressive), laissez revenir vos hommes à la ville et au moment où ils vont repartir pour retourner chercher du bois, prenez la nourriture de la ville (même s'il n'y en a pas!!) et réagissez le symbole des inventions, vous aurez bientôt une catapulte. (Si ça ne marche pas du premier coup, recommencez l'action mais si vos hommes construisent des arcs, changez de ville!).

Pour les canons, il faut faire la même chose mais après que la petite maison au dessus du puits de la mine soit construite.

(Patrick POITE)

BRAT

Voici les codes des différents niveaux (à entre dans le menu 'Whisper a secret'):

BISHIEMO
MIHEMOTO
SASUTOZO
SUMATZEE
NOKITAGO
ITSANONO
MOZIMATO
HOZITOMO
MOKITEMO
ZUMOHATO
CHANASTU
NAGAITSU
(Pascal MAURICE)

TOTAL RECALL

Au stage 2, placez-vous en haut de la route de façon à ce que les roues du camion touchent la ligne discontinue. Tirez à volonté mais évitez les têtes de mort! Au tank de la fin, placez-vous carrément tout en haut de la route et tirez.

(Yann Afonso)

THE KILLING CLOUD

Voici quelques codes d'accès aux niveaux:

Ø2 - AOOTOOEV
Ø3 - 2W48G2EM
Ø4 - Q44X6GAEW
Ø7 - 43Q1GZEP
Ø8 - WQ21QZC8
Ø9 - 6ØØTGDEQ
1Ø - COOFGQEN
(Ludovic STAUB)

SUPER OFF ROAD RACER

Pour avoir des crédits infinis. Appuyez sur les 2 boutons de la souris et celui du joystick pendant tout le chargement. (David HUBLE)

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Pour avoir de l'énergie infinie, lorsque l'on vous demande le code de la mission taper à la place : 8859. On vous redemande le code, tapez 15Ø6 et enfin tapez le vrai code. Pendant le jeu appuyez sur la touche 'Help' pour activer le cheat mode. (Sébastien FAVREAU)

THE GOLD OF THE AZTECS

Pour avoir des vies infinies, pressez le bouton droit de la souris au début du jeu (la musique va légèrement changer et devient un peu plus forte).

(Patrick POITE)

J.B.G. Électronics



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 en juillet et août

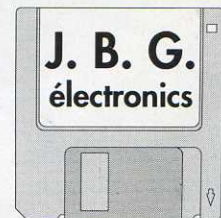
Tél: (1) 45 41 41 63 - (1) 45 41 44 54

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

Atari Méga STE **PROMO JBG**

8990,00 Frs

Possibilité de reprise de votre ordinateur (nous consulter)



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

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

AMIGA 500

Prix Promo
2 790,00 F

OCCASIONS SUR
CONSOLES ET
CARTOUCHES
SEGA ET NITENDO

Louez votre Néo-Géo

Forfait à la semaine ou week-end
Tél.: 45 41 41 63

Prix du matériel neuf:

Exemples

| | |
|--------------------------------|----------------|
| Atari 520 STE: | 2990 Frs |
| Gonflé à 1 Méga: | 3290 Frs |
| Star LC20: | 1990 Frs |
| Star LC200 couleur: | nous consulter |
| Amiga 2000: | nous consulter |
| Scanner à main: | 1690 Frs |
| Souris optique: | 450 Frs |
| Extension mémoire Amiga: | 390 Frs |
| Lecteur ext. ST/Amiga: | 690 Frs |

JEUX... CRACK AMIGA

SKY CHASE

(BLOCK EDITOR V1.0)

' SKY CHASE Trainer JOYSTICK (C) 1991
DATA 206712,"SKY CHASE",1,"Trainer"
sum:
DATA 0001,0,032400,070,04,4e,71,4e,71,53,78,68,52,*

PIONEER PLAGE

(BLOCK EDITOR V1.0)

' PIONEER PLAGE Trainer JOYSTICK (C) 1991
DATA 206712,"PIONEER PLAGE",1,"vie illimitée"
sum:
DATA 0001,0,07c000,012,02,4e,60,02,53,79,*

DANBOSS IN THE CAVE

(BLOCK EDITOR V1.0)

' DANBOSS IN THE CAVES Trainer JOYSTICK (C) 1970
DATA 6900069,"FRIGO & MAGNETOSCOPES",1,"réserves illimitées"
sum:
DATA chips,coca,hot,video,se30,st,poke,*

POWER PLAY

(BLOCK EDITOR V1.0)

' POWER PLAY Trainer JOYSTICK (C) 1991
DATA 354583,"POWER PLAY",1,"Trainer"
sum:
DATA 0001,0,056800,04e,01,60,67,*

CHUCK ROCK

(BLOCK EDITOR V1.0)

' CHUCK ROCK Trainer JOYSTICK (C) 1991
DATA 521809,"SHOCK ROCK",1,"Vies illimitées"
sum:
DATA 0001,0,07f400,01b2,01,4a,53,*

CHUCK ROCK

(BLOCK EDITOR V1.0)

' CHUCK ROCK MEGA Trainer JOYSTICK (C) 1991
' Pendant le jeu vous pouvez maintenant choisir votre level avec (F1 -> F5) ou votre zone
' avec les touches 1 - > 5
DATA 1044168,"SHOCK ROCK",1,"MEGA Trainer"
sum:
DATA 0002,0,07f600,052,02,60,02,67,00
DATA 0,07f600,0de,02,60,02,67,00,*

STREET FIGHTER

(BLOCK EDITOR V1.0)

' STREET FIGHTER Trainer JOYSTICK (C) 1991
DATA 280802,"STREET FIGHTER",1,"Trainer NRJ"
sum:
DATA 0001,0,044600,1b0,02,60,04,53,78,*

JEUX... CRACK AMIGA

AWESOME

Je vous conseille de collecter le plus d'argent possible, sinon vous risqueriez de rester bloqué au milieu du jeu pour cause de ne pas pouvoir payer l'hôtel en attendant d'aller sur une autre planète.

- Sur le chemin d'Acquoss:
1ère phase: Tuer les ennemis et ramasser le plus de discs possible.

2ème phase: Détruire toutes les astéroïdes

- Sur Acquoss: vendre tout les discs en votre possession. Acheter l'arme "Sonic Mining Laser". Prendre du fuel. Prendre contact avec l'ordinateur et accepter la 2ème offre. Aller sur Tundrars.

- Sur le chemin de Tundrars:
1ère phase: détruire les aliens.

2ème phase: détruire les ennemis et ramasser le plus de discs possible.

3ème phase: détruire les astéroïdes et prendre le plus de cristaux possible.

- Sur Tundrars: Vendre tous les discs et cristaux. Acheter l'arme 'Mortar Bolts'. Prendre contact avec l'ordinateur et accepter la première offre. Prendre fuel. Aller sur Follas.

- Sur le chemin de Follas:

1ère phase: Détruire le convoi et prendre sa cargaison; Pour ceux qui ne voudraient pas affronter les escorteurs car ils n'ont pas beaucoup d'énergie, il faut s'arranger pour faire sortir le convoi de votre champ de votre radar.

2ème phase: Changer d'arme obligatoirement et prendre impérativement la 'Mortar Bolts'. Une fois dans le rond, tirer et se frayer un passage sans toucher le rond. Une fois dehors, détruire les ennemis et prendre le plus de discs et cristaux possible.

3ème phase: Changer d'arme et prendre la 'Sonic Mining Laser'. Rentrer dans le trou qui clignote sur votre radar, dedans votre radar se transforme en compteur et il faut ramasser le plus d'énergie possible avant que le compteur arrive à zéro. Détruire ennemis.

- Sur Follas: Vendre tous les discs et cristaux. Prendre fuel. Prendre contact avec l'ordinateur et accepter la 2ème offre. Allez sur Volcum.

- Sur Volcum:
1ère phase: Rentrer dans le rond, détruire le milieu et prendre l'arme qui apparaît. Puis arrangez-vous pour faire sortir le rond du champ de vue de votre radar: pour ceux qui n'ont pas beaucoup d'énergie faire directement cette manœuvre.

2ème phase: Détruire les astéroïdes et prendre le plus de cristaux possible.

3ème phase: Changer d'arme et prendre la 'Mortar Bolts'. Détruire les ennemis qui lancent les missiles.

- Sur Volcum: Vendre tous les discs et cristaux en votre possession. Prendre fuel. Ne pas prendre contact avec l'ordinateur. Aller sur Cryogène.

- Sur le chemin de Cryogène:
1ère phase: Détruire les ennemis et ramasser les discs.

2ème phase: Rentrer dans le rond, détruire le centre et prendre l'arme 'Courcircuitier Radial'

3ème phase: Changer d'arme, prendre la 'Sonic Mining Laser' et ramasser cristaux lorsque vous aurez détruit les astéroïdes.

Sur Cryogène: Vendre cristaux. Prendre fuel. Ne pas prendre contact avec l'ordinateur. Aller sur Morb.

- Sur le chemin de Morb:
Il n'y a rien de spécial dans ses phases d'actions, il faut continuer à faire ce qui est décrit au dessus.

- Sur Morb: Vendre cristaux et discs. Prendre fuel et maintenant sortez de la galaxie et admirez la fin qui est aussi belle que la présentation.

Autres conseils: Sur le chemin de Volcum, les dragons de l'espace vous tirent dessus. Pour les éviter il faut s'arranger pour passer au milieu de ses tirs.

Le 'courcircuitier radial' set à détruire tous les ennemis qui se trouvent autour de vous, alors

servez-vous en si vous êtes cernés par des ennemis, surtout si vous n'avez pas beaucoup d'énergie.

Attention: cette arme ne sert qu'une fois et s'active lorsque vous appuyez sur la barre d'espace.

(Stéphane REVILLARD)

FANTASY WORLD DIZZY

G= Légende

D=Droite

M=Monter

A=Actionner

P=Prendre

Au début, donner la pomme (a fest green apple) au monstre vert. P cruche bleue (jug of gold water) et A sur le feu, P pain (Stale loaf of bread) G, P pierre (a heavy boulder). Sauter vers la D, poser pain (stale loaf of bread), le rat le mangera et il partira. M, G, A le levier rouge M, D, parler avec Denzil, il vous donnera une corde (piece of rope) le prendre, redescendre et aller à D et A la corde (piece of rope) sur la mâchoire du crocodile, P pierre (heavy boulder) G, G, poser les 2 pierres (piece of rope), sur le pont, D, M tout en haut, vous trouverez un os (a fresh meaty bone). Descendre d'un tableau, D, P clé (a shinky gold key) aller au pont, poser clé (a shinky gold key) G, P pierre qui est en dessous de vous, faire vite, puis revenez au pont, poser pierre (a heavy boulder, G, poser os (a fresh meaty bone) près du chien, puis aller au pont, P 2 pierres (heavy boulder) G, G, G, attention à l'oiseau, partir quand il est tout à gauche, se mettre à côté du pont cassé et A 2 pierres, l'eau montera, et chercher l'autre pierre sur le pont et l'A, G, prendre clé, G, G, parler avec Dozy, il vous donnera une potion magique (some sleeping potion) le prendre et aller tout à G chez le dragon, A potion magique (some sleeping potion) en face du dragon, aller sur le pont et P clé, aller à droite jusqu'au tableau où il y a 4 Control Hut, A les 2 clés (a shinky gold key) sur les machines. D'abord la

première machine puis la deuxième en haut à gauche. D jusqu'à ce que vous trouviez, une clé, P clé (a shinky gold key) retourner au 4 Control Hut. A clé sur la machine de gauche, D, D, M, sur la planche, sauter à G, puis monter tout en haut, jusqu'à ce que vous voyiez un vieillard, parlez avec lui, il vous donnera un pied de biche, P pied de biche (A strong crowbar), G, P, pioche (A busty old pickaxe). Descendre en bas, allez au puits, mettez-vous dessus et P pied de biche (A strong crowbar), vous vous trouverez dans un monde à l'envers, ressortez et aller à droite pour trouver un petit cheval (A cute pigmy cow) il vous donnera un haricot D, contre le puits et sauter, sauter de nouveau pour arriver sur le tonneau, et sauter encore une fois pour arriver sur le toit, D, P clé et vie, aller au control lift puis A clé, D, D, A haricot (green bean) sur le fumier, allez en haut chez le vieillard puis D, vous trouverez un objet jaune (Brass door knocker) le P, redescendre et aller tout à gauche (au départ) M, le nom du tableau s'appelle the Castle staircase A (Brass door knocker) sur la porte, il s'ouvrira. G,P seau (An empty Bucket), redescendre et aller tout à droite jusqu'à ce que vous trouviez un flacon d'eau, aller dedans et A seau (An empty bucket) le seau se remplira d'eau, et P seau, G, G, A seau (Bucket of water) sur le fumier, le haricot poussera. M tout en haut sur le haricot, sauter à droite, M, D, vous trouverez un œuf, P œuf, redescendre et prendre la pioche (A Rusty old pick axe) aller au control lift, descendre, A œuf (A heavy dragon egg) à côté de l'œuf, D, A pioche (A rusty old pick axe) sur les cailloux, G, P tapis (an old thick rug) aller tout en haut dans les nuages, dessus, D, M, G, M, D, D, A levier, aller sur Dizzy et appuyer, surprise, elle retourne dans sa maison et elle demande 3Ø pièces, M, P carte (map) il vous montrera le plan du jeu et les pièces en jaune, pour voir la carte appuyer sur Espace. (Mustafa SAYMAN)

JEUX... CRACK AMIGA

DYNAMITE DUX

Une petite aide? Eh bien la voilà!

1er chef :

La flamme : se mettre en haut à gauche avec le pistolet à eau et tirer en diagonale.

2ème chef :

Le rocher : se placer en haut avec le canon et tirer en diagonale quand il est dans votre champ de tir.

3ème chef :

Le dragon : Taper ou tirer dans la tête en évitant les flammes qu'il tire.

4ème chef :

Le nuage : Se mettre à gauche et taper sur les nuages qui lui tournent autour.

5ème chef :

L'homme de pierre : Se mettre en bas de façon à ne plus voir sa tête et frapper.

6ème chef :

Les flammes : Pas de tactique, tirer dans le tas.

7ème chef :

L'étoile : C'est le chef le plus dur à abattre mettez vous devant lui un peu à sa droite et tapez.

8ème chef :

La flamme : Même tactique que pour le 1er chef.

10ème chef :

Le rocher : Monter, se placer au milieu et frapper.

(SIMON Bertrand)

PREHISTORIK

Au premier niveau, après avoir tué la tortue sans carapace, vous tomberez sur un écran où deux poissons carnivores montent et descendent dans l'eau. Il y a quatre berges entre chaque, de l'eau, pour tomber dans la pièce secrète ne sautez pas par dessus le premier puits mais laissez-vous tomber dedans.

Un peu plus loin dans le premier niveau, vous serez dans un écran où il y a une échelle près de l'eau qui aboutit à une plate-forme où se trouve un œuf, prenez l'œuf, puis allez à gauche dans l'eau: nouvelle salle secrète sous-marine.

Après avoir tué l'énorme dinosaure vert du 10ème niveau, au troisième écran du troisième niveau, avancez en frappant dans le vide plusieurs fois, vous trouverez ainsi de la nourriture cachée.

(Philippe BRISSAUD)

WRATH OF THE DEMON

Pour avoir des crédits infinis, appuyez sur les deux boutons de la souris pendant tout le chargement.

(Thomas BAUDEL)

ELVIRA MISTRESS OF THE DARK

Quand vous êtes mort et qu'on pose la question 'Voulez-vous rejouer?', répondez 'Oui' après avoir retiré la disquette du drive, puis retirez-la. Oh génial!

(Emmanuel DESMADRYL)

TOYOTA CELICA GT RALLY

Après avoir été victime d'un accident ou d'une sortie de route, appuyez sur la touche 'Help' au moment où la voiture commence à se replacer sur la route. Ceci installe la page d'options, que vous quittez en appuyant sur le bouton de votre joystick. Vous pouvez ainsi repartir sans avoir été pénalisé de 20 secondes. Pour les plus paresseux, appuyez sur 'C' à n'importe quel moment de la course et la voiture s'arrêtera comme si elle avait franchi la ligne d'arrivée. Il est donc facile d'être premier au classement.

(Frédéric SCHWEBER)

F-19 STEALTH FIGHTER

Lors d'une mission "trainer" appuyez sur 'Alt' et 'R' pour que votre avion soit entièrement réarmé. Vous pouvez en sortir en appuyant sur 'Alt' et 'T'.

(Frédéric SCHWEBER)

NIGHT SHIFT

Voici les 13 premiers codes:

- 1: fruit bleu - citron - cerises - ananas
- 2: cerises - banane - banane - citron
- 3: banane - cerises - ananas - fruit bleu
- 4: ananas - citron - ananas - ananas
- 5: ananas - ananas - citron - cerises
- 6: cerises - fruit bleu - fruit bleu - ananas
- 7: cerises - ananas - citron - banane
- 8: ananas - banane - ananas - cerises
- 9: ananas - citron - citron - cerises
- 10: citron - banane - fruit bleu - fruit bleu
- 11: banane - ananas - cerises - fruit bleu
- 12: cerises - fruit bleu - banane - fruit bleu
- 13: fruit bleu - cerises - banane - ananas

(Sylvain REY)

TRAFFIC LIGHTS

Pour avoir un score d'amour des feux de croisement encore plus élevé, pour que tous les feux soient verts, tapez, pendant la page de présentation: "I like traffic lights, I like traffic lights, I like traffic lights, I like traffic lights, I like traffic lights, I like traffic lights, I like traffic lights, I like traffic lights, but only when they're green".

(Terry JONES)

JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

METHODE D'UTILISATION DES PATCHS

Avec les Norton Utilities 4.5:

- * sous DOS tapez NU suivi du nom du fichier à éditer sans oublier son extension.
- * si le truc est une recherche de code HEXA, tapez ESC, C, TAB, et entrez la chaîne HEXA puis tapez RETURN deux fois, lorsque le programme trouve la chaîne, tapez une touche puis faites les modifications. Tapez deux fois RETURN et quatre fois sur ESC pour sortir;
- * si le truc est une adresse, avec les touches curseur allez à l'endroit indiqué et effectuez les modifications, puis tapez deux fois sur RETURN, puis trois fois sur ESC pour sortir.
- * lancez le jeu normalement.

Avec PC Tools 4.5:

- * sous DOS tapez PCTOOLS
- * tapez deux fois F3, puis positionnez vous sur le fichier voulu
- * tapez F, F1, et entrez la chaîne HEXA voulue, suivie de RETURN, E, et entrez la nouvelle chaîne donnée dans le truc, puis F5, puis tapez trois fois ESC puis O
- * lancez le jeu normalement.

WING COMMANDER

Pour choisir son level de départ:

Numérotez les lits des sauvegardes de 1 à 8:

- 1_2 (lits les plus éloignés)
- 3_4
- 5_6
- 7_8 (lits les plus proches)

Avec les Norton Utilities ou DISKEDIT:

- * éditez le fichier SAVEGAME.WLD
- * allez à l'offset (828 * Numero du lit)+381
- * mettez le niveau choisi.

Avec PcTools:

- * éditez le fichier SAVEGAME.WLD
- *

Sauvegarde Secteur Relatif
Offset

| | | |
|---|-----|-----|
| 1 | ØØ1 | 381 |
| 2 | ØØ2 | 185 |
| 3 | ØØ3 | 5Ø1 |
| 4 | ØØ5 | 3Ø5 |
| 5 | ØØ7 | 1Ø9 |
| 6 | ØØ8 | 425 |
| 7 | Ø1Ø | 229 |
| 8 | Ø12 | Ø33 |

* Mettez à l'adresse donnée par ce tableau le niveau de départ.

(Guillaume PERNOT)

PAPERBOY

PASCAL 6.Ø

```
{ Vie infinie sur PAPERBOY compil' FINALE à taper en Turbo PASCAL }

uses crt;

const E:byte=$9Ø;

var f:file of byte;
    ch:char;
    i:byte;

begin
  writeln('Vie infinies pour PAPERBOY');
  writeln('Par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK');
  writeln('Quelle version utilisez vous ? ');
  writeln('      A: CGA');
  writeln('      B: EGA');
  ch:=upcase(readkey);
  case ch of
    'A':begin
            assign(f,'PAPERCGA.EXE');
            reset(f);
            seek(f,11743);
          end;
    'B':begin
            assign(f,'PAPERCG2.EXE');
            reset(f);
            seek(f,11769);
          end;
  end;
  for i:=1 to 4 do
    write(f,E);
  close(f);
end.

(Guillaume PERNOT)
```

MOULINEX

PASCAL 6.Ø

```
var w:word;
    k:word;
    b:long word;
    p:paragraph;
    f:book;

begin
  writeln('Ohhhh, ne me regardez pas comme ça');
  writeln('J'ai fait un texte, mais je suis sûr que c'est nul');
  case reaction of
    'rougir': begayer;
    'trembler': rougir;
    'begayer': trembler;
    {attention aux appels récursifs}
  endcase
end;

(Ph. CAUBERE)
```


JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

WING COMMANDER

PASCAL 6.0

{ Choix du level des sauvegardes dans WING COMMANDER à taper en Turbo Pascal 6.0. Les sauvegardes sont numéroté de gauche à droite et de bas en haut. Sauvegardez ce programme et mettez l'exécutable dans le sous répertoire GAMEDAT avant de le lancer. }

```
var f:file of byte;
    n,level:byte;

begin
  assign(f, 'SAVEGAME.WLD');
  reset(f);
  writeln('Choix du level pour Wing Commander');
  writeln('Par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK');
  write('Numéro de la sauvegarde: ');
  readln(n);
  writeln('Choix du level: ');
  readln(level);
  seek(f, (828*n)+382);
  write(f, level);
  close(f);
  writeln('Level ', level, ' installé pour la sauvegarde ', n);
end.
```

(Guillaume PERNOT)

SPACE HARRIER

PASCAL 6.0

{ Vie infinies sur SPACE HARRIER compil' FINALE à taper en Turbo Pascal 6 }

```
uses crt;

const E:byte=$90;

var f:file of byte;
    ch:char;
    i:byte;

begin
  writeln('Vie infinies pour SPACE HARRIER');
  writeln('Par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK');
  assign(f, 'HARRIER.EXE');
  reset(f);
  seek(f, 24611);
  for i:=1 to 4 do
    write(f, E);
  close(f);
end.
```

(Guillaume PERNOT)

THE LIGHT CORRIDOR

Les codes de tous les niveaux:
1 :0000 _ 18:3810 _ 35:0620
2 :5400 _ 19:0511 _ 36:3722
3 :6101 _ 20:6811 _ 37:1223
4 :3901 _ 21:3212 _ 38:4523
5 :2602 _ 22:0213 _ 39:4124
6 :9902 _ 23:8213 _ 40:1825
7 :4303 _ 24:5014 _ 41:1926
8 :9003 _ 25:1015 _ 42:9726
9 :6904 _ 26:8215 _ 43:5927
10:3305 _ 27:5116 _ 44:0528
11:9305 _ 28:0117 _ 45:7328
12:3406 _ 29:7017 _ 46:3929
13:0407 _ 30:5518 _ 47:3030
14:6407 _ 31:2819 _ 48:0531
15:2008 _ 32:9919 _ 49:8431
16:7408 _ 33:7320 _ 50:9932
17:4709 _ 34:2521 _
(Guillaume PERNOT)

SPACE HARRIER

Pour avoir les vies infinies, avec un éditeur de secteur (Norton Utilities), cherchez dans HARRIER.EXE la chaîne FF 0E 5E 33 et remplacez la par 90 90 90 90.

(Guillaume PERNOT)

PRINCE OF PERSIA

Pour finir les tableaux plus facilement, avec un éditeur de secteur (Norton Utilities), recherchez dans le fichier PRINCE.EXE la chaîne 1E 08 00 90 75 0E et remplacez par 46 06 EB 10 75 0E.
(Guillaume PERNOT)

F15 STRIKE EAGLE II

Pour avoir des munitions infinies, avec un éditeur de secteur (Norton Utilities) recherchez dans EGAME.EXE les chaîne: 06 FA 4F 04 00 et remplacez par 06 FA 4F FF 00 puis recherchez 0F FE 4F 06 00 et remplacez par 0F FE 4F FF 00 puis recherchez 06 F4 4F 12 00 et remplacez par 06 F4 4F FF 00 puis recherchez 06 F2 4F C0 00 et remplacez par 06 F2 4F FF 00.
(Guillaume PERNOT)

JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

POPULOUS

Pour avoir une tonne de manne, sauvez votre partie et à l'aide d'un éditeur de secteurs chargez le fichier correspondant ('PARTIE.GAM' par exemple), placez-vous au secteur 48, offset 274 et écrivez FF FF FF. Vous pouvez renouveler cette opération à chaque fois que vous êtes en manque. Si avec cette méthode vous n'arrivez pas à battre l'adversaire, faites la même opération et placez vous à la ligne pile en dessous (offset 280) et mettez 01 00 00. Ceci était la manne de l'adversaire.

(Arnaud PICHERY)

E-MOTION

Dès que vous chargez le jeu, faites une sauvegarde (D) et chargez votre éditeur de secteurs et éditez le fichier 'SAVEGAME'. Pour choisir votre tableau, aller au déplacement 000, offset 007 (1ère ligne 6ème colonne) et remplacez le chiffre (votre tableau) par un chiffre allant de 1 à 31 (en hexadécimal 10=16, 20=32, 30=48). Attention le niveau 1 correspond à 0, il faut donc soustraire 1 au niveau voulu (exemple pour aller au niveau 10, il faut mettre 9).

Pour avoir l'énergie à fond, aller au secteur 0, offset 0 (1ère ligne, 8ème colonne et tapez FF).

(Arnaud PICHERY)

BATTLE HAWK 1942

Quand votre pilote s'écrase ou est abattu, et que l'on vous demande d'insérer la disquette de sauvegarde des pilotes ne l'insérez pas et tapez sur une touche autant de fois que l'on vous le demandera mais sans mettre la disquette. Vous arriverez alors au résultat de la mission. Votre pilote est mort mais cela n'a pas été enregistré. Vous pouvez donc rejouer avec lui.

(Frédéric CAPLIER)

A10 TANK KILLER

Lorsque vous jouez en mode 'CAMPAIGN' et que vous perdez, pour ne pas devoir recommencer toutes les missions, il vous faut faire un Reset (ou retirez la disquette du lecteur si vous n'avez pas de disque dur). Rechargez le jeu et faite continue campaign, vous recommencerez à la mission où vous aviez échoué.

(Jean-Philippe VASSART)

EYE OF THE BEHOLDER

Pour pouvoir commencer à jouer avec des personnages exceptionnels et se retrouver au niveau 12, créez des personnages et dès le début du jeu, sauvegardez une partie. Ensuite avec un éditeur de secteurs, éditez le fichier 'EOBDATA.SAV'.

Au déplacement 13, secteur 0, écrivez 16 16 00 00 13 13 13 13 13 13 13 13 puis sauter 10 déplacement et écrivez 0A. Recommencez l'opération au déplacement 499 du secteur 00 et 230 du secteur 01 pour la même opération.

(PHIT12)

FETICHE MAYA

Pour avoir de l'argent à ne plus savoir qu'en faire, éditez le fichier 'P.DAT' aller au secteur 0, déplacement 5 et tapez 14.

(Olivier BARTAUX)

METAL MUTANT

Pour avoir toutes les armes, éditez le fichier 'CAC40.FIC', avec un éditeur de secteurs et remplacez

10 0B FF FF FF FF FF FF FF
4A FF FF 00 00 01 00 01
par 00 00 00 00 00 00
FF FF FF 00 00 00 00 00
00 00 00

(WALKER)

SATAN

Le code d'accès à la 2ème partie est: 01020304

(Pierre CHAUVEL)

DIE HARD

Pour être invulnérable, éditez avec un éditeur de secteurs le fichier 'DIE.EXE', puis allez au secteur 44, déplacement 234, et remplacez par C7 06 6A 61 1D 00 90.

(Mickaël FRANCOIS)

ESCAPE FROM HELL

Pour choisir son niveau (de 1 à 6), éditez le fichier 'SAVEGAME' du répertoire 'GENDATA', aller au secteur 000, déplacement 1, et tapez un chiffre allant de 01 à 06.

(Olivier BARBAUX)

PACMAN

Pour avoir un bonus supplémentaire à chaque fois que vous perdez, recherchez dans le fichier 'PACMAN.EXE', avec un éditeur de secteurs les octets C7 06 F1 06 et remplacez-les par 90 90 90 90.

(Pierre CHAUVEL)

FLIGHTMARE

Dès que les ennemis apparaissent à l'écran, appuyez sur 'Alt' et '9', vous passerez au niveau suivant sans avoir à les combattre. Renouvelez l'action à tous les niveaux.

(Pierre CHAUVEL)

MACH III

Pour avoir du fuel infini, recherchez dans le fichier 'MACH3.EXE', avec un éditeur de secteurs, les octets 83 2E 7C B6 et remplacez-les par 90 90 90 90.

Pour ne plus avoir de 'Game Over', recherchez les octets C7 06 6A B6 01 00 et remplacez-les par C9 06 6A B6 00 00.

(Frédéric LEPAROUX)

LES NOUVEAUTES D'ABORD



5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat (*)

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

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

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

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

* Sauf consoles

METAL MUTANT

Voici la solution complète:

Level 1

- 1) Marcher tout droit vers la droite.
- 2) Tuer le monstre (utiliser le dino, avec son crunch)
- 3) Prendre la cartouche Kyo Z1 (hache de combat)
- 4) Tuer le monstre (avec le dino)
- 5) Tuer les 3 monstres (avec le dino)
- 6) Tuer les Gromlo (avec le dino, et le feu)
- 7) Tuer les monstres (utiliser dino)
- 8) Sauver votre partie (en mode cyborg)
- 9) En mode cyborg, avancer jusqu'à voir que la tête du cyborg puis sauter vers la droite et avancer.
- 10) Tuer les buzzy avec le feu et les nids avec le tank et ses balles
- 11) Idem que le 10 et ramasser la cartouche Kyo Z8 (le pouvoir Jupiter Alpha, en mode cyborg)
- 12) Rien de spécial, c'est rare!
- 13) Sauter et ramasser, la cartouche Kyo Z2 (le grappin, utiliser en mode cyborg)
- 14) Tuer le monstre, utiliser le trident du cyborg
- 15) Attention au marais bouillonnant
- 16) Idem que le 15
- 17) Se mettre au bout de la berge, sauter en avant et tout de suite lancer le grappin, et tout cela en mode cyborg, c'est simple
- 18) Tuer les monstres, en mode dino
- 19) Idem que le 18
- 20) Tuer le monstre
- 21) Sauver votre partie en mode cyborg
- 22) et 23) Pour passer la rivière, attendre le bon moment pour sauter sur le Zlorus, puis sauter sur les pontons (tout cela en mode cyborg)
- 24) Tuer la sentinelle avec le mode tank et ses balles
- 25) Utiliser le grappin pour monter sur l'autre niveau et tuer la sentinelle en mode tank
- 26) Sauter pour éviter le trou
- 27) Utiliser le tank pour tuer le garde et prendre la cartouche Kyo Z3 (lance-torpilles en mode tank. Retourner au 26

- 26) Descendre dans le trou et avancez vers la droite
- 27) Utiliser le lance torpille en mode tank, pour détruire la porte et avancez.

Level 2

- 1) Attention aux 2 lasers placés au plafond
- 2) Tuer le warp avec la hache et le trident en mode cyborg
- 3) Se connecter au téléchargeur, prendre les cartouches Z21 et Z64 puis exit
- 4) Entrer dans l'ascenseur
P.S.: Dans l'ascenseur il faut faire les niveaux dans un ordre précis qui est: 1, 3, 4, Ø, 2.

Niveau 1 à droite

- 1) Attention au laser du plafond
- 2) Idem que le 1
- 3) Tirer sur la porte avec un missile en mode tank
- 4) Se mettre sous la fermeture puis tirer une balle (en mode tank) puis lancer le grappin (en mode cyborg) le cyborg doit être placé vers la droite
- 5) Tuer les araignées (en mode dino)
- 6) Idem que le 5
- 7) Tuer les Drax avec des balles (en mode tank)
- 8) Idem que le 7, et utiliser le grappin pour monter
- 9) Idem que le 8
- 10) Tuer les Razor, avec le trident en mode cyborg
- 11) Idem que le 10
- 12) aller vers le bas
- 13) Tuer les monstres
- 14) Monter avec le grappin et sauter vers la droite
- 15) Descendre, envoyer un missile sur le rocher puis tuer les monstres avec le tank et ses balles
- 16) Sauter par dessus le trou
- 17) Sauter par dessus les trous et sauver votre partie
- 18) Tuer le monstre avec la hache en mode cyborg
- 19) Télécharger la cartouche Kyo Z5
- 20) Téléportez-vous

Niveau 3: à droite

- 1) Rien (ah, du repos)
- 2) Se mettre en mode dino et utiliser le cyberstyx (petit insecte) et toucher la manette qui est entre les lasers

- 3) Tuer le Grouch avec le cyborg
 - 4) Test rôdeur: répondez à ces quelques questions
 - a) Kenroe
 - b) Zwykx
 - c) française
 - d) Kromox
 - e) Ø
 - f) 2 mois
- Télécharger la protection (utilisable en mode dino) et retournez à l'ascenseur.

Niveau 4:

- 1) Sauver votre partie
- 2) et 3) Avancer jusqu'au bout du sol puis sauter sur les trucs à réacteur puis avancer jusqu'au bout des 2 écrans
- 4) Utiliser le grappin
- 5) Tuer les avions avec les balles du tank
- 6) Idem que la 5
- 7) Utiliser le grappin
- 8) Sauter sur la passerelle (très dur) puis resauter en haut de celle-ci
- 9) Sauter puis tuer le warp avec la hache en mode cyborg
- 11) Téléportez-vous.

Niveau Ø: D'abord à gauche:

- 1) En mode dino, utiliser tout de suite la protection puis le petit insecte pour toucher la manette en haut à gauche et attendre sans rien toucher et retournez à l'ascenseur quand le rôdeur est tombé dans le trou.

Niveau 0: Après à droite:

- 1) Rien à signaler
- 2) Tuer le chic avec la hache en mode cyborg
- 3) Se placer sur le module, alors si votre disk est une copie, c'est pas la peine de continuer. Pour les autres retournez à l'ascenseur.

Niveau 2:

- 1) Tuer les rolo avec le tank et ses balles
- 2) Idem que le 1
- 3) Accès banque de données quand vous avez fini de lire retournez à l'ascenseur et descendez au sous sol et allez vers la droite.

Level 3:

- 1) Attention aux flammes
- 2) Tuer le monstre avec le trident en mode cyborg
- 3) Utiliser le dino et l'insecte, toucher la manette en haut et ramasser la cartouche, puis utiliser le grappin
- 4) Utiliser le grappin, sinon rien à signaler
- 5) Utiliser le grappin et attention au trou en fin d'écran
- 6) Attention aux flammes
- 7) Tuer le monstre avec le trident
- 8) Tuer le monstre avec le dino et la kyo z7 (les yeux bioniques)
- 9) Sauver votre partie
- 10) Tuer le Blacky avec le dino
- 11) Sauter sur le ponton, se mettre en mode dino, puis utiliser l'insecte sur la manette en haut à gauche
- 12) Sauter sur le tapis roulant
- 13) Attendre
- 14) Essayer de prendre le minimum de coups, (se battre contre un couteau suisse AH! AH!) puis tuer le couteau avec le tank
- 15) Attention aux flammes
- 16) Monter sur le tapis roulant.

Pour les étages il y a un ordre précis le voilà:

Etages 3 puis 2 puis Ø (cela où vous êtes en ce moment) puis et enfin le 1

Etages 3:

- 1) Rien
- 2) Tuer le monstre, avec le trident
- 3) Tuer le monstre, avec le trident
- 4) Fermer la vanne
- 5) Ouvrir la vanne puis revenir à l'étage Ø avec le grappin.

Etage 2:

- 1) Rien
- 2) Tuer le monstre, avec le trident
- 3) Fermer la vanne
- 4) Fermer la vanne puis revenir à l'étage Ø.

JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

Etage Ø:

1) Tuer le cervax, en mode dino et avec les yeux bioniques

2) Ouvrir 1ère vanne, fermer 2ème vanne puis aller au 1er étage.

Etage 1:

1) rien
2) Tuer le monstre avec le trident
4) Fermer la vanne puis aller au niveau Ø, puis vers la droite

Etage Ø: Après ne touchez plus aux vannes, allez vers la droite

3) la porte s'ouvre le tank peut avancer
4) Utiliser le mode dino puis utiliser le petit insecte puis entrer dans le tuyau et dirigez vous vers la sortie (écoutez le bruit que fait l'insecte quand il est bloqué dans le tuyau pour vous aider) puis toucher la manette et avancer avec le tank

5) Se mettre sur la marque, utiliser l'insecte et toucher la manette, allez on rigole, merci les programmeurs, revenir en mode cyborg et continuez à droite

6) Utiliser le tank, lancer des missiles sur la porte et avancer à droite

7) Tuer les monstres avec le cyborg

8) Marcher sur le tapis roulant avec le grappin et bienvenue au level 4

Level 4:

1) Sauver votre partie et aller sur l'autre téléporteur

2) Attendre et lire puis avancez à droite

3) L'épreuve du son, il faut refaire les notes que l'ordinateur joue et avancer quand la porte s'ouvre

4) Tuer le monstre avec le trident et aller au téléporteur

5) Attendre et avancer

6) Aller sur la première marque, attendre, avancer vers la droite, aller sur l'autre marque, la tête vers la gauche, utiliser le tank et tirer puis avancer vers la droite

7) Avancer sans arrêt et tuer le monstre avec le trident puis aller au téléporteur

8) Attendre et avancer

9) Tuer le monstre, en tirant une balle, puis brûler le lance missile, puis tirer des balles sur le coeur du monstre

10) Tuer le monstre avec le trident et téléportez-vous

11) Attendre et avancer

12) Tirer en mode tank sur le lutin rose

13) Tirer sur le monstre avec les yeux bioniques (en mode dino) puis téléportez-vous

14) Attendre et avancer

15) Sauver votre partie

16) Tuer le monstre avec le pouvoir du mode cyborg

17) Tirer dans la bulle avec le tank, et ramassez la cartouche

18) Regarder l'écran qu'il y a sur la tête de mort cela représente une arme que vous possédez : exemple si il vous montre la hache vous devez donner un coup de hache etc....

ET C'EST LA FIN

(ROUSSEL STEPHANE)

CRIME WAVE

Pour avoir les vies infinies, les munitions, l'argent et l'énergie, prenez un éditeur de secteur et éditez le fichier "CW.EXE". Allez au secteur 8 et allez à l'offset 16 et écrivez-y 99 09 et faites pareil aux offsets 23 et 30. Puis allez à l'offset 51 et mettez-y 99 00. Puis allez à l'offset 58 et inscrivez 00 09 même chose pour l'offset 65. Bonne route et n'oubliez pas que c'est souvent bouché à Lyon... (DESMOULINS Franck)

RICK DANGEROUS II

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'MAIN.EXE', les octets 75 03 E9 2F DA EB et remplacez-les par 75 03 90 9A EB D2. (PHITI2)

MECANE

Pour être invulnérable, éditez le fichier "menace.exe", secteur 6, à l'offset 80 remplacez 74 par EB. Puis allez au secteur 7, offset 63 et remplacez 74 par EB. (DESMOULINS Franck)



VOTRE JEU
48 H CHRONO
EN ☎
AU 70.46.20.48

POUR TOUTE COMMANDE
EN CADEAU UNE DEMO
EPIC, BILLY THE KID, ELF, AMOUR...

ATARI

| | |
|---------------|-----|
| CADAVER | 179 |
| GRAVITY | 69 |
| KICK OFF 2 | 179 |
| INTERPHASE 3D | 69 |
| POWERMONGER | 179 |
| THEPARK MYST | 69 |
| VIGILANTE STF | 69 |
| AWESOME | 179 |

| | |
|--------------------|-----|
| BLITZ TURBO | |
| HARD COPIEUR | 290 |
| LECTEUR EXTERNE | 590 |

| | |
|---|-----|
| PLANETE AVENTURE VF 289 | |
| EXPLORA 2 / MANIAC MANSION | |
| INDIANA AV / PORTES DU TEMPS | |
| MONSTER PACK | 249 |
| SHADOW OF THE BEAST / NITRO INFESTATION | |
| POWER UP | 249 |
| CHASE HOX OUT / ALTERED BEAST | |
| RAINBOW ISLAND / TURRICAN | |
| THE RAIDERS | 249 |
| TARGHAN COLORADO | |
| STARBLADE / FETICHE MAYA | |
| TRIAD 3 | 199 |
| SPEEDBALL / BLOOD MONEY | |
| ROCKET RANGERS | |
| POWER PACK | 269 |
| LOMBARD RALLY / BLOODWYCH | |
| XENON / TV SPORT FOOTBALL | |
| PREMIER COLLECTION 289 | |
| INTER KARATE + / TUSKER | |
| FLIMO'S QUEST / LAST NINJA | |
| INDIANA JS AVENTURE VF + | |
| ZAC MC KRACKEN VF | 289 |
| FALCON + MISSION 1 | 289 |
| POPULOUS + SIM CITY | 289 |
| POWERMONGER-CADAVRE | 289 |
| 10 MEGA HITS VOL 2 | 345 |
| CHALLENGER | 289 |
| DECLIC | 289 |
| FULL BLAST | 289 |
| HOLLYWOOD COLLECTION | 239 |
| FISTS OF FURY | 259 |
| N R J 2 | 289 |

| | | | |
|--------------------------|-----|-----------------------|-----|
| 3D CONSTRUCTION KIT | 349 | LEISURE SUIT LARRY 3 | 369 |
| AH 73M THUNDERHAWK | 289 | LEMMINGS | 189 |
| ALCATRAZ | 239 | LOTUS TURBO ESPRIT | 220 |
| AMOUR GEDDON | 239 | MI TANK PLATOON VF | 280 |
| B.A.T. | 289 | MAD TV | 239 |
| BATTLE COMMAND | 239 | MANCHESTER EUROPE | 249 |
| BATTLE OF BRITAIN | 280 | MAUPITI ISLAND | 239 |
| BETRAYAL | 239 | MEGA LO MANIA | 289 |
| BILLARD SIMULATOR | 239 | MERCHANT COLONY | 289 |
| BILLY THE KID | 239 | METAL MANT | 239 |
| BRAT | 239 | MIDWINTER 2 | 289 |
| CADAVER LEVELS | 149 | MURDER VF | 235 |
| CAPTIVE | 239 | NAM | 245 |
| CAR VUP | 239 | NAVY SEALS | 239 |
| CHAMPION OF RAJ | 239 | OPERATION STEALTH | 269 |
| CHESS CHAMPION 2175 | 289 | OUTZONE | 239 |
| CHUCK ROCK | 245 | PANG | 239 |
| COHORT FIGHT ROME | 289 | POWERMONGER DATA | 145 |
| CRIME WAVE | 239 | PREDATOR 2 | 239 |
| CROISIERE PR CADAVRE | 289 | PREHISTORIK | 239 |
| CRYSTALS OF ARBOREA | 220 | PRINCE OF PERSIA | 239 |
| CURSE OF AZURE BOND | 239 | RAILROAD TYCOON | 239 |
| CYBERCON 3 | 239 | RBI 2 BASEBALL | 289 |
| DAS BOOT | 289 | REACH FOR THE SKIE | 289 |
| DEUTEROS | 289 | RICK DANGEROUS 2 | 235 |
| DUNGEON MASTER VF | 259 | SECRET MONKEY ISLA VF | 289 |
| ELF | 239 | SHADOW DANCER | 239 |
| EXPLORA 3 | 249 | SIM CITY TERRAIN | 189 |
| F 1 GP CIRCUIT | 239 | SPEEDBALL 2 | 235 |
| F 15 STRIKE EAGLE 2 | 289 | SPINDIZZY WORLD | 249 |
| F 19 STEALTH FIGHTER | 265 | SPIRIT OF EXCALIBUR | 289 |
| F 29 RETALIATOR | 220 | STORMBALL | 239 |
| FALCON MISSION 1ou 2 | 185 | SUMMER SPORTS CHAL | 289 |
| FINAL WHISTLE (KICK OFF) | 139 | SUPER PARS | 239 |
| FLIGHT OF THE INTRUDER | 239 | SUPER MONACO GP | 239 |
| GAUNTLET 3 | 295 | SWITCHBLADE 2 | 239 |
| GODS | 239 | SWIV | 239 |
| GRAND PRIX 500CC 2 | 239 | THE IMMORTAL | 239 |
| GREAT COURTS 2 VF | 245 | TEAM SUZUKI | 239 |
| HARD DRIVIN' 2 | 239 | TENTACLE | 249 |
| HERO QUEST | 239 | TEST DRIVE 2 | 189 |
| HUNTER | 249 | THE BLUE MAX | 289 |
| HILL STREET BLUES | 239 | TIP OFF | 249 |
| ICE HOCKEY | 269 | TOKI | 239 |
| INTER SOCCER CHALLENGE | 235 | TURFAN 2 | 239 |
| JAMES POND | 289 | TV SPORTS BASKETBALL | 289 |
| JUPITER'S MASTERDRIVE | 245 | U.M.S. II VF | 285 |
| KICK OFF 2 + SCENARIO | 245 | VROOM | 239 |
| KILLING CLOUD | 239 | WARZONE | 239 |
| KILLING GAME SHOW | 239 | WINNING TACTICS | 139 |

PC COMPATIBLES

| | |
|----------------------|-----|
| BUDOKAN | 199 |
| INDIANAPOLIS 500 | 199 |
| NIGHT SHIFT 5PI/4 | 149 |
| WATERLOO | 149 |
| TEST DRIVE 3 EGA,VGA | 199 |
| VETTE | 199 |
| AUSTRLITZ | 149 |
| CONFLICT EUROPE | 149 |

SOUND BLASTER 1490F

| | |
|---------------------|-----|
| SIM.CITY + POPULOUS | 289 |
| 10 MEGA HITS VOL 2 | 345 |
| CHALLENGERS | 299 |
| DECLIC | 299 |
| FULL BLAST | 299 |
| LES BATTANTS | 289 |
| NRJ 2 | 289 |
| POWER PACK | 320 |
| PLANETE AVENTURE | 329 |
| RAIDERS | 245 |

| | | | |
|------------------------|-----|-------------------------|-----|
| 3 D CONSTRUCTION KIT | 450 | JETFIGHTER 2 | 390 |
| AH73 M THUNDERHAWK | 349 | KICK OFF 2 | 239 |
| ANDRETTI | 289 | KING'S QUEST 5 | 385 |
| BAT | 299 | LEISURE SUIT LARRY 3 VF | 390 |
| BIRDS OF PREY | 349 | LINKS | 390 |
| CADAVER | 249 | MARTIAN DREAMS | 345 |
| CAPTIV | 289 | MEGAFORTRES | 289 |
| CASTLES | 289 | MEGA LO MANIA | 289 |
| CENTURION | 239 | MID WINTER 2 | 280 |
| CHUCK YEAGER'S AIR | 345 | MIG 29 FULCRUM | 299 |
| COMMAND HQ | 349 | OPERATION STEALTH | 299 |
| CORPORATION | 289 | RAILROAD TYCOON | 289 |
| CROISIERE PR CADAVRE | 299 | REACH FOR THE SKIE | 289 |
| DEATH OR GLORY | 390 | RED BARON | 390 |
| ELVIRA VF | 335 | RISE OF THE DRAGON | 390 |
| EYE OF THE BEHOLDER | 289 | SAVAGE EMPIRE | 289 |
| F 19 2ND NIGHTHAWK | 390 | SECRET MONKEY ISLA VF | 299 |
| F 29 RETALIATOR | 289 | SECRET WEAPON LUFTWA | 390 |
| FALCON 3 | 289 | SILENT SERVICE 2 | 345 |
| FLIGHT OF THE INTRUDER | 349 | SPACE QUEST 4 | 390 |
| FLIGHT SIMULATOR IV | 435 | SPIRIT OF EXCALIBUR | 335 |
| GOLDEN AXE | 280 | SPEEDBALL 2 | 289 |
| GRAND PRIX 500CC 2 | 289 | SIM EARTH VF | 349 |
| GUNSHIP 2000 | 380 | SUMMER SPORTS CHALLENGE | 299 |
| HEART OF CHINA | 380 | TV SPORTS BASKETBALL | 335 |
| HILL STREET BLUES | 280 | U.M.S. 2 VF | 335 |
| | | WING COMMANDER 2 | 349 |
| | | WOLFPACK | 299 |

AMIGA

| | |
|------------------------|-----|
| CARTHAGE | 179 |
| CADAVER | 179 |
| POWERMONGER | 179 |
| SIM CITY + POPULOUS | 289 |
| TINTIN S/ LA LUNE | 69 |
| EXTENSION 512 K | |
| HORLOGE + SWITCH | 450 |

| | |
|--------------------|-----|
| 10 MEGA HITS VOL 2 | 345 |
| CHALLENGER | 289 |
| DECLIC | 289 |
| MONSTER PACK | 249 |
| FULL BLAST | 289 |
| POWER UP | 249 |
| PREMIER COLLECTION | 259 |
| POWER PACK | 269 |
| THE RAIDERS | 249 |
| NRJ 2 | 289 |
| PLANETE AVENTURE | 289 |

| | | | |
|----------------------|-----|-------------------------|-----|
| 3 D CONSTRUCTION KIT | 450 | INDIANAPOLIS 500 | 220 |
| AH 73M THUNDERHAWK | 289 | KICK OFF 2+SCENARIO | 239 |
| AMOUR GEDDON | 239 | LOTUS TURBO ESPRIT | 220 |
| BAT | 289 | MI TANK PLATOON | 280 |
| BATTLE COMMAND | 239 | MAUPITI ISLAND | 239 |
| BIRD OF PREYS | 289 | MEGA LO MANIA | 289 |
| BETRAYAL | 239 | MIDWINTER 2 | 289 |
| BUCK ROGERS COUNT | 280 | OPERATION STEALTH | 269 |
| CAPTIVE | 239 | RAILROAD TYCOON | 289 |
| CASTLES | 289 | REACH FOR THE SKIE | 289 |
| CHAOS STRIKE BACK | 269 | SECRET MONKEY ISLA VF | 289 |
| CHUCK ROCK | 245 | SECRET WEAPON LUFTA | 289 |
| CROISIERE PR CADAVRE | 289 | SIM CITY ARCHITECT 1ou2 | 189 |
| DUNGEON MASTER VF | 269 | SPEEDBALL 2 | 239 |
| ELVIRA VF | 289 | SPIRIT OF EXCALIBUR | 289 |
| EYE OF THE BEHOLDER | 289 | SUPERCARS 2 | 239 |
| F 15 STRIKE EAGLE 2 | 289 | SWITCHBLADE 2 | 239 |
| F 19 STEALTH FIGHTER | 289 | SWIV | 239 |
| FALCON MISSION 1ou2 | 189 | TENTACLE | 239 |
| FINAL WHISTLE | 139 | TIP OFF | 239 |
| FLIGHT OF INTRUDER | 289 | TOKI | 239 |
| GODS | 239 | TURFAN 2 | 239 |
| GREAT COURTS 2 | 245 | TV SPORTS BASKETBALL | 245 |
| HERO QUEST | 259 | TV SPORTS BASKETBALL | 289 |
| | | WOLFPACK | 285 |

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

NOM : _____ ☎ 70.46.20.48

ADRESSE : _____ CONTRE REMBOURSEMENT + 25 F

_____ CHEQUE CARTE BLEUE

VILLE _____ N° CB _____

CODE POSTAL _____

TYPE D'ORDINATEUR _____ TELEPHONE _____ DATE D'EXPIRATION _____

TITRES _____ PRIX _____

FRAS D'EXPEDITION : NORMAL 15 F

COLISIMO 25 F

Livraison garantie sous 48 H

PORT 50 DISCS 30 F

100 DISCS 50 F

G4 35 _____ FRAIS DE PORT _____ TOTAL : + _____ SIGNATURE : _____

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

COUNTDOWN

1 ère partie : L'hôpital

Dans la cellule :

Prendre la tasse par terre et la clef au pied du lit. Prendre la protection de la fenêtre "wire". Utiliser la tasse pour attraper le scarabée à droite de la porte. Regardez la pancarte du pied du lit : cela provoquera un flash back. Parler au gardien dès qu'il passe par la fenêtre "talk window". Parler 2 fois "pleasant" et vous apprendrez son nom. Lui offrir le scarabée, il vous offre un repas en échange. Prendre le couteau à droite du plateau. S'approcher de la fenêtre et utiliser le couteau sur celle-ci. Vous voici enfin sorti(e) de la cellule.

Sur la corniche :

Ouvrir la 3ème fenêtre.

Dans les couloirs :

Il est conseillé de faire une sauvegarde dans chaque pièce où vous passez à cause des gardiens. Vous arrivez dans la pièce n°1, allez dans la pièce n°2, prendre la couverture sur l'étagère du fond et les ciseaux en haut de l'extincteur. Dans la pièce n°3, prendre le mannequin et le porte-manteau. Retournez dans la pièce n°1 et passez par la fenêtre, retournez dans la cellule. Utilisez le mannequin sur le lit. Allez, en repassant par la corniche dans la pièce n°1 puis dans la pièce n°4.

4- Léonard Spaulding :

Regardez l'objet sur la table. Parlez à l'intercom. Lui offrir une couverture pour pouvoir lui poser des questions. Essayez "help" "pleasant" "help" "pleasant" puis "pleasant", "pleasant" "help" "help". Puis lui poser de nouvelles questions. Essayez différentes possibilités pour apprendre des choses. Allez dans la pièce n°5.

5- Barney Sacnussen :

Bougez le portrait et regardez les inscriptions. Regardez aussi les inscriptions à côté du lit. bougez l'oreiller et prenez la clef. Descendez au 1er étage.

Les salles d'opération :

Il y a deux salles où il n'y a rien à voir. Allez dans la salle n°6, prendre le scalpel à côté de la cible. Allez dans la salle n°7, ouvrez la boîte et prenez la lampe de poche. Allez dans la salle n°8.

8 Le docteur :

Sur le bureau il y a des clefs, les prendre. Regardez la machine à écrire (il y a une lettre). Lire le journal par terre. Bougez le tableau et lire la combinaison. Bougez les livres de l'avant-dernière rangée de livres et ouvrir le coffre. Prenez l'argent. Utilisez le scalpel sur le docteur. Essayez différents tons de discussion afin d'apprendre des choses : "pleasant", "hassle", "hassle" pour apprendre qui veut vous tuer. Montez au troisième étage et allez dans la pièce n°9.

9- Le vestiaire :

Regardez le sang : flash-back. bougez la blouse sur le banc. prendre la clef, l'utiliser sur l'armoire. Prendre les bottes. allez dans la pièce n°10.

10- Le débarras :

Ouvrez le magazine de l'étagère. Prenez le pied de biche dans le tiroir et utilisez le sur la caisse au-dessus des tiroirs. Prenez le grappin. Descendez maintenant au rez-de-chaussée et utilisez sur la porte la clef trouvée dans la cellule de Barney Sacnussen.

11- La chaudière :

Sur le mur il y a une boîte; ouvrez-la et coupez les fils à l'aide de ciseaux. Bougez le charbon et prenez la pioche. Allez vers le trou et utilisez la pioche sur celui-ci. Sauvegardez puis passez par le trou.

Les catacombes :

Trouvez la sortie. Les sauvegardes ne sont pas possibles dans le labyrinthe. Evitez le trou.

La cave :

Sauvegardez. Prenez le chiffon par terre et utilisez-le sur la plaque. Regardez la plaque. Bougez la caisse de gauche. Regardez la 2ème plaque; vous lisez l'année 1943 en chiffres romains. Utilisez le pied de biche sur la caisse au premier plan. Prenez le vin. Regardez l'homme : flash-back. Il y a quatre rangées de bouteilles, bougez dans l'ordre :
1ère rangée: bouteille 1
2ème rangée: bouteille 4
3ème rangée: bouteille 3
4ème rangée: bouteille 3
Un passage s'ouvre.

La falaise :

Allez vers la falaise et choisissez "go to wall" : flash-back. En haut, utilisez le grappin, sur le sommet "top". Devant l'hôpital, regardez l'avant de la voiture bleue. Puis utilisez les clefs du docteur sur la porte de cette même voiture. Vous êtes enfin sorti(e) de cet hôpital.

2ème PARTIE : THE COUNTDOWN

Allez à Istanbul en Turquie chez Mac Bain. Il y a une clef à gauche de la chaise, prenez la. Prenez la note sur le bureau, prenez la boîte rouge sur l'étagère. Bougez cette même étagère. Vous trouverez un code. Bougez le bouclier de la statue rouge, un compartiment s'ouvre. Utilisez la clef trouvée sur celui-ci. Bougez l'interrupteur de l'ordinateur et regardez l'ordinateur. En bas à droite, il y a de l'explosif. Prenez-le. Après l'explosion, prenez la boîte contenant le dossier. Maintenant allez chez vous à Istanbul (F9) au clavier pour voyager ou cliquez sur le travel.

Mason's house :

Regardez le bureau : flash-back. prenez la batterie sur la télévision. Regardez le travail sur le bureau et la photo par terre. Bougez le traversin de gauche et prenez la clef. Bougez la plante sur le frigo et prenez le C. A. D. Prenez le

gâteau sur la table. utilisez la clef du traversin sur la porte de la cage: le perroquet s'envole. Lui donner le gâteau; il lâche une clef. Prenez la clef et l'utiliser sur le tiroir du haut du bureau. Regardez le tiroir et notez le mot. Sortez par la porte. Utilisez le C. A. D. Le mot de passe est celui trouvé dans le tiroir. Lisez le message. Analysez la note; grossissez-la jusqu'à ce qu'elle devienne lisible. Vous pouvez utiliser l'option "research" pour avoir des renseignements sur ce que vous voulez. Allez chez Lisa Loomir pour lui poser des questions. Prenez l'avion jusqu'à chez Rachel Akure à Jérusalem en Israël. Posez-lui toutes les questions, offrez-lui 500 \$, en échange elle vous donnera une seringue. Sauvegardez puis choisissez "leave". Allez en avion au Caire en Egypte chez Fontaine. Sauvegardez tout de suite et essayez de vous approcher suffisamment de l'homme pour pouvoir utiliser la seringue sur lui sans qu'il vous tire dessus. Ensuite choisissez "talk". Posez-lui toutes les questions puis quittez-le. Allez à Athènes en Grèce puis sauvegardez.

La salle de torture :

Approchez-vous du boulet en face de la porte et prenez-le. Prenez la barre à gauche de la catapulte et utilisez-la sur la catapulte. Bougez le levier. Utilisez le boulet sur la catapulte et sauvegardez. Attendez le garde et attendez le moment propice pour actionner le levier afin que le boulet atterrisse sur le garde. Il faudra sûrement vous y reprendre à plusieurs fois. Une fois le garde écrasé, sauvegardez à nouveau puis ouvrez la porte. Evitez que le garde ne vous voie sinon il vous tirera dessus. Placez de l'explosif sur le moniteur de contrôle du garde. Il met quinze secondes avant d'exploser, il faut donc le placer au bon moment sinon l'explosion alertera le garde et il vous tuera. Réfugiez-vous en haut à droite de l'écran, près du coffre. Une fois le garde mort,

JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

parlez à l'otage. Posez-lui toutes les questions. Utilisez le C. A. D./F9).

Analysez la photo: grossissez-la au maximum ainsi vous obtiendrez une inscriptions sur l'un des bras des terroristes.

Recherchez Jackal puis Carlos Ramirez. Prenez l'avion jusqu'en Espagne à Barcelone chez Carlos. Sauvegardez.

Pour 300 \$, il vous donnera de quoi ouvrir un coffre. Utilisez ces différents tons l'un après l'autre: "bluff", "bluff", "pleasant", "pleasant", puis lui offrir la bouteille de vin trouvée. Lui poser toutes les questions.

Retournez en Grèce et utilisez le "lockpick" sur le coffre. Prenez le message puis analysez-le à l'aide du C. A. D. . Allez à Venise en Italie chez Golden Désiré (en avion). Allez dans la salle de danse. Vous pouvez jouer de l'argent dans la machine mais ce n'est pas conseillé. Attendez que le garde du corps s'en aille pour pouvoir entrer dans la logé de Désiré. Prendre la boîte par terre et la clef au-dessus de la porte. Utilisez la clef sur la boîte à bijoux et prendre la clef qui se trouve dedans puis l'utiliser sur le tiroir du haut. Prendre le papier, analysez-le à l'aide du C. A. D. , (F5). Allez dans le bar et parlez au barman. Offrez-lui 500 \$ puis posez-lui toutes les questions. Allez chez Buzz, donnez-lui 300 \$. En échange, il vous donnera des capsules de somnifère puis employez les tons suivants "hassle", "hassle", "pleasant", puis poser toutes les questions. Aller ensuite voir Scorpion et posez-lui toutes les questions. Une fois que vous l'avez quitté, lisez le message sur le C. A. D. . Puis aller à Rome, poser toutes les questions à Jack Quinn. Puis aller au Colosséum à Rome.

Le Colisséum :

Sauvegarder car il va sûrement falloir plusieurs essais. Quand vous tombez, précipitez-vous vers la cage (le tigre vous suivra), puis une fois sorti (et lui à l'intérieur), actionnez le levier, il sera prisonnier. Bougez les os et prenez le grappin, prenez la corde,

approchez-vous de la fenêtre et utilisez le grappin sur celle-ci. Prenez la baguette près du corps, regardez le corps. Prenez l'objet sur la table à côté du journal. Regardez le journal. Bougez le sac par terre, prenez la carte postale. Prenez le sac en bas à droite (il contient toutes vos affaires). Analysez la carte et grandissez-la jusqu'à la détection du microfilm. Bougez la pierre en bas à gauche du corps (en essayer plusieurs). Vous pouvez maintenant aller dans la gare de Belgrade en Yougoslavie, après avoir lu le message de Lisa sur Le C. A. D.

Dans le train :

Lisez le journal par terre, aller au bout du wagon et lisez le télégramme qui est par terre près du cendrier. Puis prenez-le. Passez dans l'autre wagon ; Jackal est dans le quatrième compartiment, il est déguisé en prêtre. Il faut l'éloigner pour pouvoir fouiller le compartiment. Essayez comme tons "bluff", "hassle", "pleasant". Une fois parti utilisez les capsules sur la nourriture. Allez dans le compartiment voisin. Revenez aussitôt dans le compartiment de Jackal. Il doit être endormi. Prenez alors ses vêtements. Prenez l'attaché-case et l'outil que l'on trouve en ouvrant le compartiment de gauche. Sortez, dirigez-vous vers la droite jusqu'au bout du wagon, puis passez dans le suivant. Dirigez vous de nouveau jusqu'au bout puis utilisez l'outil sur la caisse plate et prenez l'explosif.

Paris :

Sauvegardez. Avec la femme, utilisez les tons "pleasant", "bluff", puis donnez-lui l'attaché-case. Allez vers la porte de gauche et prenez le rouge en haut à droite. Retournez dans la salle précédente et utilisez le rouge sur la tige qui en est dépourvu "shaft". Actionnez l'interrupteur, traversez le canal puis montez à l'échelle. Utilisez l'explosif sur la porte de droite.

La bombe :

Bougez l'éléphant puis bougez

la pierre et enfin regardez la bombe. Sauvegardez. Utilisez le tournevis sur les quatre vis puis l'utiliser 3 fois sur la pendule bleue, 1 fois sur la verte et 2 fois sur la rouge.

Coupez les fils dans l'ordre vert, rouge, bleu en utilisant la pince.

Et voilà, cette belle et difficile aventure est maintenant terminée.

SIM CITY TERRAIN EDITOR

Une fois dans terrain editor, charger le fichier "BIG_CITY.CTY" (celui donné avec le logiciel). Puis cliquer sur "clear map" dans le menu terrain et sauvegarder cette ville sous un autre nom. Enlever le terrain editor et charger Sim City. Charger la ville que vous avez préalablement sauvegardé et vous voici à la tête d'un terrain vierge mais surtout à la tête de plus d'un Milliard.

Ce n'est pas fini, restez avec nous les potes !

Ce second truc va plaire à nos amis auvergnats, il sert à gagner de l'argent en économisant. Pour cela, ne mettez pas de caserne de pompiers dans la ville et cliquer sur "disable" dans le menu "disasters". Laisser les taxes des pompiers à 0%. Maintenant aucun incendie peut se déclencher sauf en cas d'explosion nucléaire.

(MAILLARD Emmanuel)

POOL OF RADIANCE

Pour avoir 255 points de vie, chercher dans les fichiers "CHRDATX.nbr" (nbr est le numéro du fichier). Placez-vous à l'offset &84 et taper FF ainsi qu'à l'offset &52. Pour avoir plus d'expérience faites pareil à l'offset &172 et mettez FFFF. Pour plus d'argent allez à l'offset &144 et mettez-y 1643. Voilà, c'est tout pour cette fois.

(BAUDIN Jean-François)

ELVIRA

Pour avoir 99% en force, dextérité, résistance. . Sauvegardez une partie en cours puis éditez-la avec un éditeur de

secteur (genre ptools) et allez au secteur 40 et à la ligne 0272. Après la série des FF rechercher 32 0A 50 0A 03 E7 par 63 63 63 63 63 63. De quoi se remettre en forme!

(CANCE Laurent)

F-19

STEALTH FIGHTER

Pour avoir 253 missiles et réservoirs d'essence, éditez avec un éditeur de secteur le fichier "start.exe" au secteur 162 et aux offsets 423 et 432 et mettez-y les octets F9 00 F9 00.

(LECLAIRE Jérôme)

BARD'S TALE II

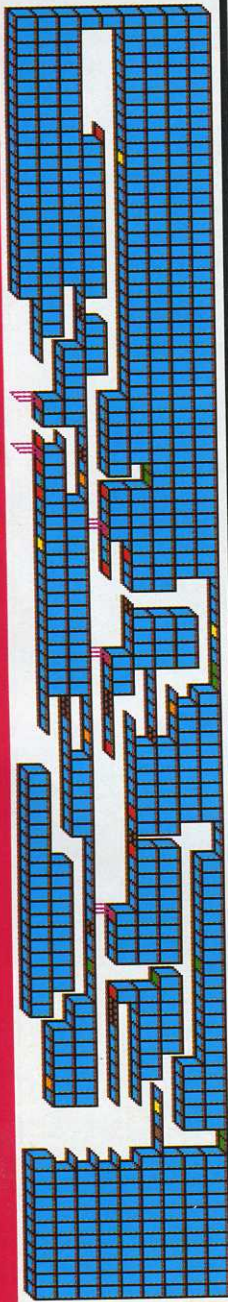
Pour avoir des personnages surpuissants, prenez un éditeur de secteur et éditez le fichier de sauvegarde *.TW. Ensuite allez aux offsets 21 à 30 et mettez-y des F9F9. Puis offsets 31 à 38 mettez-y des 88 13 88 13. Après, allez aux offsets 75 et 76 pour y mettre (vous avez vu je change souvent de formule comme ça c'est pas con et rébarbatif) FA FA. Allez ensuite aux offsets 82 à 87, pour y mettre des F9 F9. Puis allez aux offsets 89 à 94 Pour y flanquer des 63 63. Partez aux offsets 96 à 101 et mettez-y des F9 F9. Ensuite pour les magiciens il faut encore mettre aux offsets 19 et 20 un petit 06 0A puis aux offsets 39 à 42 des petits 88 13 88 13 et encore aux offsets 77 à 81 mettre F9 F9.

Attendez ! c'est pas encore fini. Faites donc une pause avec moi. . .

C'a y est. . . Bon alors maintenant pour faire des monstres immondes et surpuissants, allez à l'offset 31 et mettez-y un 1F. Puis aux offsets 35 à 38 mettez 88 13 88 13. Puis allez à l'offset 90 et on y met un 16. Ensuite il faut aller aux offsets 96 à 99 et y mettre 00 5F 4E 4C. Et enfin, l'ultime, le dernier, allez à l'offset 102 et mettez-y un F9. Amusez-vous bien et surtout faite une copie de sauvegarde avant de faire ce patch... J'espère que vous ne l'avez pas déjà fait. . AARRGGG (LECLAIRE Jérôme)

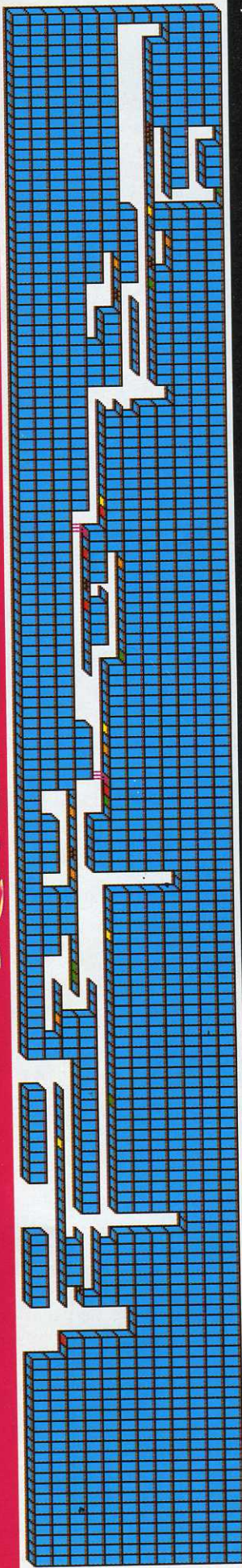
PRINCE OF PERSIA

Niveau 1



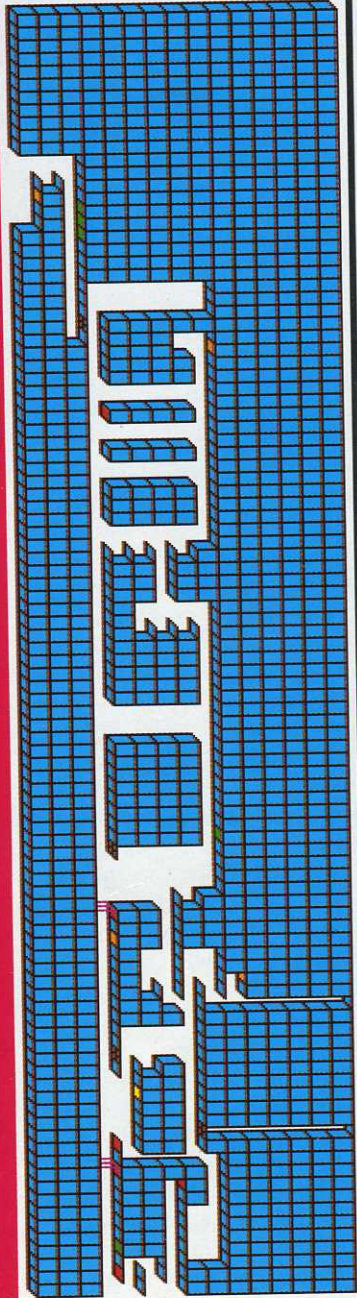
Bas, bas, haut, gauche, activer dalle, gauche, bas, activer dalle, haut, gauche, bas, gauche, activer dalle de droite (éviter dalle de gauche), haut, gauche, gauche, bas, bas, ramasser épée, haut, droite, haut, activer dalle, droite, bas, droite, haut, activer dalle, droite, bas, haut, activer dalle, droite, droite, bas, droite, tuer ennemi, droite, haut, activer dalle, bas, entrer.

Niveau 2



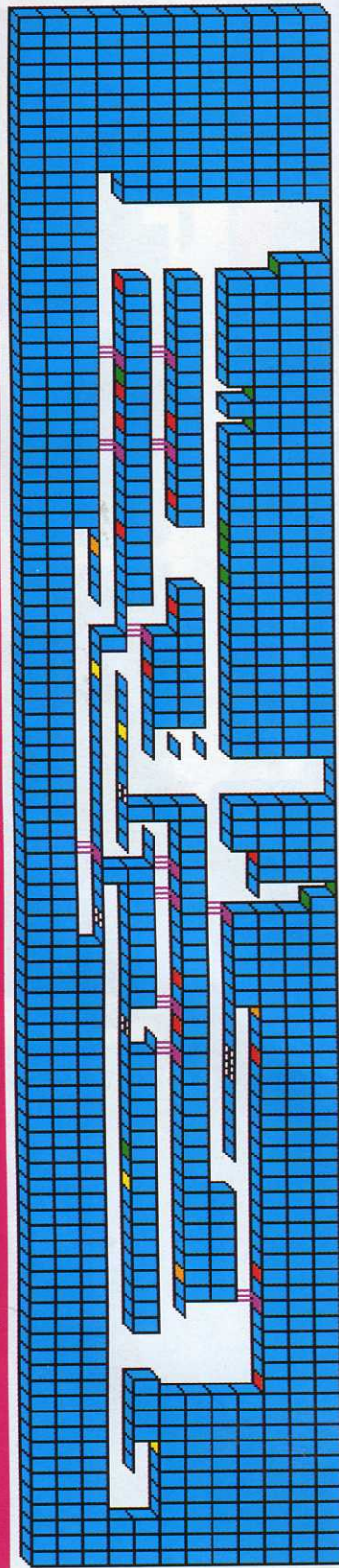
Gauche, tuer ennemi, gauche, haut, gauche, haut, haut, gauche, tuer ennemi, activer dalle, haut, gauche, activer dalle de droite (éviter dalle de gauche), gauche, bas, tuer ennemi, gauche, haut, gauche, bas, tuer ennemi, gauche, gauche, haut, gauche, casser plafond, haut, haut, activer dalle, droite, entrer.

Niveau 3



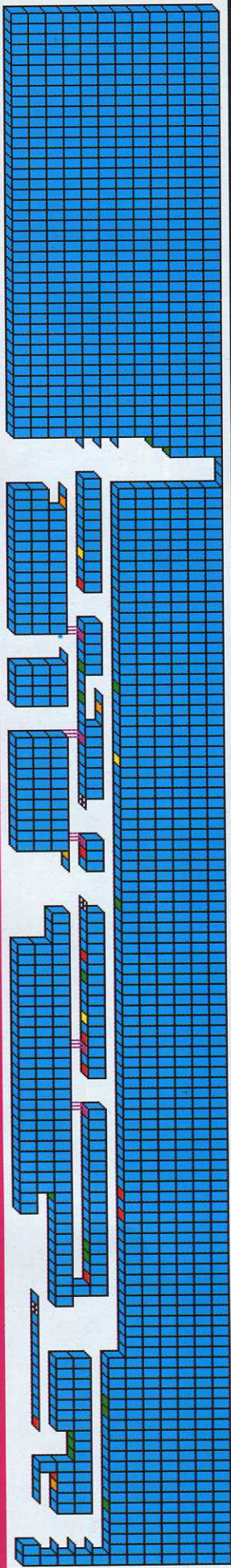
Droite, haut, haut, haut, haut, haut, droite, activer dalle, gauche, gauche, gauche, gauche, bas, haut, activer dalle, gauche, bas, bas, activer dalle, haut, haut, haut, activer dalle, droite, bas, tuer squelette, bas, bas, gauche, entrer.

Niveau 7



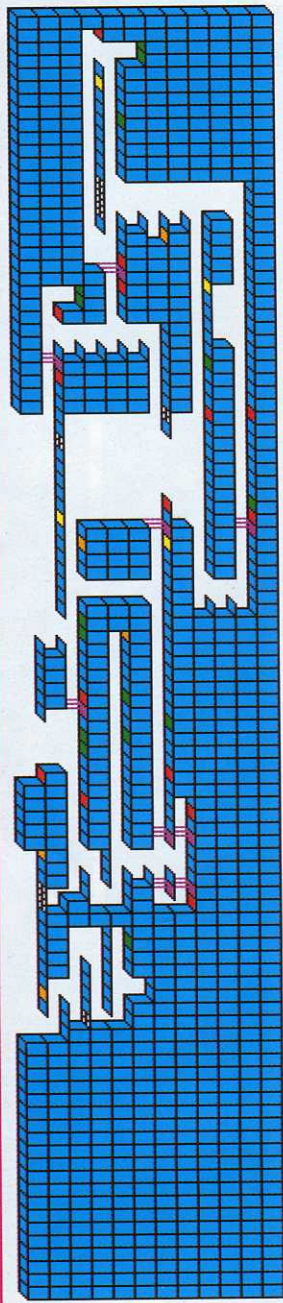
Droite, tuer ennemi, droite, droite, casser plafond, haut, droite, tuer ennemi, droite, bas, activer dalle, droite, activer dalle de gauche (éviter dalle de droite), droite, activer dalle de droite, bas, bas, gauche, gauche, gauche, haut, haut, haut, haut, tuer ennemi, gauche, bas, bas, gauche, activer dalle de droite (éviter dalle de gauche), gauche, gauche, bas, activer dalle de gauche, activer dalle de droite, entrer.

Niveau 8



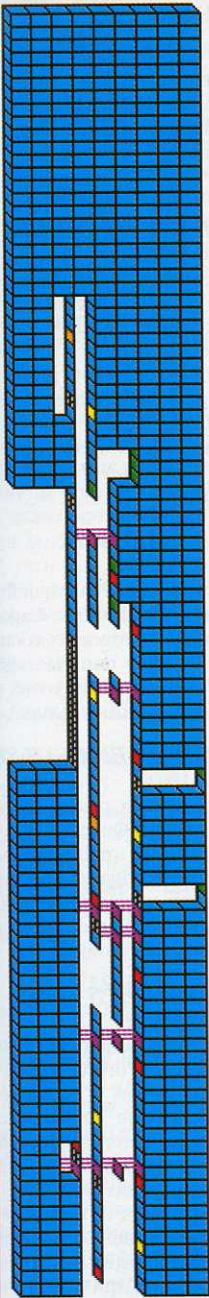
Haut, gauche, tuer ennemi, activer dalle, gauche, bas, bas, droite, droite, droite, droite, droite, tuer ennemi, droite, droite, droite, haut, haut, gauche, tuer ennemi, activer dalle, gauche, tuer ennemi, activer dalle de droite (éviter dalle de gauche), gauche, activer dalle, gauche, activer dalle, droite, droite (attendre souris), bas, gauche, gauche, entrer.

Niveau 9



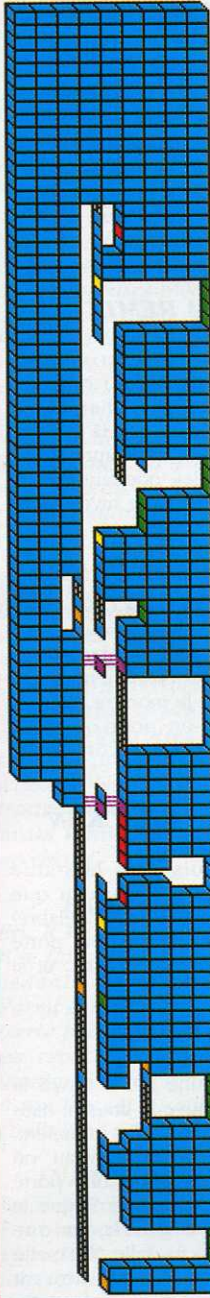
Gauche, activer dalle de droite (éviter dalle de gauche), gauche, haut, haut, droite, activer dalle, droite, tuer ennemi, droite, haut, haut, haut, haut, gauche, tuer ennemi, activer dalle, bas, gauche, éviter dalle, gauche, bas, bas, gauche, faire tomber dalle (sans tomber !!), droite, haut, haut, haut, haut, haut, activer dalle de droite, gauche, tuer ennemi, gauche, haut, gauche, activer dalle, bas, gauche, bas, bas, bas, bas, activer dalle de droite, activer dalle de gauche, haut, droite, droite, tuer ennemi, droite, activer dalle, bas, entrer.

Niveau 10



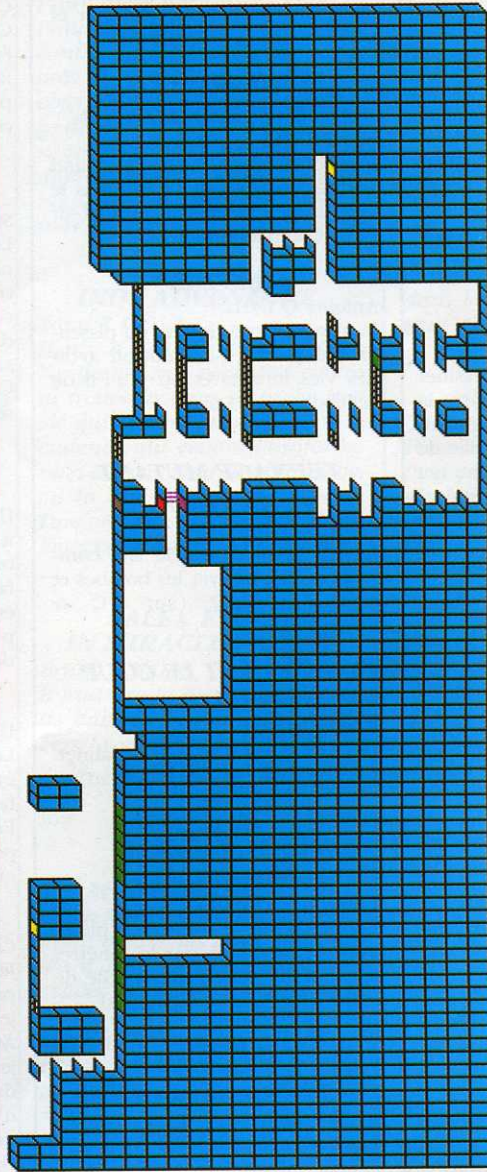
Bas, activer dalle, droite, tuer ennemi, droite, activer dalle, droite, activer dalle, haut (éviter dalle), droite, haut, casser plafond de gauche, haut, gauche, gauche, bas, tuer ennemi, gauche, activer dalle de droite et de gauche, gauche, faire tomber dalle de droite sur dalle, gauche, tuer ennemi, faire tomber plafond, haut (activer dalle), bas, gauche, activer dalle, bas, tuer ennemi, entrer.

Niveau 11



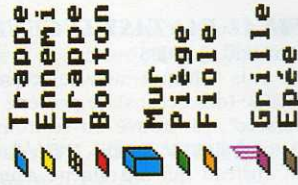
Haut, droite, droite, casser plafond (deuxième dalle), haut, droite (courir sans arrêt à droite), bas, activer dalle, droite, droite, haut, tuer ennemi, droite (en courant et sans cesser de s'accrocher), haut, haut, droite, haut, tuer ennemi, droite, bas, activer dalle, haut, gauche, bas, gauche, entrer.

Niveau 12

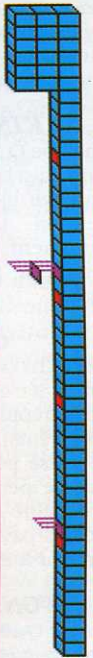


Droite, haut, haut, haut, haut, gauche, haut, haut, droite, droite, haut, casser plafond, haut, haut, gauche, haut, gauche, haut, haut, haut, activer dalle, bas, gauche, activer dalle, droite, droite, haut, casser plafond, haut, gauche, haut, (ranger votre arme et marcher vers votre jumeau), gauche, gauche (avancer à petits pas dans le vide), bas, gauche, gauche, gauche, haut, haut, haut, droite, tuer ennemi, gauche, bas, entrer.

LEGENDES



Niveau 13



Activer dalle, gauche, activer dalle, gauche, activer dalle, gauche, activer dalle, gauche.

Dossier par:
FRAMY

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.

LES VOYAGEURS DU TEMPS

Pascal Q.18001
Que faut-il faire lorsqu'on est dans la salle de la machine (qui se trouve dans le passage secret)?

FUGITIF

Jérôme Q.18002
Je ne trouve pas Diana Bérénice (la femme de XOCANN) à New-York. A chaque endroit où je vais je suis coincé, ou bien je me fais tuer. Comment et où la trouver? (sur Amstrad)

LAST NINJA II

Frédéric Q.18003
Je suis bloqué au 1er niveau (le Park): je trouve une clé, le bâton, le hamburger, le nunchaku, les shurikens, une sorte de carte et une espèce de chasse d'eau. Comment passer ce tableau, à quoi sert la chasse d'eau et comment peut-on regarder la carte? (sur PC Amstrad)

ZAK MAC CRACKEN

David Q.18004
Quels sont les signes à dessiner sur le Sphinx en Egypte, et sur la statue dans le temple mexicain? Comment obtenir une bouteille de vin? Comment appeler l'oiseau qui vole près de la mangeoire inca? Comment ouvrir la porte de la pyramide sur Mars, et comment utiliser les boutons sur le visage énorme?

KING QUEST V

Philippe Q.18005
Une fois la sorcière tuée, je me retrouve bloqué dans la forêt de celle-ci. Comment en sortir? Comment tuer le serpent qui bloque le passage vers la montagne?

CAPTIVE

Joël Q.18006
Sur la 5ème planète de la galaxie, j'ai parcouru toute la base sans avoir réussi à obtenir le bon mot de passe pour posséder la sonde qui me permettra de passer à la prochaine planète. Quel est ce mot de passe ou comment l'obtenir? (sur Atari)

WONDER BOY III

Franck Q.18007
Comment et où obtenir le bouclier légendaire? (sur S.M.S)

FINAL FANTASY LEGEND

Gamekid Q.18008
Je suis bloqué au deuxième monde (des océans). Je possède le "airseed", j'ai trouvé où se trouve le tourbillon et je suis entré dans un château qui m'a amené à une salle pleine de sphères. Que faut-il faire alors? Que veut dire le type du village lorsqu'il dit: "Rappelle-toi là où deux lignes se croisent"? Quel est, de plus, le meilleur des mutants (tenant compte des caractéristiques telles la force, l'agilité, l'énergie...)? (sur Gameboy)

CADAVER

Nathalie Q.18009
Je suis au 3ème niveau à la recherche des poudres noires mais il me manque une émeraude: où la trouver? (sur Atari)

LE MANOIR DE MORTEVIELLE

Nono Q.18010
Comment peut-on ouvrir la porte de la chambre de Julia? Que faut-il faire pour démasquer l'assassin? Comment prendre le revolver et les clés dans la main? (sur Atari)

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Seb Q.18011
Je n'obtiens pas d'explosion quand je mets des choses à cuire dans le chaudron. Que faut-il faire? (sur PC & Compatibles)

ELVIRA

Antoine Q.18012
Je n'arrive pas à trouver du pissen-lit. Où y en a-t-il? Peut-on avoir des vies infinies et où y a-t-il de l'ellébore? (sur Atari)

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Emmanuel Q.18013
Je suis bloqué dans le lac: comment puis-je trouver les bombes et sortir du lac? (sur PC & Compatibles)

ASTERIX ET LE COUP DU MEHNIR

Karim Q.18014
Je n'arrive pas à trouver le laurier. Où puis-je le trouver? (sur Atari)

LES VOYAGEURS DU TEMPS

Emmanuel Q.18015
Comment puis-je sortir de la pièce, après être rentré par la fenêtre, sans que le patron m'empêche de sortir? (sur PC & Compatibles)

ELVIRA

Laurent Q.18016
Je n'arrive pas à trouver le bosquet rempli d'yeux dans le jardin labyrinthique. Y a-t-il des trucs du genre: énergie infinie, force infinie, etc ... (sur Amiga)

INDY ADVENTURE

Mickaël Q.18017
Comment passe-t-on la grille dans les sous-sols du musée? Que faut-il prendre dans la maison de son père au début du jeu et que faut-il en faire? (sur Atari)

INDY ADVENTURE

Thomas Q.18018
Une fois à Venise, lorsqu'on se trouve dans les catacombes, que faut-il faire quand on est devant des couloirs immergés avec un bouchon au fond de l'eau? Que faut-il faire pour parvenir à la tombe du chevalier? (sur PC & Compatibles)

B.A.T.

Mickaël Q.18019
Je n'arrive pas à trouver une carte de membre du club X-ifo. Où se trouve-t-elle exactement et comment peut-on se la procurer? (sur Amiga)

BEAST II

Fabrice Q.18020
Quand j'entre dans la grotte de Crystal et que je vais à gauche, j'arrive vers un pont. Que faut-il faire alors pour ne pas être bloqué par une sorte de statue à deux cornes? (sur Amiga)

NINJA REMIX

Stéphane Q.18021
Lorsque j'arrive au troisième niveau (Palace Garden) j'arrive à trouver la rose et l'amulette comme me le demande la fontaine de connaissance. Mais après je ne sais plus où aller: que faut-il faire? Comment sortir de ce niveau sans se faire tuer?

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Une lectrice Q.18022
Au premier niveau, troisième bouche d'égout, comment faut-il faire pour tuer le monstre violet et comment fait-on pour ouvrir la porte se trouvant à côté de la dame? (sur Amstrad)

ZAK MAC CRACKEN

Un lecteur Q.18023
Lorsque je suis dans la statue énorme en forme d'oiseau que faire pour prendre le candélabre? Est-il vrai qu'il existe une porte pour entrer dans le sphinx, et si oui comment l'ouvrir?

CADAVER

Christophe Q.18024
Je suis arrivé une fois à ouvrir la porte où se trouve le dragon, mais je ne me souviens plus comment. Aussi dans le premier niveau, où je reste bloqué, il y a une porte dans la salle "Sanctintern" que je n'arrive pas à ouvrir, et une deuxième dans la salle "Chapelle Grande" (la première en arrivant du début, car il y en a deux du

même nom). Il est dit sur un manuscrit qu'une pièce d'or peut libérer l'âme de Kazak. Où est cette âme? Que veut dire: "Sacrifiez la sève de la vie sur l'autel"? Les urnes ont des noms. Servent-elles à quelque chose? (sur Atari)

OPERATION STEALTH

Benny Q.18025
J'ai bien changé mon passeport et passé le type. J'ai bien pris le rasoir et la montre. J'ai bien pris le taxi et me voilà en ville. Que dois-je faire? Y aurait-il quelque chose que j'aurais oublié? (sur Atari)

LE MANOIR DE MORTEVIELLE

Cécile Q.18026
Je n'arrive pas à répondre au questionnaire qu'on me pose avant d'entrer dans la crypte (cave). Quelles sont les réponses? Faut-il entrer dans la chambre de Julia? Si oui, comment? Que faut-il faire dans le puits? (sur PC & Compatibles)

LA CHOSE DE GROTEMBURG

Daniel Q.18027
J'ai découvert l'entrée du souterrain et j'aimerais savoir comment faire pour me débarrasser des rats: quelle est la marche à suivre? Où et comment peut-on prendre la souris pour la donner au hibou qui se trouve dans le grenier de la maison abandonnée? Enfin, où trouver la maison du professeur? (sur Amstrad)

CADAVER

Nicolas Q.18028
Au premier niveau que faut-il faire après que l'on ait tué le dragon? A quoi sert la couronne, et comment passer la porte dans la salle du dragon? Faut-il se faire passer pour le roi? Comment? (sur Amiga)

SECRET AGENT SLY SPY

Xavier Q.18029
Je n'arrive pas à passer à l'avant-dernier niveau. Quand je suis tout en haut il y a un homme assez gros avec un cigare, une grosse barre jaune et bleue devant lui et des piques qui descendent. Que faut-il faire? (sur Amiga)

DRAGON'S LAIR

Laurent Q.18030
A un moment du jeu on arrive sur une espèce de disque volant: on doit sauter dessus et garder l'équilibre. Quand je suis dessus le disque commence à descendre puis tout à coup une tête blanche apparaît et se met à souffler. Elle m'empêche alors de garder l'équilibre sur le disque. Comment puis-je faire pour rester sur le disque malgré le vent qui souffle? (sur Amstrad)

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

INDY ADVENTURE

Mélanie R.14009

A l'entrée trouver le garde saoul, lui dire "bonjour, comment allez-vous", puis "puis-je vous chercher un aute verre?", et vous avez la chope. Dans le même coin il y a une cuisine. Utiliser chope avec robinet ou tonneau. Redescendre au rez-de-chaussée, se faire avoir par le premier garde (de haut en bas), puis lui donner la chope. Il vous laissera passer tout le temps. Pour le deuxième garde (de gauche à droite) lui dire "bonjour, je vend des blousons de cuir comme le mien", puis "j'ai une autorisation bien sûr!", puis 15 Marks, "il vous tiendra chaud pendant la garde de nuit", et lui aussi vous laissera en paix. Et pour le troisième garde lui dire "vite poussez-vous j'ai un message pour le colonel", puis "très bien, je suis content que vous content que vous me le demandiez", puis "je fais un test de sécurité", puis "vous avez bien répondu! Vous aurez droit à une promotion!" ...et voilà pour la première partie...

Pour faire ceci, ne pas être en domestique mais en Indy.

GHOSTBUSTERS II

Mélanie R.14010

Pour tuer le premier il faut lui tirer dessus avec l'arme à slime. Pour tuer Vigo il faut sacrifier Stanz et tirer avec l'autre arme car sinon il sera possédé et tu devras le tuer.

GEISHA

Christophe R.14014

Pour avoir le code de zone où se trouve les perles noires il faut ouvrir le placard de notre chambre d'hôtel où on trouve une affiche publicitaire. Cliquer sur cette affiche. On aperçoit un nom avec un numéro lui correspondant. Cliquer sur "section" jusqu'à ce que vous aperceviez le nom "Ostreida". Relever le numéro correspondant et lorsque Oko vous demandera le

code de la zone, donnez-lui ce numéro.

ELVIRA

Phil R.16003

Pour tuer le monstre dans les catacombes il faut: 1) posséder l'anneau d'Elvira qui se trouve dans le labyrinthe. 2) revenir dans la chapelle du château et poser l'anneau dans le renfoncement de la croix. 3) faire une prière devant l'icône. 4) poser la couronne sur la tête pour pouvoir prendre l'épée des Croisées qui permettra de tuer enfin le monstre.

INDY ADVENTURE

Vincent R.16006

Au deuxième étage tu trouveras un coffre. Ouvre-le. Dedans se trouve un uniforme trop petit. Par contre tu trouveras dedans une clé ébontée. Retourne au vestiaire. Ouvre le verrou qui protège l'uniforme grâce à cette clé. Attention à ce qu'un garde ne te voie pas deux fois avec un vêtement différent, ils découvriraient alors la supercherie.

CADAVER

Nicolas R.16007

Tu trouveras le jeton, une clé et des nombreuses pièces dans un des tonneaux de la grande salle. Pour cela il te faudra utiliser le rocher, le mettre dans le trou situé dans le mur, placer un tonneau en face et actionner le levier. Tu dois ainsi détruire tous les tonneaux. Tu trouveras aussi des clés dans de la viande avariée et en tuant l'araignée.

ZELDA II

Pascal R.16011

La clé magique se trouve dans la ville qui est cachée dans la forêt. Il faut aller à la fin de la ville. Quand on arrive devant un grand mur, il faut utiliser le pouvoir de réflexion et une caverne apparaîtra. La clé se trouve à l'intérieur. La croix se trouve dans le sixième palais. Avant il faut tuer un soldat sur un cheval.

BARBARIAN II

Eric R.16012

Il te faut, dans les niveaux précédents, ramasser six objets. Parmi eux se trouve une sorte de pierre précieuse. Il te faut avancer vers cette bestiole, et si tu es assez près, elle prend ses jambes à son cou, et va acheter le prochain JOYSTICK.

INDY ADVENTURE

Frédéric R.16015

Pour ne pas se faire ébontement zigouiller, il faut avant de te faire attraper aller dans la salle de l'armure et pousser l'armure.

Elle laissera une trace par terre. Une fois capturé, il te suffira de l'aider de cette trace.

INDY ADVENTURE

Frédéric R.16016

Dans une des salles de l'étage où tu es arrivé tu verras une brique qui sort du mur. Pousse-la. Sors par la fenêtre et utilise le fouet sur cette brique ébontée. La liste des objets utiles de Brunwald est: au premier étage: Fût de bière, pièce de viande, uniforme de valet, serrure du vestiaire, uniforme nazi, armure, gravures sur la cheminée.

au deuxième étage: Tableau de la Joconde, Porte du coffre-fort. Peinture du Graal sacré, les deux coffres, trousse de soin, système d'alarme, brique, fenêtres. au troisième étage: trophée, secrétaire, clé, Henry Jones.

ZELDA II

Jérôme R.16018

Pour aller de l'autre côté de l'eau, tu dois d'abord avoir rencontré Bagu. Il est dans le bois près du pont. Il te donnera un objet. Ensuite retourne au village de Saria et rentre dans la dernière maison. Un garde te demande alors si tu connais Bagu. Ressors, le pont se formera sous tes yeux.

INDY ADVENTURE

Yann R.16019

Il n'y a pas moyen d'enfiler l'uniforme trop petit. Par contre tu trouveras dans sa poche une clé qui te permettra d'ouvrir le cadenas qui retient l'uniforme nazi ébonté. Pour la mitraillette, va la chercher dans Double Dragon, mais pas dans Indiana Jones (sauf dans le film).

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Bruno R.16020

Il faut lire la pierre de HIROTA de haut en bas et de la droite vers la gauche, ce qui donne: soleil, vague, lune, étoile, soleil, lune, vague, poisson, étoile, poisson.

MONKEY ISLAND

Julien R.16023

Pour mettre les caniches hors d'état de nuire, il faut cueillir les pétales d'une fleur jaune; elle se trouve au croisement (fork) des chemins qui mènent, l'un au cirque (clearing), l'autre au pont (bridge). Il faut ensuite "utiliser" ces pétales sur la viande trouvée dans la cuisine du Scumm Bar. Donnez la viande aux caniches: ça les calmera ...

INDY ADVENTURE

Greg R.16025

Pour le garde tout de suite après Biff, il faut être en uniforme nazi, avoir parlé au garde dans la pièce du système d'alarme et lui sortir les phrases 3-2-3. Pour la porte ébontée fermée avec des câbles (la seule qui soit importante) il suffit de passer par la fenêtre. Tu trouveras là-dedans Henry Jones, ton père.

MONKEY ISLAND

Khuoy R.16026

Pour rencontrer le Maître de l'Épée, il faut d'abord réussir les deux épreuves précédentes (chasse au trésor et vol de la statue du Gouverneur). Puis il faut aller acheter l'épée chez le vieux commerçant avec l'argent gagné au cirque. Ensuite il faut se faire entraîner par le type borgne dans la maison (house) à droite de l'île. Enfin il faut affronter le plus de pirates possibles, pour acquérir un vocabulaire d'insultes, et remporter au moins 3 victoires. Pour cela restez immobile sur un chemin et attendez qu'un pirate vous accoste. Retournez maintenant chez le commerçant et demandez-lui d'aller voir le Maître de l'Épée: il partira et il faudra le suivre rapidement. Il te conduira chez le Sword Master. En ce qui concerne le grog, il se trouve dans la cuisine du bar mais il vaut mieux ne pas le boire.

SPELLCASTER

Denise R. 16027

Pour ressortir de la pyramide il faut prendre l'entrée sud, les escaliers, détruire l'arbre et saisir le marteau. Ensuite descendre les escaliers, se diriger vers le mur à droite et le détruire. Puis prendre la deuxième porte, en sortant prendre la première à gauche et se diriger vers la droite. Au pied du mur utiliser la magie pour voler. En détruisant le haut on découvre un morceau de l'armure. Il faut ensuite redescendre et se diriger vers la gauche jusqu'à une statue. En sautant à sa droite on obtient une arme d'attaque. Revenir vers la droite, monter les escaliers, prendre la deuxième porte en sortant à gauche au pied du mur. Réutiliser la magie pour voler afin d'obtenir un autre morceau de l'armure. Continuer à gauche. Prendre la première porte ensuite la deuxième à droite, puis la première à droite. En sortant à droite monter les escaliers pour se retrouver dans une salle où il y aura combat. Utiliser TALKx4 avant le combat.

NE MOUREZ PLUS

une exclusivité

joystick joystick

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



LA BIBLE DES POKES

2ème PARTIE DE M à Z

UN DÉLUGE DE VIES INFINIES

HORS SERIE
SUPPLEMENT AU N° 12

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



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'URGENCE !

VOLUMES 1 ET 2 EN VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE

BON DE COMMANDE
(à découper, photocopier ou recopier)

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

- Volume 1 _____ 40 F*
 Volume 2 _____ 40 F*
 Volumes 1 et 2 _____ 80 F*

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

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

LE PORT
EST GRATUIT

3615 JOYSTICK UN NOUVEAU LOOK

Les plus fidèles d'entre vous l'ont remarqué: ce mois-ci, nous avons changé de serveur. Nous avons acheté une superbe machine (avec deux 68020, et des coprocesseurs en pagaille, mais pas de prises joystick, on se demande ce que foutent les fabricants de matos sérieux !) et nous sommes en train de finaliser la version définitive du 3615 Joystick. Déjà, l'affichage des pages-écran est deux ou trois fois plus rapide qu'auparavant ; et ces pages ne s'affichent pas entièrement lorsqu'on "anticipe", c'est-à-dire lorsqu'on tape une commande avant que l'écran ne se soit affiché complètement, ce qui fait gagner un temps de connexion précieux. Voici quelques indications pour mieux vous diriger dans ce serveur relooké.

Inutile de vous expliquer comment se connecter, c'est exactement comme avant: 3615 code Joystick, vous donnez ensuite un pseudo, puis un code secret que vous choisissez (ne l'oubliez surtout pas), et c'est parti. Vous avez remarqué? J'ai dit que c'était inutile d'expliquer, et je l'ai expliqué quand même. Ça s'appelle de la démagogie. Mais comme nous ne sommes pas là pour donner des leçons de politique, revenons à nos moutons télématiques.

LES COMMANDES GÉNÉRALES

Il y a des commandes qui fonctionnent partout dans le serveur. Par exemple, que vous soyez en bal, dans les Pokes, en mémo, ou n'importe où ailleurs, vous pouvez taper *d (suivi de la touche Envoi): ça vous amènera instantanément sur le menu du Dialogue. Voici la liste de ces commandes. Il faut bien entendu appuyer sur Envoi une fois qu'on les a tapées.

*d ou *m (au choix): amène au Dialogue.

*b: amène au sommaire des Boîtes à Lettres.

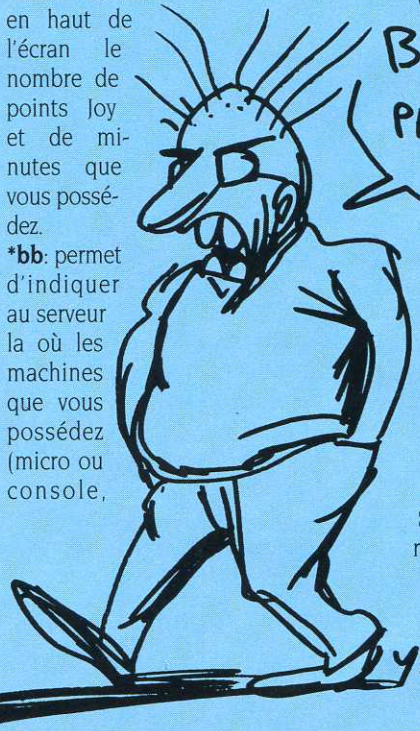
*bl: amène directement en lecture de sa boîte à lettres (tiens, on va faire un truc: à partir de maintenant, les "Boîtes à Lettres", on va les appeler "BAL", pour simplifier).

*be: permet d'écrire à quelqu'un dans sa BAL sans passer par le menu des BALs.

*tab: amène au Tableau de Bord, dans lequel vous pouvez changer votre mot de passe et divers paramètres.

*moi: affiche en haut de l'écran le nombre de points loy et de minutes que vous possédez.

*bb: permet d'indiquer au serveur la où les machines que vous possédez (micro ou console,



et on va en recauser également, car vous allez voir ce ça va vous faire gagner beaucoup de temps).

*mm: amène à l'écran de création de mémo (on se téléphone et on se fait une bouffe pour en reparler?)

*t ou *s (au choix): permet d'envoyer un télex. Tiens, ça je vais l'expliquer tout de suite. Si vous voulez envoyer un message à quel-

qu'un, par exemple qu'un connecté arrive. Si par exemple vous voulez

LA PREMIERE REGLE
D'OR POUR VOUS
BRANCHER SUR JOYSTICK:
PAR MINITEL
C'EST D'AVOIR UN
MINITEL

SINON LA
PROCEDURE
EST LONGUE

que votre minitel fasse "bip" lorsque ce crétin de Seb se connecte (uniquement lorsque vous êtes connecté, bien sûr, n'allez pas imaginer qu'il va faire bip au milieu de la nuit

à un connecté qui s'appelle Supermetz, vous pouvez faire:

*t supermetz, salut toto! (et la touche Envoi).

Pour résumer: *t, un espace, le nom de la personne à qui vous voulez écrire, une virgule, et le message lui-même. Les

messages doivent être courts, car ils s'affichent sur la ligne du haut.

*r: permet de répondre au dernier télex reçu. Si par exemple vous avez reçu un télex de Seb qui vous dit: "Alors, ça couine?", au lieu de faire:

*t seb, ça couine un max !

Vous pouvez faire:

*r ça couine un max !

*bip: permet d'installer un bip lors-

alors qu'il est débranché!), tapez:

*bip seb

Vous pouvez surveiller ainsi cinq pseudos différents.

J'en profite pour vous signaler que la différence entre lettres majuscules et lettres minuscules n'est pas prise en compte, et que les caractères non-alphabétiques ne comptent pas. Par exemple, l'exemple ci-dessus est équivalent à:

*BIP Seb

ou à:

*BIP s!E.b;;?

*maj: permet de passer en MAJUSCULES.

*min: permet de passer en minuscules.

*date: affiche la date et l'heure en haut de l'écran.

3615 JOYSTICK

***cb:** affiche en haut de l'écran le nombre de connectés actuel.

***cls:** efface la ligne 0 (celle qui est tout en haut de l'écran, qu'on appelle aussi "ligne de statut").

***c:** affiche une fausse page de l'annuaire téléphonique... Si par exemple vous êtes dans un bureau et que le patron arrive, tapez *c et Envoi, et l'annuaire s'affiche! Ainsi, personne ne peut vous soupçonner de vous amuser sur Joystick.

***when** ou ***quand** (au choix): il y a deux possibilités. Si vous faites:

***quand Alexhero**

...et que Alexhero est connecté, le serveur vous indique en haut de l'écran depuis combien de temps il est là. Si il n'est pas connecté, il vous indique la date et l'heure à laquelle il est venu pour la dernière fois.

***n:** donne le numéro d'un connecté. Exemple:

***n Gégène**

...donne le numéro de Gégène; dans chacune des commandes qui nécessitent un pseudo, vous pouvez remplacer le pseudo par le numéro qui correspond. Par exemple, si Gégène a le numéro 2, vous pouvez taper:

***t 2, Merci pour les zines, Gilles !**
Et Gégène recevra ce message.

***for:** amène sur le sommaire des forums graphiques.

***f1, *f2, *f3... *f6:** amènent directement dans les forums 1 à 6 (on va revenir sur les forums tout à l'heure).

***sm:** permet de donner une mémo à un connecté. Je vais expliquer les mémos tout à l'heure, j'expliquerai cette commande en même temps.

***gicle:** déconnecte tous les connectés du serveur. Ne l'utilisez pas! Ça n'est à employer qu'en cas d'urgence.

***bp:** permet d'accéder aux paramètres de sa BAL. l'explique en détail plus loin.

***cv:** permet de lire la Carte de Visite d'un connecté. Il faut bien sûr qu'il en ait une; cela se voit au fait qu'il y a une étoile devant son pseudo. Il suffit alors de taper, par exemple,

***cv hélène** pour lire sa cv.

****:** lorsque vous avez reçu un message, vous pouvez le lire instantanément en tapant ** et Envoi, où que vous soyez; une fois que vous y avez répondu, le serveur vous ramène où vous étiez, comme s'il ne s'était rien passé.

Guide: Où que vous soyez (sauf dans les forums et dans les bals), la touche Guide vous permet d'accéder à un écran d'aide, dans le-

quel vous pouvez choisir le sujet sur lequel vous désirez plus d'informations.

LE DIALOGUE

Le Dialogue est l'endroit où vous pouvez voir le pseudonyme de tous les connectés, et leur envoyer des messages en direct; l'endroit où vous pouvez dialoguer, en somme, et quand même, c'est à des choses comme ça qu'on se dit que la vie est bien faite, puisque justement cette partie du serveur s'appelle Dialogue.

Lorsque vous tapez ***d**, vous arrivez sur l'écran du dialogue. Là, vous voyez une liste de pseudonymes; en tapant sur la touche Suite, vous pouvez voir les autres connectés, s'il y en a trop pour tenir sur une seule page.

En tapant le numéro d'un connecté puis Envoi (ou en tapant son nom et Envoi, ça revient au même), vous pouvez lui écrire un message; tapez-le normalement, et appuyez sur Envoi pour l'envoyer. Lorsque vous recevez un message (une ligne en haut de l'écran vous prévient: "Message de Bobbin", par exemple), il suffit de taper Envoi pour le lire (et y répondre par la même occasion).

Vous constaterez que certains pseudonymes sont en couleurs, en clignotant, etc. Pour voir une liste "épurée", sans graphismes, tapez sur Guide. Tapez à nouveau sur Guide pour récupérer les graphismes.

En bas de l'écran sont inscrits le nombre de messages que vous avez reçus et auxquels vous n'avez pas encore répondu; et le nombre de messages que vous avez envoyé et qui n'ont pas encore reçu de réponse.

LES BOITES A LETTRES

Quelques mots sur les BALs, qui sont beaucoup plus évoluées que dans la précédente version du serveur.

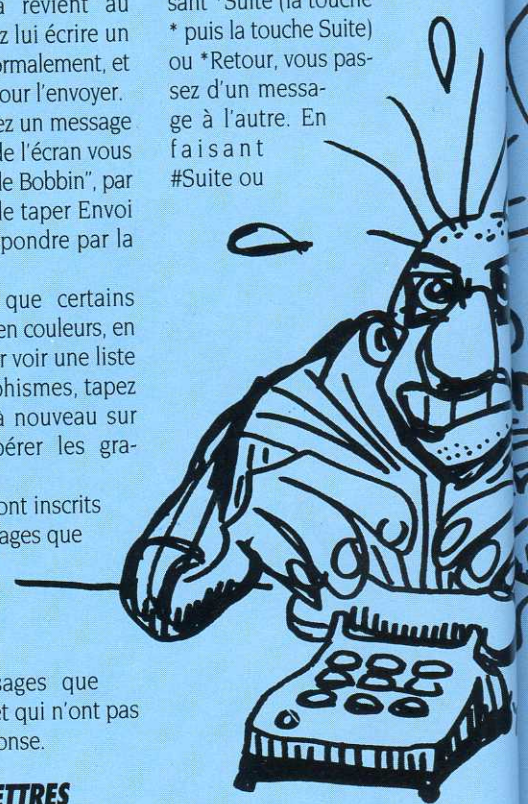
Pour accéder au sommaire des BALs, tapez ***b**. Pour écrire un message à quelqu'un, choisissez "Ecrire un message", l'annuaire apparaît; tapez les premières lettres de la personne à qui vous souhaitez écrire, et choisissez dans la liste qui apparaît le nom exact.

Lorsque vous lisez un message, un certain nombre d'informations apparaissent en haut de l'écran. D'abord, il y a un ascenseur qui in-

dique à quel pourcentage du total de vos messages vous en êtes (par exemple, si vous êtes en train de lire le cinquième message et que vous en avez 20, vous êtes à 25% du total de votre BAL). A droite de cet ascenseur, la même chose en clair, par exemple: 05/20, soit: vous lisez le cinquième message sur un total de vingt-cinq.

Juste en dessous, le pseudo de la personne qui vous a envoyé ce message, ainsi que la date et l'heure à laquelle il l'a écrit; puis, à nouveau un ascenseur qui indique quel pourcentage du message proprement dit vous avez déjà lu (si le message fait six pages et que vous lisez la deuxième, l'ascenseur indiquera 30% de lecture), ainsi que la traduction en chiffres (2/6, dans cet exemple).

En faisant Suite ou Retour, vous passez d'une page à l'autre. En faisant *Suite (la touche * puis la touche Suite) ou *Retour, vous passez d'un message à l'autre. En faisant #Suite ou



#Retour, vous passez directement au premier ou au dernier message de votre BAL. *Annulation permet d'effacer un message. Envoi permet de répondre directement à la personne qui vous a écrit.

Un mot sur le formatage. Si vous tapez votre texte "au kilomètre" (on dit aussi "en ligne", ou "à la suite", c'est-à-dire directement sans vous préoccuper des coupures de mots et sans taper Suite), le serveur le reformate automatiquement, c'est-à-dire qu'il se débrouille pour que

les mots passent à la ligne pour éviter les coupures intempestives. Mais vous pouvez également choisir un autre mode de formatage. Il suffit de taper sur la touche Guide. S'inscrit en haut de l'écran la phrase "G D C J F N Guide". A partir de là, plusieurs possibilités. G signifie: texte aligné à gauche. D signifie: texte aligné à droite. C: texte centré.

J: justifié (aligné des deux côtés, comme les colonnes d'un journal). F: Fixe. Le programme ne tient pas compte des Suite que vous avez tapé, sauf si vous les avez tapés après un signe de ponctuation; en prime, il met la première lettre de chaque phrase en majuscules. N: Normal; les mots sont passés à la ligne suivante si ils sont trop longs, mais les Suite que vous avez tapés pour passer effective-

Retour au lieu de suite ou d'Envoi, tout ce qui se trouve entre le curseur et le DEBUT du texte sera centré.

Le reste (répondeurs, annuaire, etc) est assez simple, car standard. Nous y reviendrons en détail une autre fois, mais pour l'instant vous devriez parvenir à vous en servir sans problèmes. Passons à la suite.

LES TRIBUNES

Les tribunes, c'est un petit peu le dernier salon où l'on cause. Il y en a sur plein de sujets différents: une pour chaque machine, déjà, plus une sur le ciné, une sur la musique, etc. Chacun peut lire les messages des autres et donner son opinion sur n'importe quoi. Pour aller sur le sommaire des tribunes, tapez *trib et Envoi. Tapez ensuite le numéro de la tribune qui vous intéresse.

En tapant Suite ou Retour, vous passez d'une page à l'autre. Avec *Suite ou *Retour, vous passez d'un message à l'autre; et avec #Suite ou #Retour, vous allez directement au premier ou au dernier message.

Mieux encore. En tapant un pseudo puis Guide, vous ne consultez que les messages écrits par ce pseudo. Pour revenir en consultation normale, tapez * et Guide.

Pour écrire un message, tapez Envoi. Pour écrire en faisant référence à un message donné (par exemple, si vous voulez répondre à un message de Genesis), mettez-vous sur ce message, et tapez R puis Envoi. Votre message portera en en-tête: "Ref. Genesis". Si, lorsqu'un message est affiché, vous tapez * et Envoi, vous répondez directement à l'auteur du message dans sa boîte aux lettres. Pratique, non?

LES FORUMS

Les forums sont particulièrement agréables. Déjà, il est possible

d'utiliser le langage graphique et les mémos (j'en recause dans un instant).

Pour aller dans un forum, tapez *for puis Envoi, ou tapez directement *f1 pour aller dans le premier forum, *f2 pour aller dans le second, etc.

Là, vous pouvez être cinq en même temps sur le même écran. Dès que vous tapez un message, il s'affiche instantanément et les autres peuvent le lire aussitôt. En tapant Suite et Retour, vous pouvez changer de place dans le forum; en tapant *Suite ou *Retour, vous passez d'un forum à un autre.

Si vous tapez 0 (le chiffre zéro puis Envoi), vous pouvez envoyer un téléx à tous les membres du forum, sans effacer votre message déjà affiché. Si vous tapez * et Envoi, vous pouvez taper ensuite un message qui s'affichera à la place de votre nom. Il suffit de taper à nouveau *, Envoi et Envoi pour récupérer son pseudo habituel.

Il existe également des forums privés. Si vous voulez vous isoler avec quelqu'un - disons que Bigboss souhaite s'isoler, en toute discrétion, avec Hélène. Il leur suffit de convenir d'un mot de passe - par exemple, citron - et de taper, sur la page de sommaire des forums, *for citron (ce qui mémorise le nom du forum), puis *fp pour y entrer.

A l'intérieur des forums, la touche Guide permet d'alterner, comme dans la liste des connectés, entre les pseudos graphiques et les pseudos épurés.

LES MEMOS

Les mémos sont une innovation bien pratique. Désormais, chacun peut se créer des logos, des phrases-types, etc.

Pour définir un mémo, il suffit de respecter la syntaxe suivante:

\$(nom de la mémo)=texte

Un exemple concret:

\$oqp=Excuse-moi, je lis un message et je reviens.

A chaque fois que vous tapez Soqp quelque part (dans un message en bal, dans les forums, dans le dialogue, dans un téléx...), il sera remplacé par la phrase entière. L'utilisation de ces mémos est infinie. Vous pouvez par exemple créer des raccourcis, comme:

\$m=MegaDrive

\$m2=Moonwalker

Et taper ensuite:

Moi, j'ai une \$m, mais je n'ai que \$m2 comme jeu. Que me conseilles-tu ?

Qui sera remplacé par:

Moi, j'ai une MegaDrive, mais je n'ai que Moonwalker comme jeu. Que me conseilles-tu?

Pour tester vos mémos, vous pouvez taper *mm, ce qui vous amène sur un écran où se trouve la liste de vos mémos, plus un espace vide où s'affiche les mémos que vous tapez.

Pour effacer un mémo, tapez par exemple:

\$m=

Ce qui efface la mémo \$m. Le nom d'une mémo doit impérativement commencer par une lettre et ne comporter que des lettres ou des chiffres.

Il y a trois mémos particulières. **\$forum** est la mémo qui est systématiquement utilisée quand vous arrivez dans un forum. Par exemple, si vous faites:

\$forum=Woaw, salut les keums!

A chaque fois que vous arriverez dans un forum, s'affichera "Woaw, salut les keums!". C'est une sorte de message de bienvenue.

La mémo **\$cv** contient votre Carte de Visite. Là, vous pouvez inscrire n'importe quoi, faire des dessins, vous présenter; comme vous voulez.

La mémo **\$psf** contient votre logo graphique, qui est utilisé dans les forums (vous pouvez par exemple écrire votre nom sur fond coloré, ou clignotant, etc).

Dernière chose: on peut donner des mémos aux autres connectés. Il suffit de faire:

***sm [nom de la mémo],connecté**

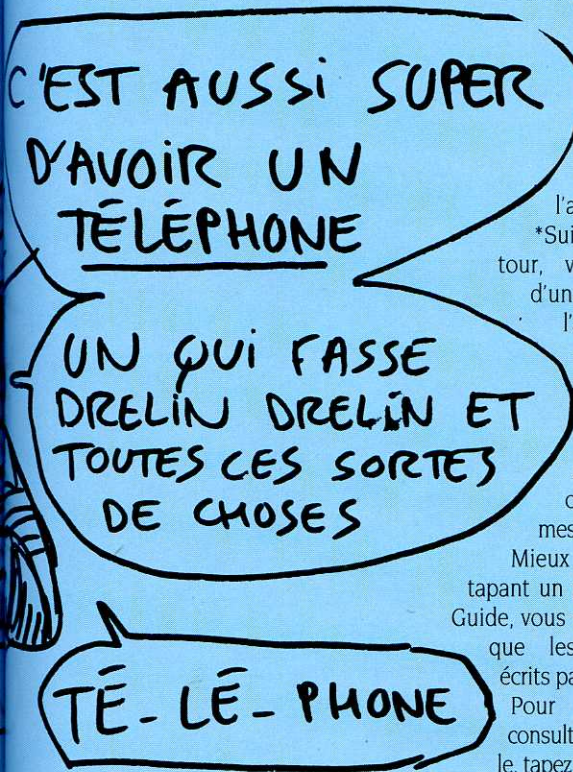
Par exemple:

***sm anim,david**

LES BECANES

En tapant *bb, vous accédez à un écran vous permettant de spécifier quels ordinateurs et/ou quelles consoles vous possédez. L'utilisation est très simple, il suffit de taper les numéros des machines proposées. On peut spécifier jusqu'à quatre machines.

En quoi c'est important? D'abord, parce la ou les deux premières machines sélectionnées apparaîtront en face de votre nom dans le Dialogue, ce qui permet aux autres connectés de savoir ce que vous avez (ça évite des dialogues inutiles: - T'as un PC? - Non. - Tant pis, salut...). Ensuite, parce que lorsque vous désirez consulter les Pokes ou les Secours, vous arrivez directement sur les astuces qui concernent votre machine (la première que vous avez sélectionnée);



ment à la ligne suivante sont respectés (pour recopier un listing, par exemple).

Guide: permet de voir le formatage de chaque ligne (au début des lignes, une lettre clignote, soit G, soit D, etc.).

Reprenons. Vous êtes sur une ligne au milieu du texte. Si vous tapez, par exemple, Guide, puis C, puis Envoi, la ligne sur laquelle se trouve le curseur sera centrée. Si vous tapez Guide, puis C, puis Suite (au lieu d'Envoi), tout ce qui se trouve entre le curseur et la fin du texte sera centré. Et si vous tapez

3615 JOYSTICK

mière que vous avez sélectionnée); là encore, gain de temps.

LE LANGAGE GRAPHIQUE

Alors là, on attaque un gros morceau. Ça va être compliqué, accrochez-vous.

Dans les dialogues, les tribunes, les BALs et les forums, vous pouvez utiliser des commandes graphiques pour améliorer vos textes, créer des mémos, des logos, des pseudos enjolivés, etc.

Il y a tout d'abord les commandes dièses. Pour les utiliser, il faut taper le symbole # suivi d'une lettre (en majuscules ou minuscules, peu importe). Si par exemple vous tapez #ototo, le mot "toto" s'affichera en grande taille. Il n'est pas nécessaire de mettre un espace après la lettre qui suit le dièse. Voici une liste des commandes dièse.

- #@: encre noire.
- #a: encre rouge.
- #b: encre verte.
- #c: encre jaune.
- #d: encre bleue.
- #e: encre magenta.
- #f: encre cyan.
- #g: encre blanche.
- #h: début de clignotement.
- #i: fin de clignotement.
- #l: taille normale.
- #m: double hauteur.
- #n: double largeur.
- #o: double taille.
- #p: fond noir.
- #q: fond rouge.
- #r: fond vert.
- #s: fond jaune.
- #t: fond bleu.
- #u: fond magenta.
- #v: fond cyan.
- #w: fond blanc.
- #x: masquage.
- #y: fin de soulignement.
- #z: début de soulignement.
- #.: fin de masquage.

Deux remarques au passage: les couleurs de fond, le soulignement et le masquage doivent être "oblitérés" en mode texte, c'est-à-dire qu'ils doivent impérativement être suivis d'un espace pour être validés. Mais on peut combiner les attributs. Quelques exemples.

#z toto

...affiche "toto" en clignotant. Notez l'espace après le "z".

#q##z toto

...affiche "toto" en bleu clair sur fond rouge et en clignotant. Notez qu'il suffit d'un seul espace pour valider d'un coup le fond rouge et le clignotement. En mode graphique, il n'y a pas besoin d'espa-

ce, nous y reviendrons tout à l'heure.

Il y a ensuite les commandes dollar. Le dollar permet d'afficher n'importe quel caractère, mais aussi les fonctions videotex. Par exemple, \$41 affiche un "A" (puisque 41 est, en hexadécimal, le code ASCII de A). Notez qu'il est impératif de faire suivre le dollar de deux chiffres.

Voici la liste des commandes dollar.

- \$08: déplace le curseur d'un cran à gauche.
- \$09: déplace le curseur d'un cran à droite.
- \$0a: déplace le curseur d'un cran en bas.
- \$0b: déplace le curseur d'un cran en haut.
- \$0d: ramène le curseur au début de la ligne.
- \$0e: passe en mode graphique.
- \$0f: revient en mode texte.
- \$11: allume le curseur.
- \$12: répétition (ne fonctionne que dans les forums).
- \$14: éteint le curseur.
- \$18: efface toute la ligne à partir de la position du curseur.
- \$19: accès au mode G2 (accents...).
- \$1e: amène le curseur en haut à gauche de l'écran.
- \$1f: positionnement.
- \$23: affiche le signe #.
- \$24: affiche le signe \$.
- \$2a: affiche le signe *.

Quelques remarques...

Le positionnement doit être suivi de deux caractères. Le premier représente la ligne, sachant que la première (la ligne de statut) est notée @, la première ligne normale A, la seconde B, etc. Le second représente la colonne, en partant de A. Donc, si vous faites \$1fHtoto, vous inscrivez le mot toto à la huitième colonne de la sixième ligne.

Pour écrire les signes #, \$ et *, comme ils pourraient être interprétés comme des commandes, il vaut mieux passer par leur code hexadécimal (respectivement \$23, \$24 et \$2a).

Le mélange graphique et souligné donne le mode mosaïque. Essayez de taper:

```
$0e#Zabcdef
```

Et vous obtiendrez du dessin en mode mosaïque. A vous de jouer les artistes.

Plus amusant. Vous voulez faire une horloge qui fait tic tac en cadence? Essayez ça:

```
#htic#w#@#| tac#p#g#i#
```

Il faut IMPÉRATIVEMENT un espa-

ce après le |, et un à la fin après le \. Explication: le #h passe en mode clignotant. On écrit "tic", puis on passe en fond blanc, écriture noire, et vidéo inverse, ce qui revient à rester en fond noir écriture blanche, sauf que du coup le rythme de clignotement est inversé. On met un espace pour valider le changement de couleur de fond (ne pas l'oublier... c'est un piège de débutant...), et on écrit "tac". Puis on remet tout normalement, dans l'ordre: fond noir, encre blanche, fin du mode clignotant et fin du mode vidéo inverse.

Naturellement, ce principe peut s'appliquer à des graphismes, ce qui permet de faire de petites animations.

Une autre manière de faire des animations est d'utiliser les déplacements de curseur. Voici un exemple très simple.

```
$a=x$08$20
```

(Normalement, au lieu de mettre \$20, j'aurais dû mettre un espace, mais vous ne l'auriez pas vu!)

```
$a=$a$a$a$a$a
```

(Cela signifie: la mémo \$a va désormais contenir cinq fois ce qu'on a défini précédemment).

```
$a=$a$a$a$a$a$a$a$a$a
```

(Maintenant, on a au total quarante répétitions de la séquence d'origine).

C'est tout. Tapez \$a et Envoi, et vous verrez un x traverser l'écran à toute vitesse. Sur ce principe, en utilisant les effacements de fin de ligne, le mode graphique, les déplacements de curseur, on peut construire des animations très impressionnantes. A vous de jouer.

C'EST TOUT

Nous préparerons pendant l'été une brochure qui expliquera dans les moindres détails tout le fonctionnement du serveur, y compris les rubriques que nous n'avons pas abordées dans ce premier tour d'horizon, comme les petites annonces, les jeux, les SOS, les Pokes, etc. Elle sera disponible fin août et vous pourrez l'obtenir contre une enveloppe timbrée à votre adresse. Ne nous la demandez pas encore, par pitié! Nous vous annoncerons sa disponibilité dès qu'elle sera prête.

Passez de bonnes vacances.

COLLECTION

joystick
LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

Consoles

NEWS

N°
13

EGA-GAMEGEAR

MEGADRIVE

SUPER GRAFX

LYNX

GX 4000

NINTENDO

GAME BOY

PC ENGINE

NEO GEO

SUPER FAMICOM



28
TESTS

CHICAGO
BIENVENUE
AU PAYS DES
CONSOLES

- BIMINI RUN • BONANZA BROS • BURAI FIGHTER • CHASE HQ • DR MARIO • FASTEST LAP • FIRE MUSTANG • FLICKY • HATRIS • LAKERS VS CELTICS • MAPPY • MICKEY MOUSE II • MIGHT AND MAGIC • POM PING WORLD • POPULOUS • PRO BASEBALL • PRO BASEBALL 91 • R-TYPE • RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE • RYUKYU • SOLOMON'S CLUB • SONIC THE HEDGEHOG • SPACE INVADERS 91 • STAR CONTROL • THE HUNT FOR RED OCTOBER • WF SUPER STAR • WORLD ICE HOCKEY • ZERO WING

L'ETE SERA

EDITO

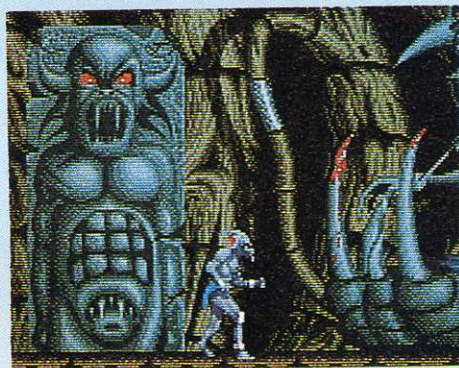
Il est 2h30 du mat, la musique est branchée à donf dans la salle de rédaction désertée par le reste de l'équipe. Une âme généreuse me fait écouter la compil sur CD des musiques de jeux Megadrive grâce au haut-parleur du téléphone. La mine pâle, le regard triste, les cellules fatiguées par une constante recherche de la nouveauté, de la news, de l'info, il ne me reste plus que quelques heures pour finir ce numéro et pour être: EN VACANCES! Génial, rien que d'y penser ça me revigore, ça me donne la pêche, mes cellules (les mêmes que tout à l'heure) se régénèrent et écrire cet éditto devient un plaisir des plus délectables. C'est comme ça, on dirait qu'une ère nouvelle est née. Voilà, c'est ça, une ère nouvelle est née. Pour vous convaincre que cette ère nouvelle est arrivée, comme le Beaujolais mais à la mauvaise époque, regardez donc ce que vous avez entre les mains. Un véritable petit Bottin téléphonique, rempli de news, de previews exceptionnellement inédites et exclusives, de tests et d'un hyper-méga-géant reportage d' AHL sur le CES de Chicago qui nous permet encore mieux de nous rendre compte du marché futur et des jeux avec lesquels vous allez vous prendre la tête pendant les longues soirées froides qui se préparent (comment, déjà!). Je parle, je parle, mais vous? Oui, vous? Où irez-vous, pendant les vacances? La plage, la montagne, le Japon (je vous le conseille), la campagne ou le cloître devant l'écran de votre moniteur? Moi, perso, je sais ce que je ferai, mais c'est top secret! Allez, de toutes façons où que vous alliez, je suis de tout cœur avec vous et vous souhaite à tous des vacances hyper-fun-class. Et que Ludicus, Dieu du jeu, soit avec vous !

Sayonara

J'm Destroy, le vacancier

PC ENGINE

Outre les dernières prouesses technologiques qu'ont réalisés les ingénieurs de Hudson Soft avec leurs nouvelles consoles NEC, beaucoup de titres devraient cependant voir le jour sur PC Engine dans un futur relativement proche.



Shadow Of The Beast

Shadow Of The Beast ne devrait pas être le titre le moins inconnu d'entre tous, tant ce jeu d'arcade/aventure avait fait un véritable tapage lors de sa sortie sur Amiga. Oui, je sais je ne devrais pas parler de cette machine, mais bon quand faut le dire, faut le dire! Egalement prévu sur Megadrive (Cf reportage sur le CES de Chicago), Shadow Of The Beast est un jeu programmé à l'origine par le



Shadow Of The Beast

société anglaise Psygnosis dont la qualité de ses diverses réalisations n'est plus à démontrer. Ici, vous dirigez une bestiole mi-humaine, mi-extra-terrestre à travers de somptueux décors qui se découvrent suivant un scrolling multi-directionnel d'une qualité sidérante. D'une difficulté très hardos, S.O.T.B. devrait susciter



Power League baseball IV

consoles news



Alain Huyghues-Lacour



J'm Destroy

consoles news
ALAIN HUYGHUES-LACOUR - J'M DESTROY

SOFT ET CHAUD !



World Jockey

chez vous un enthousiasme au moins aussi grand que Seb devant un dessin animé japonais.

Si vous êtes un adorateur fou des sports américains, vous ne devez manquer sous aucun prétexte **Power League Baseball IV** de Hudson Soft annoncé pour une sortie au



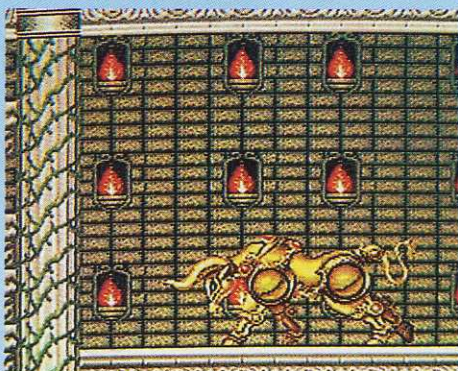
Hit The Ice

Japon le 8 août. Cette simulation de Baseball, qui est bien entendu la suite du non moins excellent **Power League Baseball III** qui lui-même est la suite du non moins estimable Power... est un véritable petit chef-d'œuvre, une animation géniale, avec le terrain qui scrolle en suivant la balle lors des Homeruns, des bruitages digitalisés mettant parfaitement le joueur dans l'ambiance du Tokyo Dome (le stade de baseball de Tokyo), etc... Seul petit problème: toutes les sélections et les changements de joueurs s'effectuent en étranger, comprenez le Japonais. Mais si vous êtes un fou de la batte vous ne pourrez rester bien longtemps indifférent à cette production qui à tous égards semble tout à fait étonnante.

Attention avec **World Jockey** de Namcot, on tient peut-être là le jeu le plus rigolo, comique et amusant de la PC Engine. Bien que le thème des paris sur une course de chevaux ne semble pas être l'un des plus attrayants sur console, la réalisation de cette production est tellement attirante que l'on est fendu en deux lorsqu'on observe les différents jockeys sur leur chevaux de course se battre pour vaincre et remporter le premier prix. Agrémenté d'un scrolling multi-directionnel de

bonne facture, **World Jockey** a cependant et cela comme **Power League Baseball IV** un défaut de taille, toutes les commandes s'effectuent en jap. C'est galère, c'est vrai, mais voir ces cavaliers de pacotille se trémousser comme des crabes sautant sur un coquillage, c'est tellement fendard que rien que pour ça, je vous conseille de jeter un coup d'œil sur cette réalisation qui devrait frapper nos moniteurs (et nos télés, je suis pas raciste) au cours du mois d'août.

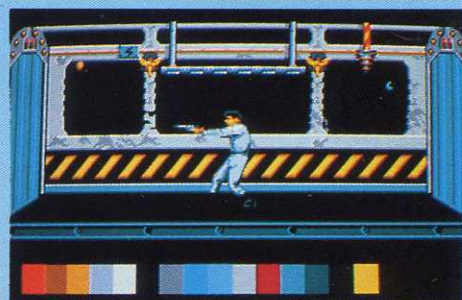
Déjà assez riche en simulation sportive, la logithèque de la PC Engine se verra dotée d'un titre de plus dans cette catégorie avec **Hit The Ice** de Taito. Cette simulation de Hockey sur Glace pouvant se jouer jusqu'à quatre joueurs simultanément présente la particularité d'afficher des sprites géants à l'écran. D'une excellente réalisation générale avec une bonne vitesse de déplacement des joueurs malgré leur taille, **Hit The Ice** se déroule suivant un scrolling horizontal. Alors que vous pourrez participer au championnat du monde de Hockey, cette simulation vous permettra également de jouer en match amical contre un ou plusieurs amis. Cool, non? Top Class, vous voulez dire. Ah ouais, pardon, c'est les mots que je cherchais.



Mesopotamia

Par contre avec **Mesopotamia** de Atlus on sombre carrément dans la démente la plus totale. Ce jeu de tir peu imaginaire dans lequel vous dirigez un vaisseau spatial, qui doit grâce à ses rayons laser ultra-modernes détruire les espèces envahisseuses est d'une médiocrité carrément étonnante, pour la PC Engine qui excelle pourtant dans ce style de jeu. En tout il faudra lutter sur six niveaux pour venir au terme de votre mission. Graphiquement très moyen, ce n'est pas avec **Mesopotamia** que vous décollerez de votre siège en poussant des hurlements de satisfaction, preuve de votre enthousiasme général au moment d'une bonne éclate destroyenne.

Une fois n'est pas coutume, la prochaine bonne surprise vient de chez nous, eh oui vous avez bien lu. La prochaine bonne surprise vient de France et plus particulièrement de Loricel à qui on doit le développement



L'aigle d'or II



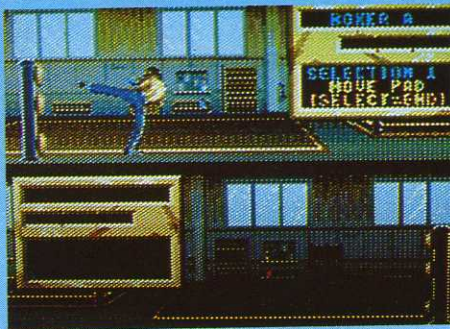
L'aigle d'or II

de **L'aigle d'or II** sur PC Engine. Issu de l'Oric 1, un ordinateur dont on n'entend plus parler que dans les livres d'histoire où ce jeu appelé alors **L'aigle d'or** tout court avait reçu de la part du public un énorme succès, ce jeu est actuellement en cours de développement. Allez, comme c'est bientôt les vacances, je vais en deux mots vous conter le scénario. Sur une planète lointaine, un vaisseau atterrit, des créatures attaquent le château d'Adlerberg pourtant bien gardé. Un sorcier venu de nulle part s'empare d'un objet mystérieux que nul ne connaît, hors lui. Vous devrez lutter ferme pour retrouver cet objet. Doté d'une réalisation superbe, et d'une présentation incroyablement sophistiquée et complète pour un jeu sur cette console qu'on croirait tout droit sorti des octets d'un CD Rom, **L'aigle d'or II** devrait dès sa sortie faire des ravages parmi les PC Enginomaniques, mais malheureusement aucun date de commercialisation ne nous a été communiquée.

Toujours de chez Loricel qui décidément ne fait pas dans la dentelle, ces temps-ci, notons également la présence de **Panza Kick Boxing**. Inspiré par les prouesses et la souplesse du champion du monde de Kick Boxing, Pat Panza n'y (hi! hi!) verra que du feu lorsque vous vous emparerez des commandes de poings et de pieds. En vous

Shoot Again
la référence
consoles

disant que dans Panza vous allez devoir lutter pour l'obtention je ne vous mentirai pas. Je ne vous mentirai pas plus si en plus je vous dis que Panza Kick Boxing est le jeu le mieux animé qu'il m'ait été permis de voir sur cette bécanne. C'est saisissant de réalisme, quand l'un des deux belligérants est à terre et essaye de se relever pour reprendre le combat, l'animation est tellement parfaite que l'on peine à croire que l'on est en face d'un jeu vidéo. Doté d'options telles qu'une phase d'entraînement ou un menu vous permettant de jouer à deux simultanément, Panza Kick Boxing remet Jean-Claude Vandamme à sa place en deux coups de cuillère à pot. Tout simplement incroyables, mais j'anticipe et je m'empresse car pour l'instant aucune date de sortie définitive n'a encore été annoncée.



Panza Boxing



Panza Boxing

able. Des dizaines de niveaux, des monstres à ne plus savoir qu'en faire, des options qui permettent d'augmenter votre vitesse de déplacement, des points de vie supplémentaires assurant une plus grande pérennité de la vedette, des tirs, des chemins vous obligeant de suivre une voie pas toujours royale, etc... Tout cela est au programme de ce jeu d'action diaboliquement prenant lorsqu'on commence à s'y mettre. Et quand je vous dirai en plus que sur la GT ce soft est carrément hyper jouable, vous ne tiendrez plus sur place et vous vous précipitez pour vous aussi tout repeindre en rose aussi sec!

Si la PC Engine est fertile en nouveautés, le CD Rom qui a eu du mal à démarrer est enfin lancé et les nouveautés abreuvant les sillons de nos tubes cathodiques (y a pas de sillons dans les tubes cathodiques? Bon, c'est pas grave, faisons comme si!).



Loom

Déjà annoncé dans l'un de nos précédents numéros, **Loom** ne devrait cependant plus trop tarder à faire son apparition sur ce sup-



Loom



Super Fantasy Zone

port. Et personne ne s'en plaindra, surtout qu'on sait le succès que ce jeu a connu sur les bécanes qui ne sont pas des consoles (Ouais, hurrah j'ai trouvé la formule pour éviter de dire micr... zut). Ce jeu d'arcade/aventure est une véritable petite merveille de souplesse et de prouesses techniques. Bien que comportant quelques mots en Japonais, dans ce monde rien ne peut vraiment être toujours parfait, on notera tout de même que Loom comporte une bande sonore à en déchiqueter les pavillons même des durs de la feuille. Utilisant quelques-unes des caractéristiques de pointe de ce support, Loom est une superbe réalisation qui ne devrait pas passer inaperçue au sein des possesseurs à mon sens peu nombreux de CD Roms. Sortie prévue dans le courant de l'année, rien de plus précis malheureusement.

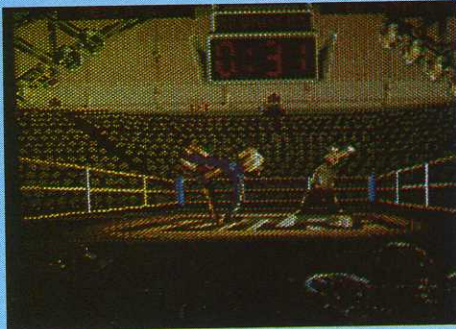
Autre jeu dont nous vous avons parlé dans ces mêmes colonnes il y a bien six mois maintenant, **Super Fantasy Zone** de Nec Avenue est un jeu de tir se déroulant entièrement en trois dimensions, à la manière de Burning Fight sur Megadrive ou plus précisément de Space Harrier. Tout en navigant dans un monde complètement imaginaire constitué de champignons géants, de pylones et de vaisseaux ennemis, il faudra prendre soin de ramasser tous les "powers" qui se présenteront à vous, sans vous faire abattre par des tirs venus du fin fond de l'écran. Graphiquement moyen, Super Fantasy Zone devrait cependant avoir ses adeptes, ce jeu étant très certainement d'une rapidité fulmineuse.

Puisqu'on cause du CD Rom, restons-y et allons de ce pas du côté de Telenet Japan



Valis IV

qui nous prépare le quatrième volet de la Saga des Valis. Toujours aussi conquérante, la belle Yoko devra une fois de plus repartir à la recherche de ses sœurs qui une nouvelle fois viennent de se faire enlever. Ahh, celles-là,

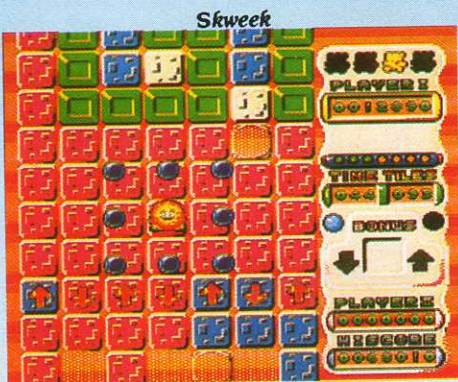


Panza Boxing



Panza Boxing

En ce qui concerne **Skweek**, toujours de Loriciel, là les choses sont un peu plus concrètes car Skweek est prévu pour le mois d'août au Japon et en France. Déjà réalisé sur Gamegear, ce remix made in 1991 de Pac Man vous transportera dans la peau d'un petit personnage tout de poil vêtu qui passera le plus clair de son temps à tout repeindre en rose. Y a des mecs comme ça qui font des choses, on ne sait pas vraiment pourquoi! Mais ce qu'on sait, c'est que la réalisation de ce jeu est une fois de plus tout à fait admi-



consoles news



Valis IV



Valis IV

toujours aussi galère... Enfin, grâce à leur stupidité, **Valis IV** nous promet encore pas mal d'émotions et de baston. Ce jeu d'arcade pur et dur reste fidèle à la tradition commencée il y a maintenant plus de deux ans par le second volet de cette Saga qui si ça continue à ce rythme va bientôt dépasser celle des Rocky. Supportant des graphismes encore plus beaux que ceux de Valis III, Valis IV comporte également quelques dessins animés qui devraient faire réfléchir les non possesseurs de CD Roms. Mais faites comme vous voulez, moi, je ne veux forcer personne.



Astralius

Darius. Ouais, c'est très beau tout ça, moi aussi je peux le faire, tenez, regardez: Cendrier. Un mot comme ça ne veut pas vraiment dire grand chose. Vous avez peut être raison, mais Darius quand même, c'est connu, ça. Alors que la première partie de ce jeu est déjà convertie en carte sous le nom de Darius Plus et sur CD sous le nom de Super Darius, **Darius II** réalisé par NEC Avenue devrait poindre le bout de son laser avant la fin de l'année. Ce Shoot'Em Up à scrolling multi-directionnel issu des bornes d'arcade est composé de vingt-six niveaux. Alors que les deux versions précédentes ne permettaient pas de jouer à deux simultanément, Darius II, lui, le permettra. Doté d'une bande sonore tout à fait remarquable, mais avec le support les



Darius II

programmeurs se sont sentis certainement obligés, Darius II est un jeu de tir riche et varié dans ces tableaux, comme on aimerait en voir plus souvent

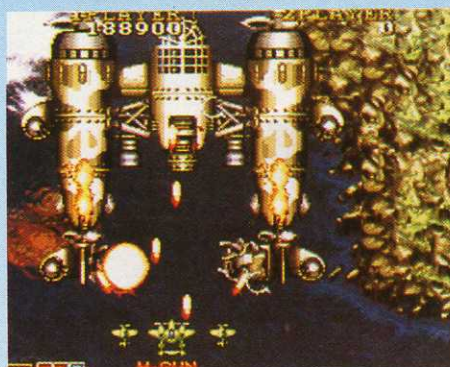
Si j'étais cool, je vous parlerais d'**Astralius** de I.G.S Corp. mais comme je ne le suis pas et comme la doc qui m'a été donnée est en langue nipponne, je ne vous présenterai qu'une photo de ce jeu de rôle qui apparemment suit la tradition de la Saga des Y's. Disponible au moment où vous lirez ces lignes puisque prévu pour le 28 juin au Japon, la diffusion d'Astralius devrait cependant être chez nous très limitée.

SUPER GRAFX

Ehhh oui, vous avez bien lu, possesseurs de Super Grafx, une petite partie de cette article vous est destinée. Mais qu'est-ce à dire ? Cela signifierait-il qu'un jeu devrait être bientôt disponible pour notre console ? Bravo, félicitations, vous avez vu juste. C'est vrai que pour l'instant et malgré l'âge de votre bécaïne, très peu de jeux sont pour l'instant dispo-



1941



1941

nibles. Enfin, si cela peut vous rassurer, voilà que **1941** d'Hudson Soft devrait venir enrichir votre gigantesque logithèque. Aux commandes d'un avion de chasse de la



1941



1941

seconde guerre mondiale, vous avez pour mission de tirer sur tout ce qui passe à portée de votre mitraillette. Des options récupérables au fur et à mesure de votre progression telles que des multiples tirs à répétition inondant tout l'écran pourront venir s'ajouter à l'armement rudimentaire du moins au départ de votre avion. Graphiquement superbe, c'est surtout au niveau de l'animation que 1941 réalise ses plus grands exploits. Doté d'un scrolling vertical sur plusieurs plans, 1941 permet à deux joueurs d'affronter des hordes de vaisseaux ennemis pour un combat acharné où seule votre vaillance et votre dextérité pourra vous sortir des situations périlleuses dans lesquelles vous pourrez être engagé. Sortie annoncée pour août.

Maintenant que vous avez eu votre jeu sur Super Grafx, ne vous attendez plus à en avoir d'autres avant, disons... Euhh, trois mois. Non, bon, d'accord, j'exagère un peu, mais je ne dois pas

Shoot Again
la référence
consoles



1941

me tromper de beaucoup au rythme où vont les news sur cette machine, on a presque le temps de les faire nous-mêmes!

MEGADRIVE

Surtout, amis Megadriviens, ne vous inquiétez pas si dans cette rubrique vous ne trouvez que deux ou trois titres à vous mettre sous la dent, la plupart des news sur cette machine étant présentées lors du CES de Chicago vous les trouverez dans le reportage sur cette exposition ô combien grandiose. Si une très large majorité des jeux sur Megadrive était présente au CES, quelques titres nous sont tout de même parvenus du Japon.

Devil Crash est un programme qui nous



Devil Crash



Galaxy Force II

vient de la PC Engine, où ce jeu avait fait fureur sans doute à cause de son originalité. A mi-chemin entre le jeu de tir et le flipper, Devil Crash est un jeu à sensations fortes. Ainsi, à la place des traditionnels bumpers, targets, et autres gadgets liés au flipper, ce jeu vous permettra de dégommer à l'aide d'une balle des envahisseurs extra-terrestres. Composé de tableaux complètement extravagants, Devil Crash est un excellent titre qu'on attendra avec impatience, sa sortie étant annoncée pour le début du mois de septembre.

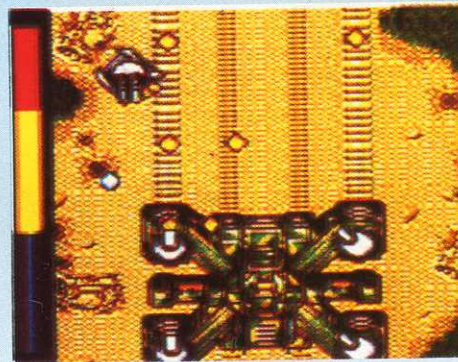


Paperboy

Alors là si vous ne connaissez pas **Galaxy Force II**, je m'éclate la tête contre la vitre qui est en face de moi et je fais un vol plané de quatre étages pour atterrir de l'autre côté du Boulevard Mac Donald. Ne pas connaître ce titre, c'est comment, ahh oui, ne pas connaître Galaxy Force II c'est honteux de la part du consoleux-maniaque que vous êtes. Issu des bornes d'arcades, Galaxy Force II était à son époque il y a bien maintenant deux ou trois ans le jeu le plus hallucinant des salles de jeux. Monté sur une machine à vérins hydrauliques pouvant tourner sur 360 degrés, ce jeu de tir en trois dimensions était un véritable miracle de technologie micro-processeurienne. Converti par Sega himself, Galaxy Force II vous fera voyager et combattre de planète en planète. Assez rapide, la version inachevée que nous avons eu l'occasion de voir ne nous permet malheureusement pas de bien nous rendre compte de toutes les caractéristiques de ce jeu, qui devrait cependant promettre beaucoup. Sortie prévue dans le courant du mois de septembre au Japon et en France.

Existant déjà sur pratiquement tous les formats de la Gameboy à la Lynx en passant par la Master System, **Paperboy** est un jeu d'arcade dans lequel vous dirigez dans la rue un petit livreur de journaux, qui aura pas mal de problèmes pour venir à bout de la mission qu'on lui a donnée. Doté de superbes graphismes, Paperboy sur Megadrive est assurément la meilleure version de ce jeu.

Voilà, je vous avais prévenu de la pauvreté de l'emplacement réservé aux jeux Megadrive ce mois-ci. Mais je vous réviens également de la richesse de celui réservé à cette machine dans le reportage sur Chicago.



Griffin

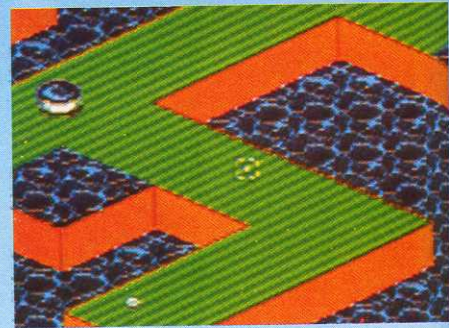
GAMEGEAR

Avec des réalisations comme Mickey Mouse et Shinobi et la sortie officielle par Virgin de cette console, les ventes de cette dernière risquent bien de connaître un boom retentissant.

Griffin est un jeu de tir se déroulant suivant un scrolling vertical à la façon d'Halley War qui soit dit en passant n'est pas encore disponible, mais cela ne saurait tarder. Aux commandes d'un vaisseau à l'allure un peu étrange pour un vaisseau cosmique, vous devez survoler des paysages assez variés et détruire des ennemis complètement impressionnants pour une portable. D'une qualité de jeu remarquable, Griffin comporte une demi-douzaine de niveaux, qu'il faudra franchir avec brio. D'une réalisation superbe avec des sprites géants pour une machine telle que la Gamegear, cette production devrait voir le jour dans le courant du mois d'août si les Japonais respectent leurs délais, ce qui n'est pas toujours le cas, mais bon...

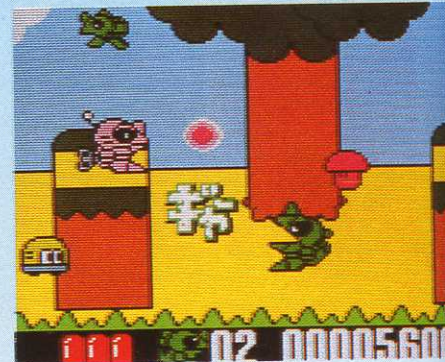


Pad and Patter



Pad and Patter

Pad And Patter est un peu à la manière de Zany Golf sur Megadrive, un jeu complètement fou. Dans cette pseudo simulation de mini-golf, vous devrez affronter des obstacles comme



Waga Land

des hamburgers ou des ruisseaux fous pour terminer les différents parcours de dix-huit trous présents ici. Graphiquement assez simple, Pad And Patter est un jeu qui est certainement bien plus à sa place sur Gamegear que ne l'était Zany Golf sur Megadrive. Mais laissons Electronic Arts où ils sont et éclatez-vous avec cette production qui sera disponible dès la fin du mois de juillet.

En ce qui concerne **Waga Land**, malheureusement très peu d'informations nous sont parvenues, ce qui pose un problème pour vous en parler un peu moins succinctement. Allez, sachez tout de même que c'est un jeu de plateformes, que les monstres ont une forme assez bizarre, et que vous pouvez acheter divers objets. Rien de plus? Non, rien de plus. Je vous avais prévenu, mais comme dit le proverbe: faute avouée à moitié pardonnée, vous me pardonnerez, hein ?



World Class Leaderboard

MASTER SYSTEM

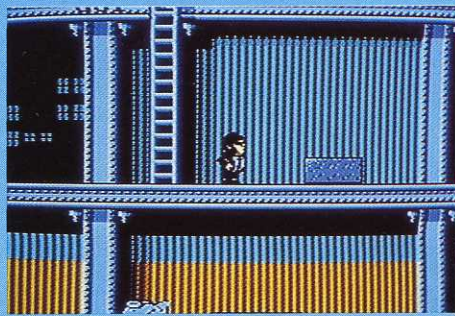
World Class Leaderboard, après Great Golf et Golfmania, est la troisième simulation de ce sport sur Master System. Mais la vache, là, ça arrache vraiment et pas que des bouts de terre. World Class Leaderboard a tout les ingrédients pour en faire un futur hit sur Master System. Les graphismes bien que fort simples sont parfaitement réalistes et plongent parfaitement le joueur au cœur des parties qui se succéderont à coup sûr à un rythme d'enfer. Tenant en compte tous les paramètres pouvant intervenir au cours d'une partie de golf, cette simulation est un vrai miracle d'autant que le son digitalisé est l'un des meilleurs sur cette machine dont la logithèque ne cesse de s'accroître bien que sa production soit arrêtée depuis plus d'un an au Japon.



Blue's Brothers

NES

Blue's Brothers est un jeu français. Et nous sommes fiers de le dire. Tellement heureux même qu'on va le répéter, histoire de dire qu'on est pas chauvins et qu'on n'aime pas notre pays. Attention, Blues Brothers est un jeu français. Programmé par Titus, une des premières sociétés françaises à avoir développé sur consoles, dans ce jeu vous devrez diriger l'une des deux vedettes de cinéma au travers d'une tonne de niveaux. Alors que tout le jeu se déroule suivant un scrolling multi-directionnel remarquable, cette réalisation est bourrée de bonnes idées qui font de lui un jeu qui pour-

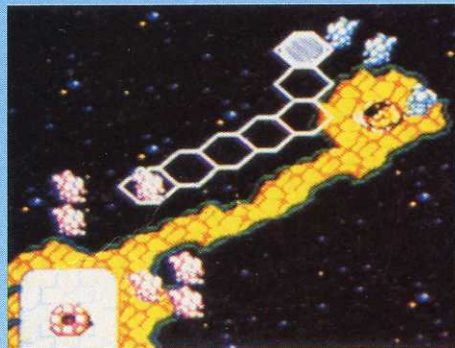


Blue's Brothers

rait bien créer une surprise lors de sa sortie prévue pour quand Nintendo voudra bien!

SUPER FAMICOM

Tout comme pour la Megadrive, et même à plus forte raison, cette machine étant lors du CES introduite officiellement sur le marché US,



Earth Light

la Super Famicom ne se taillera pas la part du lion dans cette partie de Consoles News. Mais du calme, du calme, toutes les nouveautés sont là encore présentées dans la partie réservée à cette exposition. Alors don't Panic!

Prévu pour le mois de septembre au Japon, **Earth Light** est un jeu de simulation dans lequel vous devez conquérir des territoires en-



Soccer

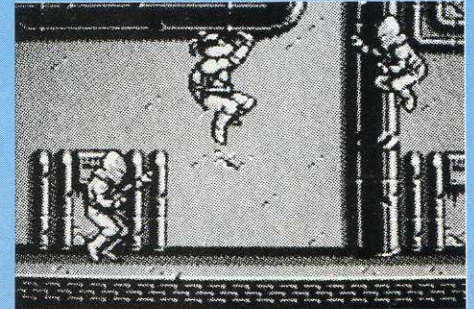
nemis tout en protégeant vos propres bases. Reprenant le principe bien connu des Wargames, Eath Light d'Hudson Soft n'utilise que trop peu souvent les techniques et les capacités de la Super Famicom. Bien que très complet dans son scénario, cette simulation reste cependant réservée à l'élite qui non seulement possède une SFC mais qui parle également le Japonais, toutes les instructions et les commandes étant dans cette langue.

Dans **Soccer**, vous allez retrouver les angisses et les joies des meilleures équipes de football qui disputent le championnat du mon-

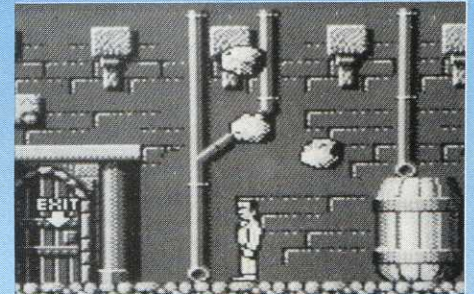
de. Pouvant se jouer seul ou à deux, cette simulation est d'un réalisme saisissant. D'un graphisme enfin digne d'une machine telle que la Super Famicom, Soccer est une véritable performance. En attendant Pro Soccer, la version de Kick-Off sur la seize bits de Nintendo, Soccer risque bien de faire parler de lui si le jeu en lui-même est aussi prenant que ce dernier. Aucune date de commercialisation n'a cependant encore été annoncée.

GAME BOY

Teenage Mutant Ninja Turtle II est la seconde partie des aventures rocambolesques des Tortues Ninja bouffeuses de pizza. Reprenant le même-principe que son aîné, TMNT2 est un jeu de baston qui fleure bon les



Teenage Mutant Ninja Turtles II



Talos

meilleures productions sur cette machine. Doté d'un graphisme superbe, ce jeu de Konami devrait frapper les cristaux liquides de nos Gameboy dès le mois de septembre.

Talos est un jeu d'arcade/aventure qui combine à la perfection tous les ingrédients qui font des jeux sur Gameboy ce qu'ils sont. A l'intérieur d'un château composé de 250 salles, vous devez récolter des objets qui vous aideront à résoudre les problèmes qui se poseront à vous. Ainsi vous devrez retrouver votre jeune amie, enlevée par des mystérieux kidnappeurs. Parfaitement bien animé, le personnage principal de cette aventure devra également utiliser toute son intelligence pour se débarrasser des monstres qui lui courront après. Dans ce jeu de Motive Time, une option de sauvegarde vous permettra de reprendre une partie en cours. Sortie annoncée pour la fin de l'année.

Voilà, c'est fini pour aujourd'hui. Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter de bonnes vacances pleines de jeux et de soleil.

Shoot-Again
la référence
consoles

— J'suis paumé là...
c'est quel bouton déjà
pour sauter ?

PHOTO : B. BARBEY / MAGNUM

GAME GEAR. C' C'EST PLUS P



GAME GEAR c'est la nouvelle console portable.
C'est le son et la luminosité réglables. Et c'est surtout la
couleur, ou plutôt les couleurs. Et toi, après avoir joué sur
la Game Gear, tu auras besoin de reprendre quelques



LINTAS-PARIS

**OU QU' TU SOIS
FORT QUE TOI.**

*couleurs; car en retrouvant tes jeux Sega préférés, dont
Shinobi, Mickey Mouse et Wonder Boy, tu verras qu'une
partie sur la Game Gear, ce n'est jamais dans la poche.
La Game Gear est vendue avec le jeu Columns.*

SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI.

BIENVENUE AU PAYS DES CONSOLES

Cers consoleux, vous vous seriez épatés si vous étiez venus avec nous à Chicago, car il y avait des consoles, toujours des consoles et encore des consoles. On pouvait quand même voir quelques PC qui traînaient dans un coin, mais c'était franchement marginal. Le village Nintendo occupait un bon tiers de la surface consacrée au jeux, le village Sega était presque aussi grand et une bonne partie du dernier tiers se répartissait entre le stand NEC et celui de SNK. Quant aux éditeurs célèbres pour leurs jeux micros, comme Electronic Arts, Ocean, ou Accolade, ils ne montraient pratiquement que leurs conversions sur console et les jeux micro restaient dans l'arrière-boutique. Commodore, écaillé, avait renoncé à s'installer dans la partie jeu du CES pour

Si on bâclait quelques jeux ?

prendre un stand dans un autre bâtiment consacré à la vidéo pour y montrer son CDTV. Quant à Atari, il faisait bande à part dans un hôtel assez éloigné du salon. En

fait, aux USA la guéguerre micro/console n'est plus du tout d'actualité, tout se résume désormais à un affrontement Sega contre Nintendo. Les éditeurs choisissent leur camp en prenant un stand dans le village Nintendo ou dans celui de Sega; pas question de ménager la chèvre et le chou, c'est l'un ou l'autre. Une exception toutefois, Taito avait un stand dans chaque village. Faut dire que c'est bien parce que Taito est le roi de l'arcade qu'il peut se permettre de

manger à tous les râteliers. Alors, inutile de vous dire qu'au niveau des jeux sur console on frôlait l'overdose. Jamais je n'avais vu autant de nouveautés sur consoles en même temps, quel pied! Cela dit, il faut bien reconnaître que s'il n'y avait rien à redire au niveau de la quantité, la qualité n'était pas souvent au rendez-vous.

Des consoles, encore des consoles, toujours des consoles !

Aux côtés de quelques chefs-d'œuvres, on trouvait une quantité incroyable de jeux assez médiocres dont je ne voudrais même pas me servir pour caler mon bureau qui penche d'un côté. Chez les éditeurs, il y a des petits malins qui se sont dit: les consoles c'est l'avenir, alors si on bâclait quelques jeux en deux coups les gros, ils verront pas la différence, ni vu ni connu ça va se vendre comme des petits pains. Faut pas rêver les mecs, on est pas complètement tarés et on peut encore faire la différence entre les daubes que vous nous proposez et des chefs-d'œuvre comme Sonic sur Megadrive ou Super Ghouls'n'Ghosts sur Famicom.



NINTENDO SUPER STAR

Fort de ses 29 millions de NES vendues aux USA et de l'énorme succès du Game Boy, l'éditeur japonais règne en maître sur le marché américain. Sur l'espace réservé à Nintendo, six écrans géants diffusaient les jeux de la Super Famicom, des classiques comme Super Mario World ou F-zero, ainsi que des nouveautés comme Super Ghouls'n Ghosts ou Super R-type. J'ai eu l'occasion de jouer quelques parties sur ces écrans géants et je peux vous dire que c'est pas triste, j'en rêve encore la nuit. Sur les écrans placés le long des murs on pouvait jouer avec les dernières nouveautés NES (Ninja Turtles: The arcade game ou Megaman III), ou encore des jeux Game Boy (Castlevania II, Metroid, etc...). Le tout étant rythmé par un bande sonore vantant les qualités et le succès des consoles maison.

29 millions de NES aux USA !

Cette année Nintendo met l'accent sur la Super NES (que nous connaissons sous le nom de Super Famicom), car cette console sortira aux USA à l'automne. Il est évident que Nintendo va mettre le paquet pour imposer la Super NES d'ici la fin de l'année. Une campagne de pub intensive va démarrer en septembre et Nintendo annonce un budget de 25 millions de dollars rien que pour la pub télé. Comme si cela n'était pas suffisant, Pepsi a pris un accord avec le fabricant japonais pour une campagne de pub télé complémentaire de 10 millions de dollars. Il est certain que les qualités de cette console ajoutées à une telle campagne promotionnelle devraient lui assurer un démarrage sur les chapeaux de roues aux USA. L'objectif de Nintendo est de vendre 2 millions de Super NES

et 6 millions de cartouches d'ici la fin de l'année. C'est un pari impressionnant, mais pas impossible à réaliser compte tenu des moyens engagés. En fait, le succès de ces prévisions repose sur l'attitude des actuels possesseurs de la console 8 bits. Nintendo compte bien que les possesseurs de NES se reportent systématiquement sur la Super NES et c'est sans doute dans cette intention que parmi les premiers jeux développés sur cette console, on trouve de nouvelles versions des grands classiques de la NES, comme Super Mario World, Gadius III, Castlevania IV ou Zelda III. Cela dit, les choses ne se passeront peut être pas aussi simplement, dans la mesure où la Genesis a déjà pris une certaine avance aux USA et il n'est pas exclu qu'un certain nombre des possesseurs de NES passent à l'ennemi. D'autre part, la console 16 bits de Nintendo sera vendue aux USA au prix de 1200 francs, c'est-à-dire plus cher que la Megadrive ou la PC Engine, et les cartouches coûteront de 300 à 400 francs. La Super NES a été recarrossée pour l'occasion et c'est sans doute cette version qui sortira en France. Mais ne nous emballons pas, il n'est toujours pas prévu que Nintendo s'occupe de nous avant 1993 !

Un lecteur de CD Philips pour la Super Famicom

D'autre part, de nombreuses rumeurs courraient dans couloirs du CES à propos d'alliances entre Nintendo et les plus grands constructeurs de lecteurs de compact discs. Après quelques jours de suspense, Nintendo annonçait un accord avec Philips. Les

deux sociétés se sont entendues pour collaborer à la création d'un lecteur de CD qui se connecterait sur la Super NES. Cet appareil bénéficiera d'un atout supplémentaire dans la mesure où il sera capable de lire des CD audio et surtout, il devrait être compatible avec le CDi. Cet accord est d'autant plus surprenant que l'on savait déjà que Nintendo négociait depuis un certain temps avec Sony pour un projet équivalent. De toutes façons, il semblerait que Sony ait fait un accord avec Nintendo pour réaliser un lecteur CD ROM nommé Play Station. Cet appareil, qui utilisera les techniques de la Super Famicom, devrait sortir aux USA d'ici la fin 92 à un prix assez attractif. En revanche, il semble que Nintendo ne publiera aucun jeu pour cette nouvelle machine. Tout cela n'est pas encore très clair, mais on peut penser que les discussions continuent entre les deux géants japonais et que l'on devrait à nouveau entendre parler de ce projet dans un futur proche.



**PRE
VIEW**

ETRE LES PREMIERS SUR LA FAMICOM

Mis en appétit par une bonne odeur de dollars, les éditeurs font le forcing pour être les premiers à publier des jeux sur la Super Famicom lors de sa sortie aux USA. On pouvait découvrir des jeux pour cette console sur une bonne partie des stands du CES, même si la plupart du temps il s'agissait d'ébauches peu convaincantes. Espérons que cela s'arrangera par la suite, car il est assez décevant de voir des daubes de cet acabit sur une machine aussi performante. Autant vous préparer au pire, il n'y aura pas que des Final Fight ou des F-zero sur la Famicom. La plupart des programmes présentés étaient assez médiocres et il devait y avoir une douzaine de simulations de baseball ou de golf (j'exagère un peu, mais pas beaucoup). Allez! on fait un petit tour d'horizon des jeux présentés au CES. Je vous donne mes premières impressions, mais cela n'est qu'indicatif dans la mesure où la plupart de ces programmes sont loin d'être terminés et que les versions finales pourraient être très différentes.



U.N. Squadron



Super Play Action football



Caveman Ninja



Zelda III

Au stand Acclaim on pouvait voir une version peu avancée de **Smash TV**, une conversion d'arcade.

Asmik reste fidèle à la NES, mais il présentait quand même **D Force** sur la Super Famicom. Il s'agit d'un shoot'em up à scrolling vertical qui est loin d'être impressionnant.

Capcom reste toujours à la hauteur de sa réputation avec des programmes de qualité. Aux côtés de **Final Fight** et de **Super Ghouls'n Ghosts** (une merveille que nous détaillons un peu plus loin), on pouvait découvrir **U.N. Squadron**. C'est la conversion d'un jeu d'arcade qui ne figure pas parmi les

meilleures réussites de Capcom, mais la réalisation est irréprochable.

Data East présente **Caveman Ninja**, un jeu de plate-formes aux superbes graphismes qui peut se jouer à deux.

Electronic Arts travaille actuellement sur deux conversions pour la Super Famicom: **John Madden Football** et **PGA Tour Golf**. Ces simulations de football américain et de golf sont bien connues des possesseurs de micros et de Megadrive.

Après Hole-in-one-golf, Hal America prépare une simulation de basket: **NCAA Basketball**.

Hudson Soft, surtout connu pour ses nombreux programmes sur PC fait ses débuts sur la nouvelle console Nintendo avec **Adventure Island II**. Il s'agit d'un jeu de plate-formes assez prometteur, qui rappelle un peu Wonder Boy.

Irem démarre brillamment sur la Super Famicom avec la conversion de **R-type II**, l'un de ses plus grands succès d'arcade. Nous y reviendrons plus loin.

Konami, qui ne compte plus ses



Smash TV



D Force



The Legend of the Mystical Ninja



The Hook



Pit Fighter



Equinox



F1 - Built to win



Chessmaster



Nolan Ryan's Baseball



Jelly Bean



Robocop III

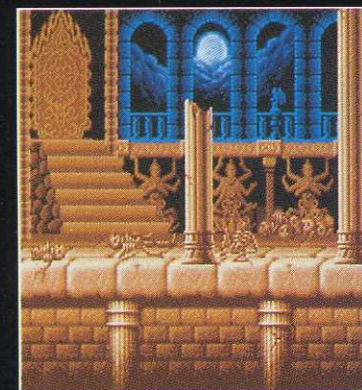
PC, qui devrait faire mal... si elle est réussie.

Voilà que Sony se lance dans la création de jeux, aussi pouvait-on voir les préversions de trois programmes pour Super Famicom: **Jelly Bean** (un jeu de plate-formes assez amusant), **Equinox** (un jeu d'action original) et **The Hook** (tiré du prochain film de Spielberg sur Peter Pan). D'autre part, Sony compte également réaliser une simulation de Baseball.

Square Soft présentait **Final Fantasy IV**, un jeu de rôle qui semble très intéressant.

Enfin, au stand THO on pouvait voir la conversion de **Pit Fighter** (un jeu de combat avec de superbes digitalisations), ainsi que **Home Alone** (tiré du film "Maman, j'ai raté l'avion").

P.S.: Broderbund prépare une conversion de **Prince of Persia** sur la Super Famicom. Le jeu n'était pas assez avancé pour être présenté durant le CES, mais nous avons réussi à mettre la main sur les premières photos des décors qui semblent très prometteurs.



Prince of Persia

succès sur la NES, a visiblement l'intention d'être très présent sur la nouvelle console Nintendo. Aux côtés de **Gradius III**, on pouvait découvrir **The Legend of the Mystical Ninja**, un jeu d'action intéressant mais peu impressionnant au niveau des graphismes, ainsi que **Castlevania IV**, dont nous parlerons plus loin.

Après **Super Mario World**, **F-zero** et **Pilotwings**, Nintendo prépare deux autres nouveautés. Il s'agit de **Super Play Action football** (une simulation de football américain) et **Zelda III** (le nouvel épisode de la grande saga d'arcade/aventure sur NES).

Ocean annonce deux jeux: **Radio Flyer** et **Robocop III**. On ne pouvait voir qu'une courte démo de **Robocop**, qui aurait pu remporter haut la main le titre du jeu le plus laid du CES.

Mais ce programme est tout juste ébauché et on peut espérer que les choses s'arrangent par la suite.

Pour faire preuve d'originalité, Romstar nous propose **Nolan Ryan's Baseball**, une simulation de baseball.

Seta présente **F1-Built to Win**, une course de formule 1 en 3D peu impressionnante pour l'instant.

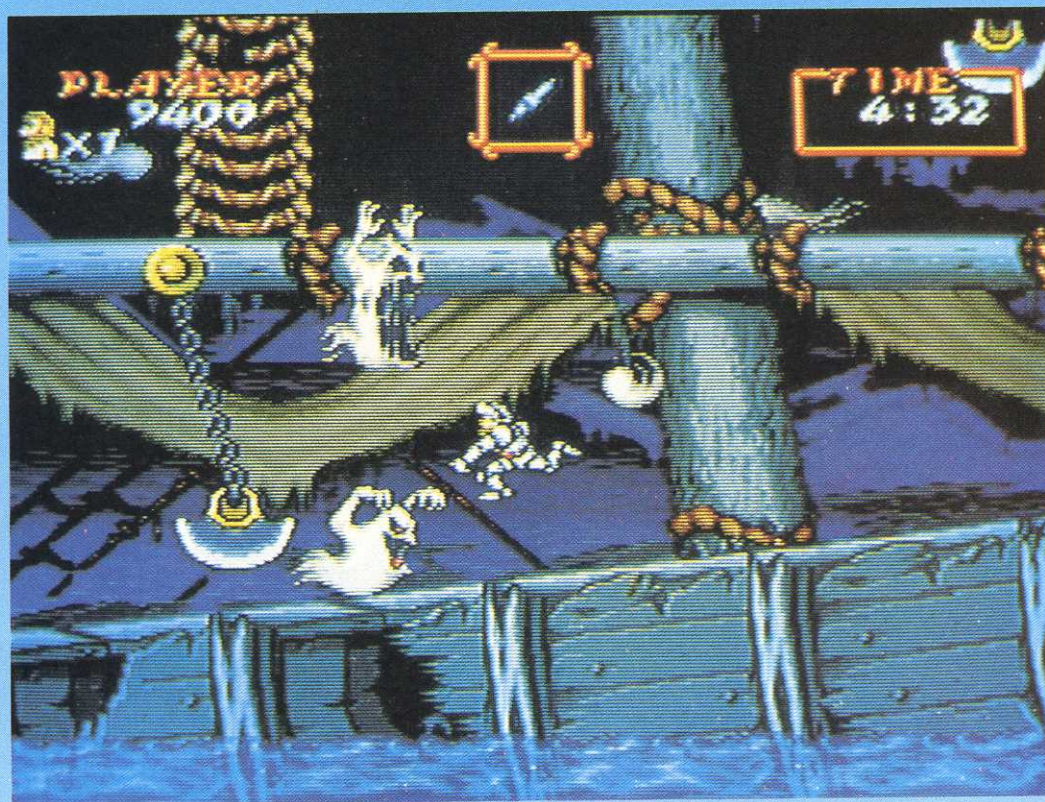
Au stand Software Toolworks on pouvait voir des préversions de **Paper Boy II** (pas génial) et de **Chessmaster**, un programme d'échecs qui devrait faire le bonheur de tous les amateurs.

Mais surtout, cet éditeur s'apprête à réaliser une conversion de **Wing Commander**, le plus grand jeu d'action sur



Home Alone

PREVIEW



SUPER GHOULS'N'GHOSTS



Il y avait tant de programmes médiocres au CES de Chicago, que c'était un véritable choc de tomber sur cette perle. Merci Mr Capcom, ça c'est du jeu. Ne vous laissez pas abuser par le titre de ce programme, car il ne s'agit pas d'un remake amélioré de Ghouls'n Ghosts mais d'une nouvelle aventure du chevalier Arthur. A ma connaissance, ce

troisième épisode de la série Ghosts'n Goblins n'est jamais sorti dans les salles d'arcade, mais il a été créé spécialement pour la Super Famicom. Alors que la plupart des éditeurs ne semblent pas encore très à l'aise sur cette nouvelle console, les programmeurs de Capcom font une démonstration éblouissante de ce que l'on peut faire avec cette bécane. Ils sont

très fort les bougres car ils n'ont vraiment pas mis longtemps avant de maîtriser cette machine, d'autant plus que Final Fight était déjà assez impressionnant. Ils exploitent parfaitement les capacités de la Super Famicom, tant en ce qui concerne le graphisme que l'animation.

Comme dans les épisodes précédents, le premier niveau se déroule



dans un charmant cimetière et on retrouve les zombies qui sortent de leur cercueil. Cette fois, il y a également des chiens enragés qui bondissent sur vous et il faut se battre avec acharnement avant d'affronter l'oiseau monstrueux qui vous attend à la fin du premier niveau. Le second niveau se déroule à bord d'un vaisseau fantôme

sur lequel vous devez repousser les attaques des spectres qui s'acharnent sur vous et ensuite vous continuez votre voyage sur un canot de sauvetage. Bien d'autres aventures vous attendent encore tout au long de ce programme passionnant. AAArgh ! Il est trop beau ce jeu, il me le faut très vite sinon je craque.

Superfamicom
EDITEUR : CAPCOM
DISPO : Sept. 91

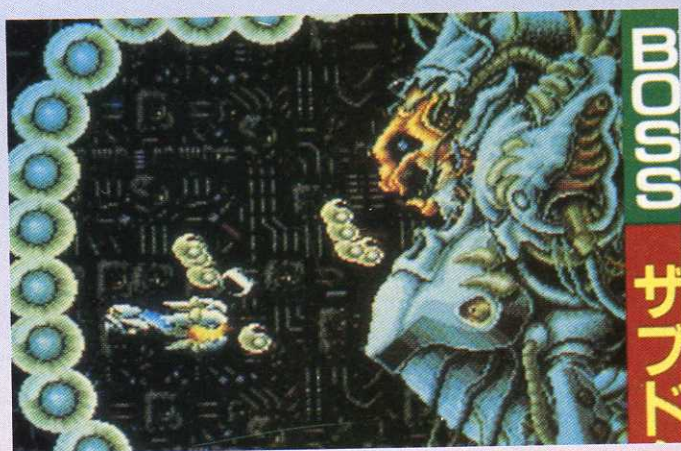
SUPER R-TYPE

Pour son premier programme sur Super Famicom, Irem a choisi de réaliser la conversion de l'un de ses jeux d'arcade à succès. Si vous connaissez R-type vous ne serez pas dépayés, dans la mesure où le vaisseau dispose pratiquement des mêmes armes supplémentaires et que l'on retrouve également le module qui se place à l'avant ou à l'arrière du vaisseau. Un nouveau super tir très puissant est la principale innovation de cette seconde version.

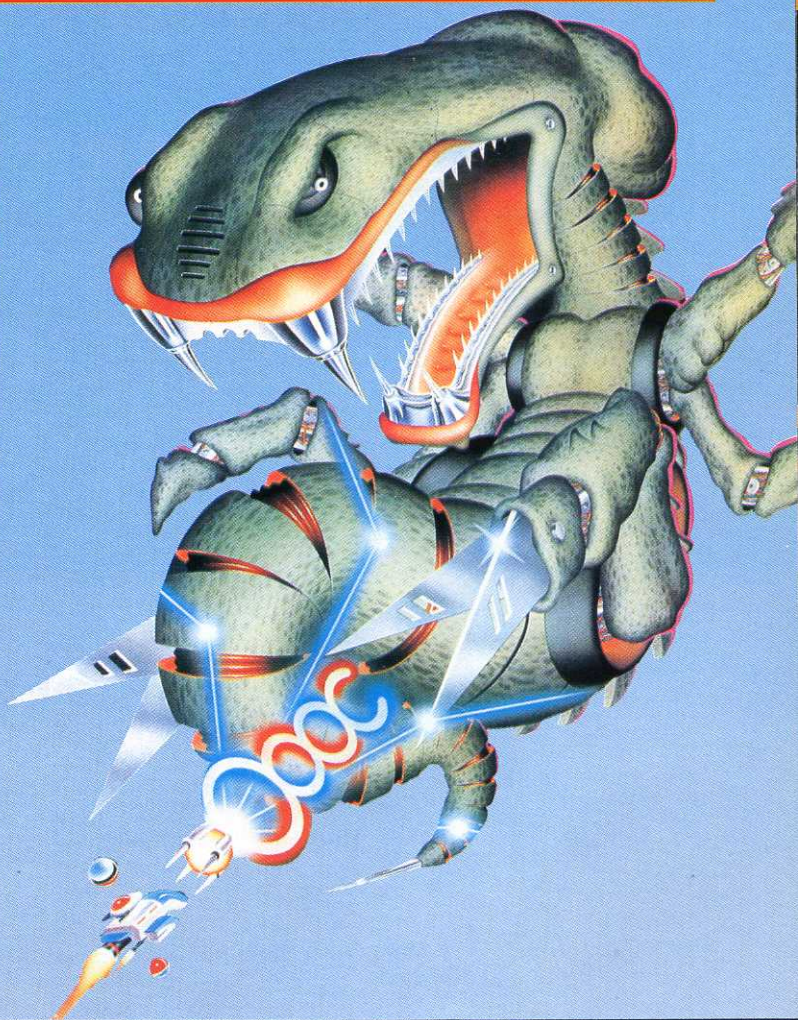
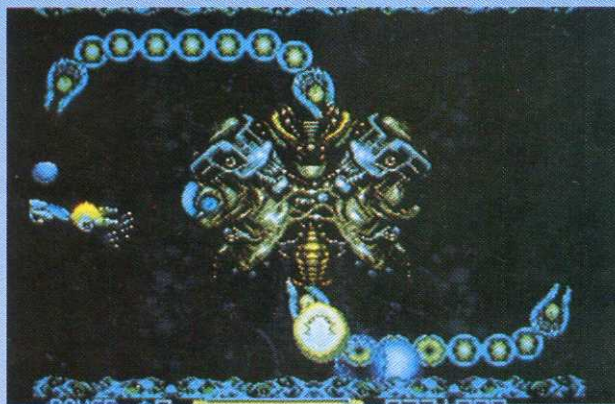
Comme dans le programme précédent, vous gardez le bouton de tir appuyé jusqu'à ce que l'indicateur placé en bas de l'écran se remplisse entièrement et vous balancez un super tir en relâchant la pression. Mais attention, il faut le faire à l'instant précis où l'indicateur se remplit entièrement, sinon le tir est normal. Mais surtout, si vous maintenez la pression sur le bouton, l'indicateur change de couleur et lorsqu'il se remplit une seconde fois vous disposez d'un autre super tir. Ce tir encore plus dévastateur que le précédent part en éventail en arrivant au milieu de l'écran.

Comme dans R-type, un énorme monstre différent vous attend à la fin de chaque niveau et c'est un véritable régal de contempler des créatures aussi monstrueuses.

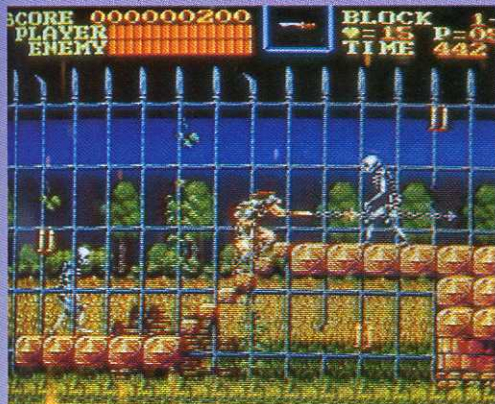
La version présentée au CES était pratiquement terminée et on peut déjà dire qu'il s'agit d'un shoot'em up qui séduira les fans d'arcade. La réalisation est excellente, tant en ce qui concerne le graphisme que l'animation. Super R-type sortira cet été au Japon.



SUPERFAMICOM
EDITEUR : IREM
DISPO : août 91



CASTLEVANIA IV



Les possesseurs de NES connaissent bien les deux premiers épisodes de cette série: Castlevania et Simon's Quest. Mais aujourd'hui, Simon arrive sur la Super Famicom pour de nouvelles aventures. Il affronte encore une fois l'infâme comte Dracula, armé de son fouet. Des squelettes, des chauves-souris et bien d'autres créatures maléfiques l'attendent dans chaque recoin du sinistre château dans lequel Dracula s'est réfugié. Le combat est inces-

sant, mais il faut quand même prendre le temps de ramasser les bonus et les armes qui sont disséminés dans chaque salle. La principale innovation de ce nouvel épisode vient du fait que Simon peut se balancer au dessus du vide au bout de son fouet, à la manière d'Indiana Jones.

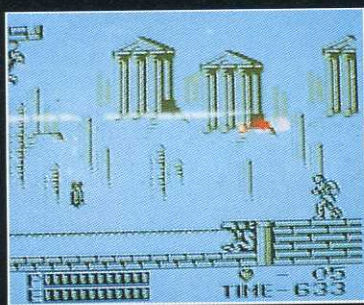
La version que l'on pouvait jouer au CES est assez avancée, avec plusieurs niveaux entièrement terminés.

Les graphismes sont agréables, même si ce n'est pas ce que l'on a vu de mieux sur cette machine, mais la jouabilité est parfaite et les fans de cette série ne seront pas déçus.



SUPERFAMICOM
EDITEUR : KONAMI
DISPO : août 91

GAME BOY

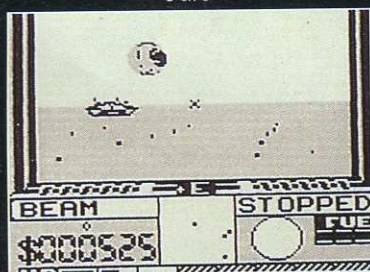


Castlevania

Vu le triomphe remporté par la Game Boy aux USA, les éditeurs se bousculent pour publier des jeux sur cette console. Les nouveautés sont donc très nombreuses sur la portable de Nintendo et nous avons sélectionné les titres les plus intéressants.



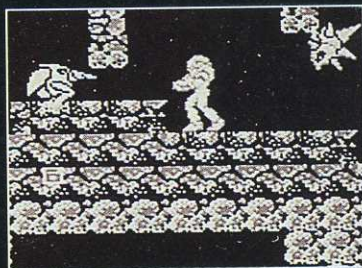
5 on 5



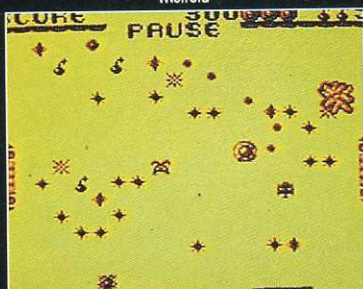
Lunar Chase

On pouvait découvrir de très nombreuses nouveautés au stand Acclaim. **The Punisher** est un shoot'em up consacré au héros de BD. **Double Dragon II** est le second épisode de ce

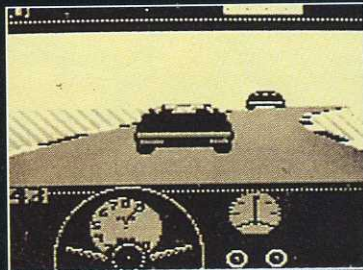
grand jeu de baston. **The Simpsons**, est un programme dédié aux personnages du célèbre dessin animé. **Bill & Ted's excellent adventure** est un jeu d'arcade/aventure. Enfin, Acclaim a réalisé deux adaptations de films:



Metroid



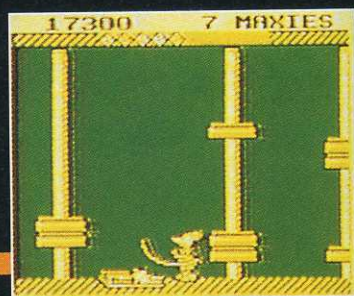
Crystal Quest



Nascar Fast Tracks



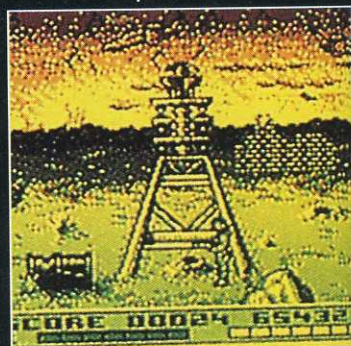
Megaman



Mouse Trap Hotel



prince of Persia

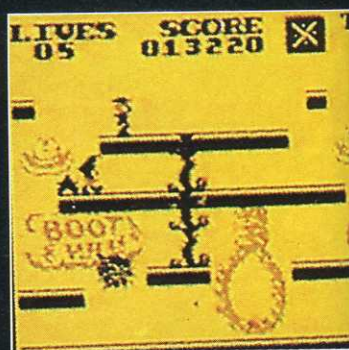


Terminator II

Beetlejuice et Terminator II.

Accolade ne montrait que **Turrican** (une excellente version du succès micro), mais **Test Drive** est annoncé (une grande simulation de voiture), ainsi que les conversions de deux classiques de l'arcade : **Asteroids** et **Missile Command**.

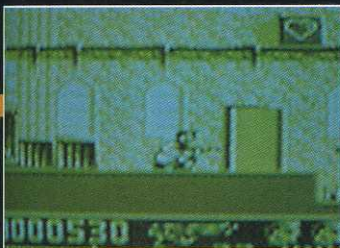
Virgin présentait une version pratiquement terminée de **Prince of Per-**



Bill & Ted's excellent adventure



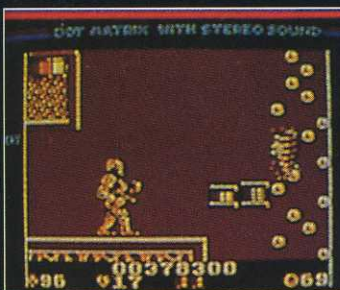
Track Meet



Navy Seals

...sja, un jeu d'arcade/ aventure passionnant et fort bien réalisé.

Deux nouveautés sur le stand Capcom : **Megaman**, un jeu de plate-formes génial et **Roger Rabbit**, d'après les dessins animés du célèbre lapin.



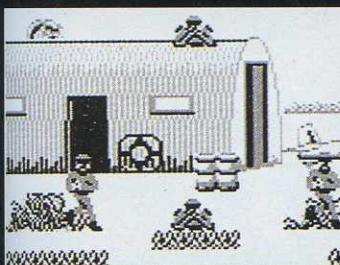
Robocop 2



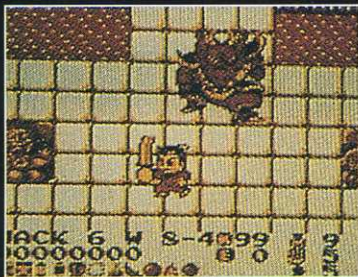
Castelian

Ninja Boy, de Culture Brain, est un jeu de combat avec des adversaires variés.

Data East se lance dans les



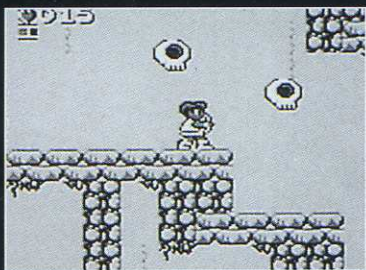
The Punisher



Ninja Boy

shoot'em up avec **Crystal Quest**, un programme assez stressant.

Interplay présente **Track Meet**, une simulation d'athlétisme qui ne comporte pas moins de 7 disciplines différentes.



Kid Icarus

Parmi les nombreuses nouveautés de Konami, on pouvait voir **Castlevania II** (le nouvel épisode de ce grand jeu de plate-formes), **5 on 5** (une simulation de basket dans la lignée de Double Dribble) et **Nascar Fast Tracks** (une course de voitures en 3D).



Beetle Juice



Tail Gator

Milton Bradley présente **Mouse Trap Hotel**, un jeu de plate-formes rigolo.

Natsuma montrait **Tail Gator**, un jeu de plate-formes très mignon.

Nintendo termine une nouvelle gamme de programmes pour sa console portable en reprenant les grands succès de la NES. **Metroid**, une nouvelle planète à explorer. **Kid Icarus**, un jeu de plate-formes bourré de passages secrets. **Super R.C. Pro-Am**,

une course de voitures téléguidées qui peut se jouer à deux. Enfin, **Lunar Chase** est un shoot'em up en 3D.

Quelques nouveautés également pour Ocean. **Robocop 2**, le second épisode des aventures du robot-flie. **Navy Seals**, le jeu d'action tiré du film. **Mr Do**, un vieux classique d'arcade qui est toujours aussi amusant.

Square soft présente **Final Fantasy Legend II**, la suite du grand jeu de rôle sur Game Boy, cette fois ça ressemble beaucoup à Zelda.

Tecmo vient de réaliser la conversion de **Ninja Gaiden**, le jeu d'arcade que nous connaissons en France sous le nom de Shadow Warriors.

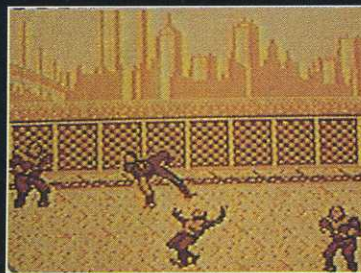
Triffix a adapté Nebulus sous le nom de **Castelian**, un jeu de plate-formes particulièrement original.



Mr Do



Super R.C. Pro-Am



Ninja Gaiden

PREVIEW

NES

PREVIEW

Si la Nintendo 8 bits n'est plus la star de ce salon en raison du lancement de la Super Famicom aux USA, 29 millions de NES ça fait rêver les éditeurs, car un hit sur cette console peut vraiment rapporter gros. Alors bien sûr, on pouvait découvrir un nombre incroyable de nouveautés pour cette console. Il serait trop long d'en établir une liste exhaustive, d'autant plus que seule une infime partie des jeux qui sortent aux USA arrive dans notre pays et que l'on ignore quels titres seront choisis. Toutefois, nous avons sélectionné quelques jeux à titre indicatif.

Parmi les nombreuses nouveautés de Jaleco on remarque deux conversions de hits micro. Il s'agit de **The last ninja**, un chef-d'œuvre de l'arcade/aven-



The last ninja

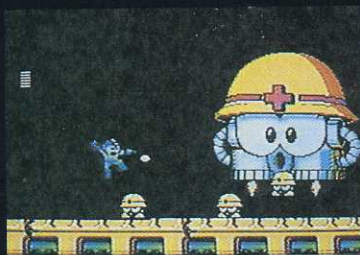
ture, ainsi que **Maniac Mansion**, le grand jeu d'aventure de Lucas Film.

Capcom est toujours aussi prolifique et le troisième épisode des aventures de **Megaman III** était en vedette. **Snow Brothers** est la conversion d'un jeu d'arcade dans la lignée de Bubble Bobble. **Little Nemo** présente la particularité d'être le premier jeu de rôle destiné aux 6-11 ans. Enfin, après Duck



Maniac Mansion

Tales Capcom vient de réaliser deux nouveaux programmes d'après des personnages de Walt Disney: **The Little**



Megaman III

Memaid et **Talespin**.

Bandai s'intéresse également aux productions Disney, avec **Rocketeer** qui est tiré du prochain film de cette firme.

Konami vient de réaliser les suites de leurs séries à succès: **Castlevania III** et **Ninja Turtles II: The Arcade Game**. Dans un registre différent, Konami présente une conversion de **King Quest V**.



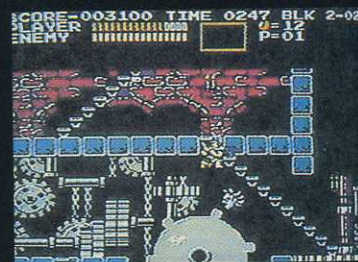
The Rocketeer

Sunsoft frappe très fort avec **Batman II** qui est aussi beau et aussi passionnant que le précédent épisode.

Acclaim continue la grande saga de jeux de baston avec **Double Dragon III**. On remarquait également **The Simpsons**, avec les héros du dessin animé que vous connaissez tous.

Avant de renoncer à développer des jeux pour d'autres consoles que la Neo Geo, SNK a publié **Ikari Warriors II: the Rescue**.

Quant à Hudson Soft, il présente **Adventure Island II**, comme sur les autres consoles Nintendo.



Castlevania III



King Quest V



The Simpsons

SEGA



stand SEGA

L'OUTSIDER PASSE A L'ATTAQUE

L'ambiance était à l'optimisme sur le stand Sega, car l'outsider compte bien prendre sa revanche sur Nintendo cette année. La lutte sera rude entre les deux géants japonais et elle se déroulera sur deux terrains différents. Sur le marché des consoles 16 bits, la Megadrive attend de pied ferme l'arrivée prochaine de la Super Famicom. En ce qui concerne les consoles portables, Sega espère se faire une place face au tout puissant Game Boy, en balayant la Lynx dans la foulée. En revanche, Sega US fait l'impasse totale sur la Master System car le marché des consoles 8 bits est tellement dominé par Nintendo qu'il est préférable d'attaquer sur un autre terrain. Pour la première fois aux USA, il n'y avait pas une seule Master System sur un salon et c'était comme si cette console

n'avait jamais existé. Mais si la Master System est définitivement enterrée aux USA, cela ne veut pas dire qu'il en va de même en Europe. Ces deux marchés sont très différents, puisque en Europe la Master System fait jeu égal avec la NES, et il est évident que cette console a encore de beaux jours devant elle, d'autant plus que Sega et de nombreux éditeurs européens publient de nouveaux programmes de qualité sur cette machine.

**La Master System est
définitivement enterrée
aux USA**

**Sonic était omniprésent
au CES**

En ce qui concerne la Game Gear, Sega mise sur les performances techniques de sa console portable (et particulièrement de son écran couleur) pour rattraper son retard sur la Game Boy. En Avril, Sega a fait un test en commercialisant la Game Gear dans trois grandes villes américaines: New-York, Los Angeles et San Francisco. Ce premier test s'étant révélé concluant, la Game Gear est commercialisée dans tout le pays au mois de juin, comme en Europe. L'objectif de Sega est de prendre 25% du marché des consoles portables aux USA et selon ses estimations, un tiers des 5 millions de possesseurs de Game Boy en-

visagerait de changer pour une console portable couleur. La publicité comparative étant autorisée aux USA, Sega compte mener une campagne de presse très agressive contre Nintendo en attaquant la Game Boy en noir et blanc. De nombreux programmes étaient présentés sur cette console, mais nous ne vous en parlerons pas dans ce dossier CES, car les versions japonaises de ces jeux ont toutes été déjà testées dans votre Consoles News préféré.

La star incontestée de ce CES, c'est indiscutablement Sonic. Le sympathique hérisson était omniprésent dans le salon; on pouvait se faire photographier en sa compagnie, on pouvait jouer au jeu qui tournait sur de nombreuses Megadrive et tout le monde se bousculait pour se procurer un pin's à son effigie. Il est visible que Sega compte avant tout sur Sonic pour installer la Genesis (nom américain de la Megadrive) face à l'arrivée en Force de la Super Famicom aux USA. Ce n'est pas un mauvais choix, au vu des réactions enthousiastes sur Sonic de la part de tous les participants de ce salon, à l'exception bien sûr des représentants de Nintendo qui venaient regarder le hérisson en faisant la gueule. Du reste, durant le salon Sonic a reçu un prix mérité du jeu le plus novateur: le CES Award décerné par l'Electronic Industries Association. Sega frappait très fort, toujours au niveau de la publicité comparative. En effet, en plusieurs endroits du stand on pouvait voir deux écrans l'un au dessus de l'autre sur lesquels passaient des séquences de Sonic et de Super Mario World sur Super Famicom. Il faut dire que comme par hasard, les meilleures séquences de Sonic étaient diffusées tandis que c'étaient les séquences les moins impressionnantes de Super Mario World qui avaient été choisies et qu'en plus l'image était parfois trouble. A la guerre comme à la guerre.

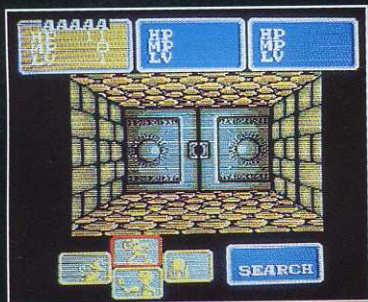


Stand SEGA

MEGADRIVE

Elle se porte bien la Megadrive aux USA, pour s'en rendre compte il suffit de compter les éditeurs qui ont pris un stand dans le village Sega. Les nouveautés étaient donc particulièrement nombreuses et dans l'ensemble on peut les classer dans deux catégories bien distinctes. Les éditeurs japonais présentent des conversions d'arcade et des programmes originaux, tandis que les éditeurs américains et européens ont une nette tendance à reprendre les jeux qui ont bien marché sur micro. Faisons un petit tour des stands ensemble.

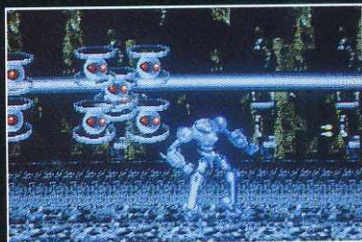
Sega: autour de Sonic, on pouvait Fantasia ainsi que **Mercs** et **Quackshot**, deux programmes que nous détaillons plus loin. **Shining in the Darkness** est un nouveau jeu de rôle qui se déroule en 3D. **Toe Jam & Earl** est un jeu d'action peu engageant, mais qui semble beaucoup séduire les joueurs américains. **Decap Attack** est un petit



Shining in the darkness



Toe Jam & Earl



Heavy Nova

jeu de plate-formes peu excitant, avec des graphismes nuls. **Golden Axe II** est la suite du hit d'arcade de Sega, avec les mêmes personnages.

Bignet: **Raiden** est la conversion d'un shoot'em up d'arcade. **Heavy Nova** est un jeu d'action aux graphismes agréables.

Electronic Arts: le plus grand éditeur américain s'intéresse beaucoup à la Megadrive et après les quelques jeux qui sont déjà distribués en France, de très nombreuses nouveautés sont encore à venir. Pas de surprises en ce qui concerne ces titres, car il s'agit presque exclusivement de conversions de hits micro. **Block Out**



Decap Attack



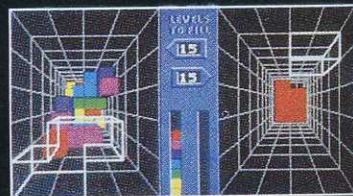
Golden Axe II

est une excellente variante de Tetris en 3D et cette version présente l'avantage de pouvoir se jouer à deux. **Road Rash** est une course de moto dans la lignée de Super Hang On. **NHL Hockey** est une simulation de Hockey sur glace qui bénéficie d'une réalisation soignée. **Faery Tale** est la conversion du jeu d'aventure génial qui a remporté un énorme succès sur Amiga il y a quelques années. **The Immortal** est un excellent jeu d'arcade/aventure en 3D. **Starflight** est un jeu de rôle assez original qui se déroule dans l'espace. **Rings of Power** est un programme dans la lignée de Populous et de Power Monger. Enfin, les programmeurs d'Electronic Arts commencent tout juste à réaliser des conversions de deux succès de Psygnosis. **Shadow of the Beast** et **Killing Game Show**.

Kaneko: **Berlin Wall** est un petit



Raiden



Block out



Road Rash



NHL Hockey



Faery Tale

jeu de plate-formes assez amusant. Mentrix: **Cal 50** est la conversion d'un jeu d'arcade du type Commando. C'est pas mal, mais contrairement au programme original il n'est pas possible de jouer à deux.

Namco: Après la PC Engine, le spécialiste de l'arcade s'intéresse beaucoup à la Megadrive. **Marvel Land** est un jeu de plate-formes très accrocheur. **Quad Challenge** est une course de ATV pour deux joueurs. Enfin, **Rolling Thunder 2** est une excellente conversion d'arcade dont nous reparlerons plus loin.

Nuision: **Swamp Thing** est un jeu d'action consacré au personnage de BD nommé la créature du marais.



The Immortal



Cal 50



Berlin Wall

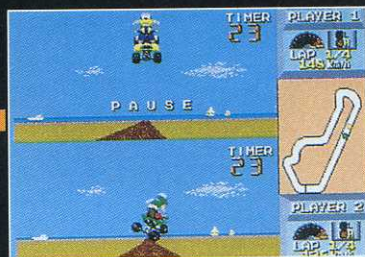
Razor Soft: **Death Duel**, un jeu d'action assez moyen, et **Stormlord**, la conversion du jeu d'arcade/ aventure de Hewson.

Reno: **Beast Warriors** est un jeu de combat, dans lequel on choisit son personnage parmi une belle galerie de monstres. **Elviento** est un jeu de plate-formes très mouvementé. **Vapor Trail** est un shoot'em up à scrolling vertical assez sympa, mais pas très novateur. **Valis Syd** est un jeu de plate-formes aux graphismes très japonais. **Master of Monsters** est un jeu de rôle assez particulier. Enfin, **Dinoland** est un flipper assez amusant avec des dinosaures.

Sage's: **Star Odyssey** est un jeu de rôle qui n'a pas l'air mal, mais il est difficile de juger, la version présentée



Killing Game Show



Quad Challenge



Death Duel

étant en japonais.

Taito: **Saint Sword**, que nous détaillons plus loin et **Thunderfox**, qui est la conversion d'un jeu d'arcade.

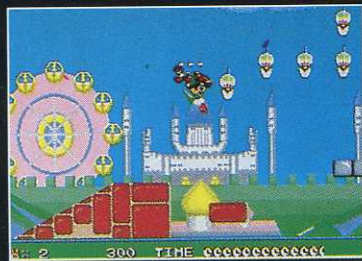
Tengen: Cet éditeur présente les conversions de ses succès d'arcade. Pacman, le plus célèbre héros de cet éditeur, était doublement à l'honneur avec **MS Pacman** et **Pacmania**. Si ce dernier n'a rien perdu de son intérêt, Ms Pacman a pris un sérieux coup de



Shadow of the Best



Ring of Power

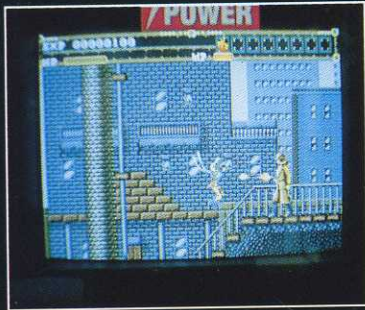


Marvel Land



Beast Warriors

PREVIEW



Elviento



Task force Harrier

vieux et ce programme semble quelque peu déplacé sur la Megadrive. **Pit Fighter** est un jeu de combat avec des sprites digitalisés. Enfin, **Road Blasters** est un programme à mi-chemin entre course de voitures et shoot'em up.

Treco: **Task Force Harrier** est un shoot'em up à scrolling vertical. **Vasum** est un jeu de rôle assez soigné. **Streetsmart** était en vedette au stand Treco, nous y reviendrons plus loin.

Terminons avec Accolade dont le stand ne se trouvait pas dans le village Sega et pour cause! En effet, le célèbre éditeur américain a choisi de développer des jeux sur la Megadrive et



Ms Pacman



Onslaught



Master of Monster

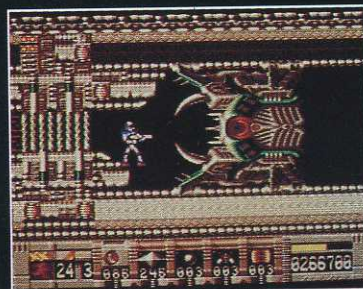


Star Odyssey



Pit Fighter

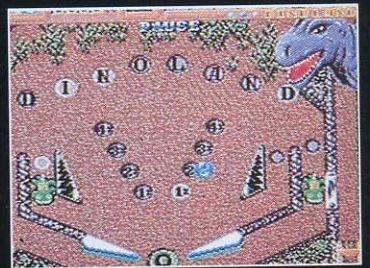
de les commercialiser sans l'accord de Sega. Alors bien sûr, Sega a fort mal pris la chose et a intenté un procès à Accolade dans la foulée. Les titres d'Accolade sont tous des versions de jeux micro. **Onslaught** est un jeu à moitié shoot'em up, à moitié stratégie, mais complètement nul. **Hardball** est une bonne simulation de baseball. Le meilleur programme est incontestablement **Turrican**, la conversion du hit de Rainbow Arts.



Turrican



Vasum



Dinoland



Thunderfox



Pacmania



Road Blasters



Valis Syd



Vapor Trail

SEGA

QUACKSHOT



Après Mickey Mouse, Sega a choisi de mettre en scène une autre vedette des studios Disney et non des moindres, puisqu'il s'agit de Donald Duck en personne. Dans Quackshot, notre canard préféré affronte la bande de Pat Hibulaire. Comme Mickey, Donald n'est pas méchant et on imagine mal un héros de Walt Disney qui abattrait ses ennemis à coups de revolver. Alors, il préfère utiliser des ventouses qu'il projette sur ses adversaires afin de les immobiliser. D'autre part, ces ventouses lui permettent également de franchir différents obstacles. Par exemple, il grimpe le long d'un building en sautant sur les ventouses qu'il colle contre la paroi, mais il faut faire vite car ces dernières ne tiennent pas le coup très longtemps.

Quackshot est un programme amusant, mais on est surtout séduit par la qualité des graphismes. Ce programme est aussi beau que Mickey /Castle of Illusion, ce qui n'est pas une mince référence.



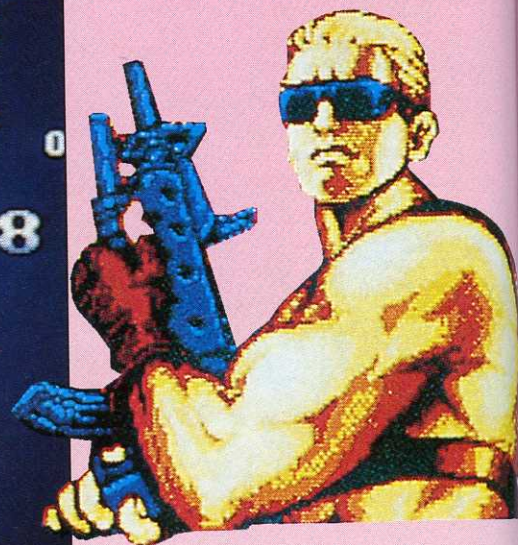
NAMCO

ROLLING THUNDER II

Rolling Thunder est un jeu d'arcade mythique, car c'est l'un des tous premiers programmes dans lesquels l'action se déroule sur deux plans, un principe qui a été repris depuis dans bien d'autres jeux, comme Shinobi par exemple. A peine Rolling Thunder 2 est-il sorti dans les salles d'arcade que Namco réalise déjà une conversion sur la Megadrive. Le principe du jeu reste le même: il faut avancer en abattant les nombreux ennemis qui arrivent dans toutes les directions. On passe toujours d'un plan à l'autre à volonté et on franchit les portes pour récupérer armes et munitions, mais la grande nouveauté de cette version c'est que l'on peut jouer à deux. L'équipe, qui a pour

mission de détruire la base d'une organisation secrète, est mixte, puisque l'un des agents secrets est une femme. Rolling Thunder 2 est un programme très prometteur, grâce à une réalisation soignée et à une action prenante.





A lerte, alerte, alerte aux abords de la maison blanche, le président des Etats-Unis vient d'être enlevé par une bande de mercenaires, tout droit sortis des plus grands moments des films de baston, chers à notre copain de toujours, le bel Arnold. Dans de pareilles conditions, difficile de ne pas faire confiance à l'escadron d'élite Mercs. Ces fantastiques baroudeurs du président, eux, ils n'en n'ont pas grand-chose à faire de la vie du président. En fait la seule et unique envie qu'ont ces têtes brûlées par des centaines de rafales de tirs de mitraillette, c'est de tirer sur tout ce qui bouge et de faire le maximum de victimes au sein des lignes ennemies. C'est vrai qu'avec leur morphologie de gros loubards sortis de

deux heures de musculation intensive, dans une rue sombre la nuit, on préférera les avoir avec soi que contre. Si ces musculeux sont aussi baraqués qu'une montagne de l'Himalaya durant la période hivernale, c'est pas pour rien. La mission qu'il devront exécuter sera comme vous vous en doutiez avant même de lire le début de cet article, des plus périlleuses.

Alors que le jeu se déroule dans la plus parfaite tradition des Commandos classiques, pour vaincre et pour délivrer le président enlevé, il faudra utiliser toutes les techniques de combat rapproché que de longues années d'enseignement poussé vous ont permis d'acquérir. Tout au long des sept niveaux compris dans Mercs, vous devrez assurer à donf pour sortir des différents pièges et guet-apens qui vous

attendent. Pour vous défendre, vous aurez tout naturellement votre mitraillette à répétition, mais vous pourrez aussi obtenir de nouvelles armes en prenant les options dispersées au cours des différents stages. Ainsi pour anéantir plus rapidement les soldats qui vous feront face, vous pourrez utiliser le lance-flamme qui grille littéralement sur place tout ce qui se présente à lui. Cette phase du jeu est d'ailleurs d'un réalisme assez saisissant, et on voit parfaitement les divers belligérants se faire carboniser sur place, tels des poulets au barbecue. Assez cruelle certes, trop cruelle diront d'autres, cette phase de jeu est parfaitement bien réalisée et ce ne sont pas les bruitages



qui pourront démentir ces dires. Outre les options de tir, tout au long de votre mission suicidaire, vous pourrez également piloter un char d'assaut vous permettant d'écraser sous ses roues l'armée ennemie, conduire une jeep, ou un bateau le long d'une rivière. D'une action soutenue du début à la fin, avec des ennemis quasi-insur-

montables comme des hélicoptères surarmés, des chars à en faire flipper les plus téméraires d'entre vous et des forteresses avec lesquelles aucun homme normalement constitué n'oserait se mesurer. Mercs risque fort de faire un malheur grave lors de sa sortie prévue dans le courant du mois d'octobre. Un carnage digne des plus

beaux instants de l'histoire du monde. Ahhhh, on se régale d'avance. Vive le sang...

MEGADRIVE française
EDITEUR : SEGA
DISPO : oct. - nov. 91



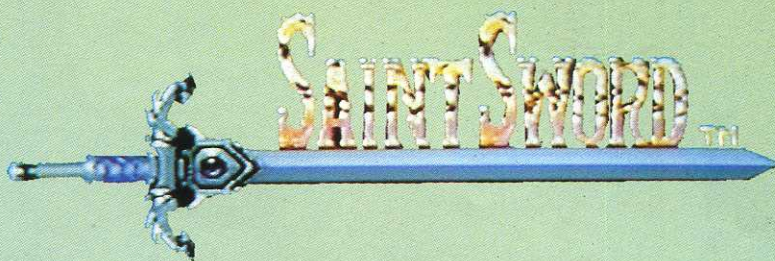
Attention les yeux, avec Street Smart c'est du grand spectacle! Si vous êtes fou, complètement dingue, accro, halluciné par la version d'arcade de ce jeu titre, ouvrez bien vos mirettes, bande d'assoiffés de sang, le plaisir sera grand avec cette remarquable adaptation digne des plus grands moments du jeu vidéo. Et n'allez pas croire que cela soit de la flûte ou du pipeau, Street Smart est remarquable. Alors que l'action de ce jeu de baston dans lequel il faudra montrer que vous n'êtes pas un rigolo et que vos bisquotos c'est pas de la

gonflette juste destinée à draguer les filles, se déroule uniquement aux Etats-Unis sur les cotes Est et Ouest, vous devrez prouver votre force et votre agilité en combattant de nombreux adversaires sans cesse plus coriaces et plus difficile à manœuvrer.

Présente dès le début du jeu, une option vous permet de déterminer le nombre de joueurs. Ainsi, si vous êtes deux vous pourrez combattre l'un en face de l'autre dans un combat à mort. L'action de Street Smart est parfaitement bien rendue par une ambiance caractéristique de ce genre de jeu. Les bruitages tous digitalisés

accompagnent à merveille les différents coups portés à l'adversaires et les hangs et pangs énervent avec brio les baffles de vos moniteurs. Doté de coups spectaculaires comme des coups de pieds sautés à la face ou des sauts périlleux virevoltants, Street Smart est d'une violence et d'une hargne qui n'ont d'égale que la grandeur de sa réalisation.

MEGADRIVE française
EDITEUR : Treco
DISPO : juillet 91



Une légende racontait jadis que quiconque s'emparerait de l'épée sainte aurait la possibilité de modifier la structure de son corps et ainsi de se transformer de quatre façons différentes. Vous êtes le chevalier qui a réussi cette tâche quasi-impossible de s'approprier l'épée sacrée et votre succès est la source de toutes les convoitises. Heureusement, de l'épée, vous savez parfaitement vous en servir et au moment voulu par les Dieux (et surtout par ce sacré Ludicus, le dieu du jeu, je vous le rappelle), vous vous transformez en fonction du niveau dans lequel vous êtes engagé en guerrier farouche, en cheval à tête humaine, en homme ailé et en poisson nageant dans des eaux où même les plus coriaces des piranhas n'oseraient s'aventurer. Cette possibilité de transforma-

tion vous assure une force spectaculaire et les adversaires aussi balaises soient-ils y réfléchiront à plusieurs fois avant de venir vous taquiner. Pourtant et malgré tout ce pouvoir rassemblé entre vos mains, vous savez que vous êtes menacé par les forces du mal qui veulent absolument vous réduire en bouillie pour récupérer ce qu'ils croient être leur dû. Ne l'entendant pas de cette oreille, vous décidez de partir dans une lutte sans merci où le sang et les horreurs seront votre lot quotidien.

Inconnu par une très grande majorité d'entre vous, Saint Sword étant un titre totalement nouveau, cette réalisation mérite pourtant un long détour qui devrait selon toute vraisemblance passer chez votre revendeur. Engagé dans une féroce bataille contre les forces du mal, vous devrez surmonter les nombreux pièges mor-

tels, affronter des tonnes d'adversaires à l'allure répugnante pour venir à bout de ce Beal'Em Up qui vous entraînera dans un monde sordide, où les monstres les plus ignobles succéderont à des créatures encore plus abominables. Alors que l'action se déroule sur une demi-douzaine de niveaux tous animés par un excellent scrolling multi-directionnel, votre courage sera soumis à rude épreuve. Utilisant à merveille toutes les capacités de la console seize bits de Sega en matière d'animation de couleur et de son, Saint Sword est un jeu avec lequel il faudra compter lors de vos achats d'été. Réellement impressionnant.

MEGADRIVE française
EDITEUR : Taito
DISPO : juillet 91

NEO GEO



Stand SNK

SNK

FAIT BANDE A PART

S NK joue en solo, puisqu'il ne développe plus de jeux sur les autres consoles et qu'aucun éditeur n'est autorisé à développer des jeux sur la Neo Geo. Cela dit, la Neo

et les pubs ne passent pas dans la presse spécialisée, mais dans des revues comme Playboy. On pouvait découvrir cinq nouveautés sur le stand SNK. **Mystic Wand** est un jeu de plate-formes qui ne paie pas de mine

La Neo Geo dans Playboy

Geo est loin de faire un malheur aux USA, car cette console est trop chère même pour le pouvoir d'achat des américains. SNK a choisi de miser sur des joueurs plus âgés (et donc plus fortunés), car contrairement aux autres consoles la Neo Geo n'est pas vendue dans les magasins de jouets

mais qui se révèle très amusant.

Legend of Joe est un jeu de baston assez ordinaire. **Blues Journey** est un jeu de plate-formes très sympa qui



Legend of Joe



Mystic Man



Wand

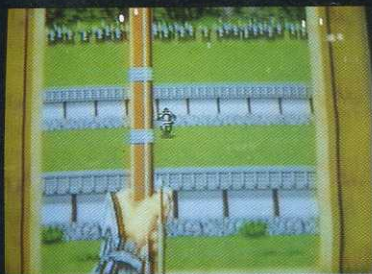
s'inscrit dans la lignée de Mario Bros. **Dunk Star** est une simulation de basket fort bien animée. Enfin, **Wand** est un magnifique jeu de combat qui est sans doute le programme le plus marquant de cette sélection.



Dunk Star



Blues Journey



Night creature

NEC



Battle royale

L'ECHEC DE NEC

Si le stand NEC était assez important, il était loin de pouvoir rivaliser avec les villages de Nintendo et Sega. En effet, aucun éditeur n'avait installé son stand à proximité et même Hudson Soft (l'éditeur n°1 sur PC Engine) lui faisait des infidélités en choisissant le vil-

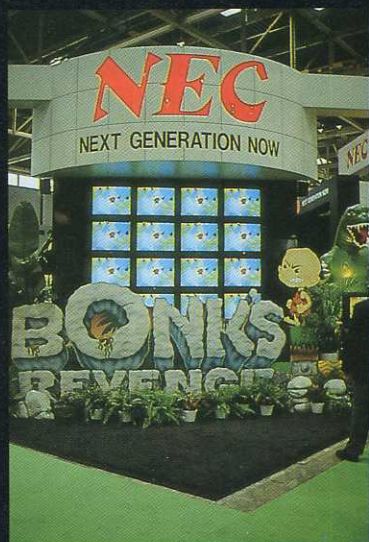
lages Nintendo. Il faut dire que la Turbo-
grafx (nom américain de la PC Engine)
est loin d'avoir obtenu aux USA le suc-
cès escompté par NEC et la situation
est tout aussi catastrophique en ce qui
concerne la GT, en dépit de la qualité de
cette console portable. Des rumeurs,
parfois contradictoires, courraient dans
le CES sur l'avenir de la gamme NEC
aux USA: La Turbo-grafx serait bientôt re-
tirée de la vente, la GT également à
moins que son prix baisse, etc.. De
toutes façons, c'est cuit pour la Turbo-

C'est cuit pour la Turbo-grafx ! Une nouvelle gamme NEC

lages Nintendo. Il faut dire que la Turbo-
grafx (nom américain de la PC Engine)
est loin d'avoir obtenu aux USA le suc-
cès escompté par NEC et la situation
est tout aussi catastrophique en ce qui
concerne la GT, en dépit de la qualité de
cette console portable. Des rumeurs,
parfois contradictoires, courraient dans
le CES sur l'avenir de la gamme NEC
aux USA: La Turbo-grafx serait bientôt re-
tirée de la vente, la GT également à
moins que son prix baisse, etc.. De
toutes façons, c'est cuit pour la Turbo-

lages Nintendo. Il faut dire que la Turbo-
grafx (nom américain de la PC Engine)
est loin d'avoir obtenu aux USA le suc-
cès escompté par NEC et la situation
est tout aussi catastrophique en ce qui
concerne la GT, en dépit de la qualité de
cette console portable. Des rumeurs,
parfois contradictoires, courraient dans
le CES sur l'avenir de la gamme NEC
aux USA: La Turbo-grafx serait bientôt re-
tirée de la vente, la GT également à
moins que son prix baisse, etc.. De
toutes façons, c'est cuit pour la Turbo-

PREVIEW



Stand NEC



Lord of the Rising Sun



Champion forever boxing



Talespin

PC KID II

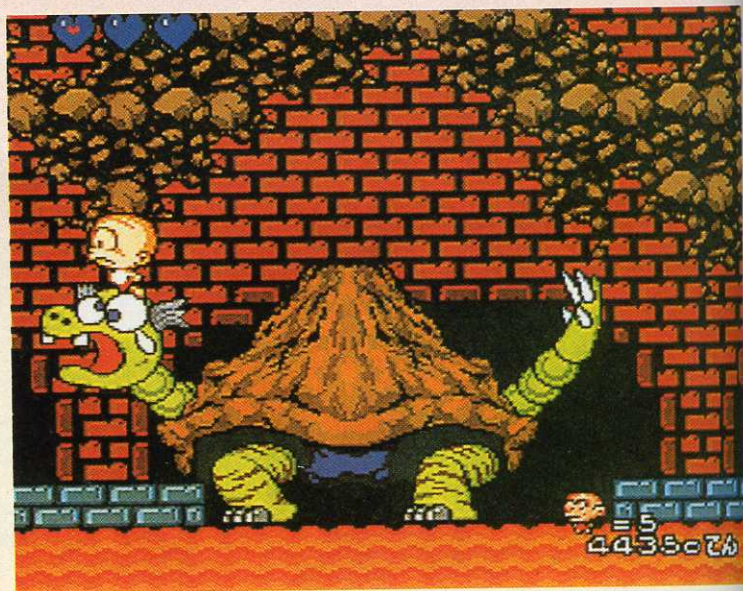
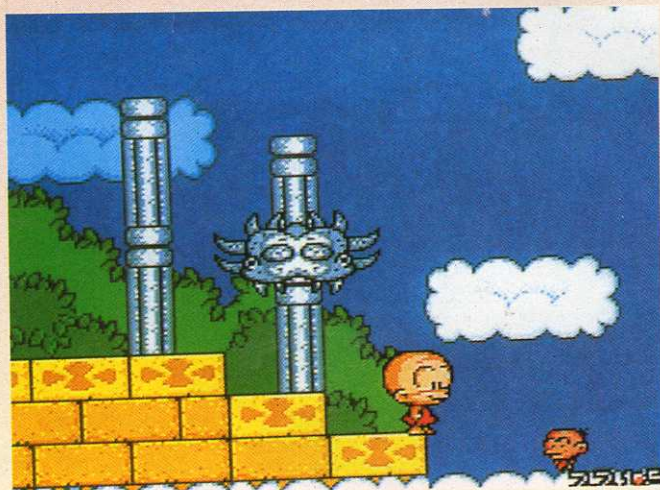


Soyez heureux, jouasses, embrassez-vous les uns les autres sur le champ, car PC Kid is back dans une nouvelle aventure encore plus fantastiquement drôle que la précédente. Comment donc, vous ne me croyez pas? Tsss, c'est pas bien, ça. Et pourtant c'est bel et bien vrai, PC Kid II est un jeu à mourir de rire du début à la fin.

Mais ouvrez plutôt vos esgourdes parce que ce qui va suivre vous enchantera à coup sûr.

D'entrée de jeu et rien qu'à l'idée de trimbaler ce petit amas de sprites chauve à l'écran, on est déjà sous le choc et rien n'y fera plus du début à la fin tout au long de la demi-douzaine de niveaux, on s'amuse comme un petit fou. Une plante carnivore, un squelette rachitique, un herbivore pas vraiment cathodique, et hop un petit coup de boule au passage, histoire de lui faire passer l'envie de

Tout le monde se souvient des aventures de PC Kid, le petit homme préhistorique qui avec ses dents acérées et sa tête dure comme du roc castagne tous les affreux qui se présentent à lui. Alors, si vous aimez, que dis-je, si vous avez adoré ce satané bonhomme, vous allez être fort heureux de savoir que ce jeu 100% made in Japan sera bientôt disponible en France. Ehhh oui, je sais, des milliers d'entre vous se sont éclatés comme des bêtes sur cette production tout à fait originale.





vous bouffer pour quatre heures. Un passage difficile, un précipice normalement infranchissable, une liane ou un rondin de bois à attraper, on saute un bon coup, on ouvre sa belle petite bouche d'homo sapiens arriéré, on montre sa belle denture aux gens présents dans l'assistance, comme la nana dans une pub pour un dentifrice et hop en deux coups on se retrouve les dents plantées dans l'obstacle à surmonter. Ahh ouais, je ne vous avais pas prévenu. PC Kid c'est vraiment l'homme préhistorique à

l'état pur comme on en fait même plus au cinéma, et les coups de mâchoire, lui, ça le connaît.

Non content d'avoir une gueule à satisfaire les plus carnassiers des animaux vivant à notre époque, PC Kid a également une tête dure comme de l'acier trempé et pour se débarrasser des monstres qui l'agressent, un coup de boule et l'affaire est réglée jusqu'au monstre suivant qui n'attend que de se faire réduire en mille morceaux.

En fait PC Kid II n'apporte de plus par rapport à la première mouture de ce soft que des paysages et des monstres nouveaux, le type de graphismes assez gros-



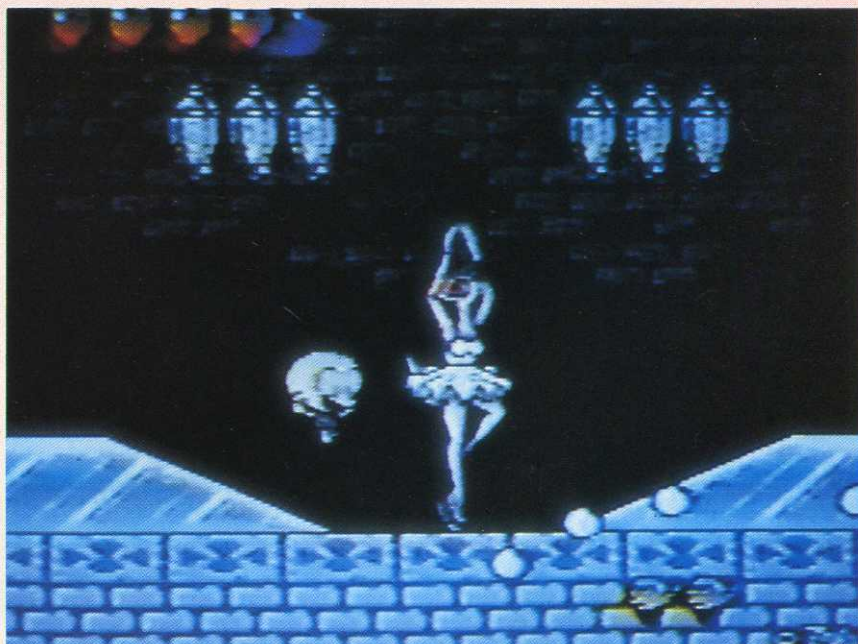
siers et enfantins qui avaient fait la gloire de ce jeu restant les mêmes.

Et c'est vrai que c'est avec une satisfaction non dissimulée que l'on participera une nouvelle fois aux aventures de ce diable de petit bonhomme.

Si la Megadrive a maintenant Sonic, si la Master System a Alex Kidd et si les consoles Nintendo ont leur Mario Bros, une chose est sûre désormais la PC Engine à son PC Kid, et quel kid!



PC ENGINE
EDITEUR : HUDSON SOFT
DISPO : FIN JUILLET



DES MACHINES

Rien pourtant ne le laissait prévoir, et pourtant un jour un fax, un courrier du Japon, et tout était dévoilé. Ils remettent ça. Non content de prendre l'entière partie du marché, ces sacrés nippons remettent ça. Alors que le marché est désormais japonais et archi-dominé par Nintendo, Sega et NEC se rebiffent en essayant d'inventer de nouveaux gadgets. Et comme vous le verrez, ils sont en bonne voie. Non pas de réussir, car on ne refait pas l'histoire, mais ils pourraient bien taquiner et chatouiller un peu plus le géant du jeu vidéo mondial.

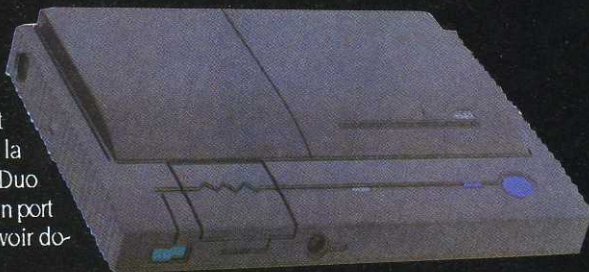
Du nouveau chez NEC.

Après le lancement de la GT qui connaît un vif succès, et après l'échec de la Turbo Express (la version US de la GT) aux États-Unis, NEC devait absolument trouver un produit pour se remettre dans le droit chemin de la réussite. En fait d'un produit, le géant de l'électronique mondial nous gratifie brillamment de trois nouvelles machines et extensions assurant la pérennité de la gamme déjà existante.

PC ENGINE DUO

Sous le nom barbare de PC Engine Duo, NEC a enfin réalisé le rêve de tout joueur, qui se plaint toujours de ne pas pouvoir jouer lorsqu'il est en déplacement. Fini les embrouilles et les arnaques et les consoles en pagaille, avec la PC Engine Duo vous ne pourrez plus vous passer de l'envie de jouer! Cette nouvelle console, nouvelle si on veut, puisqu'elle ne fonctionnera tout de même qu'avec les cartouches PC Engine déjà disponibles est en fait une console intégrale qui réunit sous la forme d'un bloc compact de format A4 une PC Engine et un CD Rom. D'un design tout à fait remarquable, la PC Engine Duo pourra grâce à un port d'extension se voir do-

ter d'un écran couleur LCD de fabrication NEC (évidemment). De plus une sortie pourra également permettre à la PC Engine Duo de recevoir une alimentation indépendante qui assurera au joueur une parfaite liberté lors de ses divers voyages, en voiture ou en train. Certes un petit peu encombrante, du moins à première vue, la PC Engine Duo devrait cependant recevoir un vif succès de la part du public japonais, qui le jour comme la nuit a toujours voulu posséder le même système de jeu chez lui et à l'extérieur.



SUPER CD ROM

Le principal reproche que l'on peut faire au système actuel de transmission des données du CD Rom, c'est sa lenteur. Bien conscients du problème, les ingénieurs de NEC se sont penché sur le problème et ont enfin (diront les mauvaises langues) trouvé le remède: plus de mémoire de travail et plus de mémoire vidéo. De cette déduction on ne peut plus logique, même un enfant de quatre ans aurait pu trouver la réponse pour peu qu'il soit d'une intelligence moyenne, découle le Super CD Rom. D'un esthétisme nouveau, le CD Rom reprend à peu de choses près la forme des anciens Boosters, ceux-là même que les premiers possesseurs de PC Engine étaient obligés de se coltiner pour pouvoir profiter des pleines capacités graphiques de cette console. Reprenant les couleurs de la Super Grafx et de la Core Grafx, le Super CD Rom se glissera tout naturellement à l'arrière de l'une ou l'autre de ces machines. Pour ce qui est de la technique pure, outre le fait que la System-Card livrée avec le Super CD pour le faire fonctionner soit de la génération des 3.0, qu'elle comporte une option permettant la lecture des CD-G (les CD graphiques avec images fixes), qu'elle augmente le nombre de parties sauvegardées en cours et qu'elle se présente sous même forme que celle de Populous, le Super CD Rom se verra doté d'une mémoire vive de travail (Work-RAM) de 512 Kb, soit 64 Ko, soit une mémoire d'une taille quatre fois plus élevée que celle que l'on connaît sur le CD Rom d'aujourd'hui. Cette capacité mémoire supérieure as-

DE FOLIE !



surera un transfert de données entre le CD Rom et la PC Engine bien supérieur, et les jeux ne devraient plus souffrir de moments creux, pendant lesquels on se demande ce qui se passe. Malheureusement aucune autre in-

formation, notamment au niveau du prix et de la date de commercialisation ne nous a été communiquée, alors pour en savoir plus restez donc parmi nous. Nous vous tiendrons au courant des dernières nouvelles.

PC ENGINE COREGRAFX II

Attention, ne vous y trompez pas, les II sont parfois trompeurs et celui-là l'est. En effet extérieurement, cette console est exactement similaire à la CoreGrafx. Et à l'intérieur? Figurez-vous qu'à l'intérieur c'est également exactement identique. En fait, NEC n'a pas fait grand chose pour améliorer cette machine. Seules quelques puces initialement prévues pour des extensions futures qui n'ont jamais vu le jour ont été retirées. Etrange, bizarre! Effectivement tout ceci peut paraître assez stupide et inutile. Apparemment, la seule explication logique de ce modeste changement provient du prix de vente au Japon qui baisse et atteint désormais les 19800 yens (800 francs environ). Ne vous attendez pas à des miracles, il n'y en a pas en ce qui concerne cette machine.

Si NEC développe de nouveaux produits en essayant d'innover et de

trouver de nouveaux marchés et notamment avec la PC Engine Duo, Sega n'a pas envie de rester à l'écart. Pour ce faire le second producteur de console du monde après Nintendo annonce la sortie du CD Rom pour la Megadrive.



MEGA CD ROM

Répondant au doux patronyme de Mega CD, le tant attendu CD Rom va enfin bientôt voir le jour. Prévu pour la fin de l'année au Japon, pour le début 92 aux Etats-Unis et pour la fin de la même année en Europe (du moins nous le supposons), le Mega CD est la seconde génération de CD Roms. Assez similaire en effet au Super CD Rom de la PC Engine, le Mega CD est doté d'une mémoire de masse quasiment identique puisqu'elle approcherait les 550 Méga-Octets. A l'heure où nous mettons sous presse, très



peu d'informations nous sont parvenues. Toutefois parmi celles-ci notons qu'en tout vingt-sept compagnies sont licenciées par Sega pour développer sur ce support et qu'une dizaine de titres sont en cours de développement. Parmi eux, nous aurons la joie de découvrir des hits d'arcade comme: Forgotten Worlds (qui existe déjà en carte, mais qui bénéficiera de meilleurs graphismes et d'un son Laser), de Super Monaco GP (là encore un remix qui promet), Assault, Phantasy Star IV, Dragon's Lair et en exclusivité Sonic The Hedgehog II (non, ne vous mettez pas dans tous ces états, Sonic c'est pour de la fausse, histoire de faire monter votre taux d'adrénaline!) Enfin, prenons encore pendant quelques mois notre mal en patience, je sais, ça sera dur mais que voulez-vous quand on aime on ne compte pas!



Geo Duel

LYNX



Grid runner

ATARI RIT JAUNE

Atari s'était installé discrètement dans un hôtel assez éloigné du show, comme pour fuir le péril jaune représenté par les omniprésentes consoles japonaises. Les journalistes les plus optimistes qui espéraient voir la Panther au cours de ce CES ont été déçus. Non seulement la nouvelle console Atari n'était pas présentée au CES, mais la Panther est morte. Vive la Jaguar. En effet, Atari annonce une nouvelle console encore plus performante. La Jaguar est une

**La Panther
est morte,
vive la Jaguar !**

console 64 bits totalement révolutionnaire, qui devrait être commercialisée vers la fin 92. Il semble que la Panther et la Jaguar étaient développées simultanément, la première devant sortir avant la seconde. Finalement, Atari a préféré abandonner le premier projet pour sortir plus tôt une machine d'une qualité nettement supérieure à ses

concurrentes, à un prix qui devrait tourner autour de 1500 F.

Mais revenons au présent avec la Lynx. Atari présentait 25 nouveautés sur la Lynx, mais la plupart de ces programmes ne sont pas encore terminés. La Lynx est assez bien partie aux USA, mais il est indispensable que ces nouveaux jeux sortent rapidement, sinon le public risque de basculer très rapidement sur la Game Gear de Sega. En effet, après seulement quelques mois d'existence, la Game Gear dispose déjà de plus de programmes que la Lynx et dans l'ensemble il faut bien reconnaître que les jeux Sega sont nettement plus réussis que les anciens jeux de la Lynx. Nous n'allons pas revenir sur les nombreux programmes que nous vous avons présentés dans le numéro précédent de Console News, mais j'ai pu les jouer et je peux vous dire que certains sont excellents. J'ai été particulièrement convaincu par Toki, Ninja Gaiden et Warbirds.

On pouvait voir également quelques nouveautés que nous ne vous avons pas encore présentées. **Grid Runner**, c'est le sport de l'avenir. Un à quatre joueurs peuvent participer à cette si-

mulation de football futuriste. Attrapez bonus et options pour augmenter votre énergie et marquer le premier avant que l'arbitre ne siffle le coup de sifflet final.

Dans **Geo Duel**, vous serez à bord d'un vaisseau qui devra se déplacer dans un univers en 3D. Graphiquement fort bien réalisé, Geo Duel étonnera par la beauté de son animation. Un jeu qui devrait assurer sec lors de sa commercialisation.

Crystal Mines II est un véritable challenge à votre esprit logique. Détruisez les rochers dans le bon ordre, sans vous écraser dessus et franchissez avec succès la cinquantaine de niveaux proposés. Le premier jeu de Color Dreams sur la portable d'Atari. Enfin, voici Fidelity Ultimate Chess qui, comme vous pouviez vous en douter, est la première simulation d'échecs sur Lynx. Entièrement réalisée en 3D ou en 2D (au choix du joueur), espérons que cette simulation soit aussi intéressante et réussie que Chess Master sur Gameboy.

**25 nouveautés
sur Lynx,
pour
bientôt ?**



Le Hors série CONSOLES NEWS chez vous !

Bon de commande à adresser avec votre règlement à: **JOYSTICK • Consoles News • 103 Bd Mac Donald • 75019 Paris**

Oui! Je veux recevoir Le HS Guide Consoles News, chez moi, parce que sans lui, je suis complètement paumé.
Je joins mon règlement de (40F pour la France métropolitaine, ou 50FF pour le reste du monde)

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
CP _____ Ville _____ Tel: _____
Age _____ J'ai la console: _____

L'ÉVÉNEMENT

HORS-SÉRIE joystick
LE GUIDE DES CONSOLES

HORS-SÉRIE
joystick
LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

CONSOLES NEWS

13
CONSOLES
AU BANC
D'ESSAI



NEO GEO

LYNX

GX 4000

PC ENGINE • CD ROM

TURBO GT

SUPER GRAFX

MASTER SYSTEM

MEGADRIVE

GAME GEAR

NINTENDO

SUPER FAMICOM

GAME BOY

**TRUCS
ASTUCES
POUR
GAGNER**



LE 1^{ER} GUIDE
497 JEUX TESTÉS SUR TOUTES
LES CONSOLES

EN VENTE PARTOUT A PARTIR DU 18 JUIN
Ce Hors Série n'est pas compris dans l'abonnement **Joystick**

ENCORE CINQ MEGA-TITRES SIGNES

ELECTRONIC ARTS GARANTIS POUR

VOUS EMBROUILLER LES NEURONES

Demandez votre greffe de cerveau aujourd'hui!

Ou bien faites la queue avec tous les autres joueurs et, comme eux, misez tout sur les nouveaux titres Megadrive de EA ... Même votre santé d'esprit!

Tout commence avec "Blockout"TM: le plus rapide, le plus fou, le plus énervant de tous les jeux-puzzle stratégiques en 3D. Même Eistein ne tiendrait pas le coup!

Avec "Centurion"TM vous êtes tout seul contre le monde connu... Heureusement pour vous cela se passe au temps des Romains et la plupart du monde est inconnu. Mais que ce soit sur mer, terre ou char, il vous faudra vous battre contre les Gaullois et les Barbares, sans parler de ceux qui se disent de votre côté...

Dans "The Faery Tale Adventure"TM vous ne pourrez pas rester seul devant le Diabolique Nécromancien, c'est pourquoi vous serez trois frères entiers combattant en temps réel des ennemis multiples.

Par contre, dans "Might & Magic" - Gates to another World" vous êtes désormais huit personnages jouant des rôles différents. Ensemble, échappez aux 96 sortilèges diaboliques lors de 100 missions impossibles pour sauver le Monde de Cron.

Enfin, dans "King's Bounty"TM, vous voilà une seule et même personne à nouveau. Mais maintenant il vous faut traverser 4 continents et participer à des centaines de batailles contre 25 créatures imaginaires absolument terrifiantes afin de remporter le fameux Sceptre de l'Ordre.

Essayez-les aujourd'hui et profitez-en pour commander votre camisole de force!



SONIC

THE HEDGEHOG

Avant même sa sortie, Sonic, le hérisson qui court plus vite que son ombre est déjà une des plus célèbres mascottes de jeux vidéo. Et Sega, très fier de sa trouvaille la met à toutes les sauces. De Las Vegas, où ce jeu avait été montré pour la première fois au grand public à Chicago en passant par Londres, tout le monde avait au bout de la langue ce nom de cinq lettres qui fuse, speed, court à cent à l'heure dans les circuits intégrés de nos chères Megadrive. Simple campagne publicitaire bien menée ou jeu réellement superbe? Si vous êtes un fidèle lecteur de Consoles News vous le savez sans doute déjà, car de Sonic nous en avions déjà causé en avant-première dans un de nos précédents numéros. Alors puisque l'heure du test a sonné, allons-y: cinq, quatre, trois, deux, un... C'est parti. Attachez vos ceintures, le voyage ne sera pas de tout repos... Le but de ce jeu de

obstacles traditionnellement insurmontables, ce n'est pourtant pas le seul facteur nécessaire à la parfaite maîtrise de ce jeu. Il faut

aussi négocier avec brio tous les éléments et toutes les difficultés agrémentant ce titre hyper-speed à donf. Et si vous voulez de l'action, restez encore avec nous parce que putain de nom de Dieu, comme dirait AHL au cours de l'une de ses nombreuses allocutions, de l'action vous allez en avoir jusqu'à l'overdose.

Au cours du premier niveau appelé Green Hill Zone, les affaires de notre petit hérisson gai, sympathique et malicieux se gâtent très rapidement lorsqu'il devra affronter des chutes d'eau, des insectes stupides et bornés qui viennent lui chercher des noises et des fleurs carnivores amatrices de hérissons bleus. Pour se défendre, Sonic n'a pas quarante mille solutions à sa disposition, et son salut ne peut venir que de l'effet fortifiant des

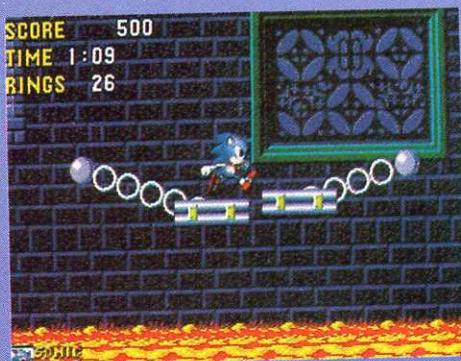


plate-formes est de guider Sonic à travers six niveaux chacun composés de trois stages et d'un bonus round, qui vous apportera pas mal de sueurs froides et qu'il faudra franchir le plus rapidement possible. En effet la vitesse dans Sonic The Hedgehog est primordiale car elle détermine pratiquement à elle seule votre succès ou votre échec dans chacun des niveaux. Si la vitesse est un élément clef de ce jeu, puisqu'elle seule vous permet d'emmagasiner suffisamment d'énergie cinétique (cours de troisième ou chapitre III alinéa V du parfait petit physicien de l'excellent Gérard Sallaberry) pour monter sur le sommet des collines ou pour passer certains



COUP DE CŒUR

anneaux magiques qu'il doit récupérer tout au long des six niveaux que comporte ce jeu. Plus Sonic emmagasine de ces anneaux et plus son pouvoir et sa résistance aux coups adverses deviennent importants. Et se mettre en boule et sautant sur ses poursuivants pour les éliminer un peu à la façon de Mickey Mouse devient une véritable partie de plaisir.

sir. Mais attention! Prenez garde car si vous vous faites toucher trop violemment, tout votre travail de récupération s'envole en fumée et vous êtes bon pour une nouvelle tentative. Une nouvelle tentative, ahhh génial, le pied, l'éclate totale. Alors que dans la plupart des jeux, la défaite est synonyme de rage et de maladresse, ici on est heureux comme un nouveau-né, et recommencer dix fois, trente fois, cent fois les mêmes gestes est un véri-

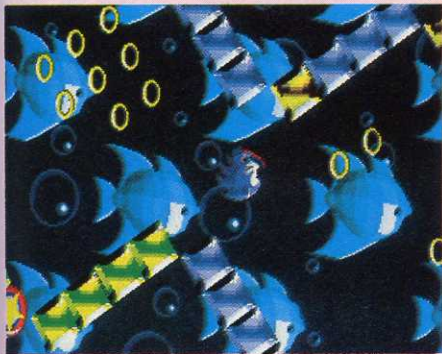


table régal pour les sens tant Sonic The Hedgehog est un jeu qui prend jusqu'à la moelle:

Si le premier niveau nous entraînait dans d'une forêt enchantée, le second, lui, vous fera visiter un monde souterrain, dans lequel vous devrez étudier avec soin la route à suivre pour ne pas vous retrouver comme un imbécile sans savoir où aller. Toujours aussi efficace dans son déroulement que le premier niveau, The Labyrinth Zone, puisque tel est son nom, mettra une fois de plus vos nerfs à rude épreuve.

Plus fort encore, dans le troisième monde, Sonic se retrouvera dans les abîmes d'une île volcanique sur le point d'exploser. Basé sur le même principe que les tableaux précédents, The Marble Zone vous assurera angoisse et stress.

Le quatrième niveau, également connu sous le nom de Star Light Zone vous permettra de visiter les hauteurs d'une ville futuriste. En utilisant les toboggans et les divers huit (les mêmes que ceux de la foire du trône), Sonic devra toujours avoir en tête l'objectif qu'il s'est fixé: foncer à une vitesse approchant celle de la lumière pour franchir la ligne d'arrivée en un minimum de temps et avec le plus d'anneaux magiques possible. Le principal problème que l'on peut rencontrer alors, n'est pas vraiment dû au fait que Sonic the Hedgehog est un jeu difficile mais le plaisir de prendre de la vitesse pour franchir tobog-

gan et autres difficultés est tellement intense que l'on ne pense plus vraiment à autre chose. Voir ce diable de hérisson speeder à donf comme un fou pour se dépêtrer des aspérités du relief est tellement jouissif que bien souvent on oublie même d'éviter les ennemis qui nous foncent dessus, comme un Danboss sur une bouteille de coca.

Si les quatre premiers niveaux étaient déjà merveilleux, le cinquième, lui, est un véritable petit bijou d'originalité. Dans la Sparkling Zone, vous êtes à l'intérieur d'une sorte de flipper formé de bumpers et de catapultes géantes. En rebondissant de partout il faudra comme toujours aller le plus vite possible tout en récupérant les anneaux magiques nécessaires à votre survie. Encore plus speed et



dément que les précédents, Sparkling Zone est mon niveau préféré.

Enfin, le sixième niveau, The Clockwork Zone, est le dernier des niveaux "standards". Ici, il faudra aider Sonic à se sortir des champs gravitationnels qui l'entraînent inexorablement vers une fin dramatique.

Mais attention, tout n'est pas terminé car pour en finir réellement avec ce jeu complètement fou, vous devrez venir à bout du tout dernier stage que je vous laisserai découvrir.

Bien sûr, à la fin de chacun de ces niveaux, vous devrez défaire les monstres de fin qui vous empêcheront de continuer en essayant de vous dérober les anneaux magiques que vous avez eu tant de mal à emmagasiner. Alors que d'une façon générale le déroulement de Sonic The Hedgehog est déjà hyper-rapide et le scrolling multi-directionnel parfait, il est encore possible de reculer les frontières de l'impossible en matière de rapidité, puisque Sonic peut au cours de certains niveaux prendre une option lui permettant d'aller encore cinq fois plus vite qu'à l'habitude.

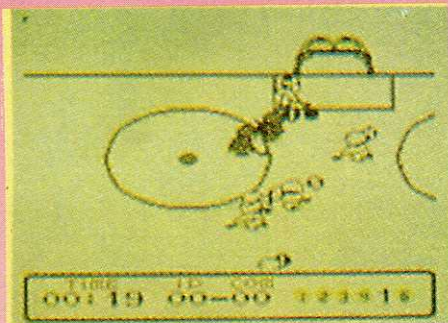
Dingue, complètement dingue, ce jeu est inimaginablement diabolique et lorsqu'on y a goûté, ne serait-ce que deux minutes, on ne peut déjà plus s'en passer. Egayé par des graphismes distrayants et très variés en fonction des différents niveaux, Sonic est également doté d'une dizaine de bandes sonores qui ne font pas que décoiffer les chauves. Génialement génial, hallucinant hallucinant, mirifique-mirifique, Sonic The Hedgehog est le jeu de l'année sur la Megadrive. Messieurs de Sega, nous vous tirons notre chapeau.

J'm DESTROY



EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 18
ANIMATION : 19
MANIABILITE : 19
SON : 18

WORLD ICE HOCKEY



Il y a de cela quelques mois, dans l'une de nos previews nous vous avons causé de World Ice Hockey. Voilà, maintenant c'est fait, cette simulation de Hockey sur glace est désormais disponible sur votre Game Boy.

Dès le départ et après une petite intro animée dans laquelle un palet vous arrive en plein dans la gueule, vous avez le choix de participer à plusieurs types de matchs: amical en sélectionnant l'option "Exhibition" ou en tournoi pour l'obtention du titre de champion du monde de Hockey sur glace.

Alors que toute l'action de ce sport se déroule suivant un scrolling vertical, les personnages étant vus de trois quarts haut,

World Ice Hockey bénéficie d'une maniabilité assez complexe. Pour ajuster ses passes, le joueur que vous dirigez devra non seulement faire attention au positionnement de l'équipe adverse, mais également parfaitement contrôler son geste pour que le palet n'aille pas voler dans les tribunes (là, le jeu ne le permet pas, mais mieux vaut être prévoyant!). Plongé dans le feu de l'action, il vous sera également possible de faucher et de déstabiliser malhonnêtement un des joueurs. Coup de sifflet de l'arbitre qui vous montre la direction de la prison (vous ne passez pas par la case départ, et les 20.000 francs, n'y pensez même pas!).

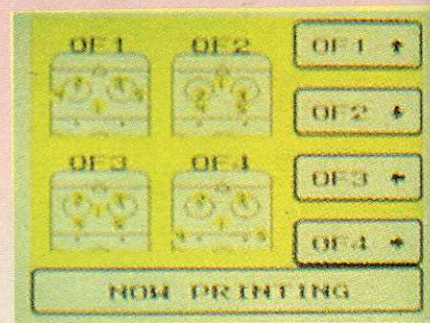
Au cours du jeu, si votre équipe ne vous convient pas tout à fait, vous pourrez parfaitement modifier le placement des joueurs sur la glace, grâce aux multiples combinaisons présentes dans cette simulation. Outre ces divers facteurs augmentant la teneur de ce titre, dans World Ice Hockey vous pourrez également jouer à deux simultanément, chacun de son côté essayant de marquer le plus de buts possibles. Malgré toutes ces bonnes choses, ce jeu d'Athena possède au niveau de sa réalisation quelques imperfections qui rendent la vie dure au joueur. Ainsi, la lenteur de déplacement ou la petitesse des sprites est un

EDITEUR : ATHENA
GRAPHISME : 11
MANIABILITE : 14
SON : 12
REALISME : 13

GAME BOY
69%

obstacle de taille à une parfaite convivialité. Assez difficile, du fait qu'il faille un bon entraînement avant de marquer le moindre but, World Ice Hockey demeure un jeu correct qui ne crèvera tout de même pas les plafonds.

J'm DESTROY



R-TYPE

L'empire Bydo, le plus malfaisant de tous (enfin, aussi malfaisant que tous ceux auxquels on a eu à faire pour l'instant), prépare dans le plus grand des secrets son attaque contre la terre. Réfugiées dans une base spatiale lointaine, les divisions armées extra-terrestres sont presque prêtes à faire des ravages et à anéantir tout ce qui se présente à eux. Vous êtes un pilote d'élite de la flotte stellaire, et en tant que tel, vous avez entre vos mains la dernière nouveauté en matière d'équipement de destruction spatiale: le R-Type.

Outre le fait que ce vaisseau peut se surarmer en rayon laser ricochant ou en rayon tourbillonnant, il peut également se voir enrichi par un petit module contrôlable à distance. Grâce à ce module que vous pouvez placer au gré de votre volonté au devant ou au derrière de l'appareil par simple pression sur le bouton A, vous pourrez non seulement vous protéger des assauts ennemis, mais également enrichir la bibliothèque des armes disponibles.

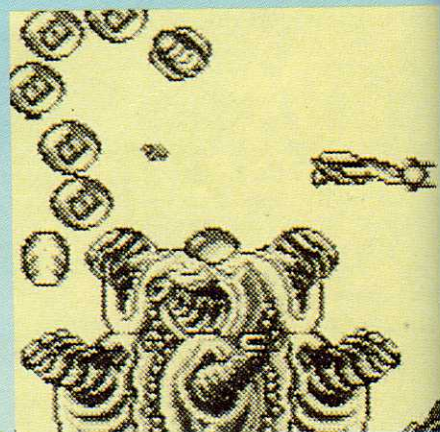
Un coup de Fire Chain, pas de problème! De Bubble Unit, vous n'avez qu'à prendre l'option et tout se déroulera dans le meilleur

des mondes. Ah ben oui, pendant qu'on y est, dans R-Type pour réduire à néant l'empire de Bydo, vous devrez affronter six niveaux suivant tous un parfait scrolling horizontal.

Alors que la conversion ne semblait pas vraiment évidente, au vu de la version originale du titre et des faibles capacités techniques de la Game Boy, on aurait pu avoir des doutes quant à la bonne facture de cette réalisation. Mes amis, je vous rassure tout de suite, R-Type sur Game Boy, c'est du parfait. Mis à part le fait que l'on ne retrouve pas tout à fait le même nombre de sprites à l'écran, tout dans cette adaptation a été respecté, même la musique est à un poil près la même que celle qui nous avait jadis fait frémir. Le graphisme, bien que lui aussi simplifié, reprend bien le thème et la variété de ceux qui avaient fait le succès de R-Type. Alors, si vous n'avez pas encore de Shoot'Em Up sur Game Boy, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Et puis même... Si vous en avez déjà un, achetez quand même R-type, vous ne pourrez être qu'emballé.

EDITEUR : IREM
GRAPHISME : 17
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 17
SON : 18

GAME BOY
90%



J'm DESTROY

BORDEAUX :

3, Cours Alsace et Lorraine

33000 ☎ 56.44.47.70

DAX : 56, av. Victor Hugo

40100 ☎ 58.74.18.63

NANTES : 6, rue Mazagran

44000 ☎ 40.69.15.92

**PERPIGNAN :** 8, av. de Gde Bretagne

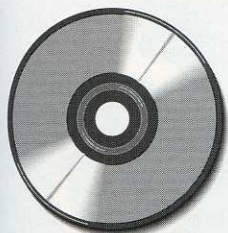
66000 ☎ 68.34.24.40

TOURS : 81, rue Michelet

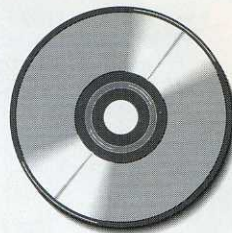
37000 ☎ 47.05.78.50

PAU : 35, rue du 14 juillet

64000 ☎ 59.06.91.77

La puissance d'une chaîne, la compétence d'un spécialiste.**C.D.T.V. Commodore****+ 5 Compact Disks**(Révolution Française, Q1 Test, Anglais tous niveaux, Code de la route, Sim City)
Seul :**6.990 F.****+ moniteur couleur : 8.690 F.**

REPRISE POSSIBLE DE VOTRE AMIGA 500 OU DE VOTRE ATARI STE POUR L'ACHAT D'UN C.D.T.V.



| | | | |
|--|--|--|--|
| Game Gear + 1 jeu au choix : NC Super Monaco G P + Pengo : 420 F. | LYNX + 3 jeux au choix : N.C. | NEO GEO + 1 jeu + cordon HiFi 2.990 F. | SUPER FAMICOM + 1 manette + 1 jeu au choix : 2.990 F. |
|--|--|--|--|

JEUX GAMEBOY
DISPONIBLES DANS LES
MAGASINS DE
NANTES
BORDEAUX
ET PAR
CORRESPONDANCE



**PAR CORRESPONDANCE
OU EN MAGASIN ...**

POUR TOUTE REPRISE DE
CARTOUCHES MEGADRIVE/LYNX/
FAMICOM/GAME GEAR,
DEMANDEZ LE CATALOGUE
REPRISE DANS VOTRE MAGASIN
OU PAR CORRESPONDANCE.

MEGADRIVE + Insector X + Granada + S Monaco GP :**1.690 F.****MEGADRIVE + Strider + Darwin 4081 + 1 PRO2 :****1.490 F.****MEGADRIVE + 1 PRO2 + 1 nouveauté :**

N.C.

590 F. 2 cartouches **990 F.** 4 cartouches

le pack de cartouches au choix parmi ces titres :

ESWAT - DJ BOY - MICKEY MOUSE - STRIDER - SHADOW
DANCER - ATOMIC ROBOT KID - TETRIS - LEYNOS - DARWIN
4081 - DANGEROUS SEED - XDR - SWORD OF SODAN -
ARROW FLASH - GHOSTBUSTER - HELLFIRE - GRANADA X -
INSECTOR X - KLAX - HURRICAN - WHIP RUSH - ZOOM -
ALTERED BEAST - JUNCTION - S MONACO GP - MAGICAL
BOY - WONDERBOY III

 AMIGA ATARI ST/STE MEGADRIVE GAMEBOY LYNX

Frais d'envoi : 1 à 3 logiciels = 25F / 4 à 9 = 50F / 10 = 60F / Consoles & Machines = 150F / Catalogue jeu = 2 timbres à 2,30 F

NOM : Prénom :

Adresse :

Code Postal : VILLE :

| Désignation | Qté | Prix Unit. | Total |
|---|-----|------------|--------------|
| | | | |
| <input type="checkbox"/> CHEQUE <input type="checkbox"/> MANDAT CARTE | | | Sloy TOTAL : |

**MICRO VIDEO
BORDEAUX**

et **CORRESPONDANCE**

3, Cours Alsace et Lorraine
33000 **BORDEAUX**

☎ 56.44.47.70

☎ 56.79.34.89

Bon de commande
à retourner à l'adresse ci-dessus.

OUVERTURE MICRO VIDEO PAU PROMO



LAKERS VS. CELTICS

AND THE NBA PLAYOFFS

A lors que la plupart d'entre nous attendent avec une certaine angoisse et appréhension la première simulation de tennis sur Megadrive (mais que l'on

ne voit toujours pas venir), Lakers Vs Celtic tombe comme un cheveu sur la soupe. Eh oui, on savait qu'il allait arriver, mais quand? Là était toute la question (was or not was? That was the question). Enfin c'est fini, on ne s'inquiétera plus puisque cette simulation de Basket-Ball Pro Américain est désormais disponible un peu partout.

Si vous suivez les retransmissions de Basket Pro U.S de Canal Plus, magistralement commentées par George Edhy, les Lakers de Los Angeles et les Celtics de Boston ainsi que toutes les autres grandes équipes de la NBA (National Basketball Association) ne doivent pas vous être étrangères. Et c'est tant mieux, car dans Lakers Vs Celtics vous devez, si vous voulez réellement bien vous comporter dès le départ, connaître les aptitudes, le caractère et la force de cha-

acun des joueurs composant les huit équipes présentes dans cette superbe simulation, le réalisme est en effet poussé ici à l'extrême. Toutefois, si celles-ci ne vous sont pas familières ce qui semblerait finalement normal, vous pourrez les connaître sur le bout des doigts en examinant le tableau récapitulatif des statistiques de chacun des joueurs les composant. Non content d'être seulement visuel et instructif, ce tableau vous permettra également à la fin de chaque quart-temps de modifier l'équipe en fonction de la force ou de la faiblesse de chacun des joueurs. Toutefois cette possibilité n'est indispensable que lorsque l'option "simulation" présente dès le menu de départ a été activée, en jeu normal ou "arcade", les joueurs ne se fatiguent pas et ne sont pas influencés par l'environnement. En mode simulation donc, vous êtes vraiment face à tout ce qui peut se dérouler dans un vrai match, fatigue, blessure, manque d'adresse au tir dû à un stress profond, etc. Outre cette option, le menu de départ vous permet également de choisir le type de jeu auquel vous voulez prendre part: la Pre-Season (quand vous n'êtes encore pas très chaud et que vos coups sont encore un peu aléatoires), Regular Season (pour les matchs de qualification pour la finale de la NBA) ou Show Time (match d'exhibition), le nombre de joueurs à participer au jeu - un ou deux -

ainsi que le choix d'entendre durant toute la partie les superbes musiques programmées par Rob Hubbard (un ancien de la micro, qui dans les consoles a apparemment trouvé ce qu'il recherchait). Voilà en gros pour les options de Lakers Vs

Celtics.

Passons maintenant à autre chose et plus particulièrement au jeu proprement dit. Alors que le terrain est représenté de profil et scrolle de droite à gauche, les joueurs, eux, peuvent se déplacer dans toutes les

directions et ne sont pas comme pour Super Volley-Ball par exemple fixés dans un seul plan. Déjà utilisé par Pat Riley Basket-Ball, ce système de représentation est à mon sens le meilleur pour la simulation qui nous intéresse ici, car il permet

une parfaite vision du terrain et une bonne appréciation de la distance entre le joueur et la balle. Bien que sur le terrain, l'animation des joueurs ne soit pas terrible, les mouvements sont même franchement saccadés, on aime tout de même les regarder évoluer, les voir

commettre des passages en force, des fautes de défense ou de retour en zone, on aime les voir s'essayer au lancer-franc, les voir se tordre et se détordre au moment des



EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME : 17
ANIMATION : 13
REALISME : 19
SON : 18

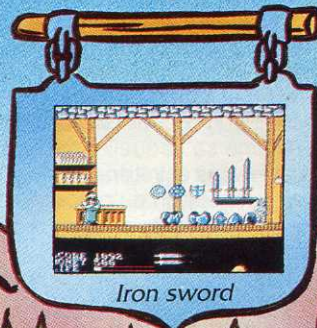
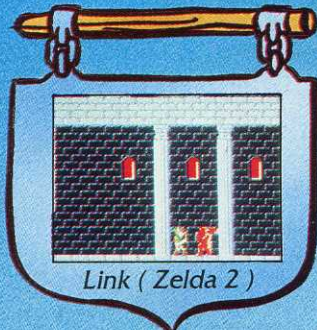
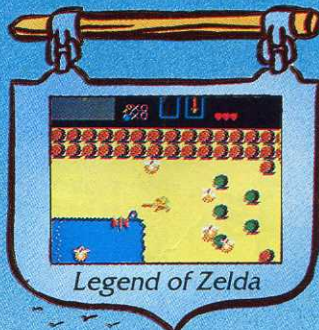
smashes. A ce propos l'un des principaux attraits de cette simulation est certainement, mis à part le réalisme, la diversité dans les différentes manières de marquer un panier; derrière la ligne des trois points, dans la raquette, dans des positions tellement abracadabrantes que l'on se demande parfois si la balle va atteindre son but.

Bien que Lakers Vs Celtics comporte quelques défauts comme la légèreté de l'animation ou une certaine confusion lorsque trop de joueurs sont groupés autour de la balle, cette simulation vaut vraiment le coup, car tout seul ou à deux on s'éclate à donf. Enfin un jeu digne de ce nom chez Electronic Arts et c'est pas trop tôt!

J'm DESTROY



SUIVEZ MOI DANS LES GRANDES QUÊTES DE NINTENDO !



Les Grandes
Quêtes sont
sur

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™



Console et accessoires
pour 80 jeux passionnants

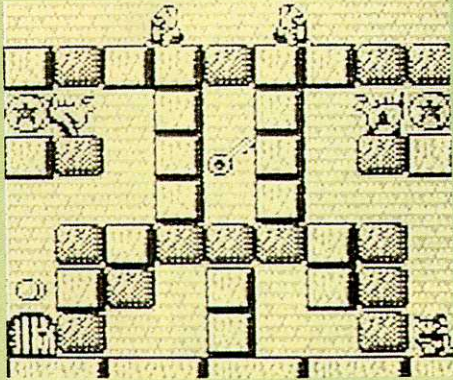
Club
Nintendo

SOS : (1) 34 64 77 55
3615 NINTENDO

SOLOMON'S CLUB

EDITEUR : TECMO
GRAPHISME : 17
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 19
SON : 15

★
GAME BOY
90%



Si vous êtes un fidèle de Nintendo, vous avez sans doute remarqué un petit air de famille entre Solomon's Key (sur NES) et Solomon's Club, celui-là même dont je vous cause actuellement. Eh oui, si ces deux titres semblent a priori très similaires, les thèmes le sont également. L'un pourrait bien être la suite de l'autre et même sa séquelle, mais sans que celui dont je vous entretiens à présent soit entaché par la réputation du précédent. Bon, comme

je vois que vous avez compris, nous pouvons poursuivre... Ici, vous incarnez une sorte de lutin mi-magicien mi-grenouille (parce qu'il saute partout) vêtu d'une cape tout droit sortie des meilleurs moments de Dracula, qui pour sortir de la mouise dans laquelle il se trouve doit absolument récupérer la clé permettant l'ouverture de la porte et ainsi passer au niveau supérieur.

Mais plaçons ici un holà car les choses, mes bons amis, ne vont pas en rester là. Car avant de récupérer la clé, notre petit gnome doit non seulement éviter les salamandres, les lions et les divers fantômes qui se trimbalent à ses trousses, mais également retrouver son chemin en construisant ou en détruisant les pierres qui l'encombrent grâce à sa baguette magique. Parfois même lorsque cette dernière est inopérante et que les briques ne veulent pas exploser, Dana, puisque tel est le nom de cette charmante personne, pourra les casser en leur refilant deux bons coups de tête. Pour faciliter la tâche de notre héros, quelques bonus dispersés au gré des cinquante niveaux de ce jeu pourront lui venir en aide en apportant points de vie, argent et autres gadgets fort utiles.

Une fois un niveau franchi, un code vous sera donné vous permettant de ne pas tout recommencer depuis le début. Alliant à la perfection réflexion et action, Solomon's Club est un jeu parfaitement bien réalisé qui vous garantira de longues heures de jeu devant l'écran de votre Game Boy. Et n'est-ce pas là l'essentiel ?

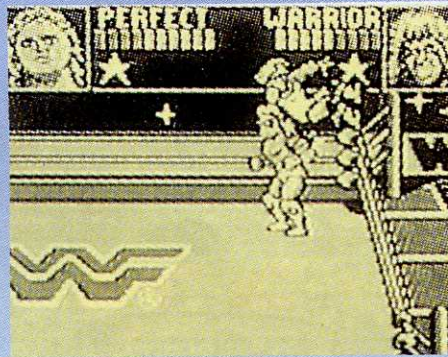
J' m DESTROY



WWF SUPER STARS

Dans le monde du catch, la WWF est l'organisation la plus importante où combattent les plus débiles mais aussi les plus dangereux des athlètes de tous poils. Certes un peu primaire, le catch aux Etats-Unis par exemple est une véritable passion et bon nombre de spectateurs se pressent en masse dans les tribunes. Certainement plus sport-spectacle que sport-passion (vive le sport sur Antenne 2, pour reprendre l'expression préférée du bouffon de la chaîne), le catch a tout de même le mérite de proposer au participant un grand nombre de coups. Et c'est cette particularité majeure que l'on retrouve dans cette simulation de catch de Ljn.

En général, les jeux de ce type sont assez ennuyeux, surtout sur Game boy où la taille des sprites n'est pas vraiment impressionnante. Et pourtant... Et pourtant dès le départ on se sent attiré par cette réalisation. C'est vrai qu'elle commence fort et par une excellente page de présentation, et par la suite les choses continuent bon train. Avant de commencer les hostilités, il faudra choisir entre l'un des cinq catcheurs présentés. Le choix est



difficile: va-t-on prendre le plus grand, le plus baraqué, celui qui a déjà la gueule la plus ratiboisée? Après quelques hésitations bien compréhensibles devant la bouille de certains, le jeu peut enfin commencer.

Le ring est vu de face, les catcheurs se présentant de profil, ça démarre sur les chapeaux de roues; double Nelson, balade de droite à gauche du ring, projection hors du ring - où le combat peut se poursuivre pendant un court instant - coups de poings au visage, atemis, coups de genoux, ça vole,

ça gicle, ça tape et ça frappe de partout. Ahhh, l'odeur du sang commence à envahir mes narines, ouiiii, c'est bon. Il faut bien avouer que si vous aimez la baston et les coups en douce, WWF Super Stars est un jeu qui vous plaira, qui vous comblera même. D'autant que l'action est parfaitement bien menée, les différentes prises sont nettes et sans bavures, les animations des protagonistes fluides et efficaces, mêmes les bandes sonores fleurent bon le St Albret, euhhh, pardon je m'égare, fleurent bon le jeu bien réalisé.

A mon sens, le seul problème que peut soulever ce jeu réside dans le fait même qu'il s'agisse d'une simulation de catch. Une heure de jeu, deux ou trois à la rigueur, O.K, mais après une ou deux semaines, basta, on en a marre et on passe à autre chose. Mais attention si vous aimez ce genre de jeu sur cette machine ne vous privez pas, WWF Super Stars est lumineux.

J' m DESTROY



★
GAME BOY
76%

EDITEUR : LJN
GRAPHISME : 17
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 17

HAZARDOUS AREA

Horaires 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 | 345 F |
| BATMAN | 345 F | SOBOKAN | 395 F |
| BATTLE SQUADRON | 375 F | SPACE HARRIER 2 | 295 F |
| BURNING FORCE | 375 F | STRIDER | 395 F |
| BUSTER DOUGLAS | 295 F | SUPER HYDLIDE | 495 F |
| COLUMNS | 245 F | SUPER THUNDERBLADE | 295 F |
| CRACKDOWN | 395 F | SUPER MONACO | 375 F |
| CURSE | 295 F | SUPER VOLLEY BALL | 375 F |
| CYBERBALL | 345 F | SWORD VERMILLON | 595 F |
| DANGEROUS SEED | 395 F | TATUJIN | 295 F |
| DARWIN 4081 | 295 F | THUNDER FORCE 2 | 295 F |
| DICK TRACY | 375 F | THUNDER FORCE 3 | 299 F |
| DJ BOY | 345 F | TRAMPOLINE TERROR | 365 F |
| DYNAMITE DUKE | 295 F | VOLVIEF | 345 F |
| ELEMENTAL MASTER | 395 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 | BURAI FIGHTER | 345 F |
| FIRE SHARK | 375 F | CRIME TRAVELLER | 395 F |
| FORGOTTEN WORLD | 395 F | DANDO | 395 F |
| GAIARES | 345 F | DARIUS 2 | 370 F |
| GAIN GROUND | 395 F | DEATH BY STEEL | 395 F |
| GHOSTBUSTERS | 345 F | DEVIL HUNTER | 395 F |
| GHOULS & GHOSTS | 395 F | LAKERS VS CELTIC | 349 F |
| GOLDEN AXE | 295 F | MAPPY LAND | 395 F |
| GRANADA | 395 F | MIDNIGHT RESISTANCE | 349 F |
| GYNOUG | 299 F | SONIC THE HEDGEHOG | 450 F |
| HARD DRIVIN' | 395 F | SUPER AIR WOLF | 450 F |
| HEAVY UNIT | 299 F | TARGET EARTH | 395 F |
| HELLFIRE | 395 F | VALIS III | 450 F |
| INSECTOR X | 395 F | VERITEX | 395 F |
| J. MAIDEN FOOTBALL | 395 F | WRESTLE BALL | 395 F |
| JO MONTANA FOOTBALL | 375 F | WRESLE WAR | 375 F |
| KA GE KI | 395 F | ALIEN STORM | N.C |
| KLAX | 395 F | ALISIA DRAGON | N.C |
| LAST BATTLE | 345 F | MASTER OF WEAPON | N.C |
| LAZORDA BASEBALL | 450 F | PIT FIGHTER | N.C |
| LEYNOS | 375 F | RAIDEN | N.C |
| MAGICAL BOY | 365 F | SPIDERMAN | N.C |
| MICKEY | 345 F | STREET OF RAJ | N.C |
| MOONWALKER | 345 F | STREET SMART | N.C |
| MYSTIC DEFENDER | 395 F | 688 SUB ATTACK | N.C |

Les jeux de l'été

| | |
|-------------------|-------|
| GYNOUG | 299 F |
| HEAVY UNIT | 299 F |
| THUNDER FORCE III | 249 F |
| M.RESISTANCE | 349 F |
| CELTICS VS LAKERS | 349 F |

OFFRE VALABLE
JUSQU'AU 31 AOUT

NEO-GEO

| | |
|------------------|---------|
| JOYSTICK | 395 F |
| BASEBALL STAR | 1 290 F |
| BOWLING | 1 490 F |
| CYBER LIPP | 1 290 F |
| JOY JOY KID | 1 490 F |
| MAGICIAN LORD | 1 490 F |
| NAM 75 | 1 490 F |
| NINJA COMBAT | 1 490 F |
| RIDING HERO | 1 490 F |
| SUPER SPY | 1 490 F |
| 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 | 560 F |
| BIG RUN | 490 F |
| BONBUZAL | 490 F |
| DARIUS TWINS | 560 F |
| DISTANT AUGUSTA | 690 F |
| FINAL FIGHT | 560 F |
| F ZERO | 490 F |
| GRADIUS III | 490 F |
| MARIO WORLD | 560 F |
| PILOT WINGS | 560 F |
| POPULOUS | 560 F |
| SIM CITY | 560 F |
| ARTHUR QUEST | N.C |
| DRAGON FLY | N.C |
| FIGHT CLUB | N.C |
| GADULIN | N.C |
| HERO BATTLE 2 | N.C |
| JELLY BEAN | N.C |
| LASER | N.C |
| MIDNIGHT RESISTANCE | N.C |
| PAPERBOY | N.C |
| PREHISTORIC ISLE | N.C |
| R TYPE 2 | N.C |
| S.PROF.BASEBALL | N.C |
| VIOLENCE FIGHT | N.C |
| YS BOOK III | N.C |
| ZELDA III | N.C |

Fermetures
Le Lundi durant les mois de
Juillet et d'Aout
Congé annuel du 6 au 26 Aout

MEGADRIVE
+ 2 JEUX
1 290 F

MEGADRIVE
+ 4 JEUX
1 690 F

NEO-GEO
+ CYBER LIP
3 490 F

P.C G.T
+ 1 JEU
2 490 F

GAME GEAR
+ 1 JEU
1 490 F

LYNX
+ HOUSSE CEINTURE
+ 1 JEU
990 F

SUPER FAMICOM
+ 1 JEU
2 990 F

EXCLUSIF
SUPERFAMICOM
LES COULEURS NTSC SUR
VOTRE TV PAL / SECAM
CORRECTEUR DE COULEUR
399 F

BRANCHEZ VOTRE
CONSOLE SUR TOUS LES
MONITEURS AMSTRAD
ADAPTATEUR 249 F

CABLE PERITEL
MEGADRIVE 150 F
ALIMENTE 12 V 199 F

ECHANGES
CHANGER DE JEU
MEGADRIVE
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 | 29 F |
| APB | |
| BLOCK OUT | |
| CHEKERED FLAG | |
| NFL 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

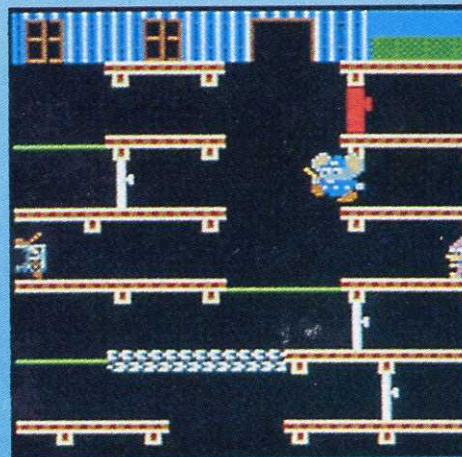
MAPPY

★
GAME GEAR
60%

En général lorsqu'on entend parler de Namcot, on a toujours un petit pincement au cœur devant leurs réalisations, tant celles-ci ont fait parler d'elles au cours de la gigantesque épopée des jeux vidéo.

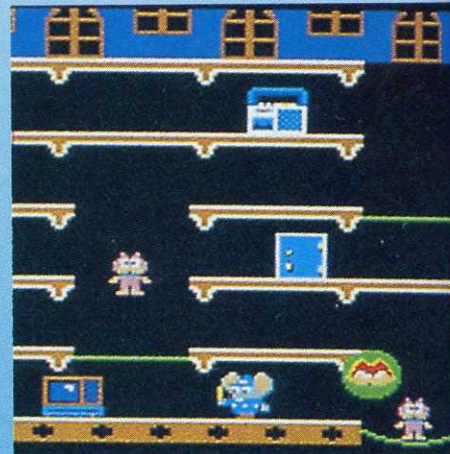
Cette fois-ci Namcot nous a concocté un petit jeu de plates-formes dans lequel vous dirigez une petite souris policière, qui doit pour assurer son contrat et sauver ses concitoyens poursuivre les criminels chouraveurs de tableaux, d'œuvres d'art et de coffres-forts à travers une cinquantaine de niveaux. Pour arrêter et éliminer les nombreux malfaiteurs qui se trouvent sur votre chemin vous n'avez pas quarante mille solutions, il faut non seulement que vous attrapiez les objets disséminés un peu partout mais également ouvrir les portes situées sur chaque plate-forme pour libérer un champ de force permettant de foudroyer sur place n'importe quel crétin qui se trouvera sur son passage. La principale difficulté de Mappy réside dans le fait que pour monter de plate-forme en plate-forme, il n'y a aucune échelle, aucun escalier, seuls des trampolines bondissants disposés à certains endroits stratégiques vous assurent une montée pénible et fastidieuse (un peu à la manière de Tasmania Story sur Gameboy, si voyez de quoi je veux parler). Lorsqu'on sait de quoi la Gamegear est ca-

pable en matière de jeu de plate-forme ou de Beat'Em Up - Mickey Mouse et Shinobi en sont les deux meilleurs exemples - on est très franchement rapidement déçu par la qualité de la réalisation de Mappy, qui sur tous les plans nous fait plutôt penser à un jeu d'arcade des années 80. Les décors sont nuls, toute l'action se déroulant sur un fond noir, les différentes bandes sonores, qui si elles sont gaies, entraînant et dynamiques sont également d'une sonorité agaçante et à la longue deviennent presque insupportables, seules la vitesse



et l'animation restent dans une bonne tradition. Mais tout de même tout cela est bien regrettable et coupe un peu l'enthousiasme que l'on avait pu avoir le mois dernier sur cette machine.

J'm DESTROY



EDITEUR : NAMCOT

GRAPHISME: 08

ANIMATION : 13

MANIABILITE : 14

SON : 10

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

BA PRO BASEBALL

Après Super Monaco GP et Super Golf, Pro Baseball est la troisième simulation de sport pour la console portable de Sega. Comme toutes simulations de sport qui se respectent sur console, Pro Baseball permet au joueur non entraîné à gros et longs efforts soutenus d'assouvir sa passion et son rêve de devenir un jour un champion potentiel. Même si le Baseball n'est pas à proprement parler le jeu le plus pratiqué en France, les règles, vu le nombre de jeux développés sur ce sport particulièrement important, devraient même au fil du temps vous être main-

tenant aussi familières que celles du football ou du tennis. Bon, d'accord, peut-être pas vraiment tout à fait, mais faisons comme.

Sans être d'une réalisation phénoménale, Pro Baseball est pourtant un jeu très agréable à zyeuter, les graphismes sont bons, et l'animation des joueurs de fond bien qu'un peu petits, tout à fait valable. Bien que toutes les instructions et que tous les textes soient encore en japonais, on savoure avec une certaine satisfaction les différentes techniques de jeu que l'on peut utiliser dans cette simulation. Contrairement à la plupart des Baseballs sur consoles, ici les Homeruns (le fait d'envoyer la balle hors des limites du terrain) et autres figures de styles sont assez facilement réalisables, ce qui a pour principal intérêt d'encourager le joueur à enchaîner partie sur partie. Outre le fait que Pro Baseball puisse se jouer à deux simultanément en connectant deux Gamegear entre elles, ce que je vous incite à faire instamment, cette simulation vous permettra également d'évoluer dans différents types de championnat et dans deux différents stades. D'une bonne réalisation globale, mais je me répète, Pro Baseball est un jeu qu'il faut avoir si vous êtes fou de ce jeu vedette au Japon et aux Etats-Unis et

sur vous avez la chance d'être l'heureux possesseur d'une Gamegear, ce dont je ne doute pas, car je ne doute de rien.

J'm DESTROY



EDITEUR : NAMCOT

GRAPHISME: 15

ANIMATION : 16

REALISME : 18

SON : 16

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

★
GAME GEAR
76%

**PC Engine
CORE
GRAFX
PUISSANCE 5**

**CORE
GRAFX
PUISSANCE 5**

1290 Frs*

**1 CORE + 1 JEU
+ 2 MANETTES +
1 ADAPTATEUR 5 JOUEURS**

PC ENGINE GT ET SUPER GRAFX:
100% COMPATIBLES AVEC LES
JEUX DE LA CORE GRAFX



**PC ENGINE GT
+ 1 JEU
2490 Frs***



**SUPER GRAFX + 1 JEU
1490 Frs***



**CD ROM
2990 Frs***

**CD ROM + CORE PUISSANCE 5
3990 Frs***

**CORE GRAFX + 1 JEU
999 Frs***

SODIPENG

-BP 2- 56200 LA GACILLY

Revendeurs:

Tél: (16)99.08.89.41 Fax: (16)99.08.82.67

HOT LINE

(16)99.08.95.72

Pour connaître toute

l'actualité PC Engine



SODIPENG

*Prix publics généralement constatés



BONANZA BROS

Rob et Mobo sont les deux cambrioleurs les plus rigolos de la planète et comme en plus ils ne sont pas franchement très débrouillards, votre mission consistera à les aider dans leurs méfaits. Triste vérité que celle là. Enfin, pour une fois vous n'êtes plus le gentil héros de bandes dessinées, le gladiateur des temps modernes libérateur de mondes en périls, pour une fois vous êtes "bad" et les actions répréhensibles par la loi ne vous dérangent en aucune façon. Pour vous, buter des policiers au service du pays, griller des vigiles engagés pour protéger ce qui deviendra votre futur butin, tout ça ce n'est qu'une grosse rigolade. Enfin, vous sortez des sentiers battus par des milliards de Shoot'Em Ups pour devenir le mauvais, celui que le monde hait et que la terre entière voudrait voir sous les barreaux. Rien que pour ça Bonanza Bros mériterait d'être au moins visionné par tous. Mais allez, je sais bien que ce n'est pas possible il faudra alors me croire sur parole, si vous voulez vous procurer ce titre de Sega.

Complètement originale dans sa conception, cette production reprend en fait plus ou moins le thème de Spy Vs Spy connu par les possesseurs de NES et d'ordinateurs ludiques (qui se demandent encore pourquoi ils n'ont pas encore acheté une console). Dans la peau de l'ennemi public numéro Un, il faudra cambrioler une dizaine de maisons comme des banques, des casinos, des bijouteries, des laboratoires médicaux où sont entreposés les toutes dernières trouvailles en matière de génie génétique ou encore des musées dans lesquels sont disposés des Rubens, Van Dick ou autres Brueghel (laissez tomber, j'suis dans ma période flamande!).

Une fois à l'intérieur de l'édifice, il faudra bien évidemment faire gaffe aux gardiens qui s'y trouvent, enfoncer les portes fermées à clés, monter par les escaliers, sauter par dessus les différents objets qui traînent et qui pourraient vous faire trébucher, avant de s'emparer du moindre petit bijou ou de la moindre petite pièce de monnaie. Parfois, lorsqu'il est impossible de faire autrement il faudra prendre des initiatives et tirer sur les défenseurs de la loi qui se trouvent sur votre passage. D'autre fois, la méthode la plus efficace

est de les plaquer contre les murs, lorsqu'ils sont planqués prêts à jaillir derrière une porte. Outre le fait que pour la première fois sur Megadrive, vous êtes le méchant, la principale originalité de Bonanza Bros provient de la possibilité de pouvoir y jouer à deux en même temps, chacun se dirigeant à son rythme dans son propre écran.

Cette possibilité de jeu permet à Bonanza Bros d'atteindre de nouveaux sommets (si sommets il y a!) et à tirer dans les pattes d'un copain pour lui subtiliser ce qu'il vient tout juste de voler, ce qui est un plaisir non négligeable surtout quand tu lui gueules au vi-

sage : "hey crapaud, tu viens de te faire griller!".

Entièrement réalisé suivant un scrolling multidirectionnel, Bonanza Bros est doté de graphismes assez spéciaux, mais très rigolos. Tenez par exemple, lorsqu'on éclate un gardien contre un mur en enfonçant une porte, celui-ci s'écrase lamentablement les bras en croix. Agrémenté par plus de quarante sons et musiques entièrement digitalisés, Bonanza Bros est un jeu sympathique avec lequel on se fendra la pêche, surtout si on y joue à deux.

J'm DESTROY



EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 14
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 16
SON : 15
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN
MEGADRIVE JAPONAISE

DR MARIO



Mario c'est le plus grand, le plus beau, c'est le meilleur et voilà même qu'il est devenu docteur. N'allez pas croire qu'il se contente de jouer au docteur comme vous avec votre petite cousine, Mario est bien trop sérieux pour ça. Pourtant sa petite cousine est dans le coup, puisqu'elle a raté une expérience et que maintenant des virus se propagent rapidement. Heureusement, notre bon docteur a tout de suite créé des vitamines pour enrayer l'épidémie et c'est là que vous intervenez. Vous devez éliminer tous les virus au plus vite. Des virus de couleurs différentes sont enfermés dans une bouteille et il faut placer trois vitamines sur un virus pour le faire disparaître, mais il faut que celles-ci soient de la même couleur que le virus. Une fois que vous avez détruit tous les virus contenus dans une bouteille vous passez au niveau suivant et chaque fois les microbes sont encore plus nombreux et les vitamines tombent de plus en plus vite.

Le jeu devient vite stressant et il faut penser vite et agir tout aussi rapidement. Il est possible de jouer à deux, ce qui est encore plus éclatant. Il vous suffit alors de faire disparaître plusieurs colonnes d'un seul coup, pour que des pièces tombent dans la bouteille de votre adversaire, ce qui lui posera de sérieux problèmes. Dr Mario est un jeu génial et les parties s'enchaînent sans que l'on puisse s'arrêter. Un must.

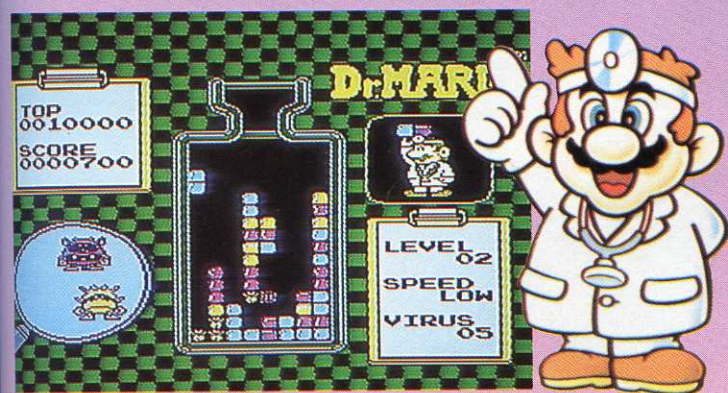
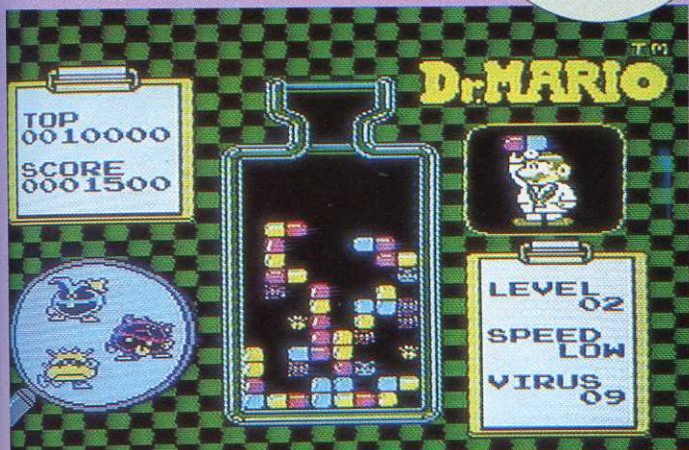


NINTENDO
97%

Alain Huyghues-Lacour



EDITEUR : NINTENDO
GRAPHISME : 15
ANIMATION : NON SIGNIFICATIVE
SON : 15
MANIABILITE : 18



**Collectionnez les PIN'S "Mario" !
1 PIN'S 25 F ou GRATUIT pour
l'achat de 2 cartouches !!!**



MICROMANIA FORUM DES HALLES

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

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

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

**Ouvert
7 jours/7**

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

NOUVEAU

MICROMANIA LA DEFENSE

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

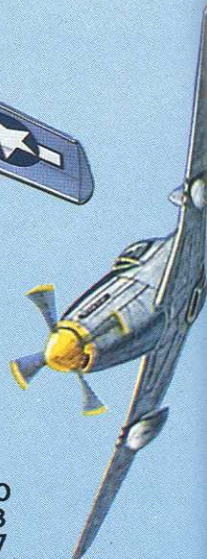
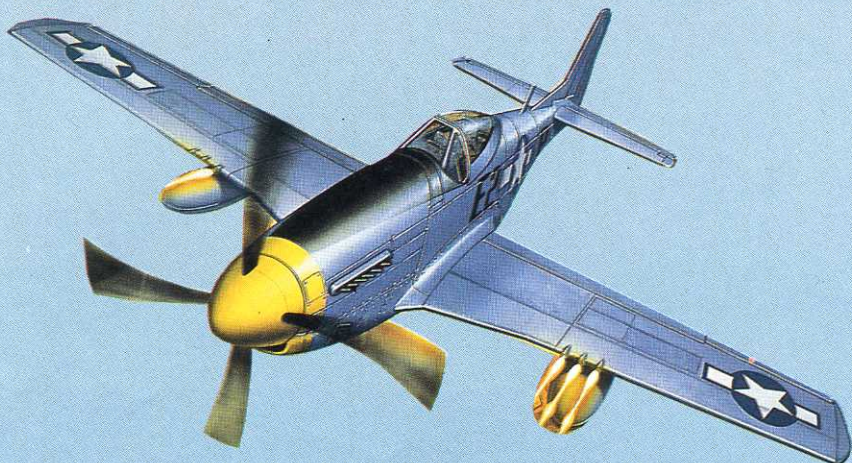
NOUVEAU

FIRE MUSTANG

Là, il n'y a pas le moindre doute, la moindre petite esquisse d'hésitation. Fire Mustang est bel et bien l'adaptation sur console Megadrive de P-47, le succès d'arcade déjà converti sur PC Engine.

Si Fire Mustang est le nom de ce jeu, c'est également le nom de l'un des plus sophistiqués des avions de combats de la seconde guerre mondiale. Destiné principalement aux raids de courte durée, il était, grâce à sa formidable puissance de feu, l'avion le plus redouté par l'ennemi. Ce petit historique terminé, revenons donc à nos moutons, qui eux n'avaient pas grand chose à voir dans cette affaire, mais qui en subissaient les conséquences, lorsqu'à grands coups de bombes le Fire Mustang dévastait des régions entières. Pauvres moutons! A bord de votre superbe engin ailé, vous n'avez qu'un seul et unique but, détruire toutes les installations ennemies sur le territoire allié (ici l'action se déroule en Europe). Au programme des bases de missiles, des convois armés jusqu'aux gencives, des hélicoptères de combat qui lorsque vous les touchez vous permettent de récupérer certaines options renforçant plus ou moins votre puissance de tir. A propos de tirs, dans Fire Mustang vous avez deux sortes de tirs : des trappes situées sous les ailes vous permettent lâcher des bombes qui sont principalement destinées au cibles terrestres et des mitrailleuses situées à l'avant de l'appareil qui elles vous assurent une grande efficacité pour allumer les avions qui vous arrivent en pleine gueule.

A la fin de chacun des sept niveaux, une véritable forteresse volante fera tout ce qui est en son pouvoir pour vous empêcher d'atteindre votre objectif et de continuer la mission qu'on vous a fixée. Mais, ça vous en avez carrément rien à cirer, puisque d'après vos supérieurs vous êtes l'homme de la situation et que rien ne peut vous arrêter. Alors que toute l'action de Fire Mustang se déroule suivant un scrolling vertical sur un nombre pratiquement incalculable de plans, tout au long



du jeu vous traversez toujours le même type de paysage, et beau ou laid à la longue, on se sent tout de même un petit peu frustré par cette situation regrettable. Bref, si les divers paysages que l'on survole dans Fire Mustang ne sont pas très variés, il en va de même pour les ennemis, et les avions succèdent aux chars qui eux-mêmes succèdent aux avions qui eux-mêmes succèdent aux... c'est plutôt du genre assez limité. Enfin tant qu'il y de l'action, hein finalement on s'en fout et on en demande pas beaucoup plus. Alors que dans les salles d'arcade ce jeu pouvait se jouer à deux simultanément, sur Megadrive ce n'est pas le cas et c'est bien dommage cette option aurait apporté un petit plus (le supplément de fromage dans une pizza au fromage pour revenir à une réalité plus matérialiste), qui manque à ce jeu pour vraiment se frayer un chemin dans la masse des jeux du style sur la console seize bits de Sega. D'une réalisation pourtant tout à fait acceptable, Fire Mustang est un jeu de tir moyen qui n'apporte rien ni à la Megadrive, ni aux joueurs qui pourraient être tentés.

J'm DESTROY



EDITEUR : TAITO
GRAPHISME : 13
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 18
SON : 16
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN
MEGADRIVE JAPONAISE





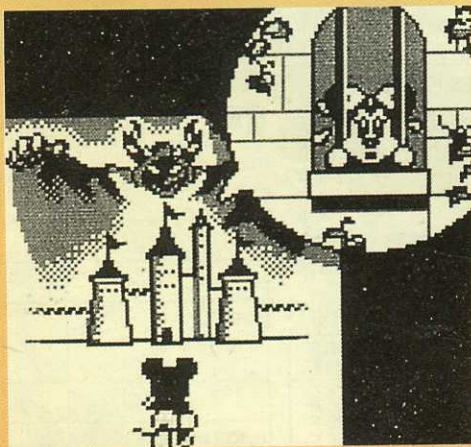
MICKY MOUSE

II

On connaît le succès qu'a remporté Mickey Mouse Castle Of Illusion sur Megadrive, Master System et Gamegear et dans le milieu on se disait que réaliser un titre pareil sur Gameboy ne serait pas une entreprise facile. J'ai également l'impression que les programmeurs de Mickey Mouse II ont dû penser la même chose, parce que sur Gameboy Mickey Mouse n'a absolument rien à voir avec les versions précédemment citées.

Bien qu'ici vous soyez également dans la peau de la petite souris, fétiche de Walt Disney, l'action, elle, ne se déroule absolument pas de la même façon. Enfermé dans un dédale de labyrinthes, vous devrez partir à la recherche de clefs ouvrant chacune des portes qui tombera sous votre nez (truffe?). Parfois évidentes à trouver, ces clefs sont souvent dans des endroits assez difficiles d'approche. La difficulté de cette approche est accentuée par le fait que des monstres de toutes sortes vous courent après. Pour s'en débarrasser, il faudra récupérer des options comme des marteaux ou des masses et les leur balancer en pleine tête, ainsi vous pourrez pendant quelques instants regagner la tranquillité qui était la vôtre. Mickey Mouse II est un jeu de plate-formes assez traditionnel et où les innovations ne sont pas légion, on retrouve pratiquement tous les pièges traditionnels des meilleurs jeux du genre. Alors certes, si au départ on est un peu contrarié de ne pas jouer au Mickey Mouse de la Gamegear par exemple, on se rend tout de même vite compte que cette version possède ses propres caractéristiques et son propre intérêt. D'une bonne réalisation générale, sans pour cela qu'elle n'éclate les cristaux liquides de votre écran, Mickey Mouse II est un jeu qui vaut bien un petit détour chez votre revendeur le plus proche ou le plus sympa ou celui que vous préférez ou celui qui vous offre des sucres pour tout achat...

J'm DESTROY

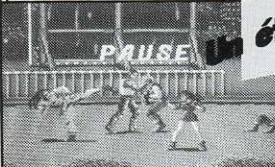


EDITEUR : KEMCO
 GRAPHISME: 15
 ANIMATION : 14
 MANIABILITE : 16
 SON : 15
 VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA



Shoot

MEGADRIVE



PROMO DU MOIS

1 adaptateur permettant d'utiliser les jeux japonais sur votre Megadrive + (au choix) Kageki, Super Air ou Zero wing pour 349 Frs

| | | |
|-------------------------|--------------|-----|
| Raiden trap | juillet | 399 |
| Street smart | juillet | 399 |
| Alien storm | deb. juillet | 399 |
| Legend of thunder storm | mi aout | 399 |
| Dinoland | | |
| Patrol one | | |
| Fire mustang | | |
| Kuga fin juillet | 419 f | 419 |
| Marvel land | juillet | 419 |
| Sanguis | juillet | 419 |
| Saint sword | deb. juillet | 419 |
| Santasia | juillet | 419 |
| Sonic the hedgehog | deb. juillet | 419 |
| Versile war | mi-aout | 419 |
| Zero wing | deb.sept | 419 |
| Megatracks | mi-aout | 419 |
| Wolf in battlestorm | deb.sept | 419 |
| Jewel master | mi-aout | 419 |
| Out run | mi-aout | 419 |
| Baseball'91 | mi-aout | 419 |
| Arcus odyssey | mi-juillet | 399 |
| Street of rage | mi-juillet | 399 |



SONIC

C'EST GENIAL !



C'est nouveau, c'est génial, c'est chez SHOOT AGAIN ! Pour tout achat d'une Megadrive avec Sonic à 1490 Frs

Nous vous offrons la 2ème manette GEANT

| | | | |
|----------------------|-------|------------------------|-----|
| Aéro blaster | 399 f | Magical boy | 399 |
| After burner II | 349 f | Mahjong cop | 299 |
| Air diver | 199 f | Mickey mouse | 369 |
| Aleste | 449 f | Midnight resistance | 399 |
| Alex kidd | 199 f | Monster lair | 369 |
| Altered beast | 199 f | Moonwalker | 369 |
| Arnold palmer golf | 399 f | Mystic defender | 369 |
| Arrow flash | 349 f | New zealand story | 399 |
| Assault suit leynos | 299 f | Osmatujin | 399 |
| Atomic robo kidd | 399 f | Pga tour golf | 449 |
| Axds | 299 f | Phantasy star II | 599 |
| Batman | 399 f | Phelios | 399 |
| Bonanza bros. | 349 f | Populus | 449 |
| Budokan | 449 f | Rambo III | 349 |
| Columns | 299 f | Rastan saga II | 349 |
| Crack down | 349 f | Revenge of shinobi | 399 |
| Curse | 199 f | Ring side angel | 399 |
| Cyber ball | 199 f | Same same same | 299 |
| Cynoug | 399 f | Shadow dancer | 399 |
| Dangerous seed | 349 f | Shikinjo | 399 |
| Darius II | 449 f | Shiten myooh | 349 |
| Darwin 4081 | 199 f | Sokoban | 299 |
| Devil hunter yoko | 399 f | Sonic the hedgehog | 429 |
| Dick tracy | 349 f | Space harrier II | 369 |
| Dj boy | 349 f | Star cruiser | 299 |
| Dynamite duke | 349 f | Super air wolf | 399 |
| Elemental master | 399 f | Super hang on | 369 |
| E-swat | 349 f | Super hybride | 449 |
| Fatman | 399 f | Super league baseball | 369 |
| Final blow | 399 f | Super monaco GP | 369 |
| Forgotten world | 349 f | Super real basket ball | 369 |
| Gain ground | 299 f | Super thunder blade | 369 |
| Gatares | 399 f | Super volley ball | 399 |
| Ghostbuster | 349 f | Sword of sodan | 449 |
| Ghoul's n ghosts | 399 f | Tatsujin (Truxton) | 369 |
| Golden axe | 349 f | Tetris | 399 |
| Granada X | 349 f | The strider | 369 |
| Hard driving | 399 f | Thunder force II | 369 |
| Heavy unit | 399 f | Thunder force III | 399 |
| Hell fire | 349 f | Tiger hell | 399 |
| Herzog swel | 299 f | Valls III | 419 |
| Hurricane | 299 f | Verytex | 399 |
| Insector X | 399 f | Volvief | 299 |
| James pond | 449 f | Wardner | 399 |
| Joe montana football | 399 f | Werstle ball | 399 |
| John madden football | 449 f | Wip rush | 349 |
| Junction | 299 f | World cup soccer | 369 |
| Kageki | 399 f | X.D.R. | 199 |
| Klax | 349 f | Zany golf | 449 |
| Last battle | 399 f | Zoom | 299 |

STAR CONTROL

Nous en sommes au 27ème siècle, il est environ 13h 45 mn et le temps est au beau fixe sur la galaxie. Si le temps est clément, la situation géo-politique, elle, est plutôt orageuse et les coups de tonnerre ne devraient plus trop tarder à se faire entendre (c'est vrai que le son ne se propage pas dans l'espace, mais on s'en bat l'aile puisque c'est une métaphore!).

Avec Star Control, on se croirait véritablement plongé dans un scénario de la guerre des étoiles (cher à notre notre Claude national, si vous avez pas pigé jetez donc un coup d'œil dans l'ours et vous comprendrez). Deux états galactiques se font face dans une lutte sanglante, l'un, la Hiérarchie, où règnent ordre et dictature pour la domination de l'univers et l'autre, la Ligue Stellaire Libre et Démocratique pour sa sauvegarde et pour l'Amour entre les Peuples. Vous êtes bien entendu le dernier maillon de la chaîne et en tant que tel vous devez aller casser de l'extra-terrestre dans une lutte acharnée où la pitié n'a de place que pour les faibles.

Alors que la Hiérarchie a commencé son attaque contre les peuples pacifiques de la galaxie en s'emparant de toutes leurs richesses, la Ligue, elle, ne reste pas là sans rien faire et décide de vous envoyer sur place pour mieux vous rendre compte de la situation. Très vite, celle-ci tourne au drame et le temps n'est plus à la réflexion, il faut agir le plus rapidement possible. Dans Star Control, chaque vaisseau a des caractéristiques propres, champs de force, tir proche très large, tir lointain très précis, rythme de tir plus ou moins rapide. Pour parvenir à faire



quelque chose de correct et de cohérent il faut s'adapter aux armes de l'adversaire, selon ses propres armes. En fait plus qu'un simple jeu de tir, Star Control est également une véritable petite simulation, dans laquelle vous devez petit à petit grignoter du terrain sur celui de vos adversaires, établir des colonies, des mines, des bases militaires, gui-

der votre vaisseau à travers les étoiles grâce à une carte géographique des étoiles tournant à l'écran en trois dimensions pour étendre peu à peu votre état.

Si la phase simulation est assez lancinante et devient même carrément barbant au bout de quelques heures de jeu, les scènes d'arcade elles non plus ne sont pas terribles.

Puisqu'en fait de jeu de tir, Star Control présente un Asteroids tout simple et tout bête. La première chose qui frappe lorsqu'on ouvre la boîte de Star Control et qu'on extirpe la cartouche de son emplacement, c'est le poids de cette dernière. L'explication de cette différence notable par rapport aux autres cartouches disponibles sur Megadrive provient du fait que Star Control est à l'heure actuelle le jeu qui dispose de la taille mémoire la plus importante, pas moins de 12 Mégas pour le jeu entier. Du fait de cette grande capacité mémoire, les graphismes mais surtout les sons et les musiques (tous entièrement digitalisés) sont à couper le souffle même des plus blasés d'entre vous. Malheureusement, ceux-ci ne sont présents que dans les scènes statiques et servent en général à présenter les planètes et les vaisseaux à affronter. Alors oui, si l'environnement de Star Control est assez fabuleux et c'est vrai, le jeu, lui, est plutôt du genre rasoir. On croit se trouver devant un superbe logiciel d'arcade/simulation et en fait, on est devant un tout petit jeu qui pète largement bien plus haut que ses octets (si vous permettez cette expression éhontée déjà utilisée par Gérard Sallaberry dans son excellent livre : Un Cadeau Idéal Pour Noël).

J'm DESTROY

EDITEUR : ACCOLADE
GRAPHISME : 17
ANIMATION : 11
MANIABILITE : 12
SON : 19

★
MEGADRIVE
75%



Lorsqu'on possède une Megadrive, ce qui est je suppose votre cas, il est difficile de ne pas se rendre compte de la disproportion qu'il existe entre les divers types de jeux disponibles sur cette bécane. C'est vrai qu'entre les Shoot'Em Ups et les jeux de tir, il n'y a pas vraiment un choix gigantesque. Heureusement les choses commencent à légèrement se modifier et cela grâce à la plus grande compétence et ingéniosité des programmeurs nippons. Avec Zero Wing plus question de tir à répétition ou de baston dans l'espace à grands coups de rayons laser. Cette fois, on est bien loin de tout cela et les extra-terrestres sont à des millions d'années-lumières grâce à cette production de Toaplan, qui comme chacun sait n'a jamais créé un jeu de tir de sa longue carrière de maison d'édition.

Rêves, balivernes, imagination, crétineries grotesques, malhonnêteté flagrante, mais dis moi mon brave t'as disjoncté là où quoi? Où tu n'as simplement pas regardé le jeu? Parce que si tu l'avais vu, t'aurais jamais osé écrire pareilles foutaises. Et tu le saurais que Zero Wings est un Shoot'Em Up à scrolling horizontal réalisé par la même équipe de programmation qu'Hellfire, qui reste à mon sens une des meilleures réalisations du genre sur la Megadrive. Pfff, ça devient grave ici, très grave même. Mais bon errare humanum est, comme disait l'ami Julius dans son excellent bouquin intitulé: "Ludicus, Dieu parmi les hommes" édité aux éditions Sipressus, mais il ne faudrait pas que cela se reproduise trop souvent sinon nous risquerions de sévir sérieusement. Enfin, cette mise au point faite on va enfin pouvoir vous en dévoiler un peu plus sur Zero Wing. En 2101, la liberté est un droit qui se paye cher et le Zero Wing est la dernière innovation en matière d'arme de destruction totale. Aux commandes de votre croiseur galactique, il faudra comme toujours tirer sur tout ce qui ose se présenter sous le feu de vos canons. Parfois avec des tirs simples, qui à mon avis doivent faire hurler de rire les ennemis tellement qu'ils sont ridicules devant la masse des adversaires qui se présentent à vous, vous bataillez la plupart



du temps avec des armes dignes de ce nom. Représentées sous la forme de bombes à têtes chercheuses qui se dirigent droit sur l'objectif à abattre (la plus radicale d'entre toutes) ou de rayons laser qui frappent droit devant. Un champ d'énergie utilisable par pression sur la bouton B, vous permettra de capturer un vaisseau ennemi et de le détruire en un rien de temps. Particulièrement utile pour éliminer certains monstres de fin, cette possibilité offerte par Zero Wings est la principale originalité du jeu. En tout, pour parvenir à la fin de jeu, vous devez lutter au cours de huit niveaux et venir à bout de plus d'une quarantaine de monstres aussi répugnants que bien dessinés. Au niveau de la réalisation, c'est bien évidemment du grand art et si l'on avait pas su que ce jeu était réalisé par la même équipe qu'Hellfire, on s'en serait plus que douté, tellement la similitude entre ces deux titres est flagrante. Si dans Zero Wing les options, sont nettement moins nombreuses, on y retrouve tout de même tous les ingrédients qui font les excellents Shoot'Em Up. Des graphismes superbes qui se découvrent grâce à de très bons scrollings multidirectionnels, des animations d'enfer qui sortent de l'ordinaire, de gigantesques enfants de salauds qui vous prennent la tête

pendant de longs moments avant d'en venir à bout et des musiques qui pourraient très bien figurer entre deux morceaux de Vangelis (en exagérant juste un poil). Redoutable dans l'action, surtout lorsqu'il faut slalomer entre les attaques ennemies et le décor, Zero Wing est un très bon Shoot'Em Up. Inférieur à Hellfire certes, mais d'une qualité largement supérieure à celle de la moyenne des jeux de ce type sur cette console.

J'm DESTROY



EDITEUR : TOAPLAN
GRAPHISME: 18
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 18
SON : 17
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN
MEGADRIVE JAPONAISE

Flicky

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, un Flicky n'est pas un petit flic, mais un oiseau. Alors, ce sympathique animal doit récupérer les moineaux enfermés dans chaque salle et les guider jusqu'à la sortie, en évitant les chats et les lézards qui tentent de l'attraper. Vous pouvez libérer un seul moineau à la fois, mais vous marquez plus de points lorsque vous en libérez plusieurs en même temps, ce qui est plus risqué. Vous pouvez vous débarrasser de vos agresseurs en leur balançant les objets qui se trouvent sur votre chemin, mais vous tirez automatiquement dès que vous sautez, alors il faut bien calculer votre coup. De temps à autre, vous passez à un tableau de bonus dans lequel il faut attraper au vol des moineaux à l'aide d'un panier.

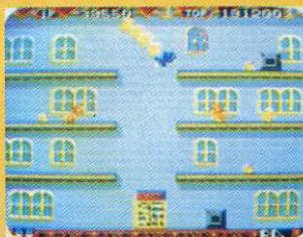
Flicky est un petit jeu de plateformes qui vous amusera le temps de quelques parties, mais dont vous vous lasserez très rapidement. De plus, les graphismes ne paient pas de mine et les couleurs ne valent pas mieux. On se demande ce qu'un programme pareil vient faire sur la Megadrive, mais il faut reconnaître que votre personnage répond très bien. Un tout petit jeu qui est visiblement destiné aux plus jeunes.

Flicky est un petit jeu de plateformes qui vous amusera le temps de quelques parties, mais dont vous vous lasserez très rapidement. De plus, les graphismes ne paient pas de mine et les couleurs ne valent pas mieux. On se demande ce qu'un programme pareil vient faire sur la Megadrive, mais il faut reconnaître que votre personnage répond très bien. Un tout petit jeu qui est visiblement destiné aux plus jeunes.

Alain HUYGHUES-LACOUR

MEGADRIVE
62%

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME: 10
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 18
SON : 12
TESTE SUR MEGADRIVE AMERICAINE



MEGA DRIVE

INCROYABLE !

ECHANGE CARTOUCHE GRATUIT*

*seul 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, AFTERBUNNER II, ALESTE, ALEX KIDD, BATMAN, COLUMNS, CYBER BALL, DEVIL HUNTER, DARIUS II, DICK TRACY, DYNAMITE DUKE, ELEMENTAL MASTER, FATMAN, FORGOTTEN WORLD, FINAL BLOW, FANTASY SOLDIER II, GHOST N GHOULS, GOLDEN AXE, GAIARES, GYNOUG, HARD DRIVIN, HEAVY UNIT, HELL FIRE, HURRICANE, INSECTOR X, JOE MONTANA, FOOTBALL, 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, RING SIDE ANGEL, SHADOW DANCER, SHINING DARKNESS, STRIDER, SUPER VOLLEY BALL, SUPER SHINOBI, SUPER AIR WOLF, SONIC, SUPER HANG ON, SUPER REAL BASKETBALL, TATSUJIN, TIGER HELI, NEW ZEALAND STORY, THUNDERFORCE III, VALIS III, VERITEX, VOLVIEF, 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 ordres de préférence (de 1 à 6)

ATTENTION OFFRE LIMITÉE AU MOIS DE JUIN

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:



FASTEST LAP



Depuis quelques temps, on a vraiment l'impression que les courses de voitures vues du dessus font fortune sur la portable Nintendo. Pas moins de cinq titres (F1-Boy, F1-Spirit, Roadster, etc...) utilisent ce type de représentation graphique. C'est à se poser des questions quant à la nature de la réflexion des diverses maisons d'édition. Mais là n'est pas notre propos aujourd'hui.

Fastest Lap vous entraînera dans les méandres du championnat du monde de Formule Un. En compétition grâce à l'un des quatre plus grands constructeurs à l'heure actuelle (Mac Leen, Tel Tel, London et Fenner) vous avez reçu l'autorisation de piloter la seconde voiture de l'écurie. Pour faire vos preuves et pour que l'on vous confie une place un peu plus honorifique, il va falloir que vous fassiez vos preuves en remportant ou du moins en bien vous comportant dans les seize courses qui vont suivre. Mais avant d'en arriver là, et avant chaque course il faudra prouver à tous que vous n'êtes pas un naze de dernière catégorie et que les voitures ça vous connaît. Pour ce faire, une épreuve de pré-qualification vous permet non seulement de tester vos réflexes en fonction des diverses

courbes et des diverses difficultés du parcours, mais également de connaître votre véritable valeur devant des pilotes dont la renommée mondiale n'est plus à faire. Ou: comment de simple passionné devenir le champion incontesté de la vitesse. En réglant votre moteur, en sélectionnant méticuleusement vos pneus (il y en a six différents) en fonction de l'état de la piste, en choisissant avec précaution vos freins ou votre suspension, vous pourrez gagner de la vitesse. Pour arriver à vos fins, il ne suffira donc pas de savoir diriger un volant, mais il faudra également être un crack dans les prévisions météorologiques ou dans les réglages moteur.

Doté d'une excellente réalisation, avec images digitalisées (eh oui, sur Gameboy!) lors des tableaux de sélection ou de remise des médailles, Fastest Lap est également très maniable. A chaque courbe, à chaque virage à 90 degrés pour peu que vous anticipiez correctement, votre voiture filera droit au but et laissera les quelques adversaires dépités et jaloux de votre savoir et de vos connaissances en matière de course. Musicalement très bon avec 19 musiques et 13 effets sonores plongeant le joueur dans l'ambiance, Fast Track est l'une des

deux meilleures courses de voiture de ce style avec F1-Spirit sur cette machine. Si vous en avez déjà une n'achetez pas l'autre mais si vous n'en avez aucune allez donc faire un petit tour du côté de Fastest Lap, la déception ne sera certainement pas au rendez-vous.

J'm DESTROY



EDITEUR : VAP GAME
GRAPHISME: 17
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 18
SON : 17

RYUKYU

Déjà converti sur PC Engine, Ryukyu est un parfait petit jeu de réflexion à mi-chemin entre Tetris (bien qu'il n'ait pas vraiment grand-chose à voir avec ce dernier) et le Poker. Etrange, Bizarre, étonnant, effectivement on peut quand on ne connaît pas ce jeu de Face être surpris par le mariage entre ces deux jeux qui dans l'absolu n'ont pas vraiment grand-chose à voir ensemble. Cette alliance surprenante devrait pourtant être bénite par Ludicus, le Dieu du jeu, car si cette union est forcée elle est également parfaitement légitime.

Trêve de balivernes, je vous explasassonne la chose. Après avoir choisi votre type de jeu, seul ou à deux, l'écran se divise en deux parties. A gauche, une série de quatre cartes que vous devrez déplacer et ranger dans un certain ordre dans le cadre composé de 25 cases prévues à cet effet. Le but de Ryukyu est de ranger les cartes dans un ordre tel, qu'elles vous rapporte le plus de



points possible et cela dans n'importe quel sens, vertical, horizontal ou diagonal. Le comptage des points s'effectue selon les règles et la hiérarchie du Poker, ainsi une paire rapporte moins que deux paires, un brelan moins qu'une couleur, une quinte (ou une

suite en fonction de vos origines pokeriennes) moins qu'un full et ainsi de suite jusqu'au carré d'as qui lui rapporte le maximum et la bagatelle de 3000 points lorsqu'il est conclu par le joker qui peut remplacer et prendre la valeur de n'importe quelle pièce. Pour franchir une étape et ainsi découvrir ce qui se cache derrière les différents tableaux, vous devez parvenir à une somme totale qui augmente en fonction de la difficulté choisie dès le départ et en fonction du tableau dans lequel vous êtes. Au cours du jeu par le biais de la touche Start vous pourrez également sélectionner et écouter en jouant l'une des sept excellentes bandes sonores présentes

dans ce jeu. Certes un peu rébarbatif au départ, Ryukyu est pourtant un jeu génialement gigantesquement palpitant lorsqu'on y joue quelques instants, juste le temps de parfaitement maîtriser la situation. Moi, j'y retourne...

J'm DESTROY

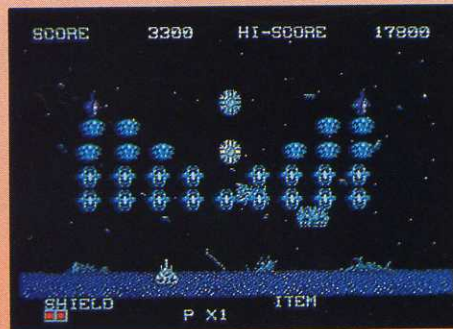


EDITEUR : FACE
GRAPHISME: 13
ANIMATION : NON SIGNIFICATIVE
MANIABILITE : NON SIGNIFICATIVE
SON : 18
DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

SPACE INVADERS '91



Cela fait exactement treize ans que les foudres pixelisées des tubes cathodiques se sont abattues sur ce titre. Alors certes, ce Space Invaders n'est certainement pas le jeu le plus récent que l'on puisse trouver sur console. Mais pour les nostalgiques et pour les anciens adeptes du tir à répétition, Space Invaders reste Space Invaders, celui qu'on adorait. Bien que dans cette adaptation sur Megadrive on retrouve quelques options qui n'existaient pas dans la version originale, le thème et le plaisir de détruire de l'extra-ter-



de cinq, les armes de défense pourront recouvrer une partie de votre énergie perdue, augmenter la vitesse de déplacement latérale de votre vaisseau, arrêter pendant quelques instants l'inexorable mouvement des aliens. Assez rapide par rapport à la version première, Space Invaders '91 est un jeu qui explosera de contentement tous les passionnés de la borne d'arcade. Et même si on peut lui reprocher une certaine répétitivité dans l'action, on ne peut pas rester neutre devant cette production qui m'a séduite. Mais je suis un fou furieux de Space Invaders, alors vous me pardonnerez si mon opinion n'est pas tout à fait objective.



reste rangée par rangée reste intact. Ainsi, lorsqu'on détruit la soucoupe qui traverse de temps en temps l'écran, on obtient deux types d'options, de défense et d'attaque. Parmi les armes offensives, nous noterons par exemple les H-Lasers qui permettent de détruire plusieurs vaisseaux en créant un champ de déflagration, les Power-Beams qui anéantissent une bonne partie de ce qui se trouve à l'écran, les Super Crushers qui assurent un tir en trois parties, particulièrement efficace lorsqu'il ne reste plus beaucoup d'invasisseurs à l'écran. Au nombre

J'm DESTROY



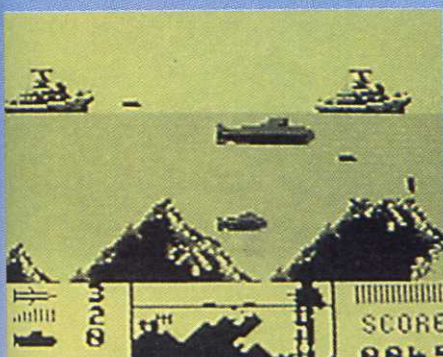
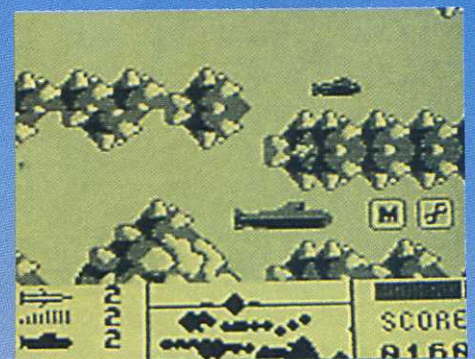
EDITEUR : TAITO
GRAPHISME: 14
ANIMATION : 16
SON : 17
MANIABILITE : 18

Nous sommes le 12 novembre 1984, quatre mois avant l'élection de Michael Gorbatchev à la tête de l'union soviétique, les URSSiens ont développé et mis au point une toute dernière génération de sous-marins nucléaires de la classe des Typhoons, qui utilisent les toutes dernières techniques en matière de propulsion. Cette innovation technologique permet au sous-marin d'être indétectable au radar et le Red October est l'une de ces machines ultra-modernes. Vous êtes le capitaine Marko Ramius et vos supérieurs vous ont ordonné de tester les capacités du Red October. Mais vous ne l'entendez pas de cette oreille et l'envie de gagner les Etats-Unis avec l'équipage à bord du sous-marin est la seule chose qui vous préoccupe. Alerté par un espion de votre plan, les autorités du Kremlin décident alors de lancer sur votre trace une division entière de navires de guerre. C'est dans ce contexte que débute l'action de The Hunt For The Red October. Sous des allures et surtout sous un scénario

THE HUNT FOR RED OCTOBER

verses ainsi que celles des bonus que vous pourrez récupérer. Graphiquement assez simple, The Hunt Of The Red October est tout de même un bon titre même si parfois le vaisseau ne répond pas à la perfection.

J'm DESTROY



reprenant celui du film avec Sean Connery, The Hunt For The Red October est un simple petit jeu de tir, dans lequel vous êtes aux commandes d'un sous-marin qui doit se déplacer dans un univers aquatique formé de récifs et de flore aquatique afin d'éviter les ennemis (vos ex-amis) lancés à vos trousses. D'une action assez lente, ce Shoot'Em Up un peu particulier est beaucoup plus technique que rapide, et manœuvrer entre dans les fonds sous-marins devient une véritable prouesse. En permanence à l'écran, un radar vous permet de connaître la position des navires ad-



GRAPHISME: 14
ANIMATION : 16
SON : 17
MANIABILITE : 15
EDITEUR : HI-TECH EXPRESSION



Des siècles auparavant, la terre de Cron (aucun jeu de mots, s'vous plaît) était un véritable petit paradis terrestre, les hommes et les femmes y vivaient en parfaite harmonie, les forêts, les bois, les champs, étaient remplis d'animaux sauvages inoffensifs, la végétation était luxuriante et la vie était calme et paisible (vision utopique quand on est à Joy, mais bon, on n'est pas à Joy). Hélas, un jour les forces du mal s'emparèrent de ce petit îlot de joie et le transformèrent en un véritable enfer. Franchissant les barrières

chevaliers, de prêtres, d'elfes, de magiciens, de paladins, de voleurs ou de ninjas afin de libérer le monde de la pourriture qui l'environne. Comme pour tout jeu de rôle qui se respecte, ces différents caractères possèdent des ca-



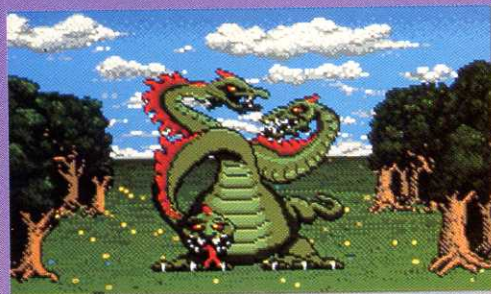
Might and Magic

Day 105

Year 900

Facing N

| | | | | |
|------------|---------|----|----|------|
| Sir Felgar | 151/151 | 31 | 38 | Good |
| Terwin III | 121/121 | 31 | 38 | Good |
| Sure Valla | 121/121 | 21 | 38 | Good |
| Gene Eric | 110/110 | 42 | 38 | Good |
| Cassandra | 98/98 | 18 | 38 | Good |
| The Hermit | 101/101 | 20 | 38 | Good |
| Sir Hyron | 14/14 | 31 | 38 | Good |
| Drog | 18/18 | 25 | 38 | Good |



Might and Magic

Day 105

Year 900

Facing N

| | | | | |
|------------|---------|----|----|------|
| Sir Felgar | 151/151 | 31 | 38 | Good |
| Terwin III | 121/121 | 31 | 38 | Good |
| Sure Valla | 121/121 | 21 | 38 | Good |
| Gene Eric | 110/110 | 42 | 38 | Good |
| Cassandra | 98/98 | 18 | 38 | Good |
| The Hermit | 101/101 | 20 | 38 | Good |
| Sir Hyron | 14/14 | 31 | 38 | Good |
| Drog | 18/18 | 25 | 38 | Good |

d'outre-tombe, des monstres horribles et des dragons malfaisants sèment la terreur sur le pays.

Nous sommes en plein cœur du 10ème siècle d'un monde parallèle ravagé par les horreurs du fils de Satan, qui n'avait rien d'autre à faire que de venir emmerder cette paisible civilisation qui ne demandait rien à personne. Ahhh, quand on y pense, on comprend vraiment le désarroi dans lequel sont plongés les habitants de Cron. Enfer et damnation! Bougre d'âne et bougresse d'ânesse, rage et désespoir que la vie est dure et tourmentée dans ces instants de panique qui envahissent chacun des membres de cette joyeuse communauté. Maintenant, la sorcellerie règne en maître et les pouvoirs maléfiques se révèlent à chaque moment plus forts, plus ignobles et plus maléfiques. Diantre, que faire? Il faut agir, oui, mais comment? Après une réunion de tous les chefs du pays de Cron, vous avez été désigné par ces derniers pour mener à bien la mission qu'ils vous ont confié. Cette mission évidemment ultra-dangereuse, consiste à réunir une équipe composée de

des dizaines de galeries et de donjons où vous rencontrez une foule d'esprits malveillants, des fantômes ou encore des crapauds à trois pattes qui vous prendront la tête pendant des lustres avant de bien vouloir cre-

ver sous les coups de butoir que vous leur infligerez. Dans Might & Magic, les combats se déroulent approximativement de la manière de Phantasy Star II, c'est-à-dire que vous n'agissez pas directement sur leur issue. L'action est ici bien plus passive qu'active, puisque vous ne pourrez agir qu'en acceptant ou en refusant le combat et en balançant des sorts magiques une fois de temps en temps, lorsque ceux-ci fonctionnent. Une fois remportés les divers combats, ils vous permettront d'accroître votre potentiel en points d'expérience. Et de fil en aiguille comme disait ma grand-mère championne en tricot, vous lutterez contre des adversaires dont la force et les pouvoirs sont sans cesse croissants. Bien sûr, tous les caractères au départ de cette aventure sont au plus bas de capacités, mais celles-ci peuvent facilement s'étendre en combattant comme nous l'avons mentionné plus haut ou en explorant le monde environnant et en trouvant les trésors qu'il peut dissimuler.

Might & Magic est comme vous le savez maintenant le troisième jeu de rôle disponible sur la Megadrive (après Phantasy Star II et Sword Of Vermillon). Convertie des ordinateurs ludiques, cette version n'a rien à se reprocher quant aux options présentes. Ainsi, il est tout à fait faisable de charger et de sauver les parties en cours. Toute l'action de Might & Magic se déroule en trois dimensions, pour avancer dans les labyrinthes ou des caves du donjons, il suffit de presser la direction dans laquelle vous désirez aller. Simple mais efficace, et les amateurs de Dungeon Master sur ST ou Amiga (ça me fait vraiment du mal de le dire, mais soyons beau joueur) reconnaîtront avec moi que cette technique est la plus persuasive. Au niveau graphique là encore, c'est tout bon et rien ne vient entacher la bonne marche de ce jeu. Cependant et bien que très peu de jeux de ce style soient présents sur Megadrive, on ne reste pas entièrement satisfait au bout de quelques heures de jeu et l'impression magique, quasi-féerique même, du départ, s'estompe assez rapidement. Un comble! à réserver uniquement aux inconditionnels du genre.

Might and Magic



Might and Magic

Day 105

Year 900

Facing N

| | | | | |
|------------|---------|----|----|------|
| Sir Felgar | 151/151 | 31 | 38 | Good |
| Terwin III | 121/121 | 31 | 38 | Good |
| Sure Valla | 121/121 | 21 | 38 | Good |
| Gene Eric | 110/110 | 42 | 38 | Good |
| Cassandra | 98/98 | 18 | 38 | Good |
| The Hermit | 101/101 | 20 | 38 | Good |
| Sir Hyron | 14/14 | 31 | 38 | Good |
| Drog | 18/18 | 25 | 38 | Good |



J'm DESTROY

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME: 15
ANIMATION : NON SIGNIFICATIVE
SON : 14
DIFFICULTE : 16

BURAI FIGHTER

Les burais sont les grand méchants de la galaxie. Ils viennent de lancer ce qu'ils appellent l'offensive finale, qui a pour but de les rendre maîtres de la galaxie toute entière.

Disséminées en plusieurs endroits, se trouvent les 7 unités de productions burais: sortes de machines gigantesques capables de cracher des milliers de créatures moitié humaines moitié robots, et destinées au combat, au mal.

Vous êtes un mercenaire de l'espace, un des meilleurs. Enfin, on dit que vous êtes UN des meilleurs, mais dans votre for intérieur, vous pensez être largement le plus compétent et le plus courageux. La mission qu'on appelle déjà Mission Burai ne vous fait pas peur outre mesure, c'est juste une grosse bataille en perspective.

Il faudra se balader dans 7 mondes différents, affronter des tonnes d'ennemis aux capacités et aux résistances variables, pour enfin, à la fin de chaque monde, combattre les gardiens super-mutants. Le dernier monstre burai, au septième niveau, l'étape ultime, c'est Slimedragon, un dragon terrifiant.

Heureusement vous disposez d'un nombre d'armes assez conséquent, et quand vous éliminez certains de vos ennemis, ils laissent des options de tir ou de protection derrière eux, options que vous pouvez ramasser.

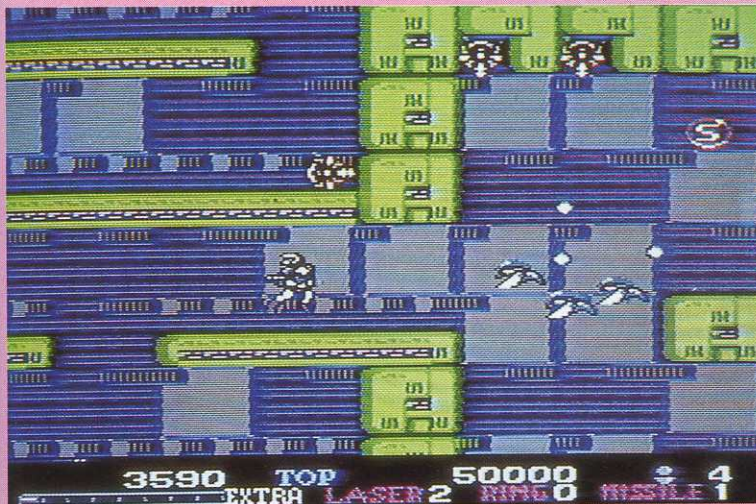
D'un niveau à l'autre, la vue n'est pas la même. Cela peut être en vue de côté, quand vous dirigez le combattant, le décor défile alors dans des scrollings latéraux et parfois verticaux, ou en vue d'au dessus, quand vous êtes dans votre vaisseau spatial, où il y a alors des scrollings multi-directionnels.

Une bonne maniabilité, beaucoup d'action qui demande une précision importante du joueur, font de Burai Fighter un bon jeu d'arcade agréable et bien réalisé.



Seb

EDITEUR : NINTENDO
GRAPHISME: 14
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 16
SON : 14



5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat (*)



MICROMANIA FORUM DES HALLES

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

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

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

Ouvert 7 jours/7

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 . Tél.34 65 32 91

NOUVEAU

MICROMANIA LA DEFENSE

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

NOUVEAU



POM PANG

ポンピングワールド WORLD



Quand Pom et Ping partent à la chasse, ça fait Pang! En fait, Pom Ping World est la conversion du jeu d'arcade que nous connaissons en France sous le nom de Pang. Comme Pom et Ping ne sont pas très malins, ils voyagent à travers le monde en passant tout leur temps à tirer sur des ballons; c'est sympathique mais un



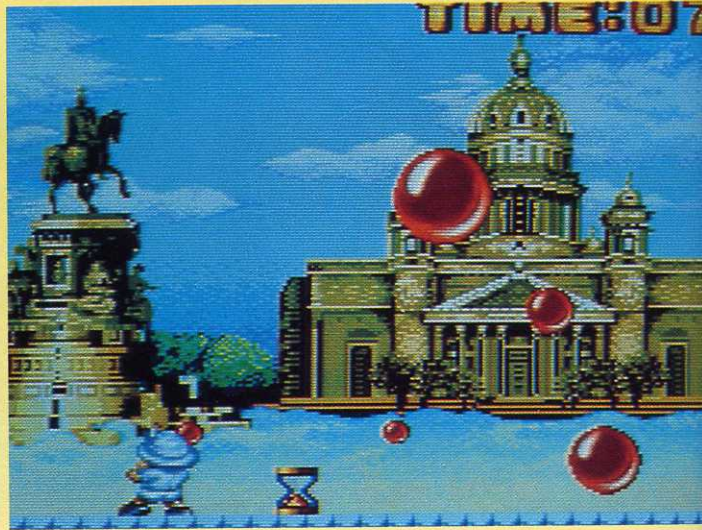
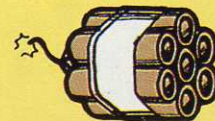
peu débile, non? En revanche, les ballons ne sont pas bêtes, car ils se séparent en deux balles plus petites lorsqu'ils sont touchés. Et puis il faut se méfier parce que les ballons rebondissent sur le sol et si vous vous en prenez un sur la tronche, vous êtes mort. On ne peut pas dire que les programmeurs qui ont créé ce jeu se soient vraiment cassés la tête, pourtant Pom Ping World n'est pas aussi débile qu'il en a l'air. Une fois de plus, on se rend compte que ce sont les idées les plus simples qui sont à l'origine des jeux les plus amusants. Pom Ping World est le jeu de tir le plus sympa que j'ai vu depuis longtemps, d'autant plus que ça change des éternels shoot'em up à deux francs cinquante, comme dirait notre

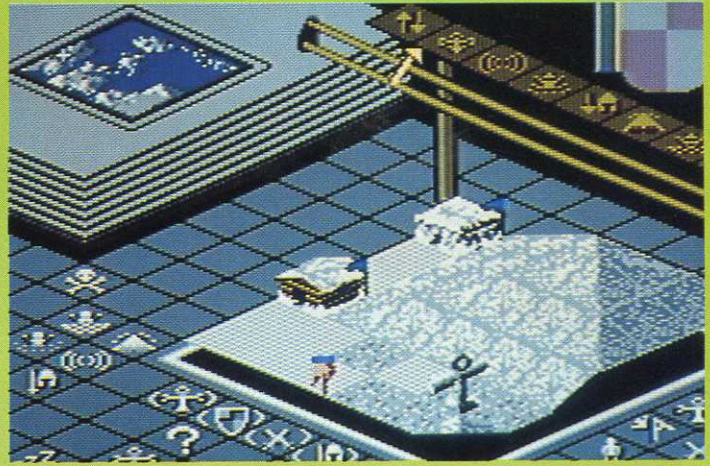
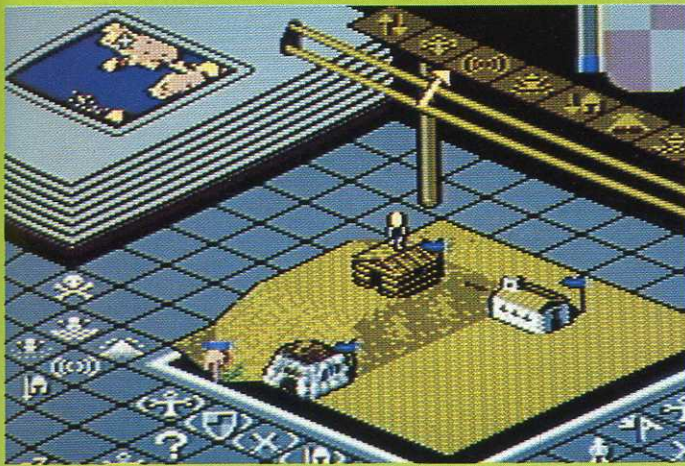
Destroy préféré. En fait, ce qui est intéressant c'est qu'il ne s'agit pas de tirer comme un débile sur tout ce qui bouge, mais qu'il faut adopter la tactique qui convient. Si vous tirez sans arrêt, vous allez vous retrouver avec des tas de petites balles qui rebondissent dans tous les sens et là vous êtes mal. Il est préférable de procéder par ordre: vous visez une boule et vous vous acharnez sur elle jusqu'à ce qu'elle disparaisse avant de passer à une autre. De même, il ne faut surtout pas se précipiter sur toutes les armes supplémentaires qui se présentent sinon l'affaire risque de tourner à la catastrophe car elles n'ont pas la même efficacité selon le tableau dans lequel vous êtes. En revanche, il faut se précipiter sans hésiter sur certaines icônes, comme celle qui vous rend invincible ou encore celle qui immobilise les balles pour vous laisser le temps de faire un carton en toute tranquillité. En ce qui concerne les bestioles qui apparaissent régulièrement, il faut absolument les dégommer d'entrée, car si elles vous tou-

chent vous ne pourrez plus tirer durant quelques instants et il ne vous restera plus qu'à slalomer entre les balles en attendant que ça revienne. Ping Pom / Pang est un jeu qu'il ne faut pas rater, si vous avez la chance de posséder un CD Rom. Les décors sont superbes, la jouabilité parfaite et les musiques qui accompagnent le jeu sont entraînantes. Voilà un jeu qu'il est bon. Arrêtez tout! J'ai dû me faire une overdose de jeux à Chicago, voilà que j'allais oublier le principal. Ping Pom World peut se jouer à deux et là, c'est l'éclate totale.

Alain HUYGUES-LACOUR

EDITEUR : HUDSON SOFT
GRAPHISME : 17
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 18
SON : 18





POPULOUS

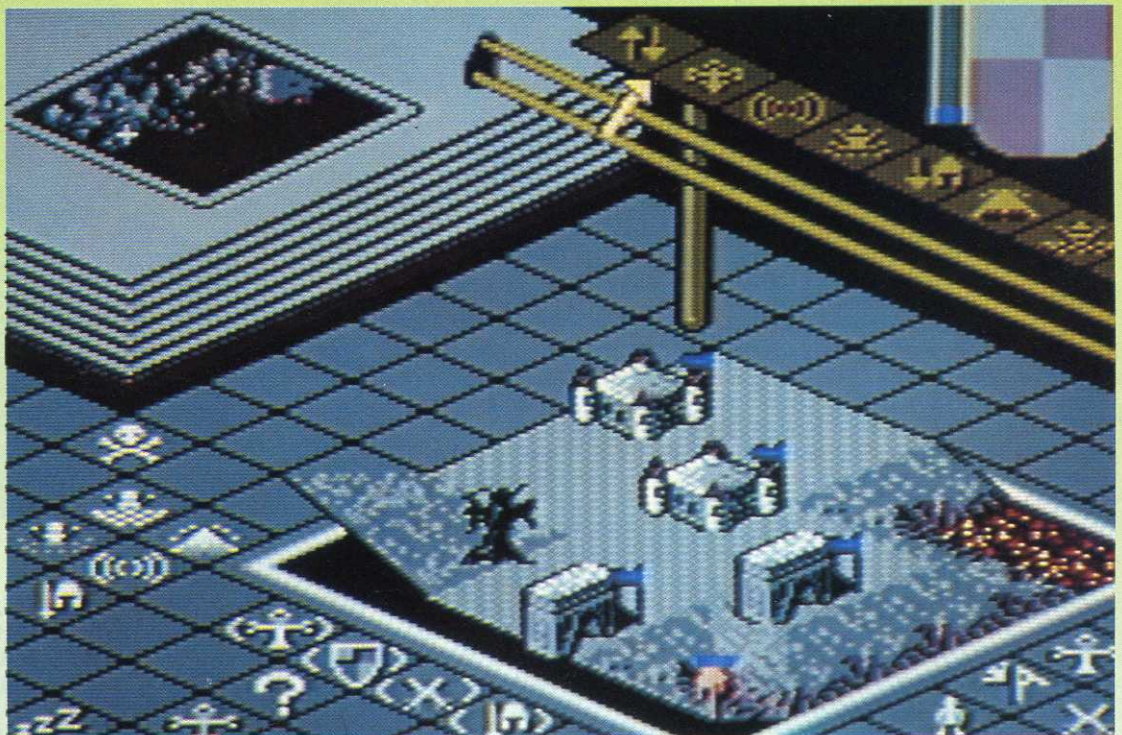
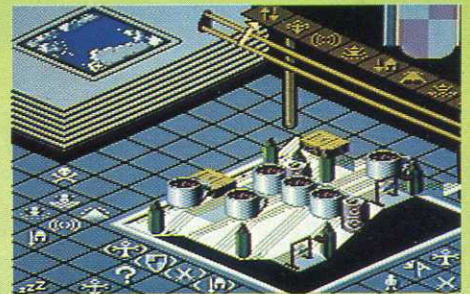
Si vous avez déjà tendance à vous prendre la grosse tête à force de sauver le monde dans vos shoot'em up habituels, vous risquez de devenir carrément mégaloman avec ce jeu. Dans Populous vous êtes Dieu, excusez du peu, c'est pas tous les jours qu'on a l'occasion de faire la pluie et le beau temps. Cela dit, c'est pas gagné d'avance parce que pour être vraiment un Dieu, il faut qu'il y ait des braves gens qui croient en vous, sinon ça vous ferait une belle jambe d'être un Dieu tout seul dans votre coin. Dans Populous y a pas de problèmes, il y a un peuple qui croit en vous, qui se prosterne devant vous, qui vous fait des offrandes, qui vous adresse des prières du genre: j'ai été sage qu'est-ce que tu vas m'envoyer comme cadeau pour Noël?... Non, c'est pas ça, je confonds toujours avec le père Noël. Enfin bref, ils vous adorent. C'est super, mais il y a un os: c'est un autre peuple qui n'a pas vu la lumière, ils disent que ce n'est pas vous, Dieu, que c'est quelqu'un d'autre, votre voisin de palier par exemple. Alors ça, ça vous agace et les hérétiques vont avoir affaire à votre divine

colère. Les dieux sont justes et généreux, c'est bien connu, alors vous allez régler le problème en douceur. Vous faites prospérer votre peuple, vous leur donnez des bonnes terres, vous leur construisez des belles maisons et pour ne pas faire de jaloux, vous envoyez des tremblements de terre et des raz de marée aux autres, ni vu ni connu j't'embrouille.

Mais soyons sérieux, Populous est un jeu génial et la version Master System est particulièrement réussie, encore mieux que celle de la Megadrive. Même que si c'était Dieu lui-même qui avait fait cette conversion avec ses petits doigts, il n'aurait pas fait mieux que Tecmagik. Il y avait 500 mondes sur micro ? Il y en a 5000 sur Megadrive! Vous vous rendez compte ? 5000 mondes qui vont vous

adorer si vous êtes plus malins que l'ordinateur, alors là vous pourrez rouler des mécaniques devant les copains.

Alain Huygues-LACOUR



EDITEUR : TECMAGIK
 GRAPHISME: 17
 ANIMATION : 19
 MANIABILITE : 16
 SON : 13

PRO BASEBALL 91

Si Pro Baseball'91 est la seconde simulation de baseball disponible ce mois-ci sur Gamegear, c'est également la meilleure. Plus de surprises donc, je casse le suspense d'avance et fièrement je vous le dis, Pro Baseball'91 est un véritable petit miracle. La principale différence entre Pro Baseball et Pro Baseball'91, outre que cette dernière est une version plus récente, réside dans le choix de la représentation du terrain. Ici, votre batteur est vu de face et le lanceur de derrière. Cette technique un peu désorientante, on a beaucoup de mal au départ à parfaitement juger la trajectoire de la balle, devient cependant assez rapidement exemplaire. Et réaliser Homerun sur Homerun devient réellement très facile (du moins lorsqu'on joue avec des équipes faibles).

Une fois frappée, la balle permet à l'affichage de complètement se transformer et d'une vue en trois dimensions, on passe à une représentation vue d'hélicoptère.



Présent dès le départ, un menu de sélection vous permet de sélectionner le type de jeu auquel vous désirez participer, de choisir le nombre de joueurs, un ou deux, et de

vous entraîner à la batte, histoire de faire un max de Homerun pendant les matches difficiles. Graphiquement superbe, Pro Baseball'91 frappe surtout au niveau de l'animation du batteur et du lanceur. Parfaitement bien réalisés les mouvements des joueurs sont réalistes et d'une parfaite fluidité. Si l'animation

est gigantesque, il en est de même pour les bruitages qui ici sont tous digitalisés et lorsque vous réalisez un mouvement de jeu, celui-ci est toujours accompagné par une voix qui indique l'action que vous venez de réaliser. Totalement génial dans sa conception, Pro Baseball'91 est un jeu qu'il faut posséder si vous êtes fou de ce sport et même si vous ne l'êtes pas vous ne le regretterez pas.

J'm Destroy



GAME GEAR

88%

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME: 18
ANIMATION : 18
REALISME: 18
SON : 18
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

CHASE H.Q.

Chase H.Q n'est pas vraiment ce qu'on appelle un jeu inconnu, puisqu'avant d'être disponible sur PC Engine, sur Gameboy et sur Master System, cette course de voiture dans lequel vous êtes un flic de choc à la poursuite d'un enfoiré de salopard de saligaud de gangster à deux francs existait déjà en borne d'arcade.

Après un bref appel de votre quartier général, vous indiquant la mission à effectuer, vous vous rendez le plus rapidement possible sur les lieux du crime et plus précisément sur la longue autoroute sur laquelle se sont enfuies les criminels. Au volant de votre voiture de police hyper-équipée, vous vous lancez dans une course-poursuite. Pour arrêter les contrevenants, il suffit de foncer droit devant en tapant sur la voiture cible, telle une vulgaire auto-tamponneuse dans les fêtes foraines. En tout vous avez une demi-douzaine de niveaux et autant de voitures à éliminer pour venir à bout de ce jeu d'arcade pur et dur. En fait, si vous aimez les jeux de baston et les course de voitures menées à un rythme d'enfer, vous allez adorer Chase H.Q.

La réalisation de cette production est réellement à la hauteur des espoirs que l'on a



placé sur la Gamegear. Pour une console portable, l'animation est hyper rapide et bien supérieure à celle que l'on connaissait sur Master System ou sur Gameboy. La vitesse de déplacement de la route est ainsi parfaitement réaliste, et bien que les bas-côtés soit un petit

peu dépourvus, disons même carrément dépourvus de végétation, on apprécie la rapidité et le maniement de la voiture. Durant tout le jeu on notera cependant la présence de bruitages parfaitement réalistes qui changent en fonction de l'environnement extérieur. Ainsi, lorsqu'on traverse un tunnel, le bruit du moteur réfléchi sur les parois se fait entendre plus violemment. Du grand art.



GAME GEAR

83%

EDITEUR : TAITO
GRAPHISME: 15
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 18
SON : 18
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

J'm Destroy

BIMINI RUN™



Allez, les mecs, une fois de plus on reprend les mêmes et on recommence. Cette fois-ci ce n'est pas votre jeune amie qui s'est fait enlever par un gredin, mais votre jeune sœur, et par un affreux docteur: le Docteur Orca. Cet enlèvement coïncide en réalité avec un plan machiavélique pour la destruction et la domination de la Terre. Brrr, j'en tremble d'avance... Rien que voyant votre air catastrophé, il n'est pas difficile de savoir ce que vous êtes en train de penser et en vous-même vous vous dites: "C'est pas vrai, encore une histoire à la mords-moi le nœud, messieurs les programmeurs y'en a marre de vos histoires galères, vous ne pourriez pas être un peu plus imaginatifs". Mais allez, soyons cool encore une fois et laissons passer cette histoire daubique au possible pour se concentrer sur le jeu proprement dit.

Comme vous vous en seriez douté, dans Bimini Run vous devez non seulement aider votre sœur au bord de la crise de nerfs, mais également sauver l'humanité toute entière d'un asservissement intolérable.

Si l'histoire de Bimini Run est d'une ringardise sans bornes, l'action elle est plutôt assez originale. En effet, tout le jeu se déroule sur la mer à bord d'un Off-shore sur-armé dernier cri en matière de bateau de chasse (on parle bien d'avion de chasse, alors pourquoi se gêner!). Entièrement visualisé à la manière d'une course automobile style Super Monaco Grand Prix, c'est-à-dire vu de dos, les ennemis arrivant du fond vers le devant de l'écran, Bimini Run est un jeu de tir doublé d'une partie recherche. Parfois perdu dans l'immensité océanique, vous devrez faire appel à une carte des lieux pour connaître votre position et celle de la cible à détruire, qui évolue. Effectivement dans ce jeu de Nuvision (le premier de la marque sur Megadrive), chaque mission correspond à un tableau. Ainsi au cours des différents niveaux, il faudra poursuivre les sbires d'Orca, détruire le radar situé au cœur d'une île en l'incendiant sous un véritable déluge de bombes, avant de retrouver votre chère et tendre jeune sœur. En tout six niveaux vous seront offerts.



En ce qui concerne la réalisation, l'impression de vitesse est parfaitement rendue par un scrolling de vagues sur plusieurs plans tout à fait spectaculaire. La maniabilité du Off-shore, sans être à décoller les pieds du plancher, est bonne, bien que parfois on ait quelques difficultés à accélérer tout en tournant à droite ou à gauche, tout se faisant non pas avec les boutons de tir mais avec la manette de direction. Graphiquement assez grossier pour un jeu sur seize bits, Bimini Run reste un bon jeu de tir qui tranche par rapport aux autres productions sur cette console.

J'm DESTROY

EDITEUR : NUVISION
GRAPHISME: 14
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 15
SON : 16

NUMERO 1 JUILLET-AOUT 91

MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR



MEGA

force

le magazine des jeux SEGA

En vente
chez tous
les marchands
de journaux

**TOUS
LES PIÈGES DÉVOILÉS :**

MASTER SYSTEM :
ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD

INDIANA JONES
WONDERBOY III (1ère partie)
FIRE AND FORGET II

MEGADRIVE :
REVENGE OF SHINOBI
MICKEY MOUSE
CASTLE OF ILLUSION

GAME GEAR
LA CONSOLE SURDOUÉE
DE SEGA



POSTER
SHINOBI

N° 1
à partir du
18 juin

PLUS TOUS LES JEUX A SORTIR D'ICI NOEL
8 PAGES DE TRUCS ET ASTUCES
UN MEGA CONCOURS - LE HIT PARADE
LES TOUTES DERNIERES NOUVEAUTES

LE PREMIER MAGAZINE EXCLUSIVEMENT

SEGA

SUPER FAMICOM

BOMBUZAL

Voici les 100 premiers codes:

- 1: BOMB
- 2: TEST
- 3: SOAP
- 4: RACE
- 5: ROSS
- 6: FAIR
- 7: QUIZ
- 8: REED
- 9: RATT
- 10: RAFT
- 11: OVEN
- 12: NEWS
- 13: LISA
- 14: MULE
- 15: MUFF
- 16: UIME
- 17: DAVE
- 18: DOLL

19: DISK

- 20: GATE
- 21: IRON
- 22: GAME
- 23: PASS
- 24: WORD
- 25: LEAD
- 26: CUFF
- 27: EPIC
- 28: DATE
- 29: WEED
- 30: TIME
- 31: PAIL
- 32: SHIP
- 33: RING
- 34: SHOP
- 35: SIZE
- 36: TALK
- 37: GIRL
- 38: ZOOM
- 39: ZONE

40: ZINC

- 41: GOLD
- 42: ZERO
- 43: YOLK
- 44: YEEL
- 45: OPAL
- 46: YARD
- 47: WOOL
- 48: WINE
- 49: SONG
- 50: WINO
- 51: WEST
- 52: WAVE
- 53: FIRE
- 54: WASP
- 55: VISA
- 56: VEST
- 57: LAMP
- 58: UNIT
- 59: TYRE
- 60: TYPE

61: TREE

- 62: TWIN
- 63: TUSK
- 64: TUNE
- 65: TONY
- 66: SWAN
- 67: STAR
- 68: SOLO
- 69: LOVE
- 70: SOUP
- 71: ROSE
- 72: ROOF
- 73: BIRD
- 74: ROOT
- 75: REST
- 76: READ
- 77: TAPE
- 78: RAIN
- 79: NOTE
- 80: NEST
- 81: VASE

82: NAME

- 83: NAIL
- 84: MIND
- 85: PILL
- 86: MAIL
- 87: LILY
- 88: LENS
- 89: SPOT
- 90: LARK
- 91: KNOB
- 92: KNEE
- 93: PALM
- 94: KING
- 95: KIND
- 96: KILT
- 97: LOCK
- 98: JUNE
- 99: JEAN
- 100: JAZZ

(Gael BAVAUD)

GAMEBOY

BATTLE BULL

Pour avoir toutes les armes sans les acheter, du premier niveau au quarante-huitième stage.

| Stage. | Mot de | 25 | FK** |
|--------|--------|----|------|
| | 1 | 26 | FP** |
| | 2 | 27 | FT** |
| | 3 | 28 | FZ** |
| | 4 | 29 | F3** |
| | 5 | 30 | F7** |
| | 6 | 31 | F*** |
| | 7 | 32 | QF** |
| | 8 | 33 | QK** |
| | 9 | 34 | QP** |
| | 10 | 35 | QT** |
| | 11 | 36 | QZ** |
| | 12 | 37 | Q3** |
| | 13 | 38 | Q7** |
| | 14 | 39 | Q*** |
| | 15 | 40 | 1F** |
| | 16 | 41 | 1K** |
| | 17 | 42 | 1P** |
| | 18 | 43 | 1T** |
| | 19 | 44 | 1Z** |
| | 20 | 45 | 13** |
| | 21 | 46 | 17** |
| | 22 | 47 | 1*** |
| | 23 | 48 | 1F** |
| | 24 | | 1F** |

BURGER TIME DELUXE

ZONE 1: CUISTOT/CORNICHON/TOMATE/OEUF

ZONE 2:

OEUF/OEUF/CORNICHON/CUISTOT

ZONE 3: CORNICHON/CUISTOT/CUIS-

TOT/TOMATE

ZONE 4: TOMATE/OEUF/OEUF/TOMATE

(Olivier DETOUCHET)

ROLAN'S CURSE

Voici le code qui mène au dernier village avec une potion de vie, la baguette magique et tous les coeurs: DTMT.TTHD.

Après le village, il y a deux mondes à franchir avant de parvenir au dernier monstre.

(Nicolas DOUCET)

GODZILLA

Pour accéder au SOUND TEST, appuyez simultanément sur A, B, START et SELECT.

(Chikh KHEIREDDINE)

MERCENARY FORCE

Au titre, pressez: HAUT, SELECT, A, B et START. Vous démarrerez le jeu avec 50.000 \$ au lieu de 5.000 \$. Pour choisir le stage pressez ensuite vers la droite.

(Olivier IRVIC)

WORLD CUP SOCCER

Voici tous les codes.

2ème tour: 22431

3ème tour: 03331

4ème tour: 53031

5ème tour: 36331

6ème tour: 17231

7ème tour: 42931

8ème tour: 56137

9ème tour: 51331

10ème tour: 97131

demi-finales: 08631

finale: 01631

(Eddy COSTI)

CYRAID

Voici les trois codes qui devraient vous permettre de terminer ce jeu.

1er level: DRAGON

2ème level: SLAYER

3ème level: RUGGER

Pour le dernier tableau, il faut détruire les quatre canons, puis tirer sur le cerveau.

(Stéphane HOLZER)

MICKY MOUSE II

Niveau 2: TEST

Niveau 3: GAME

Niveau 4: SHIP

Niveau 5: RACE

Niveau 6: WORD

Niveau 7: SHOP

Niveau 8: SIZE

Niveau 9: QUIZZ

Niveau 10: DOLL

Niveau 11: DATE

Niveau 12: ZOOM

Niveau 13: DISK

Niveau 14: GOLD

Niveau 15: ZERO

Niveau 16: FIRE

Niveau 17: ROOT

Niveau 18: READ

Niveau 19: TAPE

Niveau 20: UNIT

Niveau 21: SONG

Niveau 22: TYRE

Niveau 23: LOVE

Niveau 24: NOTE

Niveau 25: JAZZ

Niveau 26: HELP

Niveau 27: KING

Niveau 28: GIFT

(Julien BOULARD)

WORLD ICE HOCKEY

Finale CANADA-URSS, code: NPqz

(Julien BOULARD)

RACING SOUL

Voici le code pour la dernière course:

MJJJLK

(Julien BOULARD)

NINJABOY

Il faut, une fois qu'on a perdu, attendre la page de présentation puis appuyez sur A puis START.

(Etienne LIOULT)

GAGNEZ
JUSQU'A

1000 F
EN ENVOYANT
VOS TRUCS

MEGADRIVE

BURNING FORCE

10 Vies par "CONTINUE".

A l'écran de présentation faites "START".

Après, quand "START/OPTION" apparaît, faites B, A, B, A, A, C, A, A et "START".

(Benjamin VERPART)

INSECTOR X

Pour avoir des parties infinies, lorsque "CONTINUE" apparaît, après l'apparition du "GAME OVER", faites la diagonale Haut/Gauche et appuyez sur "C" plusieurs fois.

(Benjamin VERPART)

BATTLE SQUADRON

Pour aller à la fin de ce jeu seul, mettez deux joueurs pour obtenir cinq crédits. Commencez par le fort souterrain numéro trois, mais il faut y entrer avec l'arme rouge, la plus améliorée. Puis les forts souterrains numéro un et deux. De cette manière, lorsque vous remonterez à la surface, vous changerez votre laser en vert, pour affronter le monstre final.

(Joachim OLIVIERA)

DARIUS II

A l'apparition du titre, pressez: C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, C.

Vous pourrez dès lors choisir votre stage.

A la table des "HIGH-SCORE", tapez "ZTT", comme nom.

Vous accéderez alors au "SOUND TEST".

Pressez à l'apparition du titre: A, B, A, C, B, C, C, B, C, A, B, A.

Vous aurez alors un vaisseau immortel.

Pressez douze fois la touche "C" à la page de présentation pour un mode spécial. Pressez: B, B, B, C, A, A, A, B, B, C, C, C, pour un jeu facile.

(Olivier BAILS)

CYBERBALL

Voici tous les codes pour jouer n'importe quelle partie, même la dernière. L'équipe choisie est: "MINNESOTA MONSTERS".

| Match. | Code. | Adversaire. |
|--------|----------------|-------------|
| 1 | PBBB BLJB LDCV | NEW ORLEANS |
| 2 | PVBB B8HB LDPV | LOS ANGELES |
| 3 | PXBB BLIV LDRX | LAS VEGAS |
| 4 | PIBB BFXV LD7X | BOSTON |
| 5 | PLBB BFCV LDBX | PITTSBURG |
| 6 | PMBB BFMX LDEV | DETROIT |
| 7 | POBB BFBV LDMX | CINCINNATI |
| 8 | PFBB B5BX LD4V | DETROIT |
| 9 | PCBB BXOX LD9X | SEATTLE |

| | | |
|----|----------------|------------|
| 10 | P7BB BFOV LDDX | PITTSBURG |
| 11 | P4BB BFLV LDFX | ST LOUIS |
| 12 | PRBB B59X LUSV | DENVER |
| 13 | PTBB BR5S ODSX | CINCINNATI |
| 14 | P8BB BR2B LDCX | BOSTON |
| 15 | PDBB BXFV LDJV | CINCINNATI |
| 16 | PUBB BD2B LDOX | BUFFALO |
| 17 | P5BB B79B LDHV | WASHINGTON |

Pour ceux, qui seraient prêts à jeter ce jeu, voici le code qui permet de voir les plus beaux graphismes. C'est à dire les derniers: P2BB BFXV LDOX.

(Cédric ARNOUX)

SHITTEN MYOOH

Pour avoir les vies infinies, il faut mourir en même temps que le monstre de fin de niveau, alors vous aurez les vies infinies.

(Christophe SAGE)

VERITEX

Pour obtenir des vies supplémentaires ou un "SHIELD" au cours de la partie, maintenez A, B, C et START enfoncés lorsque le sigle "SEGA" du début apparaît jusqu'à ce que la musique de présentation se termine. Ensuite, pendant la partie appuyez sur START autant de fois qu'il faudra pour qu'un "SHIELD" entoure votre vaisseau. Une vie supplémentaire est aussi obtenue. En renouvelant l'opération, on accroît considérablement l'efficacité de son "SHIELD". Il est facile ensuite, de terminer le jeu.

(Richard ROUSSEL)

MIDNIGHT RESISTANCE

Pour accéder au tableau suivant à n'importe lequel des niveaux du jeu, maintenez A, B, C et START enfoncés lorsque le sigle "SEGA" du début apparaît. Quand les mots START et OPTION apparaissent à l'écran, relâchez START puis appuyez sur START. Ensuite, au cours de la partie, appuyez à nouveau sur START et, pendant que le jeu est en PAUSE, pressez A et C en même temps.

(Richard ROUSSEL)

KNOCKOUT BOXING

Pour avoir le SOUND TEST, pendant la sélection du mode de jeu, appuyez sur START de la deuxième manette.

(Vincent ERBETTA)

VALIS III

Pour accéder au SELECT SOUND, faites pendant la page de présentation A, B, C et START en même temps, pour le SELECT ROUND, maintenez la touche direction et faites A, B, C et START en même temps.

(Adlen BOUSSELMA)

GAMEGEAR

MICKEY MOUSE

Au monde des jouets, à la grande pente, lorsque un pion en forme de cheval monte vers vous, ne prenez pas la grande échelle en dessous de vous, mais sautez dans le mus à droite; c'est un passage secret.

(Christophe LULOT)

WONDER BOY

Au niveau 1, avancez jusqu'au panneau 2, et devant l'escargot, prenez la banane dans le ciel, et le sac, c'est un super passage secret, qui vous donne des vies et vous emmène au monde 4.

(Christophe LULOT)

SOKOBAN

Voici comment vous permettre d'atteindre directement le 300ème et dernier niveau.

Dans le "PASSWORD INPUT", tapez "OPEN".

Il apparaît une tête et le texte "STAGE OPEN MODE".

Les niveaux 1 à 10 apparaissent à l'écran comme si vous les aviez finis.

Appuyez en haut jusqu'au 300ème niveau.

(Florent STIEL)

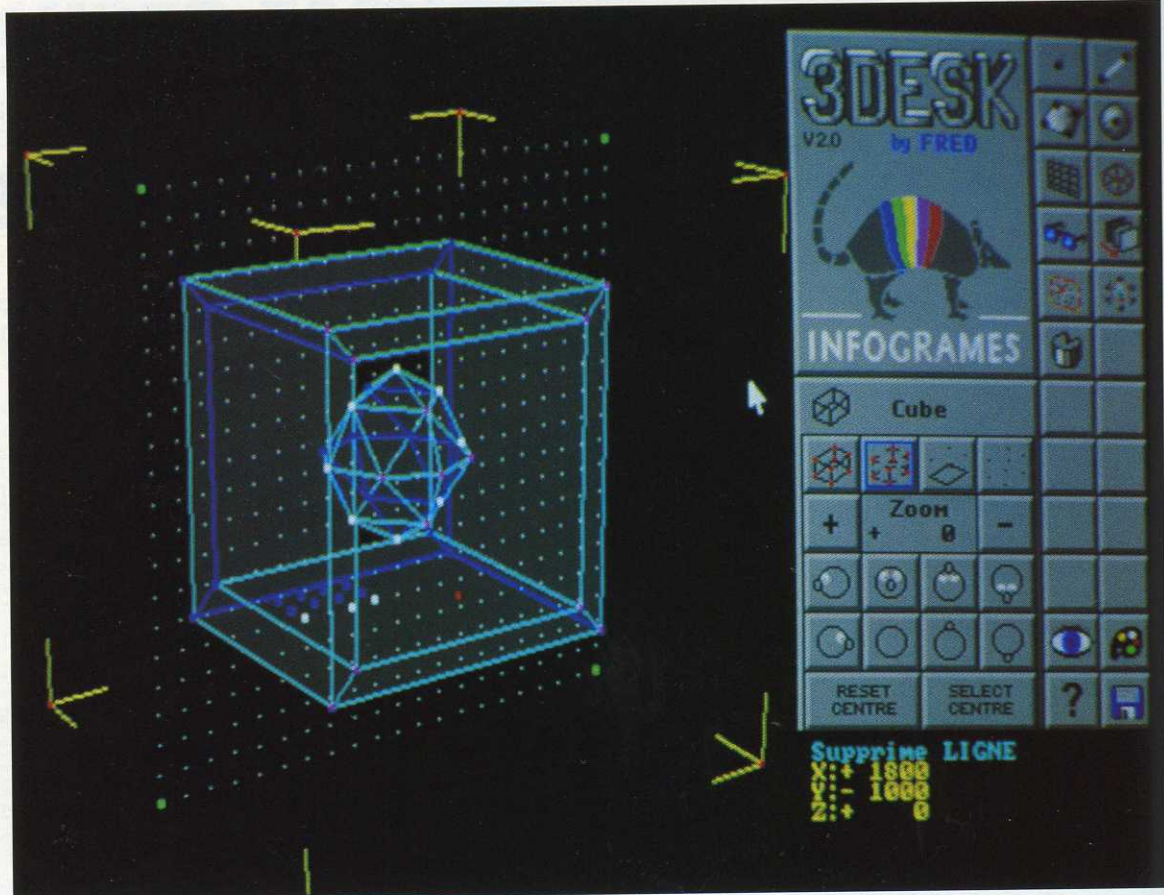
SKWEEK

| | | |
|---------------|---------------|-------------------|
| Level 2:AJAJ | Level 11:JCJE | Level 20:AAEE |
| Level 3:JJJL | Level 12:ALAL | Level 21:JANG |
| Level 4:AACC | Level 13:JJJN | Level 22:AJEN |
| Level 5:JALF | Level 14:ACCE | Level 23:JJNP |
| Level 6:AJCL | Level 15:JCLG | Level 24:AAGG |
| Level 7:JJLN | Level 16:ALCN | (Anthony SCEMANA) |
| Level 8:CAAC | Level 17:JLLP | |
| Level 9:LAJE | Level 18:CCEA | |
| Level 10:ACAC | Level 19:LGJG | |

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!





Modelage d'un objet. Grâce à cet éditeur, on peut travailler sur un objet comme un sculpteur sur de l'argile: enlever des bouts, en rajouter, lisser, creuser...

CALL OF CTHULHU

Voici la suite des aventures de Call of Cthulhu: il y a deux mois, nous vous avons déjà présenté les premiers développements de ce gigantesque projet d'Infogrames; il a beaucoup avancé puisque la programmation en est presque au stade final. Voici notre entretien avec Frédéric Raynal, le principal programmeur.

Joy - Alors, où en est-on depuis la dernière fois?

Frédéric Raynal - Nous sommes en train de créer des outils qui serviront à poser les bases techniques et visuelles du jeu, c'est-à-dire des mini-programmes qui permettent de "modéliser" l'environnement.

Joy - Tu peux préciser un peu? Expliciter, comme on dit?

FR - Bien sûr. Nous avons, d'une part, un éditeur d'objets en 3D, pour créer les personnages, les monstres et les objets du jeu. Il permet aussi de coloriser ces personnages en tenant compte de leur position et de l'éclairage ambiant, grâce à des techniques évoluées de remplissage de polygones.

Joy - Comment peut-on gérer des personnages comme des objets?

FR - Très simple: un personnage complexe, ça n'est qu'un empilage d'objets simples. Tout le secret est dans la qualité des articulations qui le composent. Quand un humain marche, tout est articulé: les épaules, les coudes, le cou, le bassin, le genou, le cou-de-pied... En plus, ça a un autre avantage: contrairement aux sprites, on peut placer la caméra n'importe où, avec n'importe quelle focale. C'est calculé automatiquement par le programme. Et du coup, on obtient cette impression cinématographique à laquelle on tient énormément: les changements de plan rapides, les

angles de prise de vue baroques...

Joy - Cet outil 3D, combien de temps de travail demande-t-il?

FR - En tout, 4 mois.

Joy - Et tu es dessus depuis combien de temps?

FR - 2 mois... Un autre truc sur lequel je bosse, c'est la vitesse d'animation: elle sera constante quelle que soit la machine sur laquelle on fera tourner le jeu. Ce qui changera, ce sera le nombre d'étapes intermédiaires dans l'animation, de sorte que la vitesse sera toujours normale, comme dans un film, mais l'animation sera juste un peu saccadée sur des machines lentes. C'est un choix,

on a préféré conserver le jeu en temps réel.

Joy - Et la lumière? Parle-moi de la lumière, parce que ça semble être un élément important du jeu.

FR - Tu parles, c'est même le PLUS important. Tout est basé là-dessus, sur l'atmosphère. C'est la première fois que ça se fait: on a créé des routines de tracé de polygones uniques, qui permettent de jouer à la fois sur la texture et la couleur des objets, dont sur leur réflexion lumineuse, leurs ombres, etc.

Joy - Ok. Tout à l'heure, tu as dit "d'une part"; quelle est l'autre part?

FR - C'est le programme sur lequel travaille Frank Girolami.

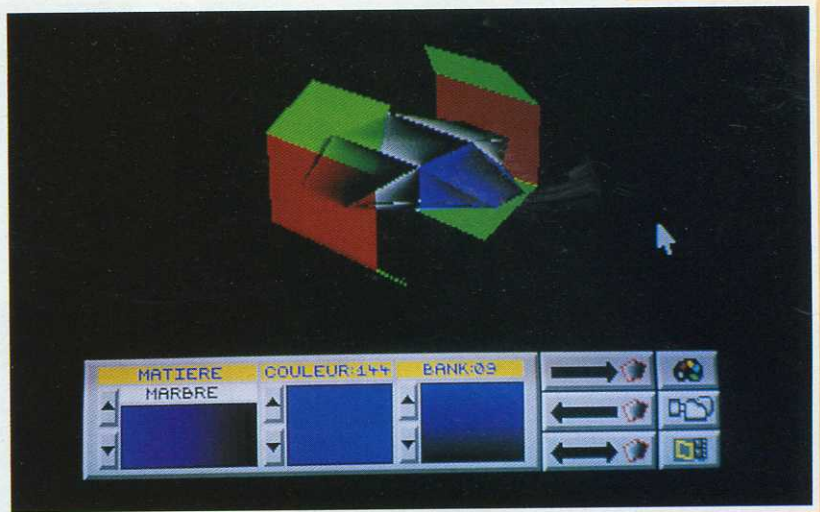
Joy - Oh ben tiens, comme il est là, je vais m'adresser directement à lui, comme si on faisait une véritable interview, alors. Frank, sur quoi travailles-tu?

Frank Girolami - Je travaille sur un numériseur d'occupation volumique.

Joy - Ah. Euh... Ah. Oh. Et c'est quoi?

FG - Ça permet de digitaliser des photos d'un film, par exemple, et de déduire automatiquement la plaque qu'occupe chaque objet dans la pièce. L'avantage, c'est qu'il y a un véritable metteur en scène qui a filmé plusieurs plans, comme pour un clip, et c'est sur ce court-métrage qu'on se base pour calculer les angles de prises de vue, la disposition des pièces et des objets dans chaque pièce, les couleurs, les lumières... Par exemple, les person-

Un objet coloré. Notez que certaines faces sont translucides.



nages ne pourront pas passer à travers une table, ils devront faire le tour, mais entièrement en 3D. Et ce numériseur permet aussi de définir le parcours des monstres, le déclenchement des pièges...

Joy - Tu en as pour combien de temps, en tout?

FG - 3 mois. J'y suis depuis un mois et demi, donc moi aussi j'en suis à mi-chemin. quand ces deux utilitaires sur lesquels nous travaillons seront terminés, 90% du boulot sera fait, puisqu'il ne restera plus qu'à coder les données graphiques et scénaristiques.

Joy - Vous pouvez préciser ce que fait le metteur en scène?

FR - Comme on te l'a dit, il a tourné un clip pour de vrai, qui ne sera jamais montré au public, mais qui nous sert pour décider des angles de caméra selon l'action. En fait, ça se passe comme pour un vrai film: il a filmé des séquences entières, avec des acteurs,

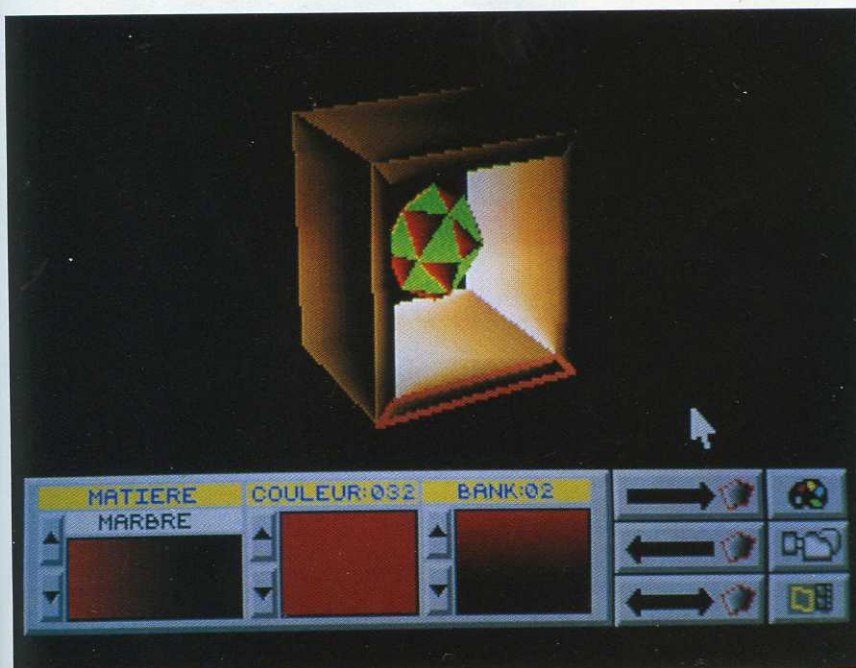
des projecteurs et tout. De fait, Call of Cthulhu sera à mi-chemin entre un jeu d'aventure en 3D et la réalité virtuelle.

FG - Je voudrais dire aussi qu'il y aura plein d'images digitalisées, plus de 500, dans le jeu. Parce qu'on conçoit tout pour la version CD, qui sera la plus évoluée. Après, selon la machine sur laquelle on l'adapte, on supprimera tel ou tel détail. On veut que chaque bécane soit exploitée au maximum, que ça ne soit pas un simple portage.

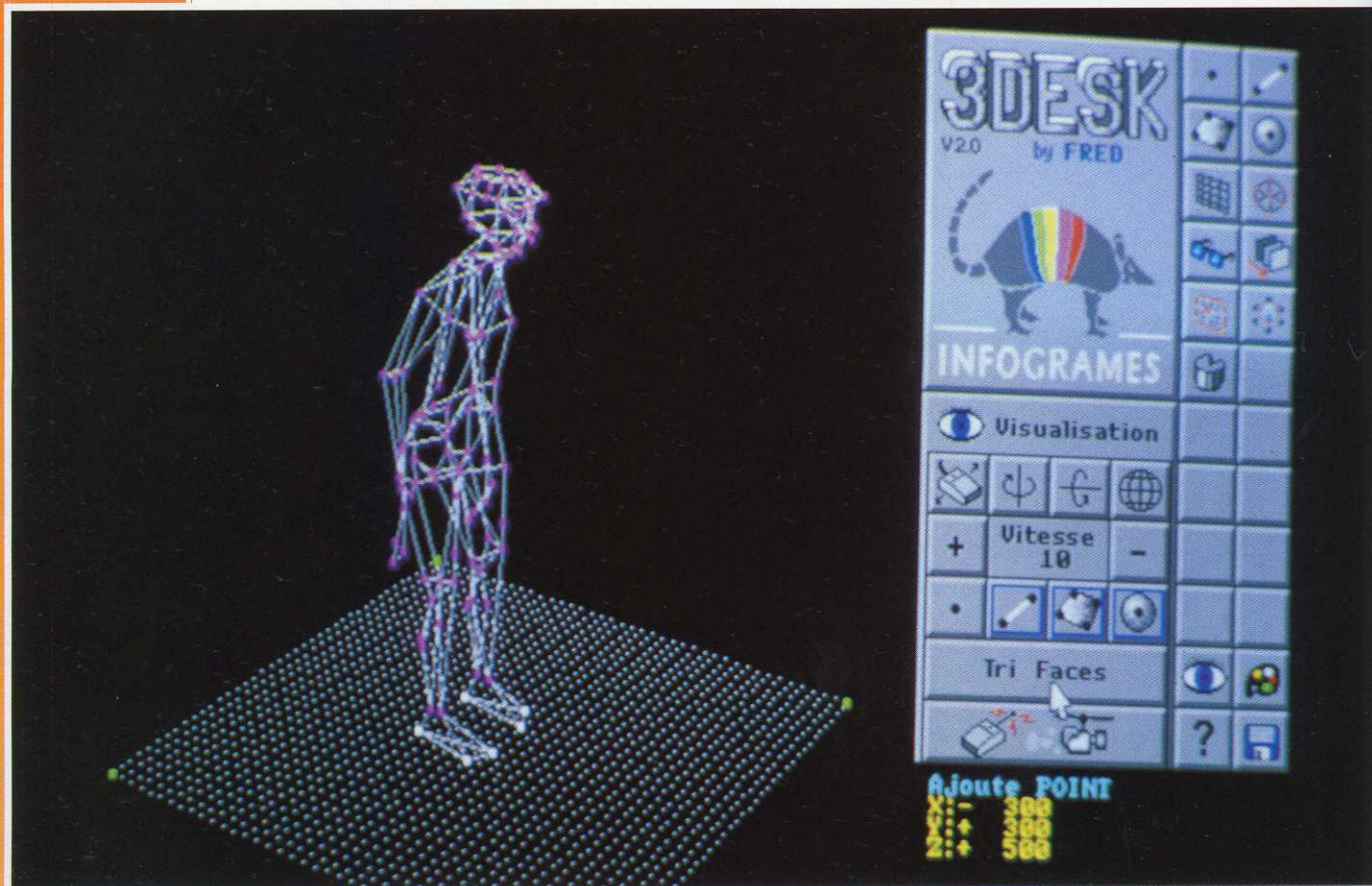
Joy - Et les combats seront gérés comment?

FG - Ah, bonne question.

FR - En effet. Eh bien ça sera un peu particulier et très nouveau: quand le personnage se battra à l'épée, par exemple, il n'y aura pas de position prédéfinies pour l'épée; ça se fera tout seul, on bougera instinctivement le joystick et l'épée suivra. Je ne peux pas t'expliquer exactement l'algorithme, on veut le garder secret pour l'instant.



Une fois que l'objet est créé, on peut le définir en lui appliquant des textures, c'est-à-dire en spécifiant à quelle matière il va ressembler: marbre, bois, plastique, etc. Ensuite, dans chaque matière, on choisit une couleur. Même coloré et avec une texture, l'objet peut être déplacé dans tous les sens et tourner sur lui-même, en temps réel.



Ce bonhomme est composé de tous un tas d'objets simples. Pour son animation, on indique quel est le point de rattachement de chaque objet par rapport à celui auquel il est relié, ainsi que les degrés de liberté des mouvements. A l'arrivée, il marche comme vous et moi (surtout vous, si vous êtes dégingandé).

FG - Et le personnage saisira une arme différente, il se transformera; par exemple, s'il trouve une épée, il se changera en chevalier, s'il trouve un sort qui le transforme en chauve-souris, il se transformera instantanément et du coup la caméra va changer de hauteur, puisqu'une chauve-souris peut voler.

Joy - Tout est en temps réel?

FR - Oui, avec une précision poussée à l'extrême. Si tu passes dans la rue à un moment donné, tu peux voir passer une procession; si tu y vas une minute plus tôt ou plus tard, tu ne la verras pas, il faudra attendre, ou elle sera déjà passée. De plus, les personnages modifieront leur attitude en fonction de ce que fera le joueur.

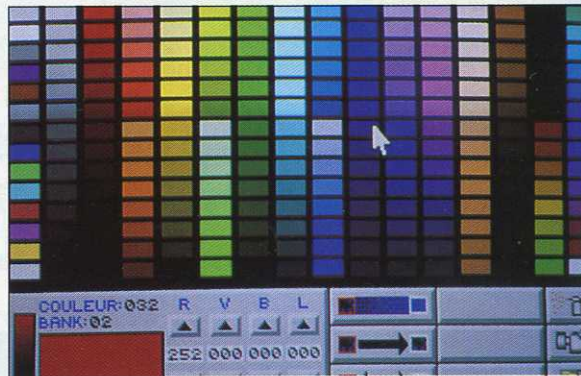
Joy - Et qui est le metteur en scène, au fait?

FG - Il s'appelle Guy Selvart. Il a été directeur de la photo et il a déjà réalisé plusieurs court-métrages.

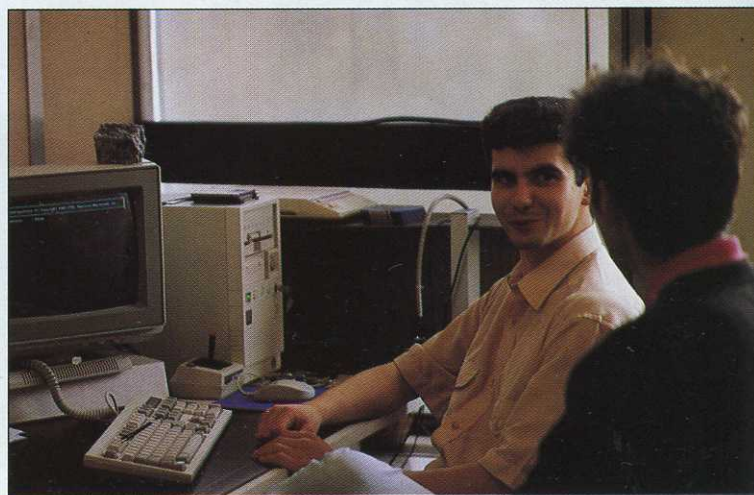
Joy - Bon. Vous n'êtes pas en retard sur les dates prévues? Ça sort toujours en octobre?

FR - Toujours, oui.

Joy - Merci.



La palette, qui permet de créer les dégradés nécessaires aux effets d'ombres -et de lumière.



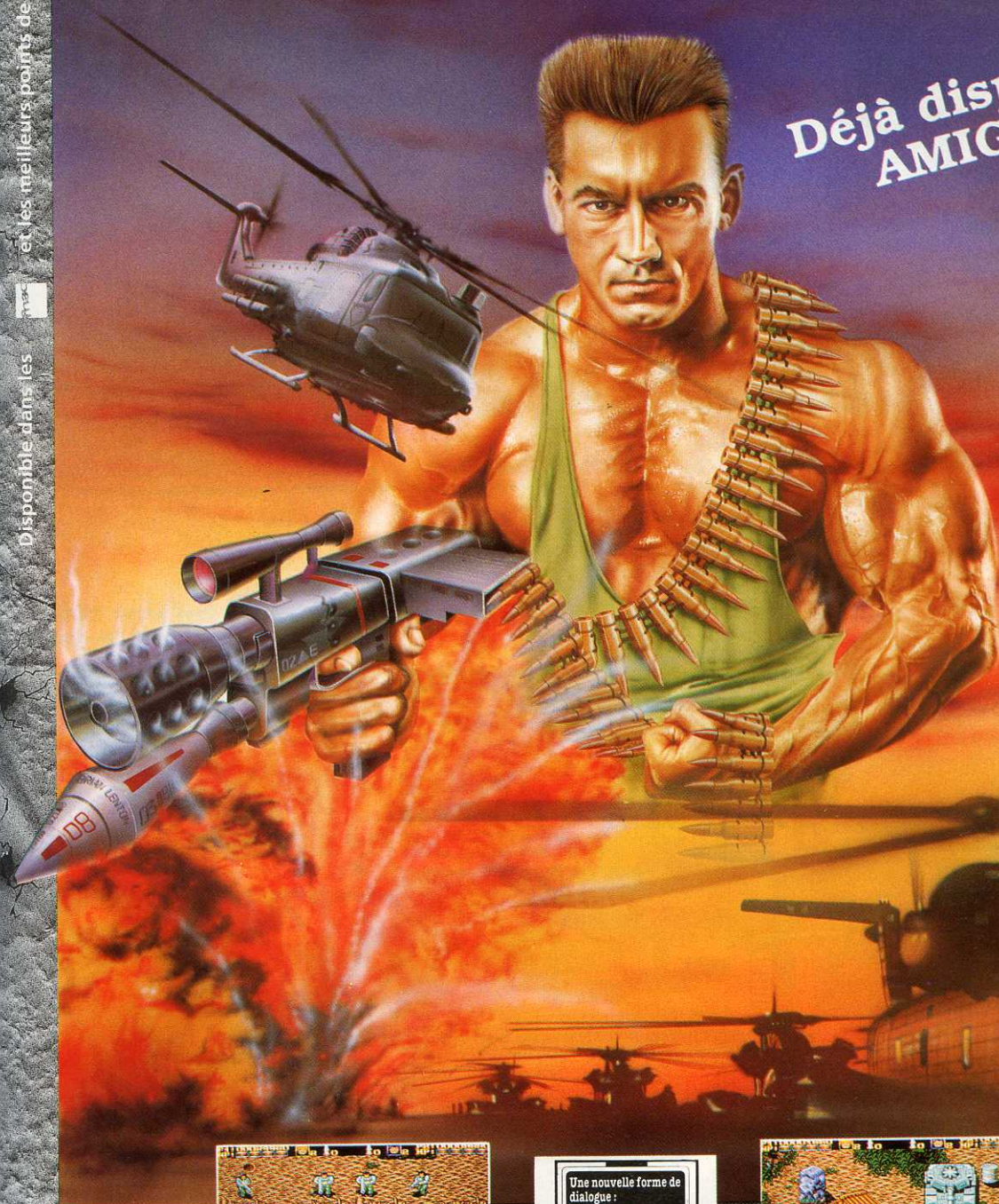
Fred, de face, en chemise jaune, et Franck, de dos. Photographe, c'est un métier; malheureusement, ce n'est pas le mien et je n'ai pas de photo de Franck de face.

WAR ZONE

et les meilleurs points de vente

Disponible dans les

Déjà disponible sur
AMIGA et ST.



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



MEGASTAR **90%**
Un très bon jeu de Commando. L'animation est excellente, les bruitages sont bien rendus, la jouabilité et les graphismes sont tout à fait corrects. Rien à redire!

87% **COMPTON**
Warzone s'impose comme le meilleur de sa catégorie et possède tous les atouts techniques pour faire un carton dans les ventes!

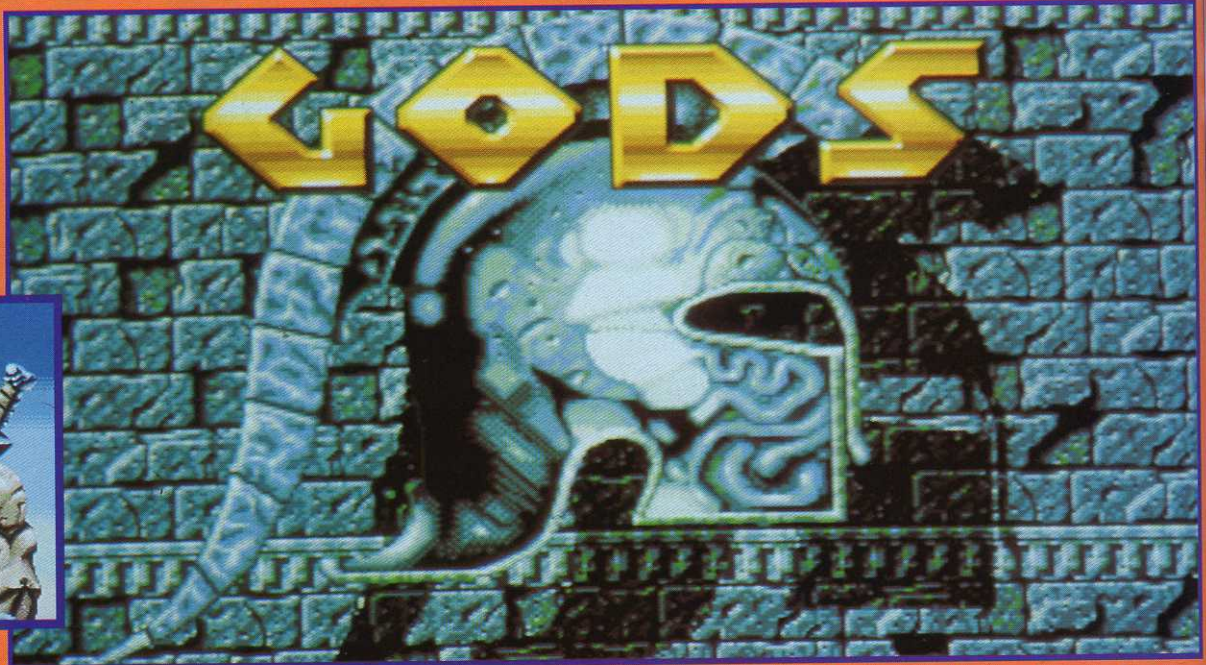


CDI
DESIGN LIMITED



Distribué par
UBI SOFT
8-10 rue de Valmy
93100 Montreuil s/Bois
Tel: 48.57.65.52

**ATARI ST
AMIGA**



**LEVEL 1
WORLD 1**

Ce mega-dossier va vous aider à défier les dieux, dans leur cité. Pénétrez dans les 4 niveaux de Gods, tous divisés en 3 mondes, pour obtenir le cadeau suprême: l'immortalité.

1) Dès le début, foncez vers la droite pour récupérer votre arme.



2) Actionnez les leviers 1 et 2 pour déplacer le bloc 1.

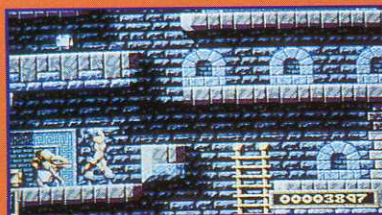
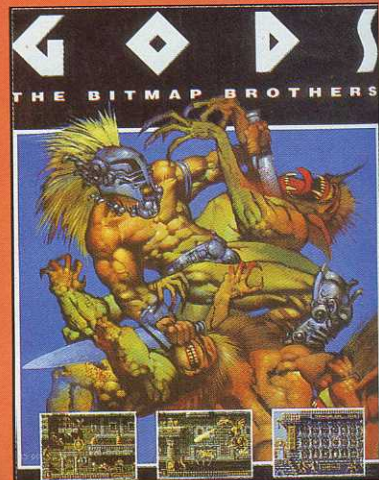
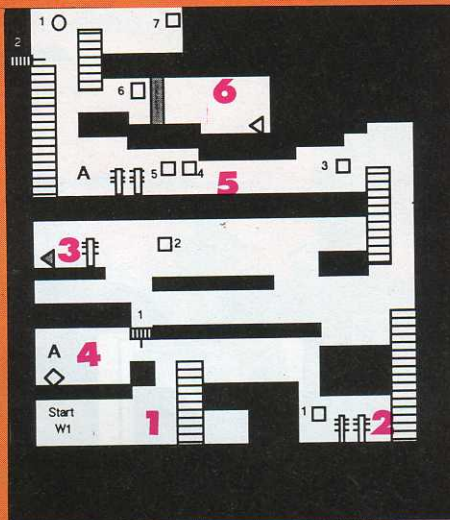


3) Cette clé vous permettra d'ouvrir une porte essentielle un peu plus loin.



LÉGENDES

- Giant jump potion.
- Teleport stone.
- Moving block.
- Trap.
- Switch.
- Hidden switch.
- Trapdoor key.
- Room Key.
- Teleport key.
- Door key.
- Treasure key.
- World key.



4) Puisque vous avez manipulé les leviers 1 et 2, vous pouvez récupérer un cristal, augmenter votre puissance et vous téléporter en A.



5) Manipulez le levier 4 pour faire disparaître le piège, puis tirez le levier trois pour faire apparaître un coffre.



6) Derrière cette porte, une salle aux trésors qui contient surtout la clé qui mène au monde suivant.

**LEVEL 1
WORLD 2**

1) Vous pourrez ouvrir ce passage après avoir été chercher la clé qui se trouve au bout à gauche.



2) Il faut récupérer le vase qui se trouve à droite. Vous en aurez besoin dans le magasin qui se trouve en bas du tableau.



3) Sautez sur le petit rebord, et tuez le monstre qui vous donnera une clé.



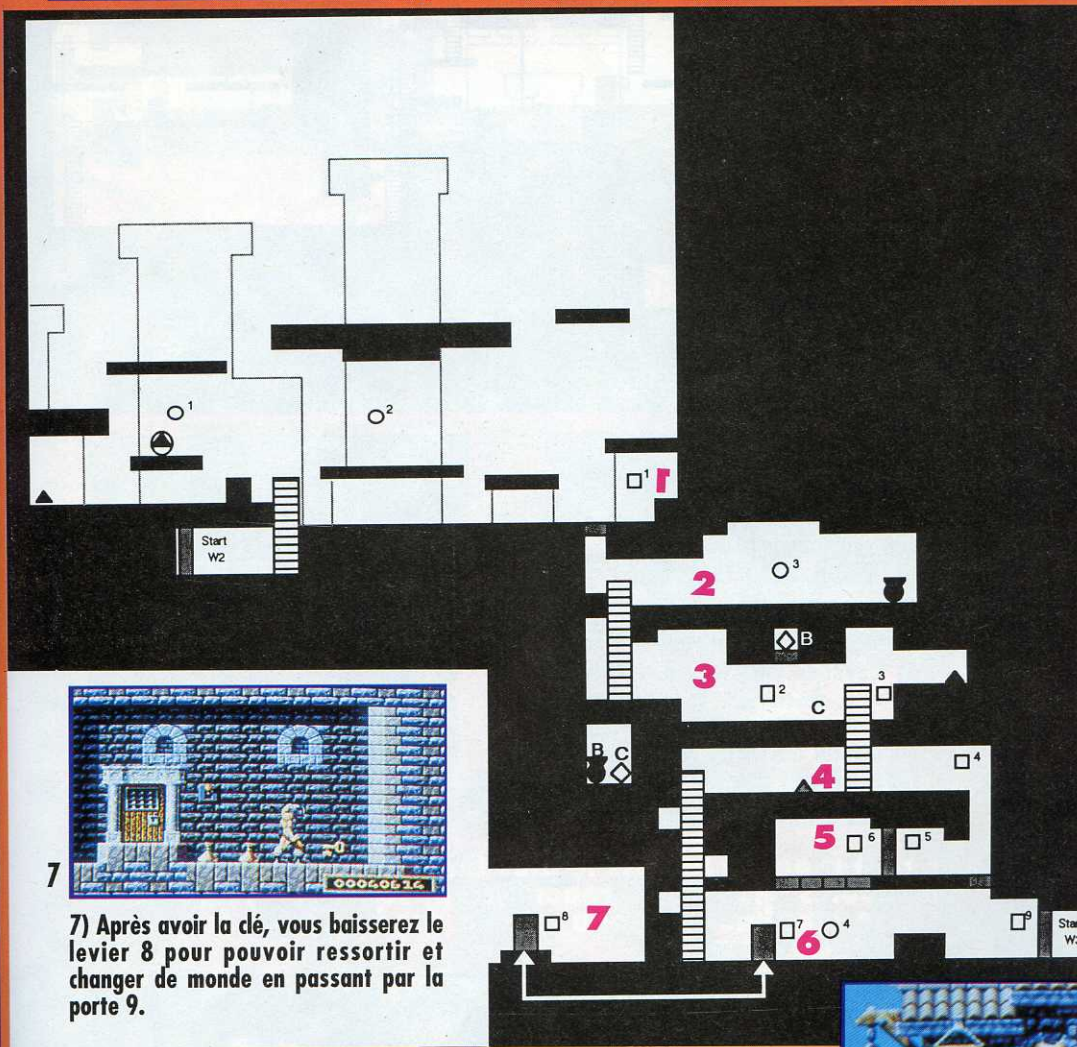
4) Tirez le levier 4 pour pouvoir descendre et atteindre la salle au trésor.



5) Ouvrez cette porte, grâce au levier 5, et entrez dans la salle au trésor. Le levier ne sera manipulé qu'après avoir tout récupéré.



6) Voici la porte qui mène à la salle qui contient la clé de passage au monde suivant.



7) Après avoir la clé, vous baisserez le levier 8 pour pouvoir ressortir et changer de monde en passant par la porte 9.

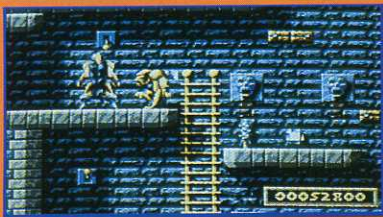


**Au magasin,
achetez des
shurikens et un
arc normal.**



LEVEL 1 WORLD 3

1) Tirez le levier 2 pour fermer les petites plate-formes mobiles, et pour faire disparaître les pics. Descendez dans le trou en bas à droite pour récupérer un saut Géant.



1

2) Allez chercher la clé en haut à gauche, et ouvrez le passage grâce au levier 3.

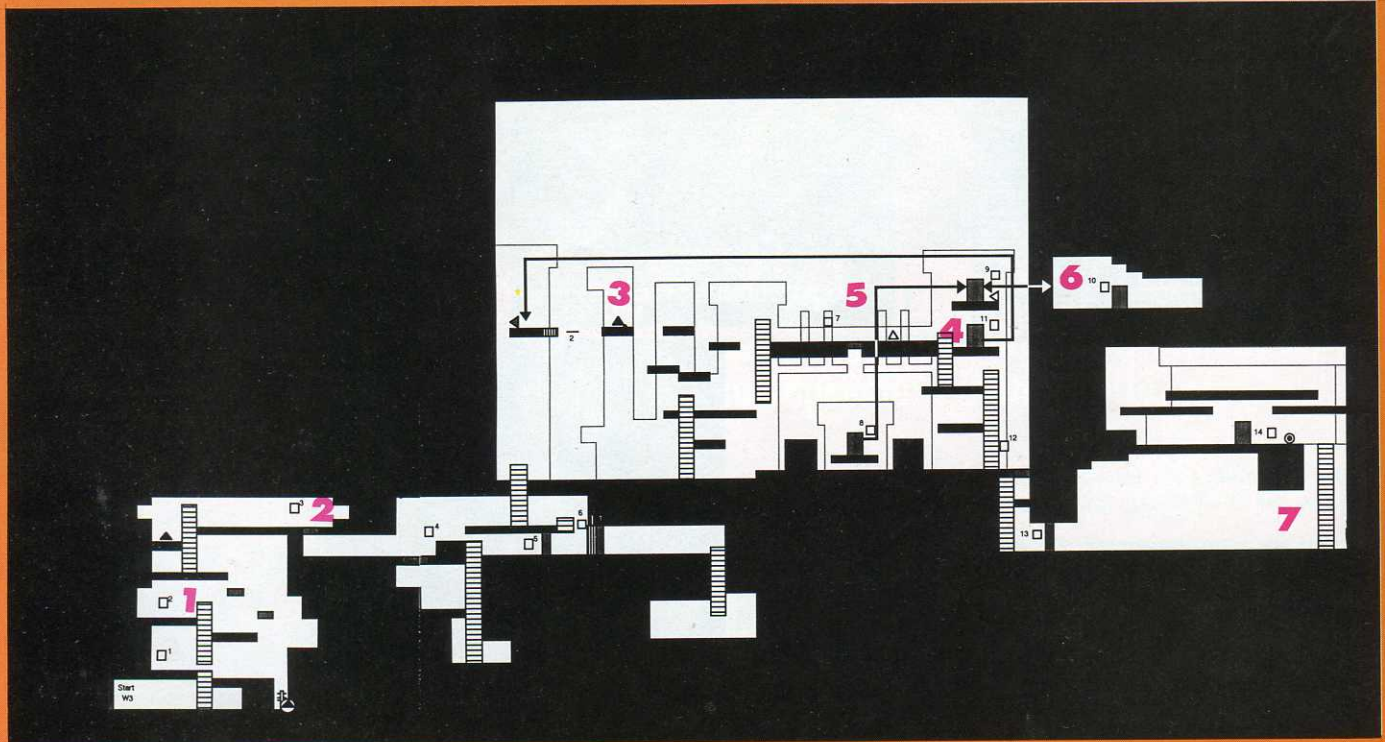


2

3) Sautez de plate-forme en plate-forme pour ramasser cette clé. Continuez vers la droite et récupérez la Teleport Key.



3



4

4) Tirez le levier 11 et entrez pour être téléporté complètement à gauche du monde. Ramassez la clé.



5

5) Revenez vers la droite, tirez le levier 7, descendez par le passage qui vient de s'ouvrir, tirez le levier 8 et vous voilà téléporté jusqu'à la plate-forme en haut à droite. Tirez le levier 9 pour entrer dans la salle au trésor.



6

6) Objet principal de cette salle, une nouvelle arme: le Lightning Bolt. Tirez le levier 10 pour ressortir et ramasser la clé du monde.



7

7) En bas de cet escalier, vous trouverez une clé qui permet d'ouvrir le passage qui mène au boss de fin de niveau.

Le centurion est le boss le plus facile à affronter. Il lance des boules de feu qui rebondissent sur le sol. Placez-vous sous le plus haut point du rebond des boules de feu, tirez, et déplacez-vous en avant et en arrière en même temps que le centurion. Dans le magasin qui suivra votre victoire certaine, vous achèterez la hache magique, et vous dépenserez le reste de votre argent en potions de Power.



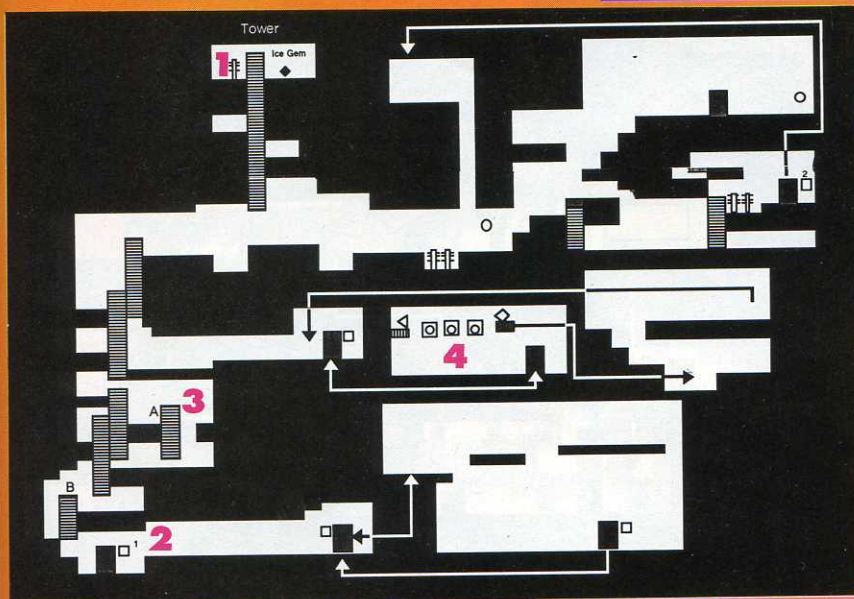
LE CENTURION

**LEVEL 2
WORLD 1**

1) Voici le premier Gem à récupérer, l'Ice Gem. Il y a aussi une clé à gauche.

2) Le gem suivant, le Water Gem, vous sera offert si vous tuez un centurion.

3) Troisième et dernier gem, le Fire Gem qui, lui, est donné si vous tuez un voleur.



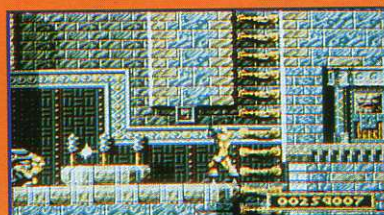
4) Voici la salle des gems, avec la clé qui descend quand vous avez apporté les trois éléments.

3) Sautez par-dessus ce trou et tirez le levier 3 qui actionne la plate-forme mobile, dans le trou à gauche. Maintenant vous pouvez descendre le Pit 3 en sautant de plate-forme en plate-forme, et en activant les leviers 4, 5 et 6 pour continuer votre progression.

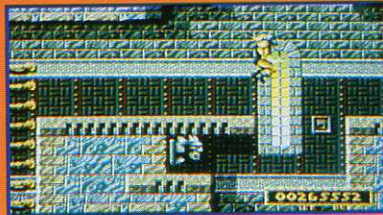
**LEVEL 2
WORLD 2**

La clé du monde suivant se trouve dans la salle des Gems, mais elle est placée sur une plate-forme trop haute pour l'atteindre. Le bloc qui la supporte descendra au fur et à mesure quand vous amènerez trois gems dans cette salle. Trois gems dans un ordre donné: Ice Gem, Water Gem et Fire Gem.

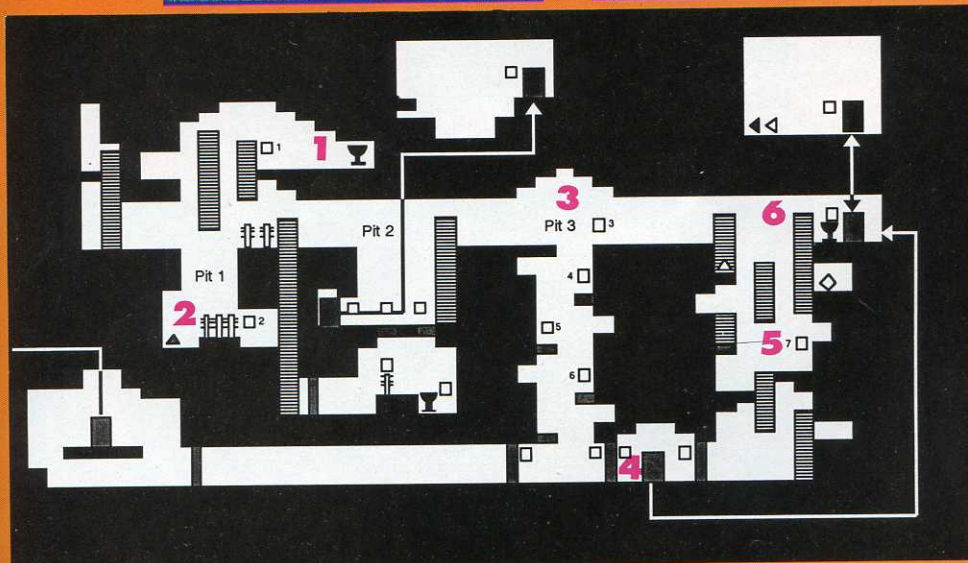
1) Tirez le levier numéro 1 pour désactiver le piège qui se trouve juste en dessous. Descendez à l'échelle.



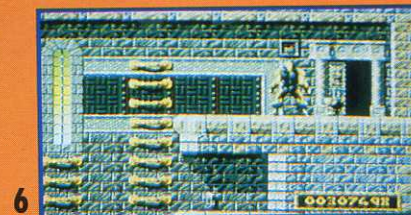
2) Tirez le levier 2 pour faire sauter le piège à gauche, et récupérer la clé.



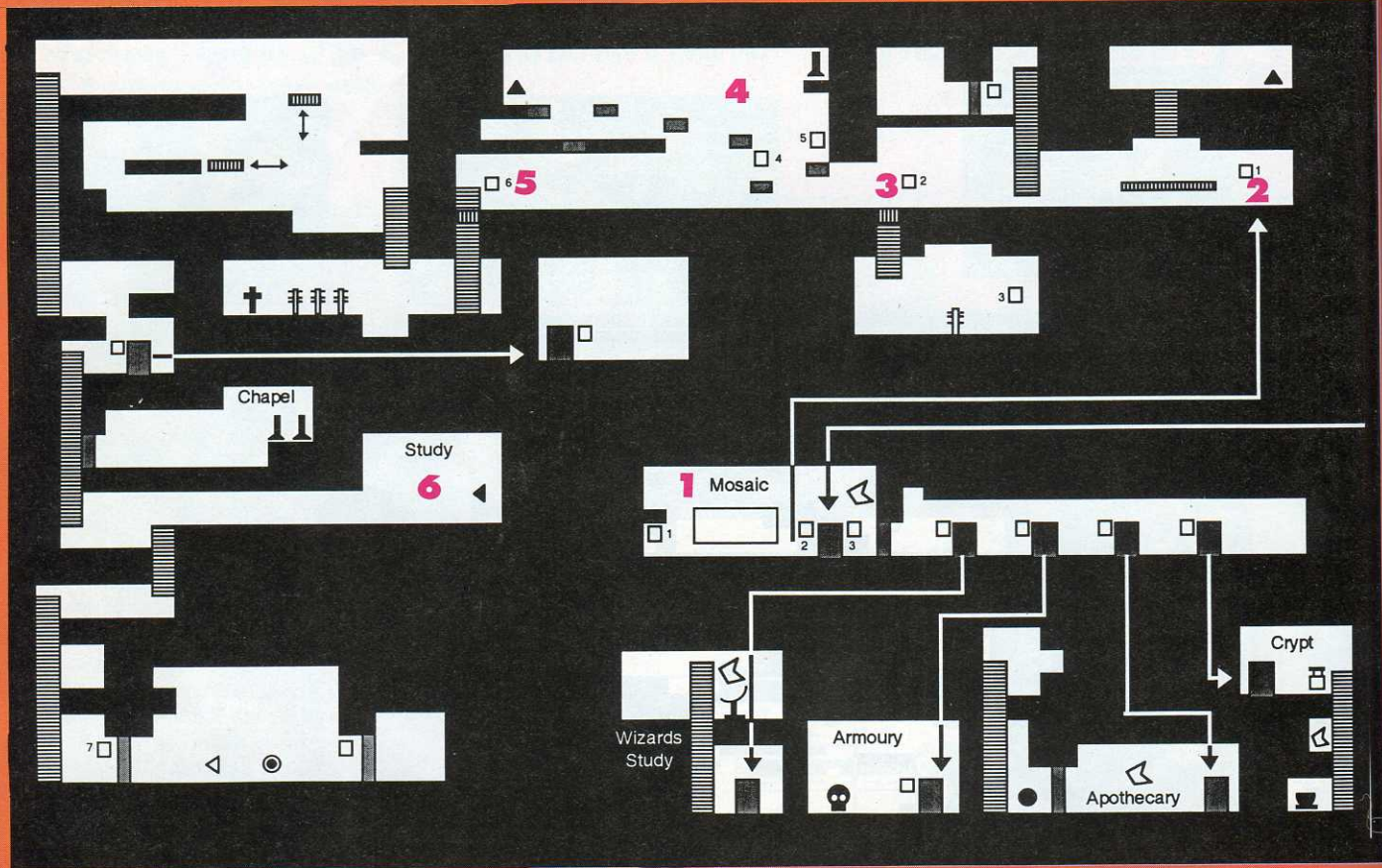
4) Ouvrez ces deux portes pour aller vers la droite, dans le fond du quatrième trou.



5) Montez grâce aux plate-formes, puis activez le levier 7 pour refermer la plate-forme à votre gauche. Continuez à monter et pensez à récupérer la clé de téléportation.



6) Cette porte mène à une salle qui contient la clé du monde suivant que vous atteindrez en redescendant tout en bas à gauche. Dans le magasin, vous prendrez des Spears et des potions de power.



**LEVEL 2
WORLD 3**



1) Vous devez reconstituer la mosaïque en ramenant les trois morceaux manquants. Le premier se trouve à droite de la pièce, il suffit de le ramasser et de revenir devant la mosaïque. Ensuite, tirez le levier 1, tuez les deux centurions et ramassez la clé. Manipulez le levier 1 pour déplacer le bloc 1. Sautez sur le bloc qui se déplace et récupérez la seconde clé. Tirez le levier 2 pour faire apparaître la porte cachée, tirez le levier 3, manipulez le levier 2 à nouveau pour ouvrir la porte.

Dans ce couloir, il y a quatre pièces, et dans chaque pièce, plusieurs objets. Vous devez amener le crâne à la crypte, le globe dans la salle du magicien, et la jarre d'herbes dans la pharmacie. Quand vous possédez les autres pièces de la mosaïque, retournez dans la pièce de départ, et une pierre de téléportation vous mènera à la suite.



2) Allez vers la gauche en tuant les monstres, jusqu'à ce qu'une clé vous soit donnée. Retournez au levier 1, tirez-le, et sautez sur le bloc qui bouge pour atteindre l'échelle. Récupérez la clé, et tuez le monstre pour récupérer une arme.



3) Tirez le levier 2, descendez, sautez par-dessus le piège, et tirez le levier 3.



5) Tirez le levier 6, et descendez.



6) Dirigez-vous jusqu'à la pièce Study, et grâce à la bougie, récupérez la clé du monde suivant. Allez tirez le levier 7 pour combattre le dragon.



4) Utilisez les leviers 4, 5, etc... pour pouvoir monter, sauter sur le bloc qui se déplace, et ramasser la bougie.

LE DRAGON

Quand vous combattez le dragon, ne le coincez pas trop à droite, sinon, après sa mort, les trésors qu'il libère seront perdus en dehors de l'écran.

Dans le magasin, achetez une nouvelle arme, les shurikens, et achetez des power-ups et des boules de feu.



LEVEL 3 WORLD 1

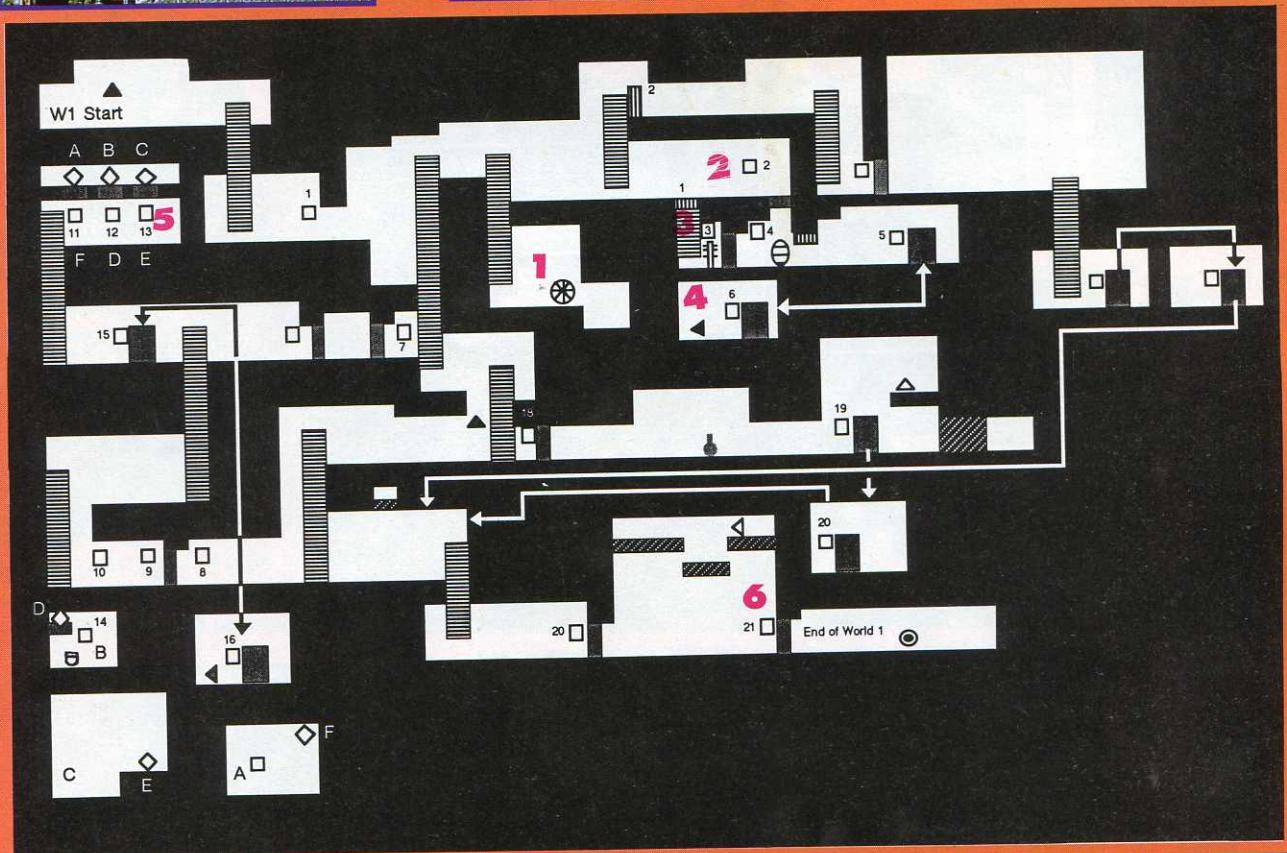
1) Tuez le monstre de cette pièce pour récupérer les bombes.



2) Tirez le levier 2 pour déplacer le bloc 1.



3) Descendez et tirez le levier 3 pour ouvrir l'autre trappe au dessus, remontez et lancez des bombes dans le trou pour détruire le nid d'abeilles géantes. Descendez, tirez le levier 4.



5) Allez au levier 8, en manipulant le levier 7 au passage, puis montez tout en haut jusqu'aux trois petites portes de plafond. Tirez le levier 12, une pierre tombe et vous téléporte où vous récupérez le bol d'or. Allez au levier 15, récupérez la clé, tirez le levier, entrez, récupérez le power-up et la clé du trésor.



4) Tirez le levier 5, entrez et récupérez les masses d'arme et la clé.



6) Tirez le levier 20, et dans cette pièce, tirez pour détruire les blocs qui soutiennent la clé qui mène au monde suivant.

LEVEL 3 WORLD 2

Vous devez récupérer les gems de feu, de glace et d'eau pour illuminer la pièce en haut au centre. Une des gems vous est dérobée dès le début. Vous la récupérez plus loin.



1) Tirez le levier 7, entrez, tirez le levier 8, tuez le voleur, et récupérez la gem.



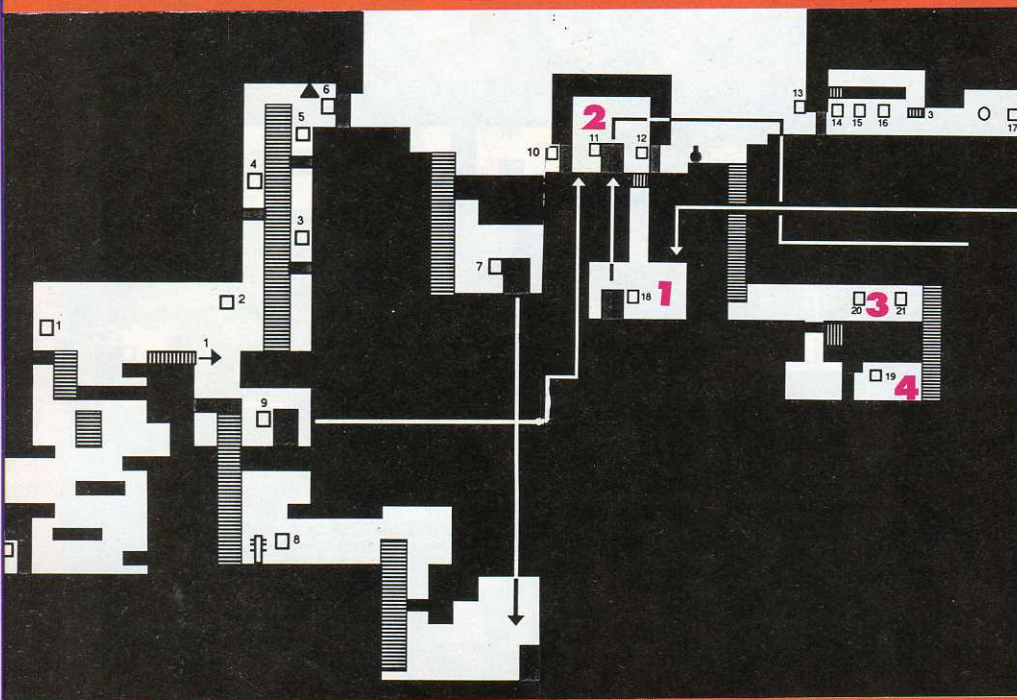
2) C'est ici que vous devez ramener tous les gems. Entrez dans l'autre pièce grâce au levier 13, tirez le levier 14, le 16, et marchez vers la gauche pour récupérer le bouclier. Tirez le levier 15 pour déplacer le bloc 3, cela vous permet d'aller dans la salle au trésor. Poussez le levier 14 pour ouvrir le passage à gauche et récupérer le second gem.



3) Tirez le levier 20 pour déplacer le bloc 4, et 21 pour ouvrir le passage. Descendez.

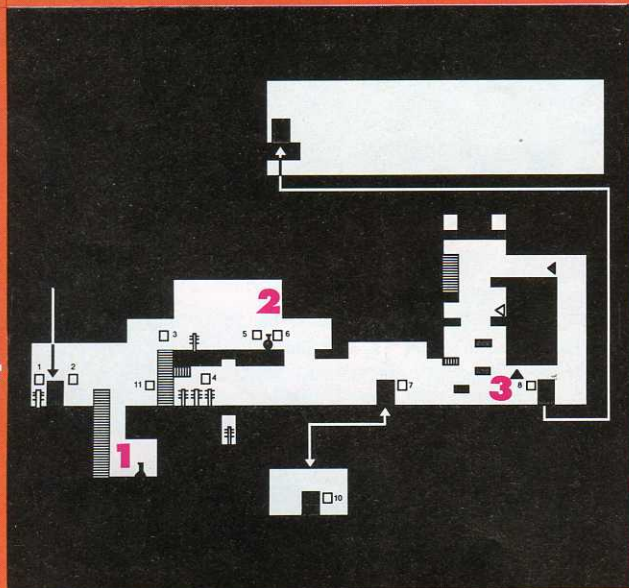


4) Tirez le levier 19 et manipulez-le encore pour faire sauter le piège. Récupérez le gem 3. Retournez à la salle de la lumière pour sortir.



LEVEL 3 WORLD 3

Vous devez récupérer un flacon et un pot en céramique, et les amener à la porte de sortie. Dans ce niveau ne manipulez pas les leviers qui ne sont pas indiqués dans ces explication s.



1) Récupérez le flacon.



2) Le pot en céramique



3) Tirez le levier 8 pour récupérer une clé. Tirez le levier 9 et sautez pour obtenir la clé de changement de monde. Puis retour au levier 8, poussez-le, entrez et vous sortez.

Pour éliminer le minotaure, utilisez la même technique que pour le centurion, mais cette fois votre ennemi tentera de vous sauter dessus. Quand il le fait, courez vers la droite, sous lui puis derrière lui. Au magasin, achetez des masses d'arme, des boules de feu, des Hunters, et des potions de Power.



LE MINOTAURE

**LEVEL 4
WORLD 1**



1) Montez de plate-forme en plate-forme, et récupérez la clé qui se trouve en haut à gauche, sur un bloc qui se détruit.

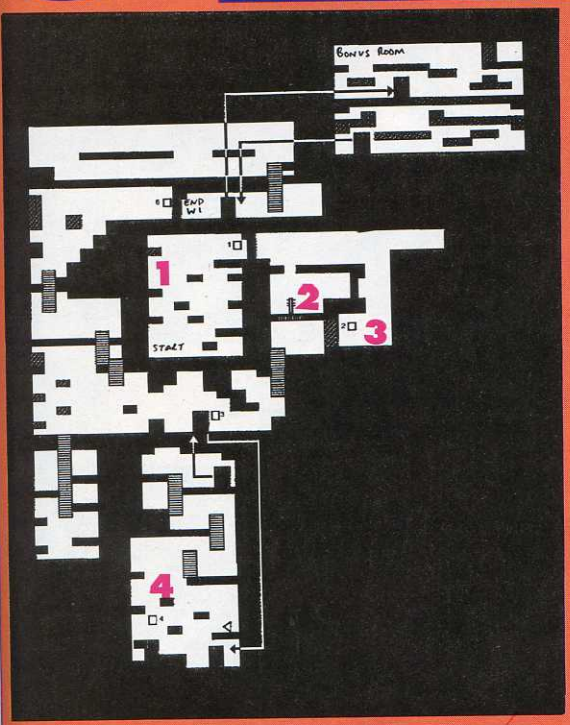
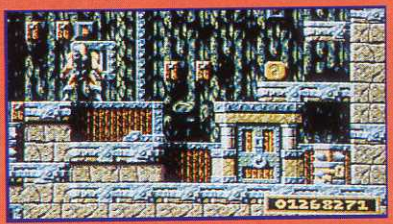


2) N'ayez pas peur, sautez dans ce trou, sur le piège, au dernier moment une plate-forme mobile viendra vous sauver.



3) Tirez contre ce mur, pour le détruire et passer.

4) Dès que vous entrez ici, sautez vers la gauche et tirez le levier 4. Puis récupérez la clé du monde sur la droite. Continuez à monter et rejoignez tranquillement la sortie jusqu'au levier 6.



**LEVEL 4
WORLD 2**

Vous devez récupérer trois éléments d'alchimie, indiqués sur la carte, les ramener dans l'Alchemists Room où vous apparaîtra la clé qui mène au monde suivant, le dernier.



3) Et le troisième...



1) Un des trois objets à ramener.

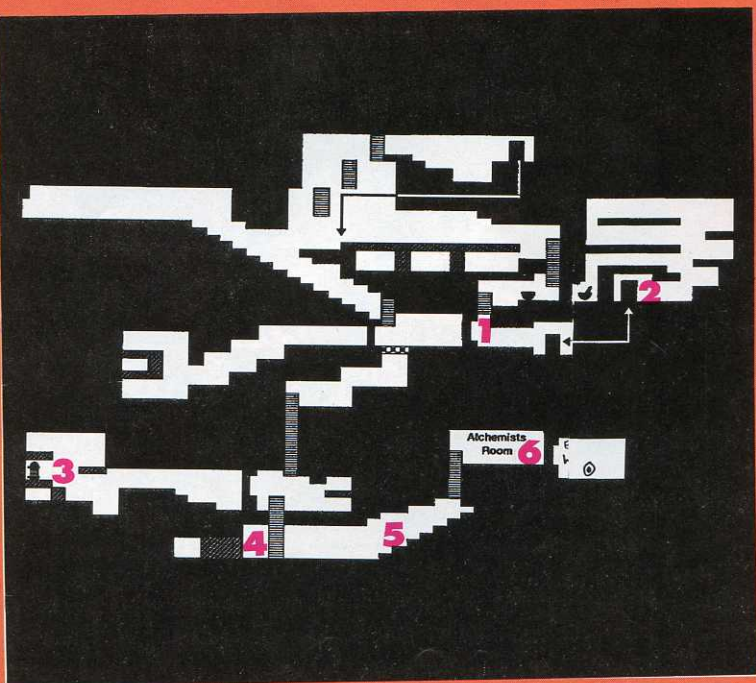


2) Hop, le second.

4) Pour obtenir cette clé, il faut tirer contre les murs friables qui la protègent.



5) Pour entrer dans la pièce, il faut posséder la clé précédente, et tirer le levier. Comme vous devez déjà posséder trois objets, vous devrez en poser un sur une marche, ouvrir le passage, et reprendre l'objet avant d'entrer.



6) La clé du monde apparaît, et vous voilà devant la dernière porte qui mène au dernier monde.

**LEVEL 4
WORLD 3**

1) Tirez le levier pour vous protéger des pièges, et atteindre la porte de téléportation.



1

2) La fameuse clé du monde, ainsi qu'une potion de power.



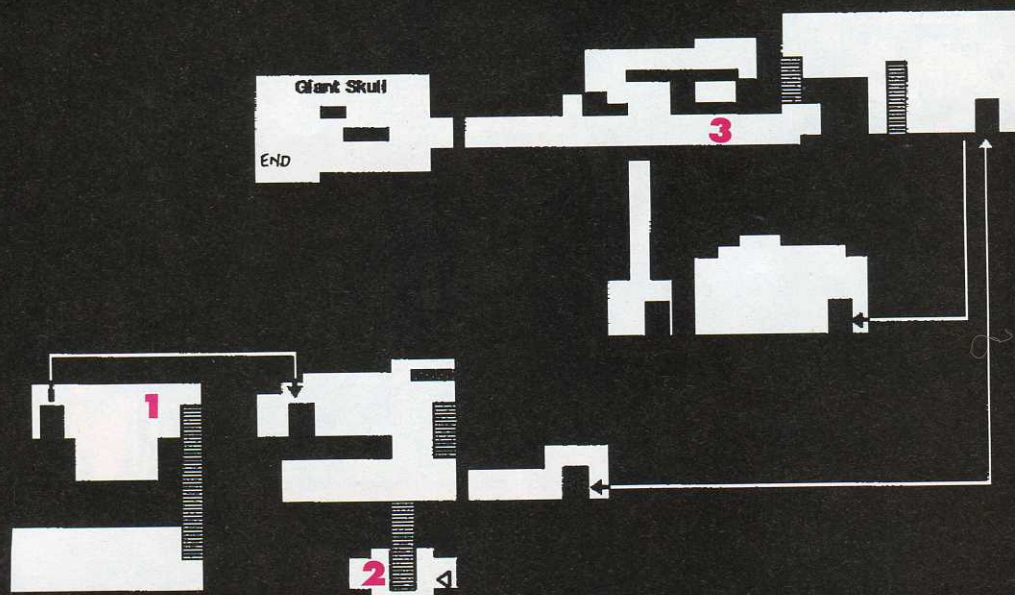
2

3) Des leviers qui risquent bien de faire tomber la clé dans le trou.



3

Très simple, ce dernier niveau, vous n'avez qu'à récupérer la clé de monde indiquée sur le plan, en ayant utilisé les portes de téléportation juste avant.



LE CRANE GÉANT

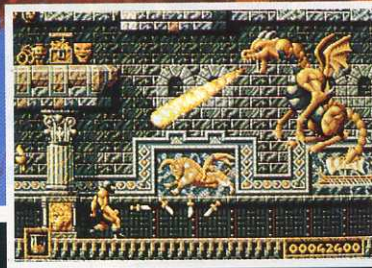
Le combat final est de loin le plus difficile. Il faut tirer sur le crâne, éviter ses tirs, et éviter le serpent volant et squelettique qu'il envoie. Placez-vous complètement à droite, sur le rebord. Tirez sans arrêt, sautez sur la plate-forme du milieu qui apparaît, évitez le serpent quand il revient en retournant sur le rebord de droite, le tout en évitant les tirs du crâne. Si vous le détruisez, vous obtiendrez de nombreux trésors, mais surtout, vous gagnerez le cadeau des dieux: l'immortalité.



Dossier réalisé par Seb, avec l'aide incommensurable des Bitmap Brothers, et grâce aux doigts de fée de Danboss, notre poète.

G O D S

THE BITMAP BROTHERS



ST version shown

Des jeux qui ne constituent pas de véritables challenges, des adversaires et des monstres sans intérêts. Tout cela vous ennuie 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

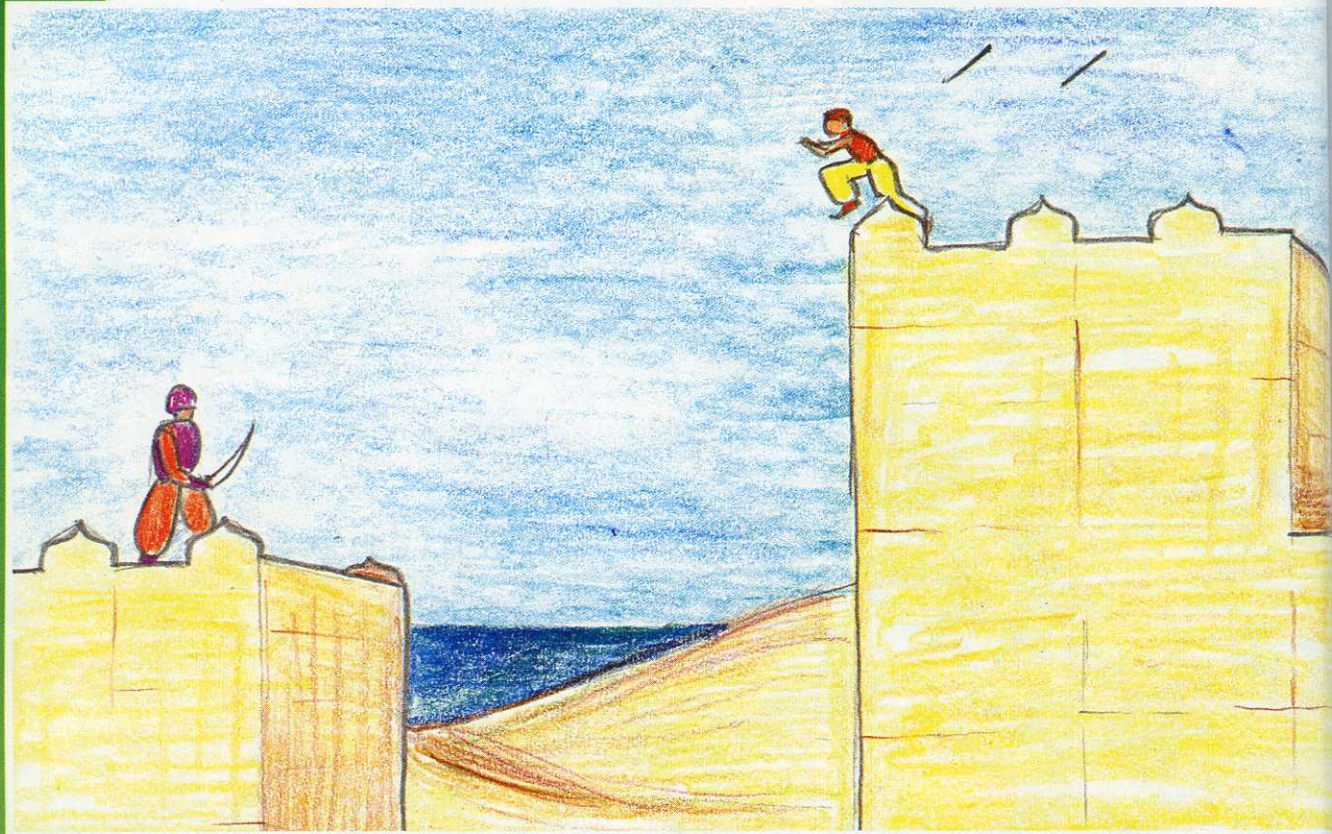


C1, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London E1 9SS
© 1991 The Bitmap Brothers. Published by Renegade

Distribué par UBI SOFT

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente



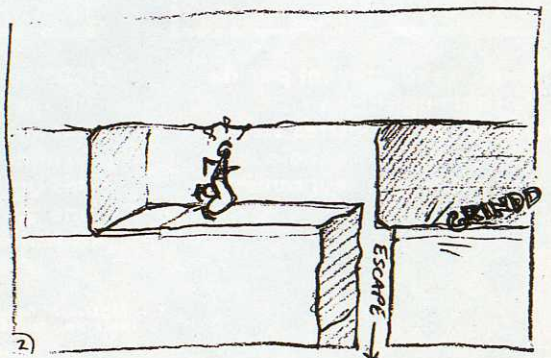
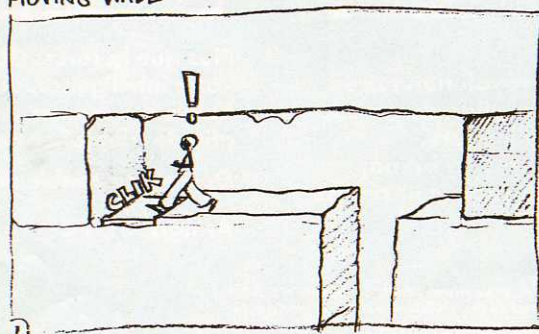


JORDAN MECHNER DEVOILE PRINCE OF PERSIA II

ENTRETIEN : DANY BOOLAUCK

Jordan Mechner est un des plus talentueux programmeurs et créateurs de jeux de notre industrie. Beaucoup d'entre nous ont passé de passionnantes heures à tenter de délivrer la belle princesse dans Karateka (label Broderbund), l'un des plus beaux jeu d'arcade/action sur Apple II, dans les années 80. Plus récemment, Jordan nous a gratifié d'un fabuleux Prince of Persia (label Broderbund) qui a subjugué tous les professionnels par la grande qualité de l'animation et sa profondeur de jeu. J'ai eu la chance de rencontrer Jordan à Paris, en mai dernier. Il a bien voulu me parler de lui, de ses futurs projets et me dévoiler l'arrivée prochaine de Prince of Persia II !

MOVING WALL



Joy : Question classique, comment es-tu devenu programmeur ?

J.M. : Eh bien, j'avais 15 ans à l'époque (en 1979) et j'étais encore au lycée. J'étais déjà un passionné de micro au point que j'ai économisé de l'argent avec lequel je me suis acheté l'un des tout premiers Apple II (16K). Dès ce moment, je n'ai pratiquement plus fait que de la programmation! En rentrant de l'école, je me mettais au clavier de mon Apple et je programmait un nouveau jeu. C'était des petits jeux tout simples en Basic. Puis, je me suis mis à étudier le langage Assembleur d'une manière autodidacte.

Joy : Tu veux dire que tu as phagocyté des tonnes de livres sur le sujet?

J.M. : Pas vraiment, j'achetais des programmes et je ne sais pas si tu te rappelles mais à cette époque, il suffisait de faire reset pour pénétrer dans le programme. Cela m'a évidemment pris pas mal de temps pour comprendre l'Assembleur mais j'avais des copains, programmeurs eux aussi qui m'aidait. Quelques bouquins m'ont effectivement aidé à parfaire mes connaissances.

Joy : Quel a été ton premier projet qualifiable de sérieux?

J.M. : Il s'agissait d'un remake de Asteroïds. Cela m'a pris six mois ! Mon rêve était de le vendre à un éditeur mais ça n'a pas marché parce que c'était trop pompé sur Asteroïds! Mon deuxième jeu était un shoot'em up plus original nommé Death Bounce. J'ai soumis ce projet à Broderbund, c'était mon premier contact avec cet éditeur. Cela se passait en 1982 et le jeu n'a jamais été publié! Mon premier jeu à être publié a été Karatéka, en 84, cinq ans après mes débuts!

Joy : Comment as-tu mis au point cette technique d'animation? Celle de Karatéka était révolutionnaire sur l'Apple II.

J.M. : Tout d'abord j'ai essayé

de dessiner puis d'animer des sprites mais j'étais pas satisfait du résultat, mes personnages étaient trop "rigides". A l'époque certains membres de ma famille pratiquaient le karaté. Ma mère est maintenant ceinture noire. Un jour, je les ai accompagné au club avec une caméra super 8 et j'ai filmé l'entraîneur. J'ai, ensuite, repris le film en redessinant, image par image, les mouvements de l'entraîneur. En reproduisant ces tracés sur l'écran de mon Apple j'ai découvert que l'animation était plus proche de ce que je recherchais. Cette technique m'a plu au point que je l'ai utilisée pour Karatéka.

Joy : Il s'est passé cinq ans entre Karatéka et Prince of Persia. Pourquoi avoir attendu si longtemps pour faire ton deuxième jeu?

J.M. : J'ai tout d'abord terminé mes études. Puis il faut savoir que je suis passionné par l'écriture et j'ai passé ces années à tenter de percer dans le milieu du cinéma. Mon grand rêve est de devenir un scénariste. C'est très difficile mais je m'accroche et cela ne m'empêche pas de créer des jeux.

Joy : As-tu utilisé la technique de réalisation de Karatéka pour Prince of Persia ?

J.M. : Non, j'ai voulu le pousser encore plus loin. L'idéal pour moi serait de créer un jeu où le joueur serait plongé dans un monde réaliste où il pourrait faire ce que bon lui semble, une liberté totale d'agir ! Avec Prince Of Persia j'arrive à peine à donner un semblant de vérité avec ses mouvements réalistes. Ce n'est qu'un début! La technique que j'ai utilisé pour ce jeu est simple. J'ai utilisé mon frère comme modèle. Je l'ai filmé en train de courir, de sauter, de grimper. Les mouvements de démarrage et de freinage sont importants car dans les jeux d'action traditionnels, le héros démarre et court instantanément à pleine vitesse. Quand il s'arrête, c'est la même chose, il stoppe net alors qu'il était en train de courir à plein

tube ! Ce n'est pas du tout réaliste. En filmant mon frère je lui ai surtout demandé de démarrer, de courir et d'arrêter au moment où je le lui demandais.

De cette manière j'ai pu saisir les mouvements qui m'intéressaient.

Joy : Et tu l'as programmé sur quel machine?

J.M. : Sur Apple II.

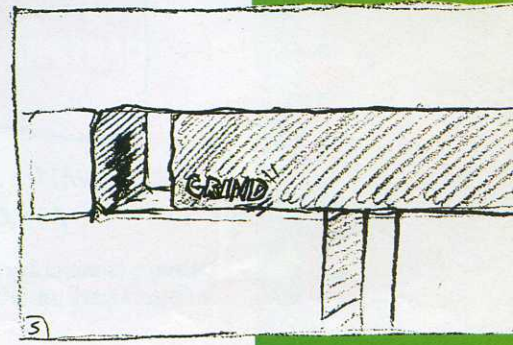
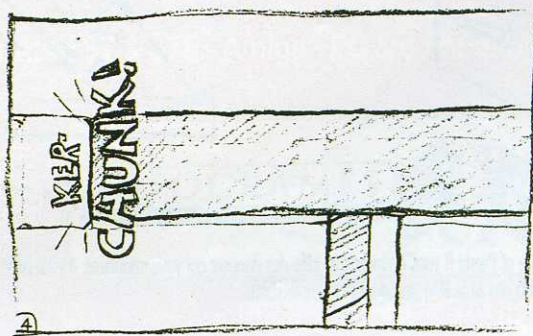
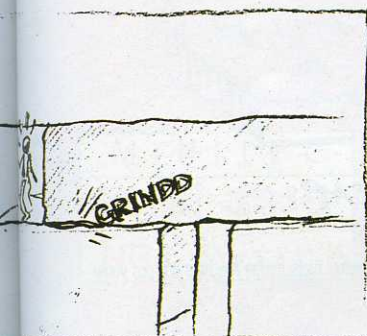
Joy : Jordan, j'ai entendu dire que tu travaillais sur Prince of Persia II. Est-ce vrai?

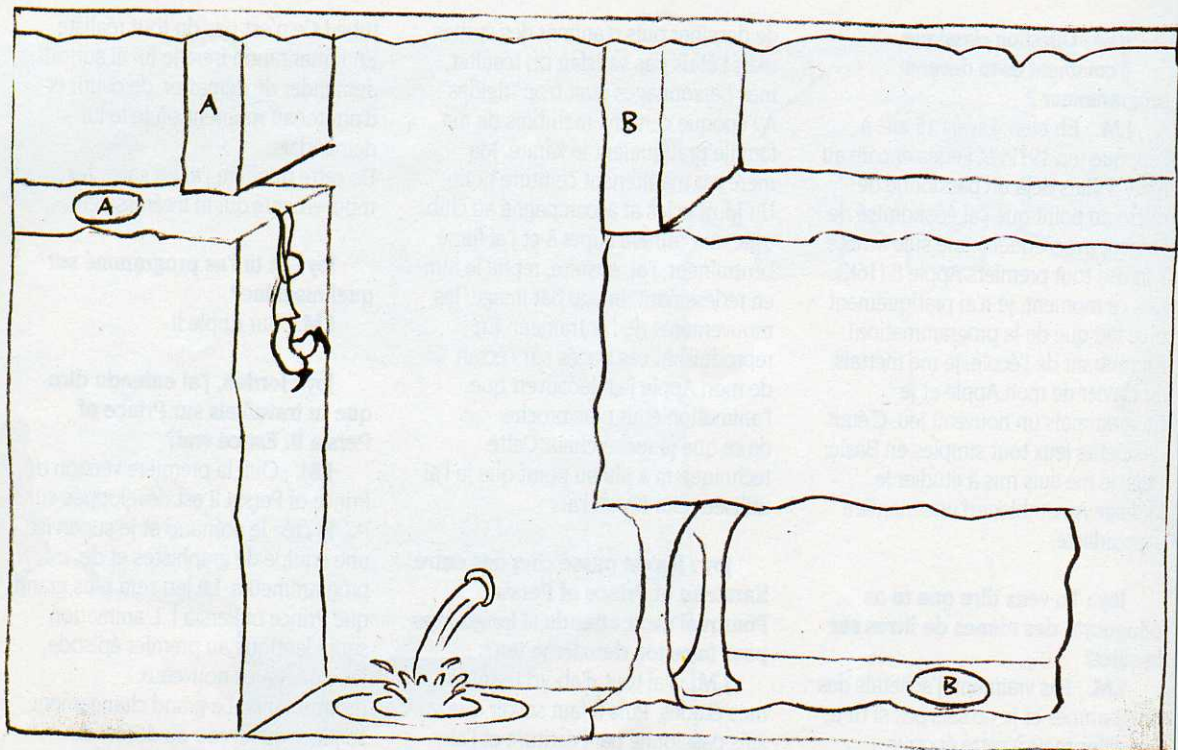
J.M. : Oui, la première version de Prince of Persia II est développée sur PC. Je crée le scénario et je supervise une équipe de graphistes et de programmeurs. Le jeu sera plus grand que Prince of Persia I. L'animation sera identique au premier épisode, avec quelques nouveaux mouvements. Le grand changement se place au niveau du décor, du scénario et des pièges du jeu. Prince of Persia II aura plus de profondeur de jeu. Il y aura également une plus grande variété de personnages dans le jeu. C'est tout ce que je peux en dire pour l'instant car le jeu est en pleine phase de développement. Dès mon retour à New York je t'envoierai des maquettes de Prince of Persia II.

Joy : Merci.



Jordan Mechner

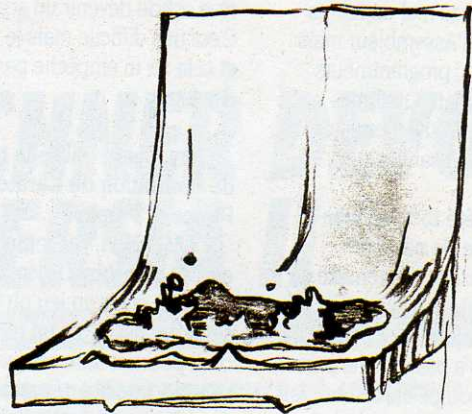




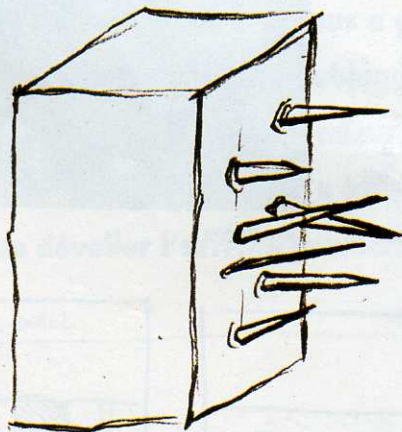
Voici un des pièges que vous rencontrerez dans Prince of Persia II. La dalle A déclenche l'ouverture/fermeture de la porte A ainsi qu'une voie d'eau placée à la base du fossé. L'eau monte progressivement. Votre seul moyen de vous en sortir consiste à ouvrir la porte B en appuyant sur la dalle B.



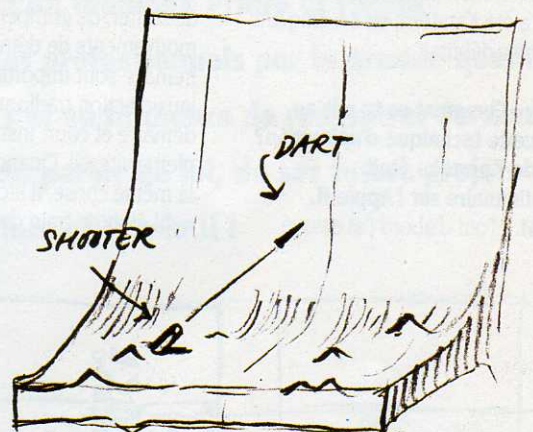
SKELETON.



LAVA PIT
(2 SPACES WIDE)



WALL SPIKES
(SPRUNG).



DART TRAP

Ces quelques éléments du décor de Prince of Persia II vous donnent une idée des dangers qui vous attendent. Il y en aura plein d'autres mais Jordan Mechner n'a pas voulu en dire plus. A noter le puits de lave (Lava pit) et le Dart trap qui lance une fléchette.

MAXI

MICRO



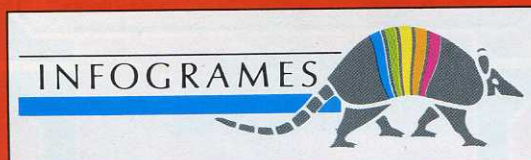
HOSTAGES
TEENAGE QUEEN
NORTH & SOUTH
FIRE AND FORGET
TINTIN SUR LA LUNE



MYSTICAL
CRAZY CARS II
PINBALL MAGIC
SHUFFLEPUCK CAFE
THE LIGHT CORRIDOR

Pour Atari ST & STE - Amiga - PC & compatibles - AMSTRAD

| | |
|---------|------------|
| MINITEL | |
| 3615 | 3615 |
| NRJ | INFOGRAMES |



CAPCOM®
USA

... ATTERRISEZ EN TERRITOIRE ENNEMI ... PERCEZ LA LIGNE DE CHARS ENNEMIE ...

... NEUTRALISEZ L'UNITE SPECIALE DE CHARS SCORPION ...

**... FRANCHISSEZ LES
DEFILES ...**

**... DETRUISEZ LA LIGNE DE
RAVITAILLEMENT ENNEMIE ...**

**... DETRUISEZ LES Q.G.
ENNEMIS ...**

... DELIVREZ LE PRESIDENT! ...

... A L'ATTAQUE! ...

MERCS™

U.S. GOLD®

Disponible sur: C64 & AMSTRAD
cassette & disque, SPECTRUM cassette,
ATARI ST & AMIGA.

U.S. Gold Ltd,
Units 2/3 Holford Way,
Holford, Birmingham B6 7AX.
Tel: 19 44 21 625 3366

Merces™ © 1991 Capcom USA, Inc. Tous droits réservés. Capcom® est une
marque déposée de Capcom USA, Inc. Fabrique et distribué sous licence
par U.S. Gold Ltd. Ce programme est protégé par les droits d'auteur. Copie,
prêt ou revente non autorisés, par n'importe quel moyen, strictement interdit.

SOMMAIRE

AMIGA

| | |
|-----------------------------|-----|
| AFRIKA KORPS | 159 |
| BEAST BUSTERS | 252 |
| BOOLY | 240 |
| CADAVER "THE PLAYOFF" | 246 |
| DEUTEROS | 236 |
| DINOWARS | 229 |
| ENGLAND | |
| CHAMPIONSHIP SPECIAL | 223 |
| EYE OF THE BEHOLDER | 266 |
| F15 STRIKE EAGLE II | 227 |
| FAMOUS FIVE | 235 |
| FRENETIC | 222 |
| HALLS OF MONTEZUMA | 225 |
| HUNTER | 232 |
| INTERCEPTOR | 248 |
| LIFE & DEATH I | 226 |
| LOGICAL | 264 |
| MANCHESTER | |
| UNITED EUROPE | 249 |
| MERCS | 256 |
| MOONBASE | 267 |
| SEARCH FOR THE KING | 266 |
| SNOW BROS | 238 |
| STORMBALL | 262 |
| THE BALL GAME | 228 |
| THE SECRET OF MONKEY ISLAND | 267 |
| WRECKERS | 230 |

CPC

| | |
|-------------|-----|
| BOOLY | 240 |
| HYDRA | 253 |
| SWITCHBLADE | 254 |

PC

| | |
|---------------------|-----|
| ARMOR VALLEY | 258 |
| CHAOS IN ANDROMEDA | 234 |
| CHUCK YEAGER'S | |
| AIR COMBAT | 242 |
| DEMONIAK | 221 |
| F14 TOMCAT | 220 |
| GOLDEN AXE | 266 |
| HEART OF CHINA | 216 |
| LOGICAL | 264 |
| MARIO ANDRETTI'S | |
| RACING CHALLENGE | 260 |
| MARTIAN DREAMS | 244 |
| THE KEYS TO MARAMON | 257 |

ST

| | |
|-------------------|-----|
| COLONEL'S BEQUEST | 267 |
| DARKMAN | 250 |
| HUNTER | 232 |
| MERCS | 256 |
| MONSTER BUSINESS | 224 |
| R B I BASEBALL | 231 |
| STORMBALL | 262 |
| THE BALL GAME | 228 |

Dany, tu veux bien répondre à deux questions ?

- Ouais, mais vite, je suis sur un coup, là, je vais avoir une exclusivité mondiale, faut que je rappelle dans deux minutes. Ok, je fais vite. Qu'est-ce que tu vas faire pendant tes vacances ?
- Ben au départ, on voulait aller au Kenya, mais ma copine préfère qu'on passe un mois de sport, pour se remettre en forme. Quelle drôle d'idée. Quel genre de sport ?
- Le but, c'est le badminton, mais ce sera surtout tous les entraînements autour: sprint, musculation, course de fond, etc. On va même arrêter de fumer pendant un mois.
Ah, super. Et puisqu'on y est, à quels jeux

as-tu joué ce mois-ci, pour ton plaisir ?

- Deuteris, génial. Et Chuck Yeager, génial. Attends, y a Heart of China, aussi. Génial. Et y a un truc qui est super à deux, c'est Gain Ground. Génial. Ok, merci, Dany.
- Non, attends, y a Armor Valley, qui est particulièrement génial. Ok, merci, Dany.
- Attends... Non, ça suffit !



Alain, dis-moi, que vas-tu faire pendant les vacances ?
- D'abord, pour me changer les idées, je vais passer 10 jours à rien faire. Rien faire, c'est

dormir ?

- Ah non, c'est jouer !
Ah ouais, t'as une drôle de façon de te changer les idées, toi. Et après ?
- Ben je vais partir 3 semaines je sais pas encore où, le Maroc ou la Tunisie, probablement. Avec ma Turbo GT.

Pour jouer ?

- Oui.
Ah. Bon. Tu as déjà passé des vacances sans jouer ?
- Oui. En colo, je crois que j'avais 4 ou cinq ans. Mais c'est juste parce que ma console était tombée en panne. J'en ai bavé, cette année-là.
Bref. A quels jeux as-tu joué, ce mois-ci ?
- Ben je vais te dire, j'ai reçu ma Super Famicom, alors elle tourne presque 24 heures sur 24. J'ai joué à Final fight, Pilot Wings, Super Mario World, tout ça. Et tiens, j'ai aussi redécouvert un vieux truc, Neutopia sur Nec.
Merci, Alain. Bonnes vacances.

Tiens, Moulinex. Peux-tu me dire... Attends, enlève tes boules Quiès, ste plaît.

- Hein ?
Je dis: enlève tes... ENLEVE TES BOULES QUIES, MERDE !
- Ah, excuse-moi, je t'entendais pas parce que j'avais des boules Quiès.
Ouais, j'avais compris. Qu'est-ce que tu vas faire pendant tes vacances ?
- Je vais me ressourcer: je vais faire un stage de poterie. Dans le Vaucluse.
Ah ?
- Ouais. Et y a d'autres activités, aussi. Le macramé, on fait du fromage de chèvre, on tanne le cuir, on fait de la peinture sur soie, on cultive l'eucalyptus.
Euh... Tu portes quoi, comme godasses ?
- Des tongs.
Ah ouais, je me disais aussi. Pourquoi le Vaucluse ?

- Au début je voulais partir à Katmandou, mais la deux-chevaux de la communauté est tombée en panne, alors on a pas pu.
Ok. Et malgré les préparatifs, tu as eu le temps de jouer, ce mois-ci ?
- Oui, à Llama Construction Kit, Shanghai II... Windows... Heart of China... et Lemmings, un programme qui parle de la nature et des animaux.
Merci, Moulinex. Essaie d'ouvrir les fenêtres, parce que l'encens, c'est un peu dur. Merci.



Seb, ste plaît. Attends, te casse pas, enfoiré. Qu'est-ce que tu vas faire pendant les vacances ?

- Rien.
Euh, attends... C'est pour les portraits du canard, là. Tu pourrais pas dire quelque chose de drôle ?
- De drôle? Aïe aïe aïe... Attends, faut que je trouve un truc... T'as qu'à dire que je vais en Normandie.
Mais c'est pas drôle !
- Ah... Attends... Dis que je vais au Pérou,

alors.

Mais c'est pas drôle non plus !
- Ben dis que je vais passer un mois à boire des coups, de toutes façons, c'est vrai, alors. Bon, je renonce à te faire dire quelque chose d'un tant soit peu amusant. A quoi tu as joué, ce mois-ci ?
- Tiens, eh, j'ai une super vanne: j'ai joué à Zenji II. C'est drôle, hein ?
Non.
- Bon, euh... J'ai joué à Centipède sur Vic 20. Mon pauvre Seb, tu es de moins en moins drôle. Si les lecteurs savaient à quel point tu es sinistrement pas drôle du tout...
- Bon, écoute, j'ai joué à Gods, voilà, t'es content ?
Merci, Seb-le-pas-drôle-du-tout.

EST

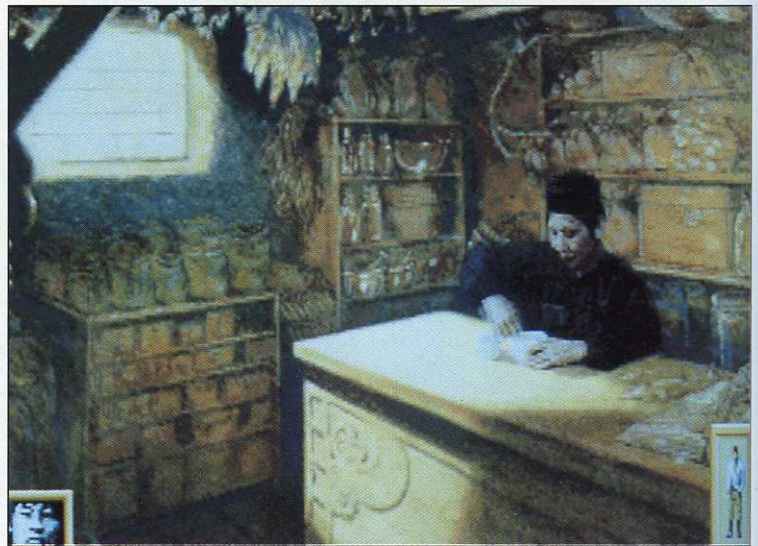


La première porte à droite est celle du bar où vous pouvez rencontrer Chi qui se trouve d'ailleurs déjà avec Lucky sur cette photo d'écran.

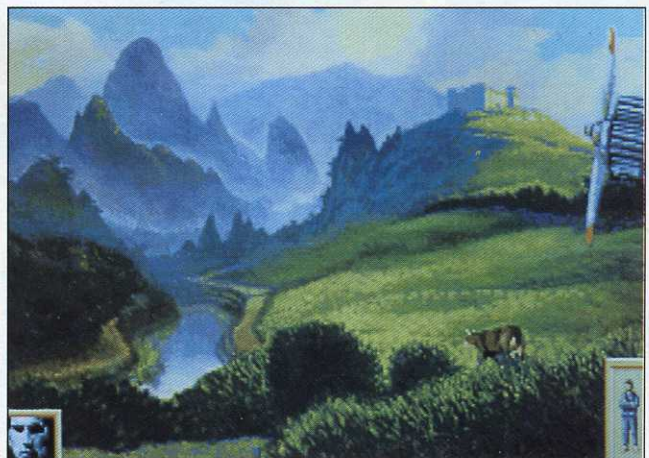
**Un jeu d'aventure
servi par de somptueux
graphismes !
L'intrigue est simple
mais prenante.
Heart of China
est un voyage
très agréable
de Hong-Kong à Paris.**

HEART OF

La Chine de 1928 ne soupçonne pas encore les effets dramatiques des bouleversements politiques dont les signes précurseurs commencent à secouer les bases d'une société chinoise millénaire. C'est au sein de ce monde aux traditions figées depuis des siècles que se déroule Heart Of China, le tout nouveau jeu d'aventure de Dynamix. Kate Lomax, une jeune américaine, est le stéréotype même de la jeune occidentale pleine de compassion pour les autochtones dont le pays est colonisé par le sien! Aussi exerce-t-elle la fonction de nurse dans un coin perdu au centre de la Chine, Chengdu. Le seigneur de la région, Li Deng, fait enlever Kate pour des raisons encore mystérieuses. Or Kate Lomax est la fille de Eugène Adolphus Lomax, un homme d'affaires américain sans scrupules, qui a fait fortune à Hong-Kong. Pour sauver sa fille, Lomax utilise tous les moyens à sa disposition pour convaincre un aviateur, "Lucky" Jake Masters, de l'aider. Ce dernier se voit offrir 200 000 dollars, moins 20 000 dollars pour chaque jour que Jake prendra pour ramener Kate. Lucky, c'est vous et Lomax ne vous donne qu'une maigre piste pour démarrer: contacter Zhao Chi, un ninja capable de vous aider dans votre périlleuse mission. A partir de là, vous avez la main. Je précise d'entrée que l'utilisation du disque dur est indispensable. Le pre-



L'herboriste déteste les américains! Elle ne vous aidera pas, à moins que Chi soit à vos côtés. Ce dernier lui parlera en mandarin et lui demandera de vous adresser la parole.



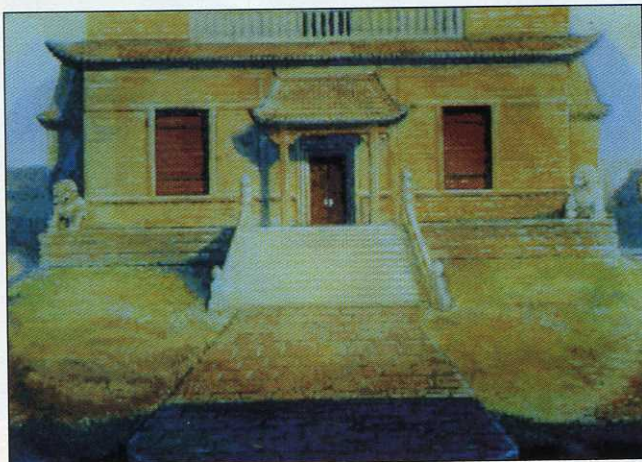
Au loin, se trouve le fort de Li Deng où est emprisonnée Kate. Vous devez trouver le moyen de pénétrer dans le fort sans éveiller les soupçons. Il existe deux moyens de le faire.

LES TESTS



Le barman se fait prier pour vous donner des renseignements sur Chi, insistez. Quant à la prostituée, il vaut mieux ne pas la suivre.

CHINA



Admirez les superbes graphismes représentant le palais de Li Deng. Il vous faudra ruser pour l'investir car il est bourré de gardes! Laissez Chi s'en occuper.



Chi s'est faufilé dans le palais et se trouve dans la salle où est Li Deng. Il surprend une conversation qu'il rapportera à Lucky.

mier contact avec Heart of China laissez-panois! La beauté des graphismes et les effets sonores (Ad-Lib) du jeu donnent tout de suite le ton: on va voir ce qu'on va entendre!

Toutes les scènes du jeu sont faites à partir d'un mélange d'images digitalisées et de graphismes (en 256 couleurs). La plupart d'entre elles sont animées et comportent, quelquefois, des scrollings latéraux.

Plus étonnant encore, je suis tombé sur un jeu d'action optionnel (la fuite dans un tank) en graphismes vectoriels (3D)! Ergonomie au possible, Heart of China est un parfait exemple du logiciel qui procure le maximum de confort de jeu. Le joueur place ses interactions (commandes, dialogues, sauvegarde, etc.) par un simple cliquage de la souris. Le dénouement de l'intrigue se base sur deux actes, le dialogue avec les personnages que vous rencontrez et la récupération d'objets. Pendant les dialogues, le programme vous propose un nombre limité de réponses à donner à votre interlocuteur. Le choix de vos réponses influence immédiatement le comportement de ce dernier. Bien saisir la psychologie de la personne est l'élément-clé dans ce compartiment du jeu.

En ce qui concerne la récupération d'objets, une seule méthode: vérifier si tous les objets, même les plus insignifiants, présents à l'écran sont récupérables ou non. Le joueur contrôle, alternativement, deux personnages dans le jeu: Lucky et Chi. Il peut passer de l'un à l'autre selon les besoins de la situation. Par exemple, pour l'investigation d'un palais bourré de gardes, il vaut mieux utiliser le ninja qu'est Chi. Par contre, notre maître ès arts martiaux refusera d'utiliser personnellement tout ce qui touche à la mécanique (avion, tank), c'est donc à Lucky que cela incombe. Heart of China n'échappe pas à la règle générale du jeu d'aventure. Le concept de ce type de jeux a beau naître dans un cerveau, aussi retors soit-il, que le joueur, en pénétrant dans le jeu, arrive à saisir le schéma de pensée de l'auteur.

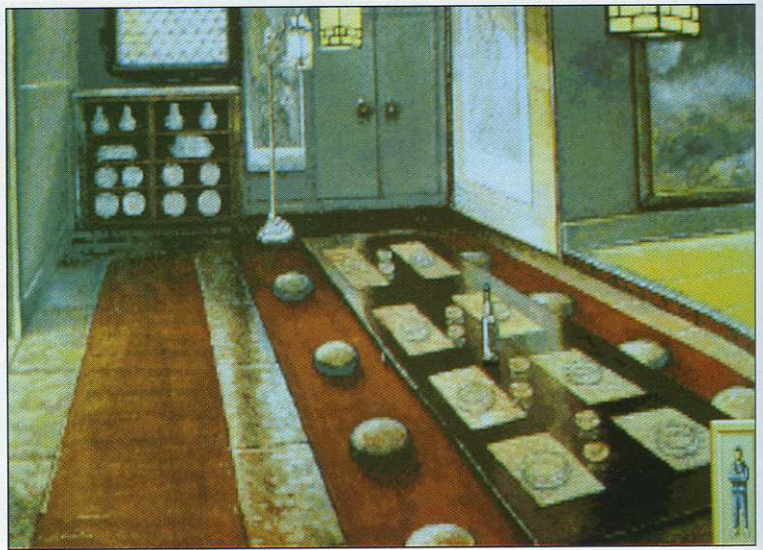
De ce fait, on peut deviner sans trop se tromper les pièges et les astuces du jeu. Mais cette accoutumance au "jeu" de l'auteur ne se produit qu'après avoir atteint 15% ou 20% du jeu. Dans Heart of China, la première partie de l'aventure, de Hong-Kong à Chengdu, est un parcours assez rugueux pour les débutants (un échauffement pour les joueurs confirmés). En voici quelques exemples et, par la même occasion, un petit coup de

pouce aux débutants. L'aventure démarre aux docks de Hong-Kong où vous devez prendre un pouce-pouce pour vous rendre en ville. Vous avez un indice: voir Chi. Où peut-on se renseigner sur quelqu'un dans un jeu d'aventure?

Dans un bar, évidemment!

Une fois dans le bar, concentrez-vous sur le barman. Soyez direct et insistez pour voir Chi, vous allez attirer l'attention des clients du bar. Ces derniers vont essayer de vous mettre à la porte, entamer un dialogue en ménageant leur susceptibilité et Chi apparaîtra!

Le ninja méfiant, au début, va vous jauger en dialoguant. Les bonnes réponses vous apporteront son appui.



Une autre salle du palais où Chi doit récupérer des objets qui lui serviront plus tard. Rien à craindre ici tant que Chi agit seul!

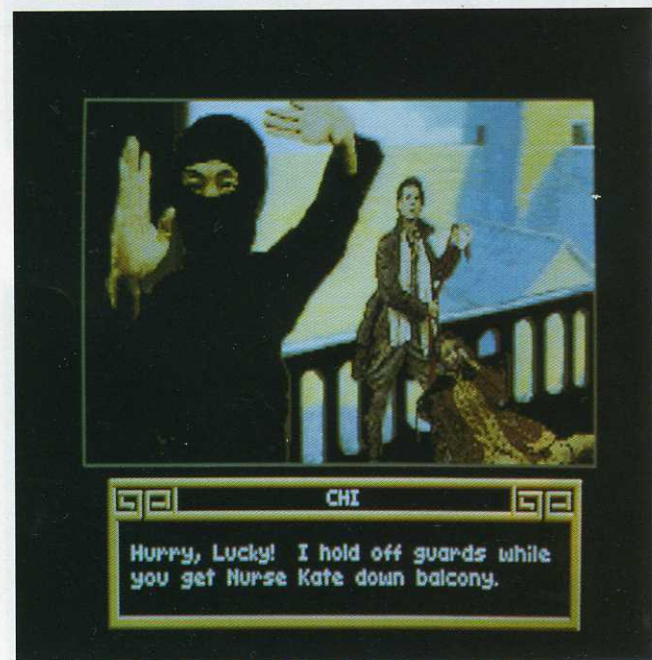
Horreur !
Kate vient d'être mordue
par un serpent!
Est-elle perdue ?
Y'a-t-il un moyen
pour la sortir
de ce mauvais pas ?
Oui, mais il faut partir
pour Katmandou !
Sur place vous aurez
à affronter les neiges
de l'Himalaya.
La moindre erreur
de jugement signifie
la mort de Kate



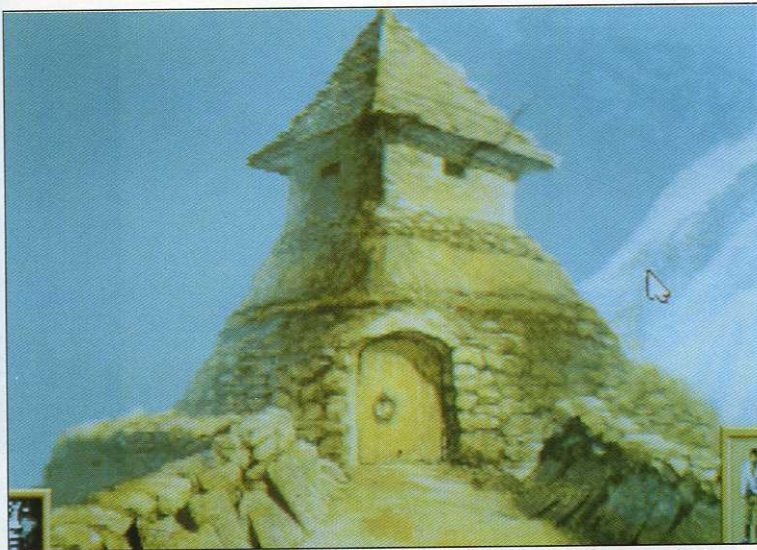
Les personnages que vous voyez sont, en fait, des acteurs! Dynamix a tout bonnement tourné un film puis, des digitalisations ont été faites à partir des bandes.



La cuisine du palais de Li Deng. Le chien sera votre obstacle majeur. Il ne bougera pastant que vous ne ferez aucun geste dans sa direction



Kate vient d'être libérée mais les gardes tentent de vous barrer la route.



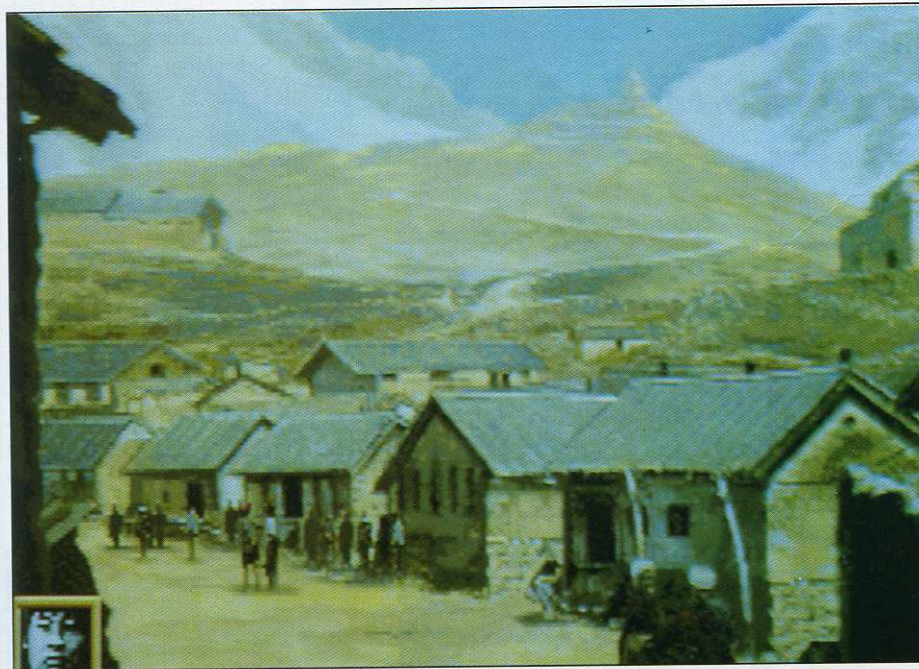
Le sanctuaire du lama, un homme sage qu'il faut surprendre si vous voulez le rencontrer et obtenir son aide.

Le premier nœud du jeu est placé à ce niveau lorsque vous apprenez à Chi que pour se rendre à Chengdu, il faut y aller en avion. Or, Chi ne connaît pas les avions et refuse de vous suivre! Si auparavant, vous avez omis de récupérer une insignifiante feuille volante dans la rue du bar, vous êtes bloqué!

En effet, grâce à ce morceau de papier, Lucky en fait un petit avion (tout bête) et démontre à Chi que le plus lourd que l'air vole. Résultat: il accepte et croyez-moi, sans lui, pas de progression dans le jeu.

Après la séquence du bar, allez chez l'herboriste avec Chi, vous y obtenez des précieux objets.

Je m'arrête ici, pour le reste, c'est à vous de jouer.



Katmandou où plusieurs personnes sont susceptibles de vous aider. Comme toujours, seul vos dons de persuasion vous sortiront du pétrin.

Cette séquence d'action en 3D n'est pas obligatoire. Mais pour ceux qui veulent s'éclater, cette course poursuite n'est pas de tout repos.



testé sur **PC** par Dany Boolauck

Le concept adopté pour la réalisation de Heart of China possède des avantages et des inconvénients. Le système de dialogues où le joueur choisit sa réponse parmi des phrases toutes faites coupe toute liberté d'interaction. Le joueur est "canalisé", il peut même procéder, bêtement, par élimination pour obtenir la bonne réplique. De plus, la gestion d'un jeu d'aventure par souris ou joystick réduit les actions possibles. Il en résulte un jeu d'aventure au scénario relativement simple, sans grande profondeur de jeu. En revanche, un tel système permet d'éliminer les lenteurs. Les actions se succèdent à un bon rythme ce qui permet au joueur de vivre, de plonger plus aisément dans l'histoire. Même constat pour la gestion par la souris: peu de commandes, peu de

contraintes. Heart of China aurait été un jeu très moyen, si il n'avait pas des graphismes et un environnement sonore aussi séduisant. J'avoue que ces aspects de Heart of China font oublier tous les défauts de son système de jeu par ailleurs. Quel plaisir de découvrir ses somptueux décors, ses animations. En outre, le jeu se déroule presque comme un film interactif, et c'est très prenant! Je n'ai noté qu'une grosse bavure impardonnable: j'ai tenté de partir pour Chengdu sans Chi. Un officier de l'immigration me questionne et me met en état d'arrestation (j'ai mal répondu aux questions). A ce moment, Lucky s'adresse à Chi (qui n'est pas là) et lui demande de contacter son avocat!!!! Aberrant! Le plaisir de jeu que m'a procuré Heart of China l'a sauvé d'une descente aux enfers.

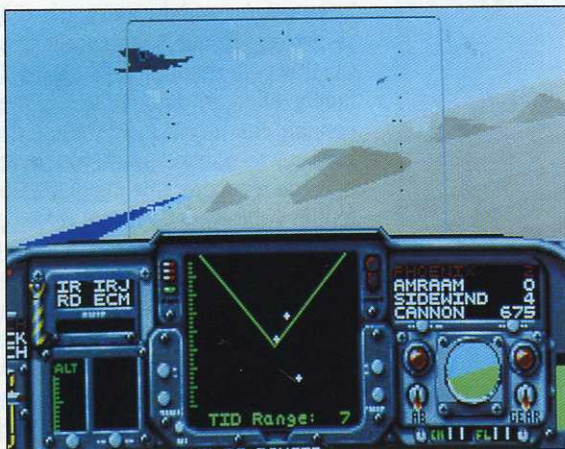
GRAPHISME 17
ANIMATION 14

SON ADLIB 16
DIFFICULTE 13

94%

Disponible sur PC.





F-14 TOMCAT

De simulateur en simulateur, le genre commence à s'épuiser. Activision ou pas, voilà un simulateur de plus.

Ce qui est extraordinaire, avec les simulations de combats aériens, c'est que la description d'un seul peut s'appliquer à tous. Ici, on pilote un F-14 Tomcat, on peut s'entraîner au vol ou remplir une mission. Une fois qu'on est rôdé, on inscrit son nom sur le tableau de la base. Commence alors une carrière de pilote qui permettra de monter en grade en enchaînant les missions. Le temps d'assister au briefing et en route: un coup je bombarde un machin, un coup je combats des Migs, un coup je décolle d'un porte-avions et un coup je m'éclate sur le pont. Selon l'expression consacrée (vous savez, mes phrases qui commencent par "3D oblige"), on peut voir l'appa-



reil de l'extérieur et ce sous différents angles. On peut aussi voir sur le côté et à l'arrière. En appuyant sur une touche, on switche entre carte et radar. Radar sur lequel il est possible de zoomer. Plusieurs armes sont utilisables Sidewinder, Sparrow, Phénix (missiles) plus la sempiternelle mitrailleuse.

Naturellement on peut s'éjecter mais là aussi, le logiciel est très décevant. Alors que la concurrence propose de voir la scène en 3D, avec le parachute et tout et tout, ici, on n'a droit qu'à un dessin (moche). Seule nouveauté, on peut assister à sa mission après coup en suivant les commentaires de l'état-major.

Bref, ce qui différencie un simulateur d'un autre, c'est la façon dont il est programmé. Suite dans la fiche technique.



testé sur **PC** par Moulinex

Autant le dire, ce jeu ne fera pas date: exceptées les explosions en bitmap (lesquelles sont à peu près 10 000 fois moins belles que celles de Wing Commander utilisant la même technique), le graphisme est bien en dessous des capacités des PC actuels. Certes, les inter-écrans sont digitalisés, comme en témoigne l'aspect flou des contours, mais il s'agit de dessins digitalisés. Par malchance, les dessins en question sont moches. L'animation 3D est saccadée, lente, et pas particulièrement riche (alors que Chuck

Yeager testé sur la même machine est fluide, rapide et détaillé). Comme le son n'est pas terrible non plus, le résultat global est décevant. Pour information, le mode d'emploi du logiciel est en français: en fait, ce qui concerne le simulateur tient sur une ou deux pages, les vingt autres parlent de pilotes célèbres, de techniques de vol vues 12 000 fois et comporte des données techniques absolument inutiles puisque concernant le véritable Tomcat, lequel est heureusement pour les pilotes un peu plus complexe.

GRAPHISME VGA 13
ANIMATION 13
TAILLE 1,2 Mo

SON ADLIB 13
DIFFICULTE 14

68%

Disponible sur PC.

DEMONIAK



Les démons de l'espace sont là : ils sont la griffe qui crève l'œil trop curieux, ils sont la gorge qui boit avidement le sang du supplicié, ils sont le froid qui va glacer les mondes anciens, présents et futurs. Ils sont crès crès méchants.

Avant qu'ils aient tout bouffé dans l'univers, le docteur Cortex, un scientifique aussi éminent que barge, décide de regrouper des aventuriers afin de contrer les démons dans leur désir d'expansion. Vous pensez que vous allez incarner l'un de ces aventuriers? Raté.

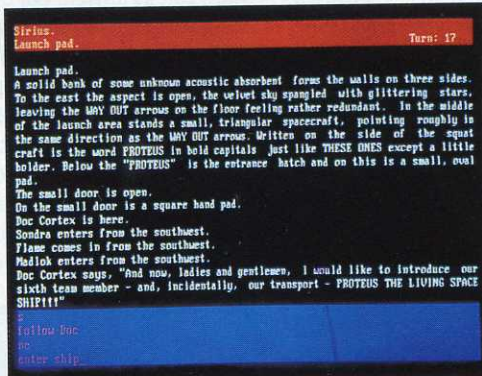
Demoniak n'est pas un jeu comme les autres mais avant tout, voyons l'équipe, vous comprendrez mieux ensuite. Elle se compose donc du fameux doc; de Johnny Sirius, héros tacticien s'il en est; de Flame, dont le nom explique la nature de son corps; de Madlok, un horrible mais efficace sorcier dont l'âme est complètement noircie par son passé et enfin de Sondra, une superbe minette hélas radicalement féministe mais ayant toutefois l'avantage de pouvoir lire dans les pensées des autres aussi facilement que vous et moi les aventures de Pifou.

Votre job sera de diriger tout ce beau monde: vous tapez "Become" suivi du nom et hop! vous voilà dans la peau d'un autre.

Ce qui est remarquable, c'est que pendant ce

temps, les autres personnages "reprennent la main" et vaquent à leurs occupations. On comprend dès lors l'intérêt d'avoir Sondra dans l'équipe puisque cette dernière peut localiser n'importe qui n'importe où.

Ce qui est encore plus remarquable, c'est qu'en tout, cinquante personnages se promènent dans le jeu, personnages dont vous pouvez à tout moment endosser la personnalité.



Attention, ce logiciel est très intéressant mais.

Mais il est exclusivement en anglais de haut niveau, mais il ne comporte pas beaucoup de dessins, mais il se joue entièrement au clavier, comme au bon (?) vieux temps. On en conclut qu'il comporte 90% de texte en anglais de haut niveau. Vu la complexité de l'analyseur syntaxique, aucune chance qu'il soit traduit. C'est passionnant mais.

être en VGA, c'est un peu, euh, sobre. C'est d'autant plus stupide que le peu de dessins que j'ai vu sont superbes et pour une fois ont un style. On aime ou pas le style, c'est un autre problème, mais au moins, il y a un parti pris. De même, le son Adlib and Co est chouettes. Bref, voilà un jeu en mode texte très très intéressant mais en mode texte cependant.



LES SCENARII DISCS



Bientôt disponibles

FINAL WHISTLE
 Nouvelles caractéristiques pour Kick Off 2.

RETURN TO EUROPE
 Trois coupes européennes à disputer : COUPE UEFA, COUPE EUROPEENNE, COUPE DES GAGNANTS.

GIANTS OF EUROPE
 Jusqu'à 30 équipes importantes, caractéristiques de chaque joueur, compatibilité avec d'autres scénarii discs.

WINNING TACTICS
 10 tactiques supplémentaires.

ENGLISH LEAGUE
 Les quatre divisions anglaises. Possibilité de charger les équipes d'autres scénarii

ANCO

Distribué par UBI SOFT
 8-10, rue de Valmy
 93100 Montreuil sous bois
 Tél. 48.57.65.52

GRAPHISME VGA 18
ANIMATION - -
TAILLE : 1 Mo

SON ADLIB 16
DIFFICULTE 18

80%

Disponible sur PC et Amiga

**Les aliens sont
frénétiques
dans ce shoot'em up
signé Core.**

Les guerres inter-galactiques ne finiront jamais, car chaque nouvelle rencontre du troisième type tourne à l'affrontement. On ne sait même plus vraiment pour quoi on se bat (du reste, Core a oublié de nous fournir la notice de Frenetic!), mais cela n'a vraiment plus d'importance et on continue à casser de l'alien par habitude. Pourtant les héros sont fatigués, leurs doigts sont recouverts d'une épaisse couche de corne à force de presser éternellement sur la gâchette du joystick et leurs yeux sont fatigués de suivre les mouvements frénétiques des vagues d'attaques ennemies. Mais chaque fois que vous tentez de prendre une retraite bien gagnée, de nouveaux envahisseurs arrivent et vous ne pouvez pas vous empêcher de repartir au combat encore une fois. Ils sont comme ça, les drogués de shoot'em up, il leur faut leur dose. On a beau dire qu'on ne s'y laissera plus prendre, on sait que c'est notre destin (nous sommes issus d'une race d'extraterrestre qui a beaucoup souffert). Qu'elle est dure la solitude du héros!

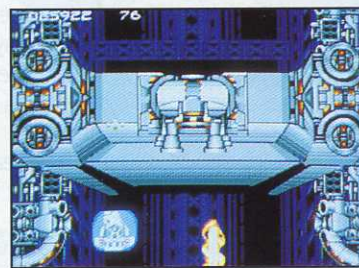
Bon, cette nouvelle guerre inter-ga-

FRENETIC



lactique se déroule en scrolling vertical et les aliens attaquent dans toutes les directions. C'est qu'ils sont vicieux les bougres, quand on les attend par devant, paf! ils arrivent par derrière et le coup suivant ils vous la jouent sur les côtés. Vos agresseurs sont tellement nombreux, qu'il n'est pas possible de les abattre tous, alors il faut slalomer entre les survivants, c'est pas une vie! En revanche, les monstres de fin de niveau sont moins déconcertants, ça on a l'habitude. Je ne vous surprendrai pas non plus en vous disant qu'on récupère

des armes supplémentaires en cours de route. Ce sont généralement des modules qui suivent votre vaisseau en tirant dans une direction fixe.



testé sur **AMIGA** par Alain Huyghues-Lacour

Les programmeurs de Core sont des spécialistes des jeux de plate-formes (Rick Dangerous, Car vup, Chuck Rock, etc...), mais cette fois ils nous présentent leur premier shoot'em up. Comme d'habitude la réalisation est soignée et l'action est bien soutenue par une musique entraînante. Visiblement, les concepteurs de ce programme ont bien aimé Xenon II, car il y a souvent un petit air

de famille entre ces deux programmes. Si Frenetic n'est pas aussi marquant que Xenon II, ce n'en est pas moins un shoot'em up intéressant qui ne décevra pas les maniaques de la gâchette.

L'action est vraiment frénétique et le vaisseau répond bien, alors pourquoi ne pas reprendre du service pour une guerre de plus ?

GRAPHISME 17
ANIMATION 16

SON ADLIB 18
MANIABILITE 17

82%

Disponible sur AMIGA.

ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL

**Surprise et joie sans nom,
Grandslam nous gratifie d'un jeu de foot à pleurer de patriotisme
brûlant. A condition d'être britannique.**

C'est pas compliqué, England Championship Special est encore un jeu de foot. De football, même. Le sport, là, avec les mecs qui courent, la pelouse, les buts et le ballon. Vous devez connaître, vous avez déjà vu ça quelque part. Si le ballon est un peu déformé, c'est du rugby, s'il est rond et qu'on le lance dans des cerceaux, c'est du basket, et si on shoote dans une balle de tennis c'est du foot improvisé dans une cour de récré. Mais là, pas de doute, c'est du foot. Comme il faut un prétexte pour sortir un nouveau jeu de ce type, il y en a quand même des tonnes maintenant, Grandslam a décidé d'axer son jeu sur l'équipe d'Angleterre. Dans tous les matchs, vous prendrez le contrôle des joueurs grands-bretons. Au début du jeu, vous avez la possibilité de refaire la composition de l'équipe, de disposer les joueurs où vous voulez sur le terrain. Pendant le match, l'arbitre intervient, par l'intermédiaire d'une petite

fenêtre qui s'incruste, avec sa tronche et le type d'intervention: coup d'envoi, sortie de but, etc... Vous dirigez toujours le joueur le plus près du ballon, celui-ci étant indiqué par une flèche. Quand vous avez le ballon aux pieds, vous pouvez déterminer l'orientation du tir et s'il est aérien ou à ras de terre. Si vous n'avez pas le ballon, vous pouvez tackler, ou sauter pour faire une tête.

Le but final étant d'obtenir la coupe d'Europe, en se qualifiant dans sa poule et en continuant à gagner pour atteindre la finale.



En bas de l'écran, les indications de temps et de score, pendant que les bonhommes shorteux courent sur le terrain. Le joueur que vous dirigez est indiqué par une flèche.



testé sur **AMIGA** par Seb

Le marché du foot doit vraiment être monstrueux, commercialement parlant, parce que des jeux de simulation de football c'est sans arrêt que ça sort. Forcément, comme dans toute catégorie, il y a des produits meilleurs que d'autres, et quand un nouvel arrivant débarque, on le compare au meilleur. Pour England Championship Special, c'est pareil, on le compare à Kick Off II, et malheureusement pour Grandslam, Kick Off II reste le maître incontesté du foot sur ordinateur.

Pas grand chose à dire, c'est du classique, de l'archétype. On voit le terrain de dessus, les sprites bougent assez rapidement, mais malheureusement les scrollings ne sont pas fabuleux. Les bruitages sont peu nombreux, coup de sifflet, bruit de foule, et une musique accompagne les pages de menus d'avant-partie. Pendant la composition des équipes, vous voyez une photo digitalisée de chaque joueur de l'équipe d'Angleterre.

Pas assez rapide, pas assez amusant, ça manque de pêche tout ça, et on ne s'éclate pas vraiment avec ce jeu, même dans l'option deux joueurs.

GRAPHISME 13 SON 12 Disponible sur
ANIMATION 13 MANIABILITE 14 AMIGA

73%

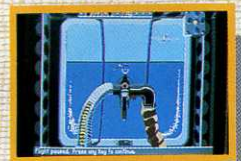
LUCASFILM™ PRESENTS

Their Finest Missions
VOLUME ONE



Retrouvez le plaisir de voler avec **The Battle of Britain** et ses 23 nouvelles et passionnantes missions qui vous sont proposées dans "Their Finest Missions".

A vos commandes...



disponible sur:
ATARI ST
AMIGA - PC.



3615 UBI

Distribué par:
UBI SOFT
8-10, Rue de Valmy
93100 Montreuil sous Bois
Tél 48.57.65.52.

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

MONSTER BUSINESS



Le nouvel éditeur allemand Eclipse Software Design racle les fonds de tiroirs à idées et nous sort un mélange de concepts nommé Monster Business.

Chasseur de monstre inter-galactique n'est pas un métier de tout repos. Jean-Raymond Delobard Phtang Phtang avait choisi ce métier parce qu'il pensait vraiment que ça allait être de tout repos, l'aventure, tout ça. Que nenni. C'est même un beau bordel, il faut se balader avec une pompe à vélo, courir sur des tremplins, et tenter de gonfler des poules géantes, des singes couineurs ou des martiens verdâtres.

Heureusement, Jean-Raymond Delobard Phtang Phtang est très musclé du bras droit, alors forcément il pompe à toute vitesse, puf puf puf puf puf. Et les monstres prennent des proportions énormes, ils gonflent, gonflent, gonflent, jusqu'à s'envoler, et là, Jean-Raymond Delobard Phtang Phtang n'a plus qu'à sauter, à les frapper, et si possible diriger leur corps éflé d'air sur les autres monstres. Paf, plusieurs éliminés en même temps.

Les décors sont toujours à peu

près identiques, Jean-Raymond Delobard Phtang Phtang court sur des plateformes, sur des pentes, qu'il peut redescendre en glissant sur le postérieur. Il va de soi que le moindre contact avec des monstres est mortel, et notre ami

Jean-Raymond Delobard Phtang Phtang se mettrait à gonfler, à exploser, et un tout petit Jean-Raymond Delobard Phtang Phtang ailé partirait dans les cieux, au paradis des gonfleurs de monstres.



testé sur **ST** par Seb

Quel dommage. L'idée de reprendre le principe du gonflage des monstres de Dig-Dug était excellent. Le fait de caser tout ça dans un jeu de plate-formes aussi, mais la réalisation ne suit pas. L'intérêt non plus. c'est vraiment tout le temps la même chose d'un tableau à l'autre. Bien sûr, les tableaux sont plus ou moins grands, et il faut parfois user du scrolling pour voir le haut des échafaudages,

bien sûr il y a de plus en plus de monstres, et ils sont de plus en plus vicieux, mais ça ne suffit pas pour passionner le joueur, pour qu'on s'acharne à arriver au bout des 45 niveaux.

Malgré un visuel très rigolo au début, quand on gonfle les ennemis, on ne s'écroule pas de rire tout le long de ces parties. Vraiment dommage.

GRAPHISME 13
ANIMATION 14

SON 13
MANIABILITE 15
Disponible sur ST.

76%

tests

HALLS OF MONTEZUMA

Ah... un bon petit wargame édité par SSG.
Ca fait plaisir de voir un bon petit wargame
(édité par SSG)



Ce jeu vous permet de commander différents corps d'armée au cours de plusieurs grandes batailles historiques. Pour cela, une disquette de scénarii est fournie avec le logiciel. Au choix, des combats allant de Mexico (1847) à Hue (Vietnam, 1968). En tout, il est possible de jouer huit batailles, et ce contre l'ordinateur ou un adversaire

humain. A noter que la majorité des combats proposent des variantes stratégiques expliqués dans le manuel (en anglais). De plus, le jeu est livré avec les cartes de tous les champs de bataille. Le déplacement se fait à la souris et les combats sont réglés par tours. De même, un menu déroulant permet de choisir différentes options de jeu (sauvegarde, scénario, fin d'ordre, etc.).

testé sur **AMIGA** par Moulinex

Le wargame est un genre hyper-intéressant et donc joué par des passionnés. Du coup, les éditeurs ne font pas trop d'efforts et lâchent dans le commerce des trucs intéressants mais ignobles. Les sons digitalisés sont ratés et les déplacements des icônes représentant les armées sont saccadés. Ras-le-bol: on sait maintenant grâce à Impressions (Cohorts) qu'un wargame beau ET passionnant, c'est possible, alors arrêtez de vendre n'importe quoi sous prétexte que votre algorithme gérant les combats est un bijou.

On aura compris que Halls of Montezuma est moche et rébarbatif. Certes, il y a pire, mais comme il y a mieux aussi...

GRAPHISME 13 SON 12
ANIMATION 5 DIFFICULTE 15

Disponible sur AMIGA,
APPLE IIGS, MACINTOSH.

60%

Mondes hostiles ... Zones Interdites ...
Vaisseaux en détresse ... Nuits blanches ...

OUTZONE



Une aide ?
Une question ?
Des news ?

3615
LANKHOR

ARCADE & STRATEGIE

28 missions différentes 20 niveaux de puissance de feu
Scrolling différentiel 50 images/seconde

ST / AMIGA 45 couleurs à l'écran

Lankhor

84 bis, av. du Général de Gaulle - 92140 CLAMART

Collectionnez les PIN'S "Mario" !
1 PIN'S 25 F ou GRATUIT pour
l'achat de 2 cartouches !!!



MICROMANIA FORUM DES HALLES

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

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

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

Ouvert
7 jours/7

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

NOUVEAU

MICROMANIA LA DEFENSE

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

NOUVEAU

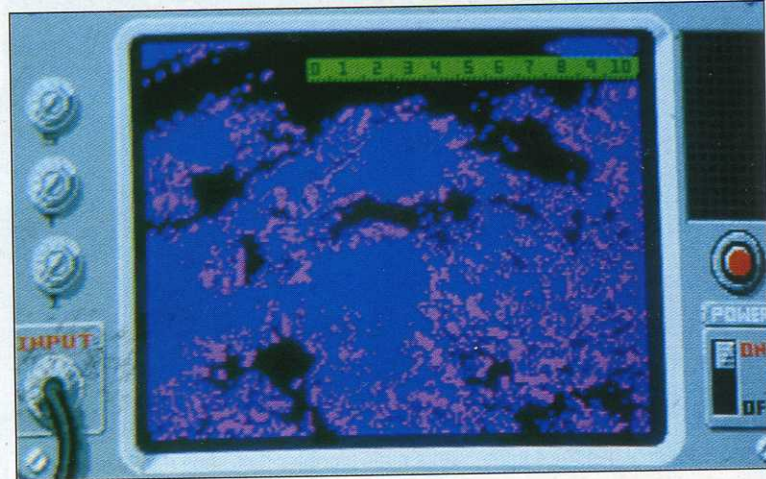
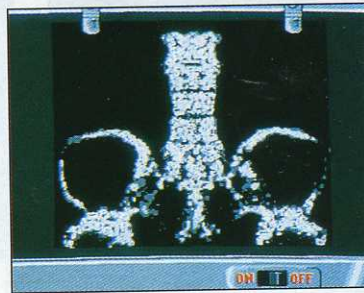
LIFE & DEATH I

**Software
Toolbox a
trouvé
le moyen de
combler
le trou de la
sécu : opérez
vous-même !**



C'est vrai, on bricole bien chez soi lorsqu'on ne veut pas appeler le plombier. Pourquoi ne pas s'entraîner à opérer ses copains de l'appendicite, par exemple. En vertu du fait que le progrès est utile s'il profite à tous, autant tous profiter de ce que la chirurgie est en évolution. Bon, je ne vous cache pas qu'avant de pouvoir passer aux travaux pratiques, il va falloir que vous vous entraîniez un minimum. Tout commence dans le hall d'accueil de l'hôpital, où une jolie infirmière (probablement nue sous sa blouse) vous demande de bien vouloir remplir votre fiche de présence. Ensuite, direction l'école. Ben oui, vous n'êtes pour le moment qu'apprenti et comme on ne s'improvise pas chirurgien comme ça, vous allez devoir suivre le cours.

Au mur, un grand tableau noir sur lequel il est possible de cliquer afin de prendre connaissance de différents points, généraux ou plus précis. Avant tout, commencez à apprendre à faire



un bon diagnostic. Ce serait stupide d'ouvrir le bide d'un malade ayant besoin d'un peu d'aspirine. Ensuite, vous allez devoir prendre connaissance des procédures de base (installation en salle d'op, préparation du corps, oups, du patient, désinfection, etc).

Je ne vous cache pas qu'avant d'arriver à maîtriser tout ça, vous laisserez sur le carreau un bon nombre de personnes. Enfin, des cours plus précis vous permettent de savoir comment ouvrir, trafiquer et recoudre, ces disciplines étant comme chacun sait les trois mamelles de la profession. Après le cours, on ne tarde pas à vous appeler au chevet de votre premier patient. Le pauvre.

Commencez donc par lire sa fiche. Ça indique dans quel état il était en entrant. Ensuite, vous pourrez commencer à l'ausculter et à le palper. A chaque fois que la main se pose sur un endroit sensible, il crie.

Ça vous chatouille ou ça vous gratouille? Superbe, glauque et drôle à la fois.

Moulinex Knock



tests

testé sur **AMIGA** par Moulinex

Le graphisme, un peu simplet par moment, est heureusement rehaussé par de nombreuses digitalisations, notamment pour les radios et autres échographies. En revanche, dès qu'on commence à opérer (ô joie), les images deviennent véritablement plus colorées, avec une nette prédominance de rouge. Côté animation, là non plus rien à

dire; c'est réaliste et drôle. Les sons, très bien fichus, rajoutent à l'ambiance hôpital. Ainsi, lorsqu'on palpe un malade, ce dernier donne de la voix (digitalisée) lorsqu'on le touche à un endroit sensible.

Bien entendu, toutes les commandes se font au scalpel. Euh, à la souris.

GRAPHISME 16 SON 18
ANIMATION 16 DIFFICULTE 16
Disponible sur PC, AMIGA, MAC

90%

Contrairement au superbe F-19, très stratégique en raison de la relative lourdeur de l'appareil, ce nouveau logiciel va ravir les passionnés d'action.

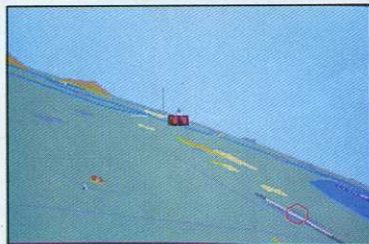
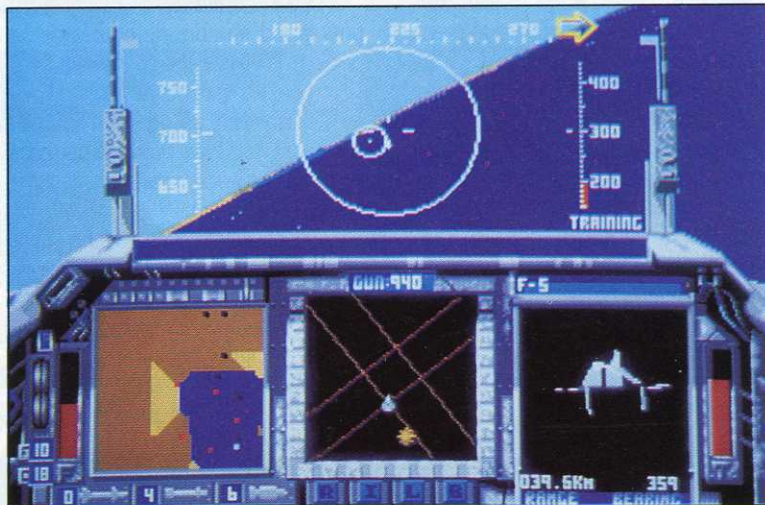
Cependant, puisque l'avion est très rapide et surtout très maniable, les missions proposées permettront au joueur de s'amuser sans trop passer son temps à pianoter sur le clavier. Au programme, six zones de combats comprenant chacune plusieurs missions avec, en prime, la possibilité d'importer des scénarii de F-19. Même sans cela, sachant que le territoire de F-15 couvre le quart d'un million de miles carré, vous devriez pouvoir user quelques pleins avant d'en faire le tour. Bonne nouvelle; la tableau de bord de F-15 permet, d'un seul coup d'œil, de voir les informations les plus importantes. Ainsi, lorsqu'on passe en mode vue extérieure (ou de côté), on ne se retrouve pas coupé du reste de la simulation: sur tous ces écrans en effet, les messages importants apparaissent en anglais (Mig ennemi au décollage, attention missile, etc.). De même, lorsqu'un élément de décor tel une cible ou un radar est dans le champ, un logo apparaît.

Attention, je ne voudrais pas que vous croyiez qu'il est facile comme tout de piloter ce F-15; tout dépend du niveau de difficulté choisi: en mode débutant, il faudra surtout s'occuper d'échapper aux éventuels ennemis lancés à votre poursuite. Pour le reste, décollage et autres détection des cibles se feront sans peine, là aussi avec deux degrés de profondeur utilisable. Soit en suivant simplement un pointeur situé en haut de l'écran indiquant dans quelle direction se trouve le but à atteindre, soit, pour les plus fainéants, en enclenchant le pilote automatique.

En revanche, les niveaux élevés vont permettre de goûter pleinement l'ivresse des combats: les adversaires seront beaucoup plus dangereux, l'avion s'écrasera au sol comme une crêpe molle si vous faites n'importe quoi et, en cas d'utilisation du siège éjectable, l'état-major vous demandera des

F15 STRIKE EAGLE II

Avion, guerre et simulation sont les trois mamelles de Microprose. Décollage immédiat.



comptes. Au prix d'un F-15, il faut que vous ayez de très bonnes raisons de descendre en marche sinon, vous retrouverez dans un service administratif de la base.

Non sans avoir fait remarquer que l'idée d'inclure un scénario iraquien est d'un goût discutable, que le grand frère du monde ferait mieux de balayer devant sa porte et que l'on ne parle jamais

des régimes totalitaires sud-américains dans certains jeux, ayant décidé que j'ai le droit de faire passer mes idées en vertu du fait que Microprose US nous impose les siennes, j'ajouterai que F-15 II est très sympa et juste dosé pour plaire autant aux spécialistes de la simulation qu'aux joueurs d'arcade et terminerai cette phrase fort longue ainsi que ce test.

testé sur **AMIGA** par Moulinex

Attention, cette version n'a rien à voir avec le F-15 II PC que je descendais en flamme il y a peu.

Ici, on a droit à une 3D très bien gérée et le graphisme de l'ensemble, tant des décors, variés, que des cockpits (face, côtés et arrière) est superbe.

Du reste, les fanas seront servis puisque F-15 ne propose pas moins de 11 points de vue différents. Le son,

Amiga oblige, est très réaliste. A la possibilité de jouer au clavier, souris ou clavier, l'éditeur a rajouté une option pour joystick analogique, le must des must pour ce type de logiciel.

En ce qui concerne le jeu proprement dit, rien de notable à signaler: les ennemis pilotent plutôt bien et les missions sont intéressantes. Clear for take-off.

GRAPHISME 16
ANIMATION 16

SON 16
DIFFICULTE 16

90%

Disponible sur Amiga.



THE BALL GAME

**Un jeu original de chez Electronic Zoo,
où les quatre éléments, eau, terre, air, feu, s'affrontent
sur un plateau par boules interposées.**

Après une introduction très étrange graphiquement, où l'on vous présente le jeu, l'éditeur et les auteurs, vous voilà face à l'unique menu du jeu. Celui-ci vous propose de déterminer le nombre de joueurs humains et le nombre de joueurs contrôlés par l'ordinateur, sachant qu'il ne peut y avoir que quatre adversaires en même temps sur le plateau de jeu. Ensuite vous sélectionnez le mode de contrôle : joystick, clavier ou souris. La difficulté est modifiable elle aussi, 5 niveaux, et la possibilité de limiter le jeu dans le temps ou pas. Dernier élément, le choix des effets sonores actifs ou non, puis le jeu démarre.

L'action se déroule sur un plateau vu en 3D isométrique, et des personnages sont disposés dans les coins.

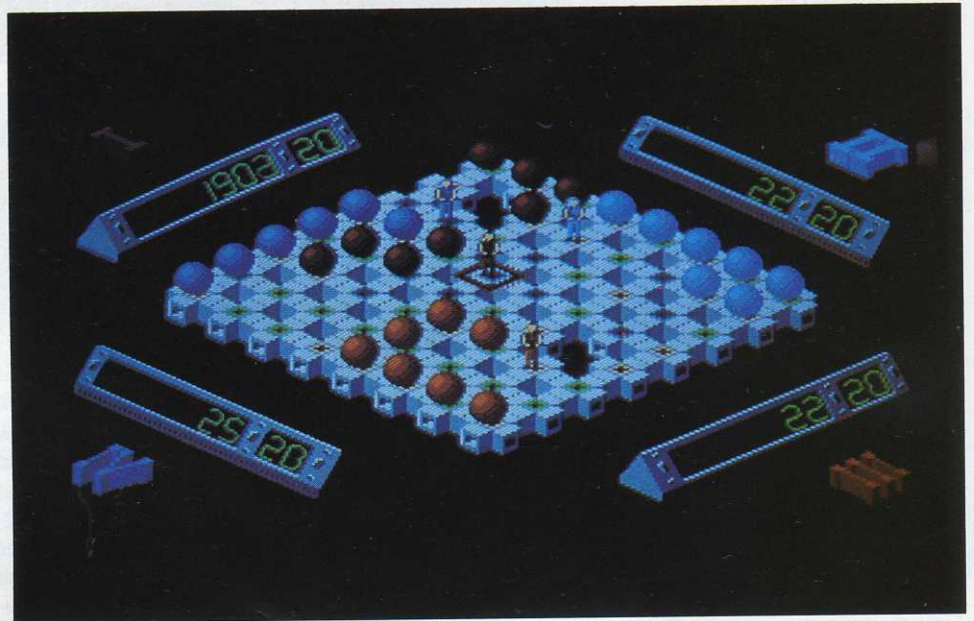
Le but du jeu est de disposer du plus grand nombre de boules de sa couleur à la fin de chaque niveau. Pour cela vous disposez de plusieurs modes de déplacement : quand vous passez de la case où vous vous trouvez à une case voisine, vous laissez une boule de votre couleur derrière vous.

C'est le seul moyen de faire apparaître une boule, et il est impossible de les faire disparaître. Par contre, on peut changer la couleur des boules adverses. Pour cela il suffit de sauter par dessus une case (occupée ou non), et d'atterrir sur une case libre. A ce moment, toutes

les boules qui entourent la case où vous vous trouvez maintenant passent à votre couleur. Troisième mode de déplacement, mais qui ne rapporte rien celui-là, la téléportation.

Elle vous mène à une case inoccupée, et ce, aléatoirement. Le nombre de téléportation est limité et indiqué juste à côté de votre score.

Tiens, justement, comment se calcule le score ? C'est très simple, chaque case a une couleur, et selon la couleur vous gagnez 1, 2 ou 4 points quand une de vos boules se trouve dessus. C'est à la fin du jeu, quand plus personne ne peut se déplacer, que l'ordinateur retire toutes les boules du terrain et fait les comptes.



Amiga

Donc, voyez-vous, vous avez des tas de boules en tas sur un plateau. Elles représentent le feu, l'air, la terre et je sais plus quoi.

testé sur **AMIGA** par Seb

Très mignon, ce jeu. Et en plus, amusant et original. Les animations des personnages sont peu nombreuses, mais très bien faites, et les bruitages qui accompagnent vos actions sont rigolotes : bruit d'eau, d'explosion ou chtoïng sauteur.

Les stratégies à adopter sont nombreuses, et les problèmes se présentent au fur et à mesure: penser à protéger

ses boules, ne pas s'enfermer, prévoir des atterrissages bénéfiques, etc...

L'ordinateur joue assez bien, tout dépend du niveau, et le plateau change d'un niveau à l'autre, laissant apparaître des trous au milieu des cases.

Un bon jeu de stratégie, reposant et amusant.

GRAPHISME
ANIMATION

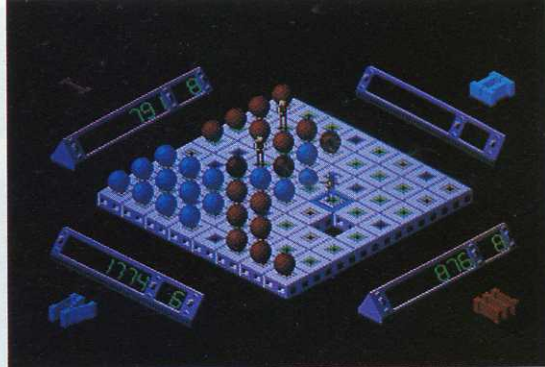
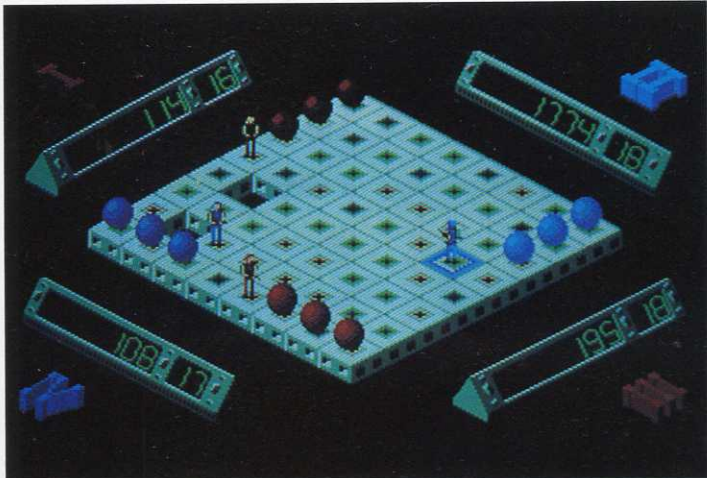
15
16

SON
MANIABILITE

15
14

89%

Disponible sur AMIGA, ST.



ST Voici à nouveau des boules, avec votre personnage et les adversaires.

ST Ça y est, ça me revient : l'eau.

testé sur **ST** par Seb

Depuis quelques mois les éditeurs nous arrosent de jeux de réflexion. Ils se sont aperçus qu'on pouvait peut-être avoir envie de faire autre chose que d'éclater des aliens à coups de lasers. Seulement comme toute catégorie qui s'étend, il y a du bon et du mauvais. Parfois même du très mauvais.

Eh bien The Ball Game entre dans la catégorie des

bons jeux. Un concept original, amusant, et bien réalisé. Les graphismes sont fins et précis, les animations réussies, et les bruitages simples et clairs.

De plus, l'intérêt du jeu est bien là, les tableaux sont amusants, et l'ordinateur offre une réelle résistance.

Si vous voulez un jeu de réflexion original et pas stressant, the Ball Game se trouve être le jeu parfait.

GRAPHISME 15 SON 14 ANIMATION 15 MANIABILITE 14 89%
 Disponible sur AMIGA, ST.

La guerre des dinosaures vue par Magic Bytes, c'est un mélange d'échecs et d'éducatif.

Du reste, ce jeu d'échec en est un.

Prenez une idée intéressante : des bandes de sauriens s'affrontent afin de gagner la course à l'évolution. Chaque camp a taxé les œufs de l'autre espèce. But du jeu, être le premier à récupérer sa progéniture. Là où le bât blesse, c'est que la chose se déroule sur un échiquier et que c'est pas vraiment un jeu d'échecs. C'est pas un Wargame non plus. Seule particularité intéressante, il est possible de jouer à deux, chacun son tour ou bien simulta-

nément. Lorsque deux bestioles se rencontrent sur une même case, on se retrouve dans un jeu d'arcade.

Comme tout cela était un peu léger, l'éditeur a rajouté au jeu une sorte d'encyclopédie des dinosaures, intéressante mais tombant là comme un cheveu dans un jeu de quilles. C'est d'autant plus stupide qu'il est possible, même sans jouer, d'accéder à l'encyclopédie. Bref, voilà un logiciel étrange oscillant entre éducatif, arcade et stra-

tégie. Comme aucune des trois caractéristiques n'est véritablement convaincante ni indispensable par rapport aux deux autres on a le sentiment de se retrouver devant trois tout petits trucs ratés.



testé sur **AMIGA** par Moulinex

Graphiquement, c'est très beau. Bon, peut-être que le menu de présentation est pour le coup plus beau que pratique, mais c'est beau. Le son lui aussi est sympa. En revanche, ne parlons pas de la gestion du joystick. Oh, non, vaut mieux pas en parler. D'ailleurs, je ne sais pas pour-

quoi je perd mon temps à trouver des qualités à ce logiciel puisqu'il est de toute façon inintéressant, à moins que vous ne collectionniez tout ce qui a trait aux dinosaures (NDLR: ce qui est le cas si votre album-vignettes de Rahan n'est pas terminé).

GRAPHISME 16 SON 14 ANIMATION 15 DIFFICULTE 16 55%
 Disponible sur Amiga.

WRECKERS



La station orbitale Audiogenic vous invite à venir voir la projection de son dernier film : On va casser de l'Alien.

Les aliens vous foncent dessus. Il faut les éliminer à coup de laser. Si vous vous faites attraper, vous vous transformerez en alien, et vous attaquerez vos collègues.

La station orbitale Beacon 04523N est placée en dehors de notre système solaire. Elle a un rôle de surveillance, et est en contact permanent avec la Terre, pour prévenir une éventuelle invasion de petits crétiens à antennes. Tout est entièrement automatisé, des droïdes s'occupent de tout. En fait, il n'y a que trois humains sur cette station, trois officiers, qui sont gardés congelés dans des postures figées et ridicules. En cas d'alerte, d'attaque extra-terrestre, les officiers sont automatiquement réveillés, mais un seul à la fois car le système de ventilation d'air ne permet pas à plus d'un être humain de respirer dans la base. D'autre part, un compte à rebours se

met aussitôt en marche, et au bout de 60 minutes, si tous les extra-terrestres n'ont pas été détruits, c'est la station orbitale toute entière qui explose. En cas d'alerte, il faut donc faire très vite.

Le jeu commence bien sûr juste après une alerte. Des plasmodians viennent de s'infiltrer dans la station, ce sont des sortes des grosses boules visqueuses, qui bouffent tout ce qu'il y a de vivant sur leur passage. Il faut les éliminer, et protéger les parties vitales de la station. La salle de cryogénération, d'abord, puisque c'est là que se trouvent les deux autres membres de l'équipage. Il faut faire aussi attention à la salle de contrôle de l'atmosphère, si les plasmodians

venaient à l'attaquer, l'air deviendrait vite très rare. Chaque pièce dispose d'un terminal qui indique l'état des éléments qui s'y trouvent.

Pour vous aider dans votre tâche de nettoyage, vous avez 10 droïdes à votre disposition. Vous pouvez leur donner des ordres, et leur indiquer à l'aide d'une carte informatisée de la station, à quelle endroit ils doivent se rendre.

En plus de l'attaque interne, les aliens arrivent par l'extérieur. Il faudra donc effectuer des sorties, par l'intermédiaire des sas, et vous placer aux commandes des Battlepods qui sont disposés à l'extérieur. Il ne restera plus qu'à les mettre en marche et à aspirer littéralement les aliens.



testé sur **AMIGA** par Seb

Si vous faites des cauchemars à la Aliens, si vous rêvez d'hématies géantes (NDLR: bravo, Seb, c'est très bien, tu as réussi à caser le mot "hématie" dans un contexte correct, tu as gagné ton pari), de blobs verts, alors il est temps d'exorciser vos craintes en jouant à Wreckers. Voilà enfin un jeu basé sur l'ambiance, sur le stress. Car je vous promets que quand vous vous promenez dans un couloir, que vous savez qu'un de vos collègues vient d'être bouffé, et qu'une masse verte, à la forme vaguement humaine vous fonce dessus, et qu'au dernier moment vous reconnaissez votre amie, ça, c'est le flip.

Parlons un peu technique: les graphismes de Wreckers sont pas mal, très précis et très nets. Pour ce qui est des scrollings, c'est parfait, ça va bien vite comme il faut, et en multidirectionnel bien sûr. Les bruitages du jeu sont très bons, et la musique d'ambiance qui accompagne les menus est réussie elle aussi.

En plus du côté arcade, Wreckers demande un peu de stratégie puisque vous dirigez des droïdes, et qu'ils vous font des compte-rendus en permanence.

Amusant, original, Wreckers est un très bon jeu, qui ne paye pas de mine, mais devient vite très prenant.

GRAPHISME 16
ANIMATION 16

SON 16
MANIABILITE 15

Disponible sur AMIGA.

95%

tests

R.B.I. BASEBALL

**Des battes de baseball,
des casquettes
et des chaussettes
jusqu'aux genoux pour
Tengen.**



Le batteur en pleine action, il s'apprête à frapper la balle qui arrive vers lui. Il faut frapper le plus fort possible pour mettre l'adversaire en difficulté maximum.

Le baseball est maintenant entré dans toutes les têtes, tout le monde connaît. Il est vrai que le nombre de joueurs français doit être très faible, il est vrai qu'on a rarement l'occasion de voir des matchs à la télé, mais ce sport monstrueusement populaire outre-Atlantique se voit doté régulièrement d'une adaptation sur ordinateur. Voici la toute dernière.

Une page de menu fixe vous permet de choisir le mode un ou deux joueurs, de lancer une démo, de définir vos préférences quant aux bruits, ou de connaître les noms des auteurs du logiciel. Ensuite vous voilà face à une carte des Etats-Unis qui permet de choisir le nom des équipes qui vont s'affronter, puis c'est le jeu en lui-même.

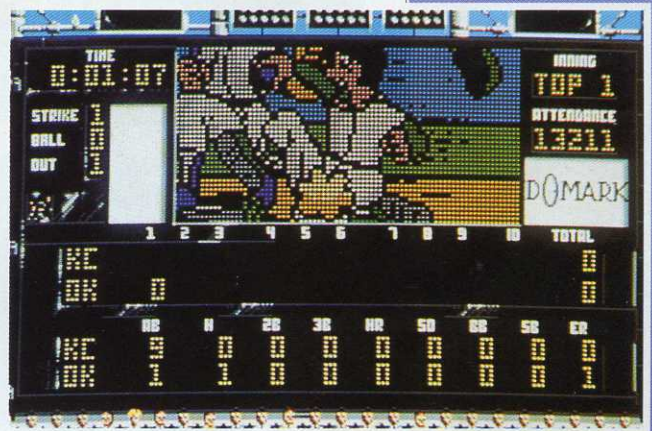
Celui-ci respecte évidemment toutes les règles du baseball, ce qui n'a pas grand chose à voir avec le lancer de sucre ou les courses de petits pois. C'est dommage, car j'avais une bonne blague à raconter, l'histoire d'un sucre qui... enfin, bref. La vue du jeu est d'abord placée de derrière

le batteur, avec le lanceur au loin, et l'homme de base en fil de fer. Selon le tour du jeu, vous dirigez ou le batteur ou le lanceur.

Quand vous êtes dans la peau du batteur, vous avez la possibilité de déplacer votre personnage dans toutes les directions, de le placer où vous voulez, puis en appuyant sur le bouton de feu au bon moment, quand le lanceur a initié son coup, de frapper la balle. Il faut un peu d'entraînement. Si vous touchez la balle avec votre batte, on change alors de vue, et on voit le terrain de haut.

Les joueurs se mettent à courir, et si vous faites partie de l'équipe du batteur à ce moment, vous dirigez les joueurs pour rattraper la balle. Une fois saisie, celle-ci peut être envoyée jusqu'au joueur central ou sur les hommes de base.

Les arbitres annoncent les fautes dans des petites bulles : foul, safe, etc... Et chaque séquence de point est illustrée sur l'écran géant des scores, avec une petite animation sur le tableau lumineux.



Le tableau d'affichage qui résume tous les scores, et qui présente des petites animations quand il y a eu une action particulière.

Les inconditionnels du baseball n'ayant pas tellement de choix en ce qui concerne les versions micro de leur sport préféré, ils se précipiteront sans doute sur R.B.I. Baseball, mais coup de chance, celui-ci est plutôt réussi, et retransmet bien l'ambiance d'un match.

testé sur **ST** par Seb

Les graphismes de R.B.I. Baseball sont très classiques, pas moches, mais pas renversants. Par contre, il est appréciable de noter que certains sprites sont de grande taille, enfin le batteur, surtout.

Le jeu est hyper-maniable, et une fois le manuel digéré (toutes les règles sont expliquées), on aura aucun mal à se

mettre dans le bain.

Les commentaires des arbitres sont faits avec des voix digitalisées plus que potables.

Voilà, ce jeu entre dans une catégorie tellement spéciale, qu'il est évident qu'il faut d'abord aimer le baseball pour apprécier le soft, qui reste fidèle au sport lui-même.

GRAPHISME 14
ANIMATION 13

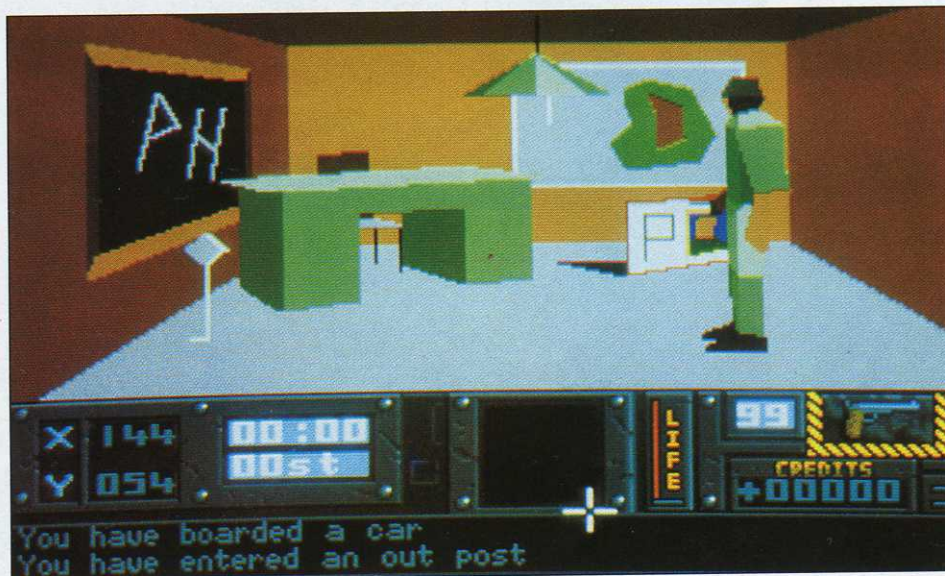
SON 14
MANIABILITE 15

74%

Disponible sur ST.

La 3D vient
au service des jeux
d'arcade/stratégie
grâce à Activision.

HUNTER



Amiga

Il est possible de rentrer dans les maisons, et de ramasser les objets qui traînent. Admirez la taille du personnage, la performance étant qu'il est animé.

Des missions commando, des opérations militaires en solo, ça fait 10 ans qu'on vous en donne. Dix longues années passées à ratisser le globe en ses endroits les plus dangereux et malsains. Une décennie à opérer tout seul, dans l'ombre, en sabotant et en éliminant des hommes aux intentions malhonnêtes. Cette fois, votre chef hiérarchique direct n'a pu s'empêcher de faire une petite grimace quand il est venu vous annoncer la teneur de la prochaine opération à effectuer. C'était bon signe, il y aurait donc de l'action, et beaucoup de danger. Jouer avec la mort.



ST - Pour acoster, rien de plus simple, il suffit de foncer contre la berge, et de presser la barre d'espace pour sortir du bateau.

testé sur **ST** par Seb

Hunter est un jeu superbe techniquement. La 3D fractale est vraiment impressionnante, les objets sont colorés, animés avec rapidité, et souvent de grande taille. Le danger face à une telle réalisation était de négliger l'intérêt du jeu et le scénario.

Ce n'est pas le cas, Hunter est réellement intéressant, et

les missions proposées sont de plus en plus difficiles à accomplir.

Les bruitages sont réussis, et apportent une bonne note supplémentaire à ce jeu qui frise le génie pur.

Ne manquez pas Hunter, surtout si vous aimez les jeux en 3D, car celui-ci est vraiment impressionnant.

GRAPHISME 16
ANIMATION 17

SON 14
MANIABILITE 16
Disponible sur **AMIGA** et **ST**.

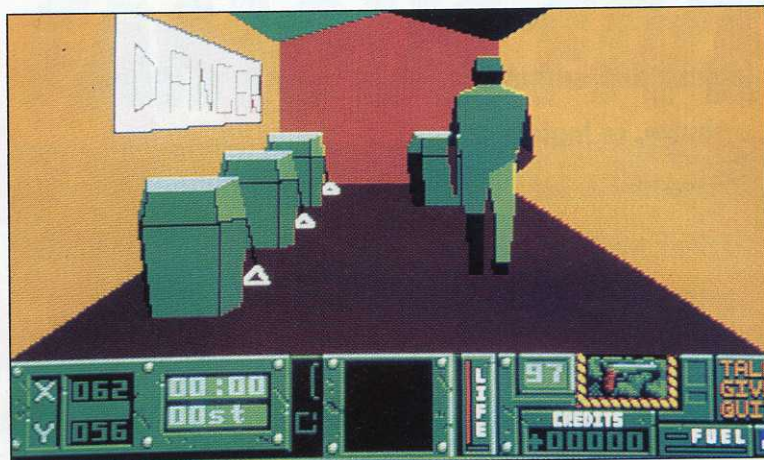
94%

tests

Des îles ont été envahies. L'armée qui en a pris le contrôle est hyper-organisée, et sur-armée. Bien que peu habitée, cette région a une importance stratégique colossale, c'est pour cela qu'il faut agir vite, et bien.

Vous disposez de peu de choses, quelques vivres, un pistolet, et un sac à dos. C'est pas bézef. Par contre vous savez que vous pourrez augmenter votre équipement au cours de la mission, vos ennemis ayant laissé traîner des tonnes d'objets dans de nombreuses bâtisses, sur les îlots.

Votre grande capacité d'adaptation vous permet d'utiliser tous les véhicules que vos ennemis ont laissé un peu partout: jeeeps, hélicoptères, tanks, bateaux, ou même vélos et planche-à-voile. Parmi les premières choses à récupérer, il y a la carte de la région, qui vous permettra de repérer les objectifs militaires que l'on vous a donné: détruire des radars, des entrepôts de fuels jusqu'au quartier général ennemi. Votre mission s'avère très difficile, et le temps est bien sûr limité.

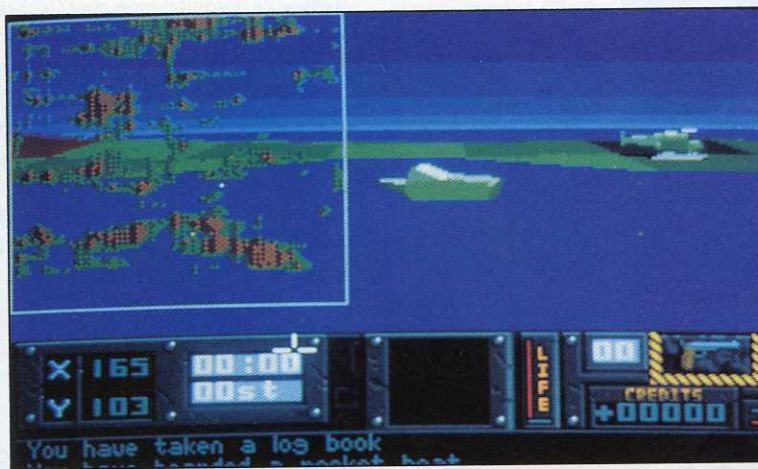


ST — Une réserve de parachutes. Vous ne pouvez en prendre qu'un à la fois.



Amiga

En bas de l'écran sont disposées les indications nécessaires au jeu: coordonnées où vous vous trouvez (consultez la carte), énergie, fuel, arme en main.



Amiga

Si vous consultez la carte, elle s'affiche en sur-impression, et un point lumineux indique votre position.



testé sur **AMIGA** par Seb

Hunter est avant tout un jeu superbe. Les graphismes en 3D fractales sont vraiment très réussis, et les éléments, les décors, tout se déplace très rapidement et avec une fluidité impressionnante. Des effets de zooms donnent en plus à l'action un côté "cinéma" qui n'a jamais été vu ailleurs,

c'est vraiment superbe.

En plus, le jeu est intéressant, et les missions variées et difficiles. Pour agrémenter le tout, les bruitages des tirs et des explosions apportent encore un plus à l'ensemble de la réalisation. Un très bon jeu.

GRAPHISME 17
ANIMATION 18

SON 16
MANIABILITE 17
Disponible sur **AMIGA** et **ST**.

95%

En dépit de ce que la laideur de l'emballage fait craindre, ce logiciel d'aventure/rôle galactique de On-Line Entertainment est l'une des bonnes surprises du mois.

CHAOS IN ANDROMEDA



Sur cet écran principal, vous vous déplacez en utilisant les flèches du clavier. Le paysage, vu de haut, s'affiche dans la fenêtre centrale. Sur les côtés, on aperçoit quatre petites fenêtres: elles symbolisent les Droïds que vous pouvez utiliser, par exemple pour les envoyer en édaïreur. De plus, les icônes du milieu (bouche, main, etc.) permettent de parler avec des personnages, d'acheter des objets ou de les ramasser.



Cette silhouette symbolise votre état de santé. En cas de combat, celle de votre adversaire apparaît aussi. En fonction du changement de couleur et du nombre de points de vie, vous pourrez ainsi choisir de continuer ou de partir en courant.



Durant le jeu, de nombreux objets peuvent être trouvés. Contrairement à ce qui se passe habituellement, le personnage commence le jeu avec un nombre déjà respectable d'objets. En début de partie, l'objectif numéro 1 sera de mettre la main sur les recharges permettant d'utiliser le pistolet laser. Sans quoi, n'étant équipé que d'une hache, vous n'irez pas très loin.

Dans ce jeu, vous incarnez un baroudeur spécialiste des mondes inconnus: à la suite d'un terrible accident survenu alors que vous pilotiez un Starcruiser, vous avez perdu la vue (c'est pas grave, vous allez voir). Heureusement, après une opération et des mois de rééducation, vous voilà sur pied, équipé de caméras hyper-sophistiquées (vous voyez). Lorsque commence l'aventure, on vient de vous débarquer sur la planète Androméda. Votre mission, retrouver un scientifique mystérieusement disparu. Vous allez devoir explorer un complexe (complexe) scientifique ainsi que de nombreux extérieurs. Mélangeant habilement réflexion et réflexe (surtout lorsqu'il s'agit de se sauver à fond la caisse), le jeu dispose d'un environnement assez riche. C'est surtout flagrant lorsqu'on dialogue, par clavier, avec le logiciel. En effet, l'action étant sensée se dérouler, mon cher Grichka, dans un futur lointain, le langage a nettement évolué, aussi devez-vous vous familiariser avec de nouveaux mots. Au début, c'est un peu déroutant mais très vite, on se surprend à penser en langage du futur et le jeu y gagne énormément en profondeur. Bref, voilà une histoire Cyber Punk qui ravira les amateurs d'aventure préférant le ... (le quoi???)



testé sur **AMIGA** par Moulinex

Si vous voyez en magasin ce logiciel, ne vous fiez pas à l'emballage: la jaquette est nulle, nulle, nulle et pourtant, il serait dommage que vous passiez à côté. Le graphisme, très fin, rappelle un peu les écrans de Last Ninja, d'autant que les extérieurs ressemblent plus à une

jolie campagne qu'à l'idée qu'on se fait d'Andromeda. La musique, sympa sans plus mais dans le genre Tubular Bells, dispose de beaux sons mais curieusement, les bruitages apparaissant en cours de partie ne sont pas terribles. Qu'importe, ce jeu est assez passionnant.

GRAPHISME 16 SON 15
ANIMATION 13 DIFFICULTE 15
Disponible sur Amiga.

90%

tests

**Famous Five,
c'est le Club des Cinq
qu'on a tous lu.**

Ouf, merci à Enigma

**Variations de nous
rappeler**

ces bons moments.

Cela devait faire la trentième fois que je lisais Vol 747 pour Sydney et je pouvais réciter par cœur Les Aventures de Pinocchio.

Autant l'avouer, ce mois de vacances s'annonçait plutôt glauque. C'est alors qu'on m'offrit mon premier Club des Cinq. Comme je suis enfant unique, les aventures de ces crétins soudés par une solide amitié – doublée, il faut bien le dire, d'une propension certaine à se mêler de ce qui ne les regarde pas – me fascinèrent immédiatement. Dire que mes cousines préféraient "Alice Détective". Peuh! En fait, je crois que je n'ai pas cessé de lire depuis le jour où j'ai découvert ces personnages d'Enid Blyton. Et en allant plus loin, c'est même un peu à cause de ça que j'aime écrire et donc que je me retrouve à vous raconter ma vie tous les mois. Ah... ma vie, quel thème passionnant: j'ai cinq ou six ans. Un type s'approche de moi avec un imperméable et une boîte de cachous. J'ai très peur. Non... non... pas ça! Soudain, il commence à se... Plaît-il? Excusez-moi.

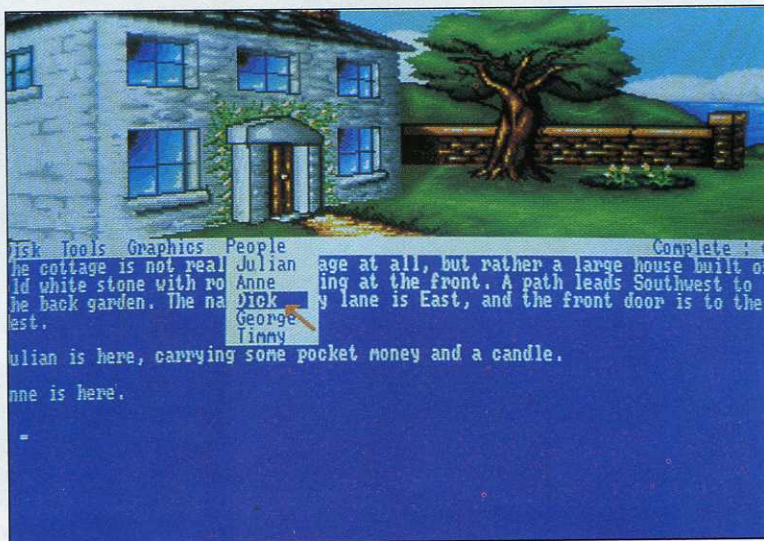
Donc, The Famous Five, sous-titré Five on a Treasure Island, est le premier volet d'une série de jeux d'aventure basés sur ces cinq héros.

Au début de l'histoire, vous êtes dans le train, en route pour Blyton où vous allez passer vos vacances.

- Misère, je suis fourbu, vivement qu'on arrive chez oncle Quentin.

- Ah oui alors, renchérit Anne en fronçant son nez, il me tarde d'arriver.

FAMOUS FIVE

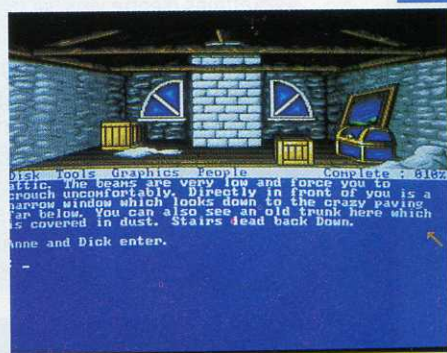
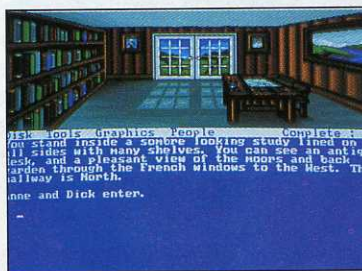


- Oui, on pourra aller se promener sur la plage avec George et notre bon vieux Dagobert.

- En attendant, il faudrait que ce train se dépêche un peu, rétorqua alors Claude en faisant une moue. D'ailleurs, je vois que nous arrivons. Allons, en route, mauvaise troupe. Je suis certaine que tante Fanny nous a préparé un plantureux goûter! Ça, c'est pour vous rappeler l'ambiance mais en anglais, les noms ne sont pas les mêmes. Dagobert, par exemple, c'est Timmy.

Classique s'il en est (textes en anglais plus images), ce logiciel dispose cependant d'un attrait particulier puisqu'il est possible, à tout moment, de prendre les commandes du personnage

de son choix (sauf le chien), et ce où qu'il se trouve. Du coup, on peut se séparer et explorer divers endroits en même temps. J'ai l'air de me moquer, comme ça, mais en fait, Le Club des Cinq se prête merveilleusement à ce type de jeu. La campagne anglaise environnante est pleine de lieux mystérieux et le cottage d'oncle Quentin dispose de nombreuses pièces à explorer. Naturellement, c'est sur l'île qu'on aperçoit de la plage que tout se jouera mais avant d'y arriver, vous devrez rassembler le maximum de matériel: corde, bougies, nourriture, etc.



testé sur **AMIGA** par Moulinex

L'analyseur syntaxique, cerveau de tout jeu d'aventure à commande texte, est relativement souple d'emploi. On peut en effet taper des commandes enchaînées. Les textes, qui peuvent être affichés en mode 80 ou 50 colonnes, ne sont jamais trop longs et simples à comprendre. Une fois de plus, cette simplicité n'est pas un

handicap. C'est pas parce que vous lisez ce truc quand vous étiez petits que le jeu s'adresse aux gnars. Loin s'en faut. Seul manque, il n'y a pas de son et surtout, le jeu est en QWERTY. Enfin, pour finir sur une note positive, il est prévu de pouvoir sauvegarder la partie en RAM (et naturellement sur disquette).

GRAPHISME 16 ANIMATION -

SON - DIFFICULTE 15
Disponible sur AMIGA

88%



La Terre, votre base de départ. La reconquête de l'espace par une phase de préparation qui ne tolère aucune négligence. Soyez efficace et élaborer un plan d'action avant de vous lancer dans l'espace.

DEUTEROS

Pas de séquences spectaculaires, pas d'animation

démérite mais une bonne profondeur de jeu! Deuteros est une aventure spatiale si captivante qu'on ne la lâche plus. A voir toutes affaires cessantes.

Certains d'entre vous se rappellent certainement de Millenium 2.0 (label Activision). Cette aventure spatiale est passée pratiquement inaperçue au moment de sa sortie. Et pourtant, ce logiciel était (il l'est encore) un des meilleurs dans sa catégorie. Personnellement je ne l'ai lâché qu'après l'avoir terminé! Vous imagi-

nez le plaisir quand j'ai appris que Ian Bird, l'auteur, venait de terminer Deuteros, la suite de Millenium 2.0. Un bref rappel sur le scénario de ce dernier est indispensable pour comprendre le but de la mission suivante. En l'an 2200 un énorme astéroïde s'écrase sur la Terre. Le cataclysme anéanti la vie humaine sur la planète. Les seuls survivants sont les cher-

cheurs basés sur la Lune. Isolés, mais plein de ressources, la petite colonie lunaire décide de tout faire pour retransformer la Terre en planète habitable. Les minerais étant en trop faible quantité sur la Lune, le commandant de la base décide de se lancer dans une formidable exploration du système solaire, à la recherche de sites miniers intéressants. Les planètes de notre système ne tardent pas à abriter des bases, habitées par des humains dont les gènes ont été manipulés. Parfaitement adaptés à l'atmosphère de leur planète d'accueil, ces mutants arrivent même à se multiplier! Enfin arrive le grand jour où les chercheurs trouvent le moyen de rendre la Terre habitable. L'exode massif qui s'ensuit vide complètement la base lunaire. Les mutants, eux, sont abandonnés à leur sort! Les siècles passent, l'histoire se transforme en légende au point que plus personne ne croit à l'existence d'une base lunaire, ou au vol spatial! Et pourtant, un certain Dr Trout, trouve les preuves de l'existence d'une base lunaire et même des colonies. Les hu-



Le département Production ne fonctionne que sur des plans précis mis au point par la Recherche. Deux cent ouvriers sont nécessaires pour que la Production soit opérationnelle à 100%.

mais se mettent aussitôt en tête de reconquérir le système solaire, de redécouvrir le vol spatial et renouer avec les colonies oubliées. Nous sommes en l'an 3100, vous êtes le commandant du projet Deuterios. Six mille personnes ont été recrutées afin de subir un entraînement poussé. L'aventure peut commencer. Le système de jeu est identique à celui de Millennium. Pas de manuel détaillé, le joueur doit découvrir par ses propres moyens, le fonctionnement des divers postes qu'il peut contrôler, les fonctions de chaque instrument qu'il peut faire fabriquer, et les situations dans lesquelles ces instruments peuvent être utilisés! Le programme vous donne, toutefois, une description suffisamment claire pour vous tirer d'affaire sans vous arracher les cheveux! Au début, vous êtes sur terre avec comme postes, la Formation, la Production, la Base de navette (vide), la Recherche, les Stocks et le Forage. Hormis le forage (on y extrait des minerais), rien ne fonctionne! C'est tout à fait normal, le personnel est inexistant et il va falloir en former. A noter que les postes Forage et Stocks fonctionnent sans personnel. Vous pouvez former des chercheurs, des ouvriers et des astronautes. Une fois formés ces hommes et femmes sont affectés aux postes adéquats. Le poste de Recherche est le centre nerveux de la base car c'est de là que sont mis au point tous les instruments nécessaires au vol spatial. Par exemple, la Recherche met au point un projet de construction de navette spatiale. Vous donnez l'ordre de mener le projet à bout. Une fois terminé, les plans sont transmis à la production qui se met à le fabriquer. Attention, vérifiez que vos stocks possèdent suffisamment des minerais qui entrent dans la production de la navette. Une fois terminées, les pièces de la navette sont mises en stock. Pour voyager une navette a be-

soin d'un équipage (Formation), du fuel (Conception, fabrication, stockage). Et pourquoi une navette irait-elle dans l'espace? Pour construire une station orbitale (conception, fabrication, stockage et transport). Comment transporter les éléments de la station orbitale? Dans un container qu'il faudra inventer, fabriquer, stocker et convoier! Ces quelques exemples vous montrent comment se déroule le jeu. Je n'en dirai pas plus, déflorer le jeu serait briser tout ce qui fait son charme. L'élément temps est un facteur important du jeu. Il faut du temps pour inventer, fabriquer, transporter etc. Il faut être efficace et veiller à ce que chaque poste soit en activité. Le joueur peut accélérer le déroulement du temps s'il le désire. Sachez égale-

ment que les personnes affectées aux différents postes deviennent de plus en plus performantes dans leur domaine et montent en grade. Par exemple un homme qui travaille à la Recherche commence en tant qu'apprenti et termine professeur. Si vous vous débrouillez bien, vous serez à la tête de plusieurs bases et vous aurez mille choses à faire, à moins que vous ne découvriez le moyen de tout automatiser! Quant aux surprises, je vous laisse le soin de les découvrir. Sachez toutefois que le temps joue contre vous. Si vous prenez trop de temps à maîtriser totalement le vol spatial et si il vous manque une certaine catégorie de minerai, vous n'aurez aucune chance face au Danger qui vient de loin... très loin.

Notes au sommet de l'écran la silhouette du vaisseau interplanétaire. Ce mastodonte ne peut pas atterrir sur une planète. De plus, impossible de le fabriquer sur Terre.



La navette spatiale est un véhicule indispensable! Grâce à lui vous pouvez transporter toutes les pièces et le minerai requis pour la construction des stations orbitales.

testé sur **AMIGA** par Dany Boolauck

Deuterios n'a rien de spectaculaire du point de vue graphismes. Les divers écrans ont un "look" qui collent très bien à l'atmosphère pesante et insolite du jeu. Il y a quelques animations, pas assez à mon goût. Je trouve que l'auteur aurait pu faire un petit effort à ce niveau. Quant au jeu, lui-même, il est c-a-p-t-i-v-a-n-t!!! Rares sont les jeux qui accrochent au point d'y passer des nuits blanches et Deuterios est de ceux-là. Quatre raisons à cela: la qualité du

scénario, le système de jeu où le joueur doit presque tout découvrir par lui-même (aspect ludique supplémentaire), le grand confort de jeu (à la souris), et le bon dosage dans la difficulté qui le rend accessible à tous (sauf les tout petits). Que les pan-pan boum-boum passent leur chemin, ceci est un jeu pour les cérébraux, les plus beaux, ceux qui marchent sur l'eau! Un très bon soft! Une version française (textes à l'écran et manuel) est disponible.

GRAPHISME 14
ANIMATION 2

BRUITAGE 15
MANIABILITE 17
Disponible sur AMIGA.

96%



SNOW BROS

Fans de Bubble Bobble, cette conversion d'arcade d'Ocean est faite pour vous.

Et si on se faisait une bonne partie de boules de neige? En voilà une idée qu'elle est bonne, et ne venez pas me dire que ce n'est pas la saison, avec le temps qu'il fait ce mois-ci il peut se mettre à neiger d'un instant à l'autre. Et puis ce n'est pas un problème, on n'est pas là pour parler de la pluie et du beau temps. Bon, maintenant, je ne sais plus où j'en suis. Ah oui, on parlait de la neige, c'est à cause de Snow Bros (les frères Neige en français). Autant vous dire tout de suite que pour la neige c'est clair, mais pour les frères ça l'est beaucoup moins parce que le héros de ce jeu est tout seul. Mais où est donc passé son brother? Je l'ai encore vu la semaine dernière dans une



salle d'arcade et hop, le temps que le jeu arrive sur mon Amiga, il avait disparu. Il paraît que la machine a ses limites alors c'était plein de couleurs ou le brother, pas moyen d'avoir les deux. Les pinailleurs vont dire qu'il aurait fallu choisir un autre titre parce que Snow Bros ça frôle la publicité mensongère. Toutefois, on peut comprendre



qu'Ocean ne pouvait pas changer le nom de ce jeu d'autant plus qu'il aurait fallu l'appeler le fils unique de la neige et que ce n'est pas vraiment un titre très accrocheur. Alors on va pas passer la nuit là dessus, c'est Snow Bros, mais y a un brother qu'a pas pu venir et on en parle plus.

Snow Bros est un jeu de plateformes très amusant. Dans chacun des cinquante tableaux que comporte ce jeu, vous avez affaire à de drôles de créatures dont le contact est mortel. La neige est la seule arme qui soit en votre possession, aussi vous en jetez à la tête de vos adversaires jusqu'à ce qu'ils se retrouvent prisonniers d'une énorme boule de neige. Ensuite, il vous suffit de la pousser pour qu'elle disparaisse, mais il faut

faire vite avant que votre agresseur ne se dégage. De plus, la boule de neige traverse l'écran lorsque vous la poussez, en détruisant toutes les créatures qui se trouvent sur son passage. Cela est d'autant plus avantageux que vous marquez plus de points en abattant plusieurs adversaires à la fois et c'est en procédant ainsi que vous pouvez obtenir des potions qui augmentent votre rapidité ou votre puissance de feu (ou plutôt de neige vu les circonstances). Les premiers tableaux ne sont pas trop difficiles, mais les choses se gâtent par la suite avec l'arrivée de nouveaux adversaires encore plus coriaces que les précédents, comme ceux qui se transforment en tourbillon ou qui crachent des flammes, ou encore un lutteur japonais qui tire des projectiles dans toutes les directions. Il suffit de se débarrasser de tous ses adversaires pour passer au tableau suivant, mais il faut faire vite car le temps est compté. Si vous dépassez la limite de temps, une citrouille particulièrement teigneuse apparaît et elle vous poursuit sans relâche. A la fin de chaque niveau (soit tous les 10 tableaux) vous affrontez un ou plusieurs monstres.

Ceux-ci vous envoient de drôles de petites créatures que vous devez transformer en boules de neige avant de les renvoyer sur ces monstres, ce qui apporte une agréable variété à ce programme.



testé sur **AMIGA** par Alain HUYGHUES-LACOUR

Autant vous le dire tout de suite, j'aime beaucoup les jeux réalisés par Ocean France (au fait, Marc, pour le chèques, tu me l'envoies chez moi, pas au journal). Ils ne choisissent pas les jeux d'arcade les plus spectaculaires, ce qui est une bonne chose car on est toujours déçu par les conversions micro de ce type de jeux, mais des jeux sans prétention avec lesquels on s'éclate. C'était le cas pour Pang ou Toki et la recette fonctionne une nouvelle fois avec Snow Bros. Cette fois encore, ce n'est pas la peine de se prendre la tête avec la notice, on charge le programme et on rentre tout de suite dans le vif du sujet. Il

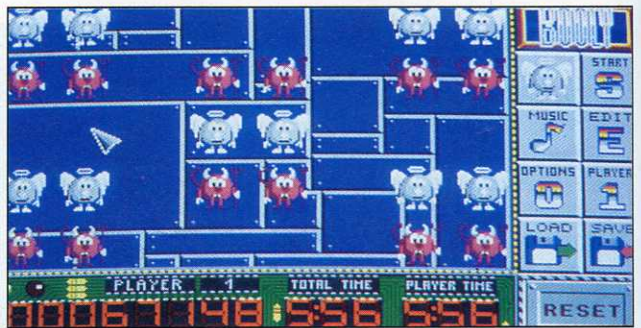
est quand même dommage que l'on ne puisse pas jouer à deux, mais ne boudons pas notre plaisir pour autant car à cette exception près cette conversion respecte scrupuleusement le jeu d'arcade original. Snow Bros est fort bien réalisé, la jouabilité est excellente et la difficulté est progressive à souhait. Les concepteurs de ce programme ont également pensé à votre confort, car une option vous permet de jouer en utilisant deux boutons si vous possédez une manette Megadrive. Mais surtout, vous pouvez sauvegarder vos scores, ce qui est particulièrement appréciable dans ce type de jeu. Un programme très fun.



GRAPHISME 17 SON 16
ANIMATION 17 MANIABILITE 18 **92%**

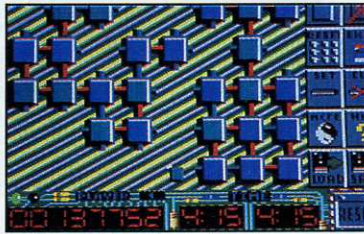
BOOLY

**On clique, on retourne,
on s'prend la tête : c'est Booly
de Loricel.**



AMIGA

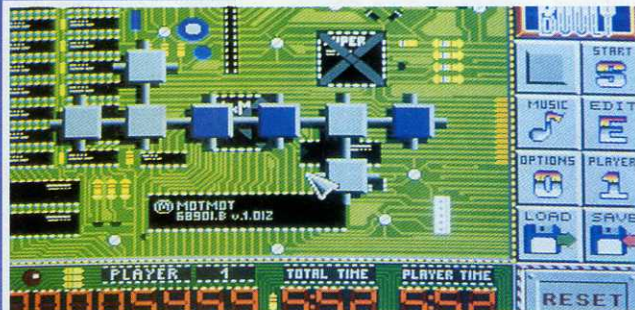
Booly est un jeu de réflexion au concept amusant, simple et assez original. A l'écran sont représentées des pièces qui peuvent avoir deux états différents. Pour chaque niveau de jeu, l'un des deux états est déterminé comme étant le "good", il faudra donc mettre toutes les pièces dans cette position. Pour cela, le principe est simple: quand vous cliquez sur une pièce, celle-ci se retourne et passe à l'état suivant, la difficulté venant du fait que chaque pièce est reliée à une ou plusieurs autres pièces la



L'éditeur de tableau. Ultra-simple à utiliser, vous dirigez un curseur, vous placez les pièces, et il ne reste plus qu'à indiquer si les liaisons sont actives ou non.

jouxtant, et que quand on retourne une pièce, celles avec qui elle est reliée se tournent aussi. Ainsi, chaque action sur une pièce aura des conséquences sur d'autres pièces. Les liaisons qui relient les pièces ne sont pas visibles en permanence, et pour les voir il faut appuyer sur une touche donnée. Quand vous le faites, le temps qui est limité pour chaque tableau, s'écoule encore plus rapidement. Chaque niveau est composé de 3 tableaux, puis d'un écran challenge où les pièces n'ont plus deux états mais trois. Le temps qui vous est donné pour

résoudre le tableau challenge dépend de la rapidité à laquelle vous avez résolu les trois tableaux précédents. Les 3 tableaux de chaque niveau sont composés d'un agencement différent de pièces aux graphismes identiques. Cela va des Pac-man et des fantômes aux diables et aux démons ou aux ampoules allumées ou éteintes. Le jeu dispose de nombreuses options que vous pouvez régler et sélectionner grâce aux icônes placées sur le côté de l'écran. Tout d'abord, il est possible de choisir une musique parmi quatre pour accompagner vos parties, vous pouvez créer vos tableaux vous-mêmes et les enregistrer sur disquette, vous pouvez choisir le nombre de joueurs (malheureusement l'un après l'autre), ou charger un niveau déterminé après avoir entré le code correspondant au level, code que vous obtenez quand vous résolvez un niveau. Quand on joue à Booly, ça chauffe la tête, on s'énerve, on s'arrache les cheveux et on commence à hurler en maudissant l'informatique et ses programmeurs sadiques.



AMIGA

testé sur **CPC** par Seb

Des graphismes agréables et surtout très clairs pour ce jeu de réflexion de chez Loricel. L'utilisation du soft est d'ailleurs souple, simple et agréable. Vous choisissez le mode de contrôle, clavier ou joystick, puis vous cliquez sur les icônes à droite de l'écran pour accéder aux différentes options.

Pas de musique pendant le jeu, vous serez tranquille pour réfléchir, mais des bruitages simples et discrets. L'édi-

teur de tableaux est une option très intéressante, et son utilisation est d'une simplicité enfantine. Il existe d'ailleurs, dans ce mode, une icône qui permet d'obtenir un tableau créé aléatoirement. A vous la possibilité de modifier les liaisons qui relient les plaques.

Un bon côté technique, donc, mais un intérêt relativement limité, et des tableaux souvent très énervants, empêchent Booly de devenir un hit, malgré une idée originale.

GRAPHISME 15 SON 14
MANIABILITE 15 INTERET 14 **73%**

testé sur **AMIGA** par Seb

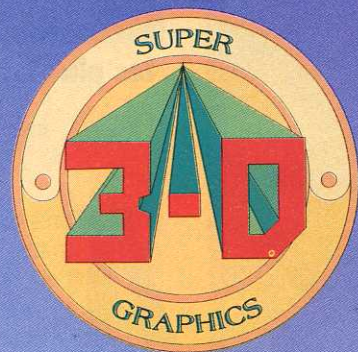
Sans grande classe, Booly est bien réalisé. Rien d'exceptionnel, ni dans les musiques, ni dans les graphismes, qui sont d'ailleurs plus ou moins jolis d'un niveau à l'autre. Mais ce n'est pas bien grave, ce qui compte dans ce genre

de jeu, c'est l'intérêt. Justement, on s'énerve et on se lasse un peu vite. On fait toujours la même chose, même si les niveaux sont de plus en plus difficiles. Booly est un jeu qui manque d'un petit quelque chose qui l'aurait rendu génial.

GRAPHISME 14 SON 14
MANIABILITE 15 INTERET 15 **78%**
Disponible sur **AMIGA, CPC et ST.**

F-15 STRIKE EAGLE II

Disponible pour Atari ST, Commodore
Amiga et IBM PC compatibles.

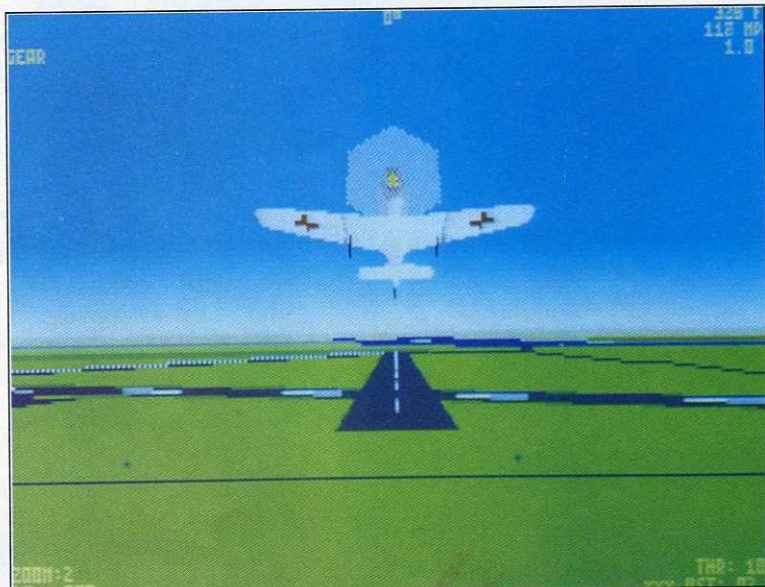


MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

CHUCK YEAGER

Le logiciel rêvé pour tous ceux qui veulent s'initier aux techniques de combats aériens sous l'œil averti de Chuck Yeager. Une des simulations les plus intéressantes sur PC.

Après vous avoir enseigné toutes les ficelles du métier de pilote dans les précédentes simulations portant son nom, Chuck Yeager nous initie aux rudiments du combat aérien. Air Combat ne propose pas moins de six chasseurs tels que le Mig 21, le Phantom II, le Fockewulf, le Mustang, le Thunderbolt ou le Sabre. Les connaisseurs auront déjà remarqué qu'il y a, parmi les avions proposés des jets (comme le Mig 21) et à hélices (comme le Mustang). Vous pouvez décoller et faire joujou à bord d'un coucou en sélectionnant l'une des trois options suivantes : Fly historic mission, Create mission et Test flight. Le premier concerne plusieurs dizaines de mis-

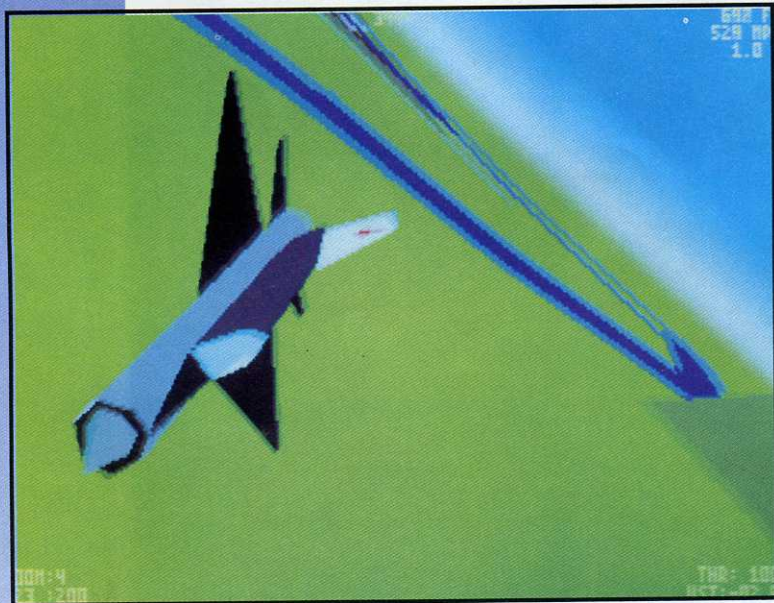


Décollage du Fockewulf. Attendez que l'avion atteigne les 150 nœuds avant de tirer sur le manche. Immédiatement après le décollage ne cabrez pas trop votre zinz, il n'est pas aussi puissant qu'un jet!

sions à remplir sur trois périodes importantes de l'histoire contemporaine: La Seconde Guerre Mondiale, La Guerre de Corée et la Guerre du Vietnam. Il est entendu que le choix d'une période détermine automatiquement le type d'appareil que vous allez piloter, c'est-à-dire uniquement ceux qui ont été réellement utilisés à cette époque. Après la sélection d'une mission, un panneau vous donne une brève description de celle-ci et l'objectif à atteindre. Si vous le désirez, Chuck peut vous faire un comparatif entre les points forts et les points faibles de chaque type de chasseur engagé. L'option Create

Mission permet, en fait, d'opposer dans un duel singulier, deux jets de votre choix! Vous pouvez même opposer un avion à hélices et un jet! Pour finir, l'option Test Flight est l'équivalent du plus traditionnel "practice". C'est l'option idéale pour vous familiariser au pilotage des différents avions. Sachez par exemple qu'un avion à hélices ne décolle pas du tout de la même façon qu'un jet. De plus, le temps de réaction diffère d'un coucou à l'autre. La prise en main de Air Combat est assez aisée, grâce à l'excellent, mais imposant, manuel du jeu. Voler avec Air Combat est un vrai plaisir, surtout avec les caméras hors cockpit! Les avions répondent bien aux commandes, surtout sur un 286 ou un 386, les graphismes sont très bien rendus, on entend les vombrissements du moteur, bref, Air Combat est une réussite de ce point de vue. Afin de renforcer l'impression d'être en plein air, les programmeurs d'Air Combat ont imaginé de faire basculer le décor dans le sens inverse du virage de l'avion! Les effets visuels qui en résultent sont saisissants et très convaincants. Attention, cela ne marche qu'en mode "vues externes".

En fait, les programmeurs trichent un peu en utilisant ce système car de tels effets visuels ne peuvent être expérimentés que par un homme placé DANS l'avion et non pas hors du cockpit! Normalement, un homme



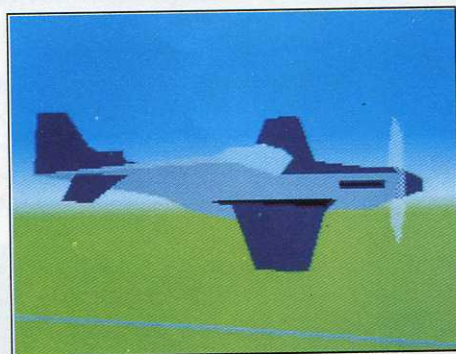
Le Mig-21 en mode Test Flight. L'avion entame un virage. Notez l'inclinaison de l'horizon qui renforce l'effet visuel pendant le virage.

'S AIR COMBAT

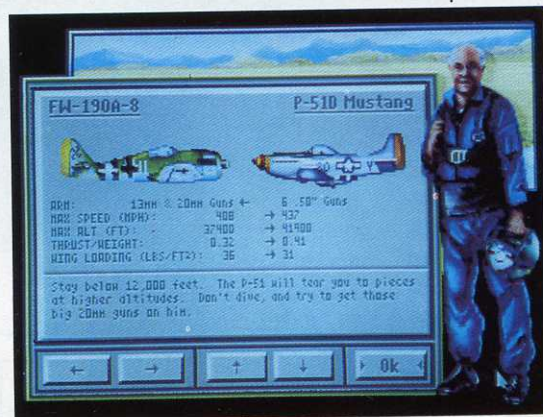
qui regarde (hors cockpit) un avion en plein virage, on voit l'appareil tourner mais pas le décor! Cela dit, personne ne se plaindra de cette supercherie, car on veut bien y croire! Après avoir testé tous les avions, je vous recommande les duels aériens en "Create mission". Choisissez votre appareil ainsi que l'avion contre qui vous désirez vous battre. Je me suis amusé à me battre à bord d'un jet contre un avion à hélices! Nettement supérieur à mon adversaire, la partie n'est pas pour autant gagnée. Comme j'ai un plafond et une vitesse supérieurs aux siens, dès qu'il se trouve derrière moi, je grimpe! Lui par contre peut effectuer des virages plus courts que les miens. Dès que je suis en position d'attaque, lui à midi (devant moi), il peut facilement faire un "break" (éviter mon attaque) en faisant un virage serré. Les missions proposées par Air Combat sont variées et tentent de vous placer dans des situations qui vous forcent à utiliser toutes les tactiques d'attaque qui sont clairement expliquées dans le manuel du jeu. Vous serez essentiellement engagé dans des duels aériens, des missions d'escorte, d'attaque de bombardiers, etc. Un mot sur l'option Replay qui vous permet de revoir plusieurs minutes de votre mission en cours (ou de la précédente). On y retrouve les commandes habituelles d'un bon magnétoscope.

Pour finir, quelques options intéressantes ont été intégrées dans le jeu pour les joueurs qui n'aiment pas les défaites! En effet, certains paramètres permettent de devenir invincible, d'avoir des munitions illimitées, etc..

Le cockpit du Mustang. Les cadrans, quoique actifs, ne sont d'aucune utilité étant donné que toutes les informations sont reportées d'une manière plus lisible sur l'écran.



Le Mustang est un avion à hélices et effectue, donc, des virages plus serrés que ceux d'un jet. Tenez compte de cet avantage dans les duels aériens.



Le panneau "tactics" vous donne les points forts des appareils qui s'appellent à livrer combat. Visiblement le Mustang surpasse le Fockewulf et c'est vous qui pilotez ce dernier!



testé sur **PC** par Dany Boolauk

Chuck Yeager Air Combat est une simulation de vol qui bénéficie de la même technique de programmation que LHX Attack Chopper. C'est vous dire! Les missions sont intéressantes puisqu'il s'agit surtout de bien connaître les limites de son appareil et ses points forts, les points faibles de l'adversaire et en tirer avantage. Comme d'habitude, Chuck est là pour vous donner des conseils (optionnel). Je

regrette seulement qu'il n'y ait pas d'option jeu à deux via câble ou modem. Quant à savoir si il vaut mieux acheter Air Combat plutôt qu'une autre simulation, je préfère vous dire que Chuck Yeager Air Combat n'est pas comparable pour une bonne raison: c'est l'unique simulation qui vous donne des cours de tactique de combat aérien aussi détaillés.

GRAPHISME 15
ANIMATION 15

SON ADLIB 16
MANIABILITE 16
Disponible sur PC.

93%

MARTIAN DREAMS

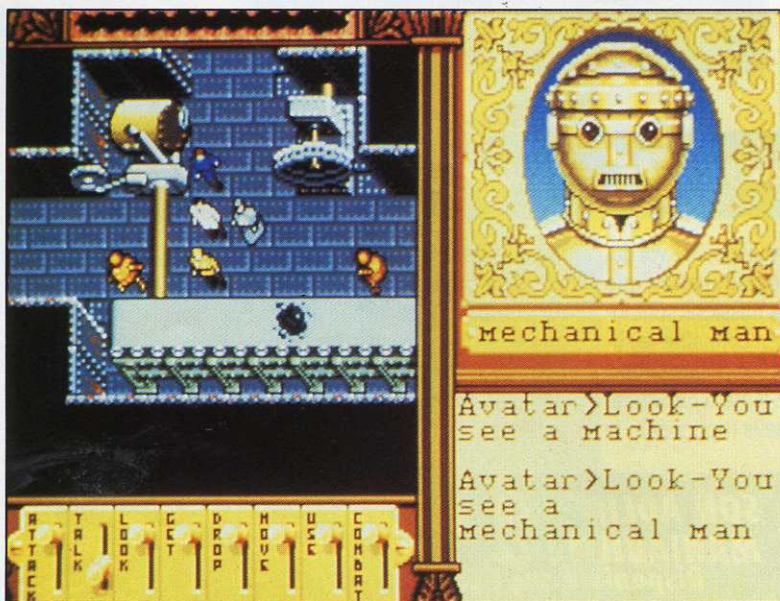
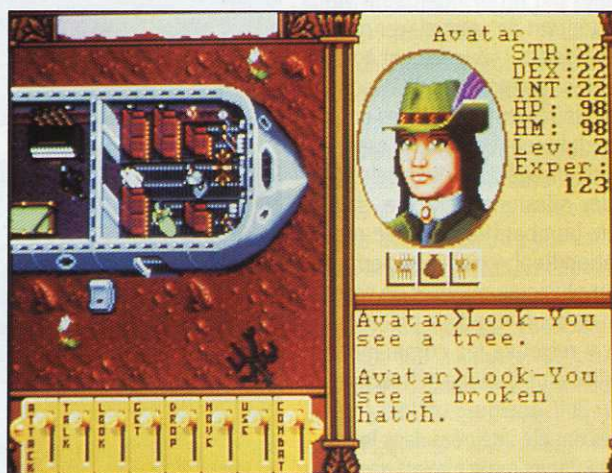
Origin vous propose un voyage dans le temps, l'espace et dans les rêves martiens. De quoi passer des vacances passionnantes.

Nous sommes en 1893 à l'exposition de Chicago. Une douzaine de notables visitent le vaisseau de Percival Lowell devant être envoyé dans l'espace (au moyen d'un canon, comme dans Jules Verne). Soudain, une main, armée d'une allumette et d'une bonne dose de malveillance, allume la mèche.

Boum! un jour trop tôt, la fusée obus est donc envoyée sur Mars, avec à son bord des gens en chapeau haut de forme et redingotes qui ne pensaient pas aller si loin. A partir d'ici, c'est un peu comme *Mystère à Twin Peaks*, ça se complique: de nos jours, le professeur Spector et l'Avatar (fraîchement revenu de son voyage dans la jungle) reçoivent un télégramme ainsi que différents documents signé de Tesla, un scientifique du 19ème siècle.

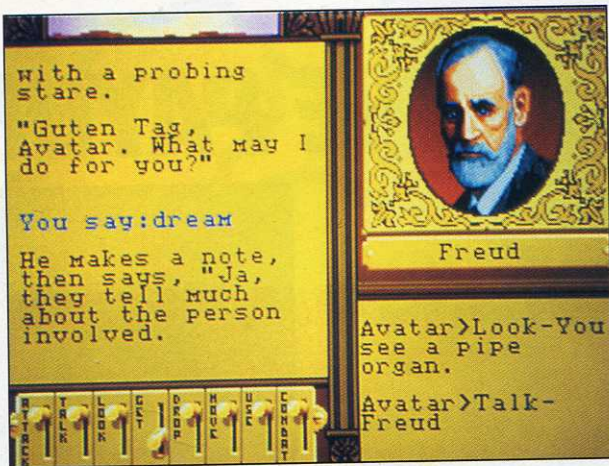
Parmi ceux-ci figure une photo datant de 1895 montrant le professeur Spector en compagnie d'autres scientifiques. Il y a aussi un livre sur Mars signé du même professeur Spector. Sitôt

dit, sitôt fait, l'Avatar et son ami rejoignent un laboratoire secret situé dans une mine désaffectée. Bientôt, une porte temporelle s'ouvre et les personnages se retrouvent dans le labo, flam-



bant neuf. Y aurait une fissure dans le continuum que ça m'étonnerait pas. Nous sommes en 1895. Donc. Dans un coin, Sigmund Freud prend des notes. Il est convenu que l'Avatar (vous), Spector et d'autres personnages partiront sur Mars afin de retrouver le vaisseau envoyé par erreur deux ans avant.

Ça, c'était l'introduction animée. Allez, le temps de créer votre personnage et on pourra commencer: puisque Sigmund Freud fait partie du voyage, la création se fait sous forme de questionnaire analytique. Comme dans *Ultima 4*, on vous demande comment vous réagissez en fonction de différents événements et partant, le programme en déduit votre personnalité. Apparemment, le logiciel déduit toujours que vous êtes une nana. D'un



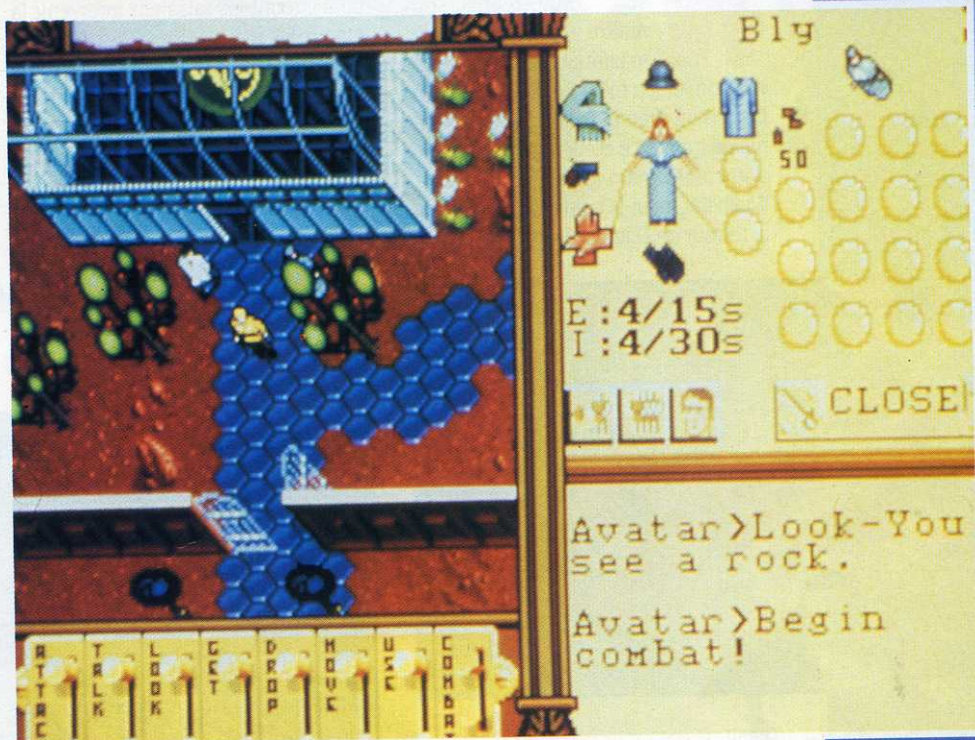
au monde – a inspiré ce jeu).

La ressemblance avec les autres jeux de Lord British s'arrête là. Cette fois-ci, le joueur devra faire face à un nouveau challenge puisqu'en plus de l'exploration "normale" (sur la planète Mars, dans des villes de cristal. Normal, quoi), il faudra aussi se déplacer dans ses propres rêves au moyen d'une machine martienne.

Hélas, on n'en est pas là et avant tout, il s'agit de sortir de ce vaisseau de malheur. C'est là le côté pénible de Martian Dream. C'est un fait, lorsqu'on n'aime pas réfléchir, on ne joue pas à

point de vue freudien, ça éclaire la personnalité du programmeur d'un jour nouveau, mais qu'importe, jouer les hôtes de l'air dans un vaisseau spatial victorien n'est pas donné à tout le monde. Et puis ces bottines lacées sont d'un chic, ma chère (eh Freud, écrase, laisse-moi régler mon Œdipe comme une grande. Euh, un grand).

Lorsque le jeu commence, vous êtes à l'intérieur du vaisseau qui vient de se poser sur la planète Mars. Le peuple de Mars, sortes de plantes humanoïdes, qui vit dans d'étranges palais de cristal, s'est réfugié dans le monde du rêve (d'où la présence de Sigmund). La communication avec les personnages se fait en utilisant certains mots-clés mis en évidence dans les textes apparaissant à l'écran. Pour le reste, on retrouve les commandes habituelles: prendre, utiliser, jeter, déplacer, regarder et attaquer. Comme on le voit, la présentation reste identique à Ultima Empire et autres Savage 6 avec, d'un côté, une fenêtre montrant la scène vue de haut, de l'autre, une fenêtre vous permettant de dialoguer avec le programme et, en haut, les objets portés par le personnage courant. Comme dans Ultima, il existe plusieurs types de personnages: d'une part, vous, Spector et Miss Blyte avec qui vous pouvez dialoguer normalement et échanger des objets et d'autre part, le



reste de l'équipage, relativement crétin il faut bien le dire, tout du moins au début. Détail amusant, le jeu met en scène de nombreuses personnalités de la fin du 19ème: Raspoutine, Buffalo Bill, Sarah Bernhardt et Georges Méliès (cinéaste du début du siècle dont le court-métrage "Le voyage dans la lune" – premier film de SF

un jeu de Lord British mais là, il faut bien avouer que le démarrage est véritablement frustrant. Passer une heure dans un vaisseau à pousser des caisses à droite à gauche afin de trouver de quoi débloquer cette @#@&# de porte est d'un pénible! Heureusement que la suite est beaucoup plus intéressante.

testé sur **PC** par Moulinex

Comme d'habitude, souris et clavier sont gérés mais hélas, afin de profiter pleinement du son Adlib et compagnie, le jeu nécessite au moins 600 Ko de RAM. Certes, le jeu peut utiliser la mémoire EMS étendue mais hélas, le driver EMM386 n'est pas reconnu aussi, il faut jouer avec un DOS réduit à sa plus simple expression: au choix, souris OU KeybFr. Dans le cas inverse, on n'aura que les brui-

tages ou même pas de son du tout. Le graphisme, assez riche, est cependant un peu décevant par rapport à Savage Empire. Autre surprise, il n'est possible de sauvegarder qu'une seule partie à la fois. Que tout ceci ne vous empêche pas de jouer à Martian Dreams mais je fais confiance aux admirateurs de Lord British; même en 2 couleurs, ils trouveraient encore du charme à ses jeux. Ils ont raison.

GRAPHISME 16 SON 17
ANIMATION 15 DIFFICULTE 16
TAILLE : 5Mo Disponible sur PC.



CADAVER THE PAYOFF

Voici le premier level disk à paraître pour l'excellent jeu Cadaver. Les Bitmap Brothers et leur label Renegade nous réservent encore bien des pièges et des surprises.

Notre ami le nain a accompli sa mission. Il a délivré son protecteur, son maître, il s'est enrichi un maximum au cours de sa mission, et il a même réussi à éliminer Dianos lui-même. Tout cela seul, comme un grand. Le cœur gonflé d'orgueil, notre ami le nain revient au village de Wulfheim, celui-la même qui vivait dans la terreur de Dianos. Il revient en vain-

A l'époque du roi Wulf II une religion est apparue. On raconte que certaines réunions faisaient intervenir la magie, les incantations. Cette institution a amassé des sommes de trésors colossales, des richesses incroyables. Personne n'a jamais retrouvé tous les trésors, personne n'a réussi à découvrir tous les passages secrets construits dans l'enceinte du temple, au milieu du village. Notre ami le nain se dit qu'il est temps de résoudre toutes ces énigmes, et d'en profiter pour récupérer encore plus de trésors. Devenir un nain riche, enfin.



queur.

Grande déception, le village est désert, sinistre. Même l'auberge qui autrefois accueillait tous les voyageurs qui venaient de King's Road, même cette auberge est déserte. Tout cela bouge dans la tête de notre nain, cette sensation de vide et de désolation se mélange avec toutes les histoires qu'on racontait sur le village.

testé sur **AMIGA** par Seb

N'entrons pas trop dans les détails, Cadaver a déjà été testé dans Joystick n°10. Plus qu'un long discours, les nombreuses photos qui entourent ce texte devraient vous donner une idée de la qualité et des compléments que vous trouverez en jouant à Cadaver the Payoff.

Ce level disk contient quatre niveaux supplémentaires, que l'on ne peut charger qu'en possédant, bien sûr, l'original de Cadaver. Ces quatre levels forment environ deux cents

nouvelles salles à explorer, de très nombreux pièges, encore des casse-tronches. Deux des levels sont entièrement nouveaux, graphiquement parlant. Les deux autres sont des combinaisons différentes de ce que vous aviez vu dans Cadaver, des nouvelles rues, des temples, des grottes.

Une disquette plus qu'essentielle si vous avez terminé Cadaver et que vous avez la sérieuse envie de remettre ça, avec notre ami le nain.

DISPONIBLE SUR AMIGA

92%



Qui a tué Karaboudjan ?



Delphine Software
CINÉMATIQUE

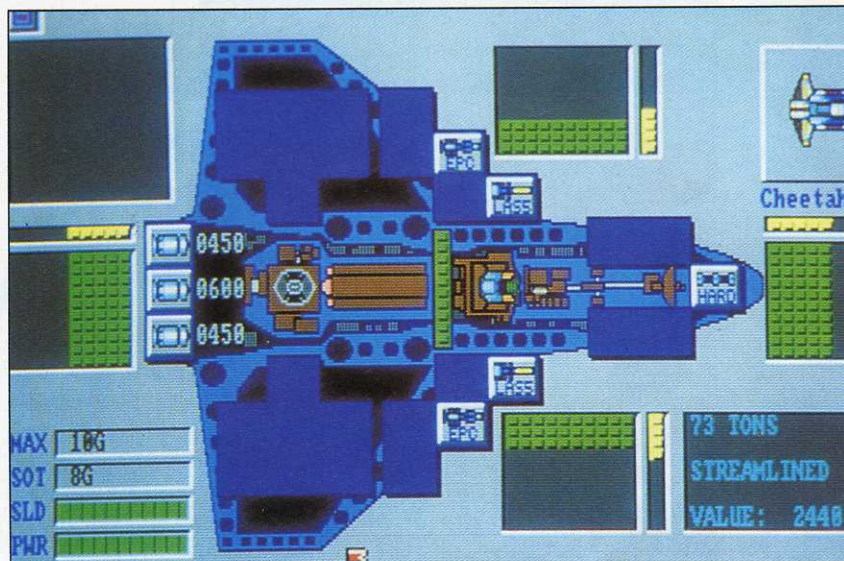
C R O I S I E R E

P O U R U N C A D A V R E

DISPONIBLE SUR ATARI ST/STE, AMIGA 32 COULEURS ET PROCHAINEMENT SUR PC ET COMPATIBLES
Delphine Software : 150, Boulevard Haussmann 75008 • Tél. (1) 49 53 00 03

INTERCEPTOR

Un Wargame
SSI de plus,
intéressant et
moche. La vie
est un long
fleuve
tranquille.



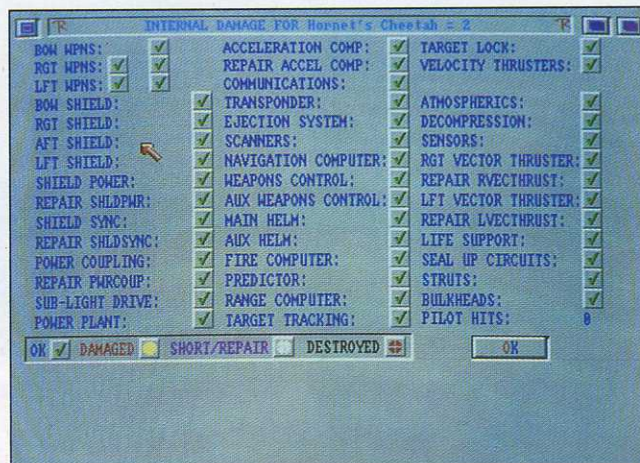
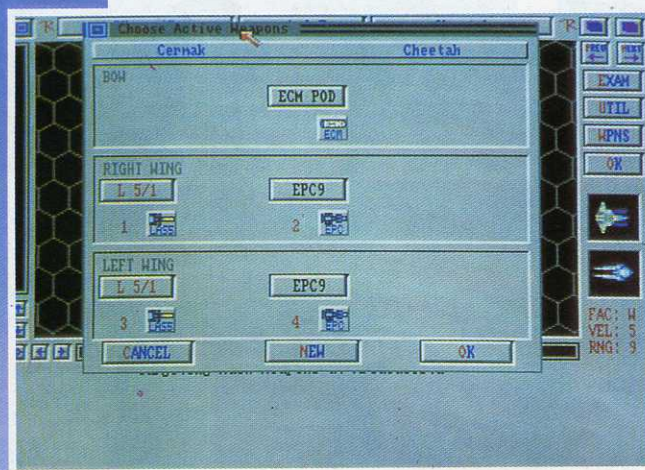
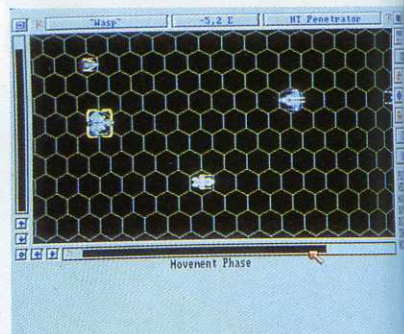
Depuis que SSI s'est retrouvé en bonne place avec le génial Eyes of the Beholder, ils nous envoient chaque mois des tonnes de jeux. Bon, faudrait être clair, il ne suffit pas qu'il y ait marqué SSI pour qu'on crie au génie. Cela étant dit, ce wargame est cependant intéressant (pour le "mais", voir fiche technique): vous dirigez une flotte spatiale composée de six appareils au maximum. Au début de la partie, comme dans un jeu de rôle, on

choisit ses pilotes: race, sexe, nom et icône les représentant. Ensuite, il faut les équiper d'un vaisseau. Là, on a l'embaras du choix puisqu'une trentaine d'appareils peuvent être attribués. Attention, en tout début de partie, vous ne pourrez accéder qu'aux engins les plus "simples". En effet, vous allez pouvoir, d'une partie à l'autre, enchaîner les missions avec les mêmes pilotes, lesquels grimperont dans la hiérarchie.

Ensuite, il n'y a plus qu'à choisir une mission et...

Et on se retrouve dans un wargame de l'espace. L'écran, dans une fenêtre bordée d'icônes, montre les environs, symbolisés par des hexagones. Bon, c'est vrai que la structure nid d'abeille est ce qu'on a fait de mieux dans le genre mais on ne se refait pas, ça file des boutons. C'est pour ça qu'il est prévu de pouvoir changer le fond. Au choix: étoiles, points et, heu, hexagones.

Le jeu se joue par tours: on se déplace, on tire, puis on prévoit la puissance des réacteurs pour le tour suivant. A noter qu'il est possible de changer les armes, lesquelles, très nombreuses, rajoutent un intérêt supplémentaire au jeu.



tests

testé sur **AMIGA** par Moulinex

Le moins qu'on puisse dire, c'est que les graphistes ne se sont pas foulés. Remarquez, les responsables de la bande son non plus. Voyant ça, le type qui s'occupe de l'animation a préféré partir en vacances. C'est un peu dommage, de se retrouver avec un jeu sur Amiga moche

et inaudible. Heureusement (ou hélas parce que vous allez avoir envie d'y jouer), le jeu est assez intéressant. Reste la présentation générale des menus, qui, par une utilisation des fenêtres Workbench avec ascenseur, rend le jeu convivial.

GRAPHISME 13 SON 12
ANIMATION 12 DIFFICULTE 17
Disponible sur Amiga.

80%

MANCHESTER UNITED EUROPE

Après Manchester United, Krisalis réactualise sa simulation de football en y ajoutant l'étiquette européenne.



Vous voilà à la tête d'une des plus grandes équipes de football d'Europe: Manchester United. En tant que manager, vous devrez mener votre équipe de victoire en victoire, sur tous les terrains d'Europe, dans toutes les compétitions: la coupe d'Europe, la coupe des vainqueurs de coupes, et la coupe de l'UEFA.

Dans Manchester United Europe, vous dirigez à la fois l'ensemble de l'équipe et le manager du club. Premier écran d'option, celui où vous indiquez le mode de contrôle de l'équipe. Les deux clubs sont représentés, et on vous laisse la possibilité de diriger les joueurs, le gardien de buts, ou de laisser leur contrôle à l'ordinateur. Dans ce même écran, vous indiquez si vous voulez jouer les matchs. Si vous ne voulez pas, alors le soft prendra une orientation

uniquement stratégique. Toujours à l'aide d'icônes claires, vous indiquez la durée du match en temps réel.

Sur l'écran d'option principal, sont représentées toutes les coupes, symbolisant toutes les compétitions. Vous pouvez ainsi passer de l'une à l'autre, et les jouer toutes en parallèle. Pour s'entraîner, il est possible de jouer un match amical, à tout moment, contre n'importe quelle équipe.

Avant un match, il convient de jeter un coup d'oeil à la composition de l'équipe. Choisissez la stratégie à adopter, et les maillots des joueurs, leur place sur le terrain. Pour chacun des joueurs, vous pouvez connaître leur forme physique, leurs performances, ainsi que le nombre de cartons rouges ou jaunes qu'ils ont amassés. Vient alors le match en lui-même.

Le terrain est vu de côté, sur une

pelouse plus vraie que nature. En plus des 22 joueurs, l'arbitre est lui aussi présent sur le terrain, il court parmi les joueurs. Les juges de ligne agitent leur drapeau, et interviennent pour les changements de joueurs. En bas de l'écran, se trouve indiqué en permanence le nom du porteur du ballon, tandis que les minutes défilent en haut, à proximité du score du match.

Pour ce qui est du contrôle, c'est la technique habituelle, vous dirigez le joueur le plus près du ballon, indiqué par un petit curseur sous ses pieds. Une pression sur le bouton fait exécuter un shoot, la durée de la pression détermine le type de tir, et quand le joueur que vous contrôlez n'a pas le ballon, cette action exécute un tackle.

Toutes les règles du foot sont présentes, heureusement, et la vie du club ne dépend vraiment que de vous puisque vous manipulez toutes les ficelles.



La page de menu principal, permettant de charger et de sauvegarder une partie, les quatre coupes différentes, le tableau noir pour la stratégie, la grille des statistiques, et l'icône des matchs amicaux.

testé sur **AMIGA** par Seb

Les graphismes de Manchester United Europe sont très réussis, très réalistes. En plus, tous les tableaux d'options sont littéralement superbes. Ce ne sont pas que des suites de chiffres et de mots, mais de véritables graphismes sur des dégradés de couleurs magnifiques, et le tout en musique.

Pendant les matchs, la musique disparaît et laisse place à quelques bruitages agréables et réalistes. Les animations des footballeurs sont bien faites, mais on les aurait appréciées un peu plus rapides. Le contrôle des

personnages est très bon, très précis, et on ne se perd pas dans la visualisation en profondeur.

L'impression de richesse de ce soft vient du grand nombre d'options et de compétitions disponibles. Ça c'est très agréable. Il est bien sûr possible de jouer à deux, et de sauvegarder ou de charger une partie à tout moment. Manque-t-il quelque chose à ce soft? Oui, un peu de speed pendant les matchs. L'action n'est pas trépidante quand on joue contre l'ordinateur, et une fois encore c'est l'option deux joueurs qui sauve la mise.

GRAPHISME
ANIMATION

16
14

SON
MANIABILITE
16
Disponible sur Amiga.

14

82%

DARKMAN

Au cours d'un épisode particulièrement douloureux, un dénommé Durant a enlevé votre petite amie, Julie. Dans le combat que vous avez livré pour la défendre, vous avez été défiguré. Horriblement blessé au visage. Maintenant, deux sensations vous habitent: la douleur d'avoir perdu Julie, et l'envie de vengeance la plus violente possible.

Avant toute chose il faut obtenir un maximum de renseignements sur vos ennemis, sur leur chef. Il convient de commencer votre enquête par le bâtiment où a eu lieu l'accident, de vous placer à l'extérieur, et de prendre des photos de ceux qui empruntent l'immeuble. Puis, de retour dans votre labo, vous analysez les photographies, pour en tirer le maximum d'informations possible.

Vous avancez, petit à petit, dans votre enquête. Jour après jour, la haine monte, il est temps de tomber sur ces ordures qui détiennent Julia. Vos recherches vous ont lancé sur une piste, un des hommes de main de Durant, le

Après le film de Sam Raimi, voici l'adaptation micro d'Ocean. Du cauchemar en disquette.

responsable du visage monstrueux que vous voyez dans la glace le matin. Le quartier où il se trouve est truffé de membres de cette organisation du crime, il faut se battre, mais vous n'avez plus rien à perdre.

La malette que vous avez récupérée auprès de votre premier indice vous lance sur une nouvelle piste, un autre bâtiment, et vous recommencez le ballet des photos, vous amassez le maximum d'informations. Malheureusement, peu après votre retour au labo, vous constatez avec effroi que les ignobles séquestrateurs vous entourent, qu'ils se sont infiltrés dans votre labo. Il ne reste plus qu'à fuir, fuir sur les toits.

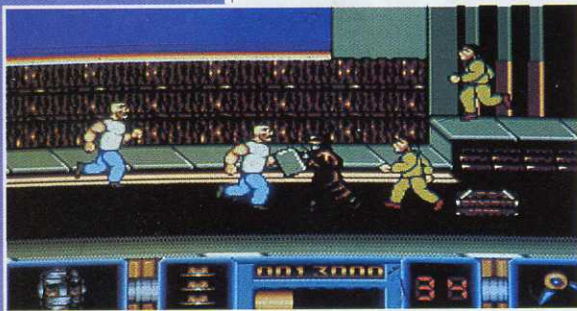
Là se trouve l'hélico de Durant, il vous lance des grenades. Plutôt que de laisser votre labo à vos ennemis, vous décidez de tout détruire, de tout faire sauter. S'ensuit une course poursuite sur les toits où Durant vous bombarde à

la grenade. Maintenant que vous avez enclenché le mécanisme de destruction du labo, il faut rejoindre les toits, et s'accrocher à l'hélico pour échapper à la mort.

D'autres scènes d'actions vous attendent, jusqu'à la scène finale, dans un immeuble en construction où le Grand Chef vous attend, détenteur de la belle Julia. Il faudra le détruire, et le jeter dans le vide.

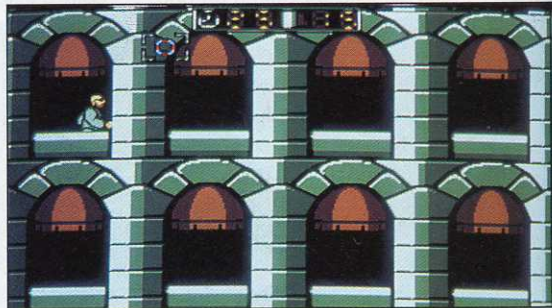


Le développement par ordinateur. Celui-ci détoure les photos quand elles sont intéressantes, et en tire le maximum d'informations.



Darkman a récupéré la malette qui contient les premières informations sur ses ennemis. Comme c'est un gros malin, il s'en sert pour assommer ses ennemis.

Caché dans un bâtiment en face de celui-ci, vous prenez un maximum de photos. Vous dirigez le viseur, et il faut se placer le plus rapidement possible sur les personnages qui passent entre les porches.



testé sur **ST** par Seb

Comme beaucoup d'adaptations de films, surtout quand elles viennent de chez Ocean, Darkman est un jeu de plateforme/arcade. Selon les scènes, on dirige le personnage au joystick ou à la souris (pour les séquences de photos), et les mouvements que vous décidez seront exécutés rapidement, avec aisance dans l'animation. Les graphismes ne sont pas magnifiques, mais ont le très grand mérite d'être clairs et tout de même agréables (des couleurs plus joyeuses étaient

elles si déplacées dans Darkman?).

Le reste est un jeu d'adresse classique: vous donnez des coups de pied et des coups de poing, sur fond de scrolling horizontal représentant la rue ou le labo, vous sautez par dessus les caisses, sur les plateformes, vous évitez les pilons qui tombent en saccade, ou encore les flammes qui sortent des tuyaux.

Un jeu bien réalisé, mais qui manque d'originalité, d'action, et qui est un peu trop répétitif.

GRAPHISME 15
ANIMATION 16

SON 15
MANIABILITE 16

Disponible sur Amiga.

79%

tests



D'après le best-seller des jeux de rôle Gremlin présente...
AVENTURE INFORMATIQUE DANS UN MONDE DE MAGIE



Photos d'écrans version Amiga

Gremlin-P.P.S.-150 Bd.
Hausmann-75008 PARIS
Tel.: (1) 49 53 00 03



Disponible en:
Amiga • Atari ST/STE •
Spectrum, Amstrad et C64
Cassette et Disquette
(VERSION PC DISPONIBLE EN ÉTÉ 91)

BEAST BUSTERS

Un savant fou a encore fait des siennes en lâchant une armée de mutants dans les rues de la ville. Ils n'ont pas l'air très sympathiques ces mutants qui ressemblent fort aux zombies des grands films d'épouvante. Ils ont du se faire un peu trop de séances de bronzage aux ultraviolets, car leur teint tire très nettement à un violet peu engageant. Dans ces conditions la traversée de la ville ne sera pas une partie de plaisir, mais vous aurez l'occasion de vous exercer au tir car les cibles ne manquent pas.

Votre périple commence alors que vous empruntez un escalator pour descendre dans le métro. Les mutants sont partout et ils vous attaquent avec un bel entrain. Des chiens enragés vous sautent à la gorge, tandis que des mutants vous tirent dessus. Ne pensez pas que vous allez draguer les femmes seules dans les couloirs du métro comme vous en avez l'habitude, car les mutantes ne sont pas très sexy et il est peu probable qu'elles réagissent positivement à vos avances. Alors, ne vous fatiguez pas à

faire preuve de galanterie, contentez vous de leur mettre une balle entre les deux yeux à la première occasion.

Comme vous trouvez que les stations de métro sont très mal fréquentées ces temps-ci, vous tentez une escapade dans un couloir de service, mais le cauchemar continue car on y fait également de mauvaises rencontres. Après avoir massacré un nombre pas possible de mutants, vous arrivez enfin devant une sortie. Enfer et damnation ! Un drôle de lascar vous barre le chemin en

vous balançant des couteaux. Vous vous dites qu'il doit aimer jouer, mais comme vous êtes pressé, vous décidez de lui faire sauter la tête à coups de revolver juste pour lui apprendre à ne pas déranger les honnêtes voyageurs. Après de nombreux tirs au but il tombe enfin par terre, mais alors que vous vous pensez que vous êtes tiré d'affaire voilà qu'il se transforme en loup-garou et c'est reparti pour un tour ! Et ça continue comme ça pendant toute la traversée de la ville... enfin, si vous tenez le coup.

Le sang coule à flots

dans le nouveau programme d'Activision.



testé sur **AMIGA** par Alain Zombie-Lacour

A l'époque de sa sortie, ce jeu d'arcade de SNK avait remporté un certain succès, du fait de son ambiance particulièrement glauque. En fait, il s'agit tout simplement d'une variante d'Operation Wolf, mais les horribles mutants lui donnent un cachet assez particulier. Comme dans Operation Wolf, vous récupérez des grenades ou des munitions en tirant dessus, ainsi que

des troussees à pharmacie qui remontent votre niveau d'énergie. Les mutants ont tellement des sales tronches que c'en est un plaisir et les amateurs d'hémoglobine vont se régaler. On retrouve tous les ingrédients qui font le charme des films d'épouvante, mais on regrettera l'absence d'une musique angoissante durant le jeu.

GRAPHISME 16 SON 12
ANIMATION 17 MANIABILITE 16
Disponible sur Amiga.

83%

tests

Domark vous place aux commandes d'un bateau sur-équipé, et vous envoie lutter contre une bande de terroristes internationaux.

HYDRA

Il termine ses missions avec une aisance impressionnante. Il n'a jamais peur. La mort est sa compagne. Son nom de code est Hydra. Le F.B.I. compte sur lui, une fois de plus, pour aller se battre sur toutes les mers du monde, sur toutes les rivières, et récupérer des trésors inestimables, telle la couronne d'Angleterre. Cuba, Colorado, Autriche, 9 niveaux en tout, où vous devrez foncer à bord de votre Hydracraft, ramasser du fuel, récupérer l'objet dérobé par les terroristes, et le ramener à bon port.

Bien sûr vous n'êtes pas seul sur les flots: vos ennemis sont là, à bord de leurs hors-bord, de leurs scooters des mers.

Ou sur les côtes, dans des bun-

Tirez dans ces dirigeables pour récupérer un maximum d'argent, et, plus tard, acheter des options.



kers ou des tanks. Vous pouvez leur tirer dessus, à volonté, mais ils n'hésiteront pas à riposter. Tout au long de votre route de flotte, vous devrez récupérer un maximum de fuel, car l'Hydracraft pompe énormément.

Heureusement, vous avez un mode turbo-boost, que vous pouvez actionner même quand votre réservoir est vide. Les turbos sont limités, évidemment.

Chaque niveau est séparé en plu-

sieurs sections, les décors ne variant que très peu, et faisant évoluer notre héros à travers côtes et tunnels. A la fin de chaque niveau, un stage de bonus est là pour vous faire gagner de l'argent, en ramassant des petits dirigeables bourrés de thunes, à l'aide de tremplins disposés sur l'eau. Puis, tous les trois niveaux, vous pourrez équiper votre Hydracraft en armement et en fuel en passant au magasin de Ziggy.



A droite de l'écran, les indications habituelles: nombre de boosters, barre de fuel et de vitesse et nombre de tirs spéciaux. Admirez les sprites ennemis. Vous voyez quoi, vous?



Avant de piloter votre Hydracraft, une carte s'affiche et présente la région dans laquelle vous allez vous battre.

testé sur **CPC** par Seb

Encore un jeu où les décors défilent, les ennemis vous arrivent en face, et où vous les canardez au maximum. Le problème, c'est qu'il y a eu de bons titres dans ce genre, et que Hydra est loin d'être un top. Très loin. Les graphismes sont assez moches, on a même beaucoup de mal à discerner à quoi ils correspondent. Les animations ne sont pas

rapides, même quand votre Hydracraft force le turbo-boost enclenché. Il n'y a pas de bruitages, mais juste une musique passable en qualité et excellente en gonflage de tête.

Pour ce qui est de l'intérêt, c'est nul. C'est tout le temps pareil, ultra-répétitif, et sans imagination. Hydra est un jeu qui n'est pas amusant du tout.

GRAPHISME 12
ANIMATION 11

SON 13
MANIABILITE 14

Disponible sur ST, AMIGA, CPC

60%

SWITCHBLADE

**Gremlin compte
sur vous pour sauver un
monde tout entier.
Et pour venger votre
peuple, en plus.**

Avant de descendre dans les souterrains de Thraxx, vous devrez détruire quelques scorpions géants en surface. En bas de l'écran, et de gauche à droite : votre barre d'énergie, l'arme en cours (ici les poings), et à droite une barre qui augmente quand vous laissez le bouton de tir enfoncé. Plus vous appuyez longtemps, plus le coup est violent.



La paix régnait depuis 10 000 ans sur le monde de Thraxx. Des siècles et des siècles de bonheur, d'abondance et de joie de vivre. Le pays était protégé par la lame de Feu, une épée magique qui éloignait le chaos de la contrée. Cette longue période ensoleillée vient de cesser.

Havok est le fils du mal, l'empereur des ténèbres. Il ne cherche qu'à conquérir de nouveaux mondes, à écraser des êtres vivants, à les dominer. Il vient de jeter son dévolu sur Thraxx, il

vient de briser la lame de Feu.

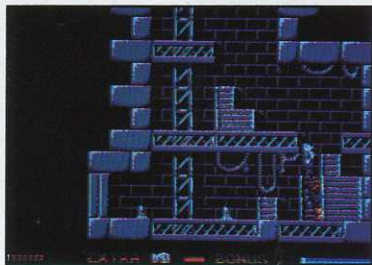
Les monstres hideux à la botte d'Havok ont massacré le peuple de Thraxx tout entier, un véritable génocide. Vous êtes Hiro, le dernier chevalier de la lame, le dernier survivant, et dans vos yeux brille la flamme de la vengeance sanglante. Ils y passeront tous.

Vous connaissez bien le pays, son apparente tranquillité en surface, mais aussi ses couloirs et ses machines tapies au sous-sol. Thraxx était un pays à la très haute technologie, tout était robotisé. Les Thraxxiens se prome-

naient parmi des machines accueillantes, et n'avaient que très rarement à travailler. Maintenant, dans les couloirs souterrains, on ne croise plus que les créatures de Havok l'ignoble. Hiro est un guerrier armé d'un bras robotique programmable, il devra trouver et récupérer des modules d'armement pour augmenter sa puissance de feu. Cela va des boules de feu aux triples pointes jusqu'aux lames tournautes, 7 armes différentes en tout.

Bien sûr, Hiro peut se battre à mains nues, c'est un guerrier complet. La seule arme capable de détruire Havok, est la lame de Feu. Celle-ci ayant été brisée, il faudra trouver les 16 morceaux qui la compose avant d'aller affronter le tueur de votre peuple.

Les souterrains de Thraxx vous réservent beaucoup de surprises et de pièges. Heureusement, des bonus cachés et des pastilles de pouvoir sont elles aussi trouvables. Bonne chance.



Voici à quoi ressemble le monde Thraxx. Ici on voit un monstre qui sort de derrière une caisse. La gestion des sprites est très bien faite, on passe devant, entre, derrière des décors.

testé sur **CPC** par Seb

Switchblade n'est pas un titre très récent. Enfin, sur 16 bits, car la version CPC est toute nouvelle, elle. Mais cette attente valait le coup, puisque le résultat est très bon. Les graphismes de Switchblade sont très fins, peu colorés mais bien détaillés. La réalisation technique est bonne: animations, bruitages, musiques, le tout sans ralentissement. De plus, le monde de Switchblade est très vaste et bourré de passages secrets que vous devez atteindre en

détruisant des murs ou en escaladant des caisses.

Votre personnage peut sauter, monter ou descendre aux échelles, frapper à coups de poings et de pieds, ou tirer avec l'arme en cours d'utilisation. Cette arme change quand vous ramassez un nouvel icône.

Switchblade est un bon jeu d'aventure/arcade, nécessitant aussi de faire un plan et de ne pas se déplacer au hasard.

GRAPHISME 16
ANIMATION 15

SON 15
MANIABILITE 16

Disponible sur **SI, AMIGA, CPC.**

88%

tests

Sid Meier's

RAILROAD

TYCOON



MICRO PROSETM
SIMULATION • SOFTWARE

**Lauréat du prix du
meilleur jeu pour PC**

'Golden Joystick Awards'

Maintenant disponible pour Atari ST, Commodore Amiga et IBM PC
compatibles.

MERCS

Quand ça bastonne
quelque part, il y a toujours
un membre de chez Capcom
à l'origine du conflit.

Les intérêts économiques des Etats-Unis dans les pays africains sont très importants. C'est pour cette raison que l'annonce d'une révolte armée et organisée dans la contrée de Zutula avait tout pour mettre l'homme de la Maison Blanche de mauvaise humeur. Pour des raisons diplomatiques évidentes, et de peur de se voir sermonné par la ligue des droits de l'homme, le président des Etats-Unis, chef des armées du pays, ne pouvait envoyer l'armée régulière intervenir. C'est pas très populaire. C'est dans ces cas-là qu'on fait appel à la brigade MERCS.

Gros Bill et Gros René n'en sont pas à leur première mission. Il y a une

semaine encore, ils gambadaient, la kalashnikov au poing, dans les rues d'une république bananière d'Amérique centrale. C'est eux, les deux meilleurs éléments de la brigade MERCS qui ont écopé de la mission en Zutula. Cette mission s'appelle la mission Zutula. Fabuleux.

Gros Bill et Gros René ont refusé toute aide extérieure, ils ont juste accepté qu'on les amène sur les côtes de Zutula. Après, ils se débrouillent tout seul. D'ailleurs, ils ne vont pas tarder à devoir le prouver, des soldats révolutionnaires de Zutula arrivent déjà. Eux aussi sont armés de mitraillettes ultra-performantes (mais qui les fournit-klonk-klonk?), mais ils

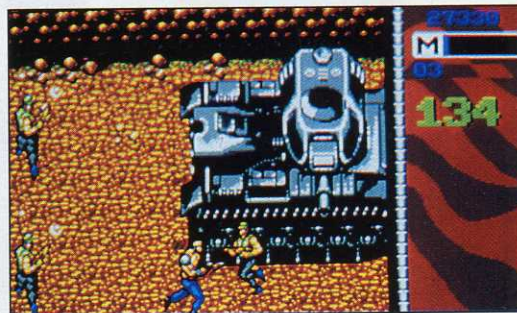
ne tiennent pas la route face à nos deux héros, qui s'enfoncent dans la savane, entrant au cœur des installations ennemies.

Pour plus d'efficacité, nos héros disposent de grenades, mais en nombre limité. Au cours de leur avancée dans les lignes ennemies, ils devront donc récupérer des munitions.

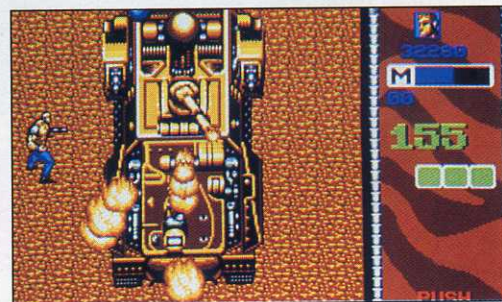
Des tranchées, des tanks, des avions, et à chaque fin de section, un ennemi énorme qui tente de vous envoyer rejoindre les taupes. Les taupes mortes, si possible. Des décors de jungle, de rocailles ou d'installations militaires, mais toujours des tonnes d'ennemis et des cadavres partout: ça, c'est pour Gros Bill et Gros René.



AMIGA - Au cours du jeu, vous pourrez ramasser des power qui vous donneront une puissance de tir plus importante.



ST - Certains des sprites sont très gros, mais ils ne se déplacent pas tous. Ici, il n'y a que la tourelle qui bouge.



ST

testé sur **AMIGA** par Seb

Pas très fin comme jeu, ça non. C'est sûr que tout ce que vous savez sur les poètes roumains du 18ème siècle ne vous aidera pas beaucoup à arriver à la fin de MERCS, non, ça non. Mais bon, pour ce qui est du massacre et de l'excitation joystickienne, y a la dose.

Les scrollings multi-directionnels sont réussis, suffisamment fluides, et les ennemis sont nombreux à l'écran,

en plus des sprites de tanks ou d'avions qui sont parfois très gros. La maniabilité des personnages est bonne, je dis des personnages car on peut jouer à deux en même temps, et c'est là l'intérêt principal de ce genre de jeu de massacre. Des bruitages potables, et des pages d'intro agréables continuent de rendre MERCS agréable et plaisant. Un bon jeu d'arcade.

GRAPHISME 15
ANIMATION 15

SON 14
MANIABILITE 16

82%

Disponible sur Amiga.



AMIGA



AMIGA

testé sur **ST** par Seb

C'est pas très joyeux tout ça. Je ne parle pas que du scénario meurtrier, ça on a l'habitude, mais du côté technique du soft. D'abord les scrollings multi-directionnels ne sont pas bons du tout, trop saccadés, pas assez rapides. De plus, les ennemis ne sont pas assez nombreux, limités en nombre pour ne pas trop ralentir l'action qui n'est déjà pas

rapide. C'est dommage, car les graphismes sont bien faits, et les décors très fouillés. On s'ennuie trop dans cette version de MERCS, et même l'option deux joueurs ne vient pas relever le niveau de ce jeu d'arcade qui disposait pourtant de toutes les options nécessaires: continue, power-up, énergie, ennemis de fin de niveau. Dommage.

GRAPHISME 15
ANIMATION 12

SON 13
MANIABILITE 15
Disponible sur ST.

63%

THE KEYS TO MARAMON

Débarqué de votre fier bâtiment, un vaisseau elfique, vous vous retrouvez dans la ville de Maramon, bien décidé à faire fortune. Hélas, avant de mettre la main sur les spécialités locales, vous allez devoir retrouver les clefs de la ville. Bref, le but du jeu est de retrouver un objet et chemin faisant, vous devrez combattre des monstres, utiliser d'autres objets que vous aurez trouvés et patati et patata.

Ici, pas d'exploration en équipe permettant une répartition des tâches:

magicien ou guerrier, il faut choisir. La présentation, en effet, rappelle énormément les Ultima du début sans pour autant en avoir la richesse: on se promène dans la ville et on entre partout où l'on peut pour voler ce qui traîne. Parfois, on peut entrer dans une maison afin de parler avec d'autres personnes, histoire de se renseigner ou d'acheter du matériel. Là, rien à redire si ce n'est que la surprise n'est pas au rendez-vous. A la nuit tombée, les magasins ferment (comme dans Alternate Reality) et il faut alors trouver refuge dans quelque

grotte mal fâmée. Dehors en effet, des monstres affluent de tous les coins. Pour se battre, il suffit d'appuyer sur espace. Bof. C'est répétitif, pas étonnant un seul instant et moche.



testé sur **PC** par Moulinex

Problème, ce logiciel, qui n'accepte ni les cartes sonores ni le VGA, me fait penser que certains éditeurs abusent. De même, la souris Microsoft semble être ignorée en dépit de ce que raconte le mode d'emploi. Dommage, car le graphisme, montrant le personnage évoluant de haut,

comme dans Lord of the Ring (en moins beau), est plutôt agréable pour de l'EGA. Sinon, le son est inexistant à part un clic à chaque déplacement, donc, pas de note son par charité. Tenez, c'est comme un Magic Candle raté (et c'est du reste fait par la même équipe).

GRAPHISME EGA 13
ANIMATION 12

SON PC -
DIFFICULTE 14
Taille : 500 Ko. Disponible sur PC.

75%

Flûte ! Minecraft a encore perdu ses clefs. Beuh, il va falloir passer la nuit dehors.

ARMOR VALLEY

Armor Valley est indéniablement le meilleur jeu d'action et de stratégie sur PC. Dommage que les graphismes ne soient pas à la hauteur.



Le tank vert protège le van qui n'a aucun moyen de défenses. L'hélicoptère peut prêter main forte en larguant des bombes sur le tank gris. Notez également la présence des fantassins à l'arrière.

Armor Valley est un très très vieux jeu! Ceux qui ont vécu la glorieuse époque de l'Apple II en 1982/83 y ont sûrement joué. Il portait alors le nom de Rescue Raiders (label Sir-Tech) mais les fanas le surnommaient injustement "Choplifter II". Je dis injustement parce que Rescue Raiders, maintenant pratiquement introuvable sur Apple, était nettement plus intéressant et prenant que Choplifter. Créé par Arthur Britto, Rescue Raiders n'avait qu'un défaut: il n'était jouable qu'en solo.

Armor Valley n'est qu'une version améliorée de Rescue Raiders. Il s'agit d'un jeu où action et stratégie se mêlent avec un bonheur que je n'ai jamais rencontré dans aucun autre logiciel! Deux armées se battent pour la conquête du territoire adverse. Le QG de chaque camp est placé à l'extrémité

du champ bataille qui fait, en gros, cinq ou six écrans (en scrolling horizontal). Les deux armées possèdent le même armement. La pièce la plus importante, la seule que le joueur contrôle en permanence, est l'hélicoptère. Cette fabuleuse arme est équipée d'une mitrailleuse, de deux missiles à tête chercheuse et de dix bombes. Il peut également transporter des soldats qu'il peut déposer (après atterrissage) ou larguer sur l'objectif comme parachutistes. Il ne peut y avoir qu'un seul hélicoptère actif, à la fois dans chaque camp. Ensuite, vient le tank, armé d'une mitrailleuse et d'un canon. Vous pouvez autant de tanks que vous le désirez à condition d'avoir suffisamment d'argent. Le lance-missiles est un véhicule équipé d'un unique missile. Ce dernier ne se déclenche uniquement que si l'hélicoptère ennemi se trouve à portée de tir. Il ne se déclenche pas si

un autre missile ami est déjà dans les airs. Le van est un camion, sans défenses, équipé d'un matériel électronique très perfectionné. Comme fantasins vous avez les soldats, équipés de mitraillettes et de grenades. Pour finir, il y a les ingénieurs qui réparent les canons antiaériens de votre camp. En outre, quand un ingénieur se trouve sur le terrain ennemi et trouve un canon endommagé, il le répare et en fait un canon ami! Le champ de bataille est divisé en deux territoires, pas forcément égaux. Chaque territoire est parsemé de bunkers (rempli de soldats), de canons antiaériens. Les bunkers sont surmontés par des dirigeables, au contact desquels l'hélicoptère ennemi est détruit. La victoire est accordée au premier qui détruit tous les hélicoptères de l'adversaire ou réussit à faire parvenir un van tout près du QG ennemi afin qu'il détruise ce dernier. De l'argent arrive automatiquement dans votre caisse mais l'importance de vos gains est liée à votre succès sur le terrain. Par exemple, la conquête d'un bunker ennemi ou la destruction d'un hélicoptère rapportent de l'argent. Les munitions et le fuel de votre hélicoptère sont limités et vous devez souvent revenir à la base pour le ravitaillement et, éventuellement, une réparation. Il y a 10 niveaux à passer pour finir le jeu. Dans les niveaux élevés, vos armes deviennent plus puissantes. Par exemple, l'hélicoptère remplace ses bombes explosives par des bombes au napalm et le tank est armé d'un lance-flamme. Un radar vous permet de voir l'ensemble du champ de bataille et tout ce qui s'y passe! Le jeu est jouable à un, deux, trois ou quatre personnes via modem ou par câble. A noter que le jeu par modem ne tolère que le jeu à deux. Dans le jeu à quatre, il y a deux hélicoptères par camp (trois joueurs c'est du deux contre un)! Pour finir je précise que les parties peuvent être sauvegardées.

testé sur **PC** par Dany Boolauck

Géant ! ce jeu est tout simplement génialement géant! Les premières parties servent surtout à voir quels sont les points faibles de chaque arme de l'ennemi. Ensuite, on met au point les meilleures systèmes d'attaque qui consistent à envoyer des vagues de véhicules et d'hommes. Avec l'hélicoptère on peut les suivre et observer ce qui se passe et même les aider. Personnellement j'envoie des tanks et des soldats, au tout début, puis, je devance ma petite armée et je dégomme avec des bombes tous les chars enne-

mis qui arrivent (il faut trois bombes pour tuer un char). Ainsi je donne une chance à mes hommes et chars d'avancer et nettoyer les bunkers. Il arrive souvent que, pendant une attaque sur des chars ennemis, l'hélicoptère adverse fonde sur moi! Il ne faut jamais oublier que tout ce que vous faites, l'adversaire le fait aussi! En mode multi-joueur c'est dément! Un grand jeu malgré le fait que les graphismes et le son soient tout juste satisfaisants! Disponible également sur Mac.

GRAPHISME 10
ANIMATION 14

SON 9
DIFFICULTE 16

Disponible sur PC et Macintosh.

97%

tests

Ah... l'été, le sable fin,
le soleil... Impressions
part en villégiature du
côté de Tobrouk.

Pendant que certain bron-
zent bêtement, d'autres
vont pouvoir se mettre à
l'ombre dans leur petite
chambre histoire de la re-
faire, l'histoire, justement. Ce logiciel,
qui fait suite à "1940 Blitzkrieg" du
même éditeur, nous entraîne en 1941
dans le désert. Au choix, vous pouvez
choisir de diriger les forces alliées
(Montgomery) ou bien vous muer en
renard du désert et endosser l'uniforme
de Rommel.

En fait, l'histoire s'arrête là
puisque les concepteurs du jeu n'ont
pas souhaité copier au pied de la
lettre les événements passés, mais
simplement respecter quelques
grandes lignes.

Au joueur de se débrouiller pour ré-
agir promptement aux problèmes par-
ticuliers posés par l'environnement
(le sable sur les disquettes, l'eau ran-
ce d'Arabie, tout ça).

Bref, il va falloir réviser les manuels



AFRIKA KORPS



traitant de la guerre en char. Anecdote,
dans la réalité, Rommel a appliqué
dans le désert les théories d'un jeune
officier français concernant l'utilisa-
tion des divisions blindées: Charles
de Gaulle. L'état-major français, lui,
ne s'intéressa pas à la publication!

Vous allez me dire que je raconte
ma vie. Bof, c'est un wargame, quoi.
On regarde la carte du coin et on zoo-
me dessus, on observe les forces des
différentes divisions et on donne ses
ordres.

Ensuite, l'ordinateur fait de
même. Il y a trois niveaux de difficul-
té et on peut sauvegarder sa partie à
la fin de chaque déplacement.

Un wargame, quoi.

testé sur **AMIGA** par Moulinex

On se souvient des premiers logiciels de chez Impressions: moches et balaises. On se souvient des logiciels les plus récents: beaux et balaises. Ben celui-ci se situe dans la catégorie intermédiaire : moyen beau et

balaise vu que les forces alliées représentent 1/8ème de l'armée. Bref, le graphisme n'est pas trop moche mais bon, afficher une carte ne demande pas de grosses capacités. Pour le reste, comme il n'y a ni son ni animation...

GRAPHISME 14
ANIMATION -

SON -
DIFFICULTE 16
Disponible sur Amiga et PC.

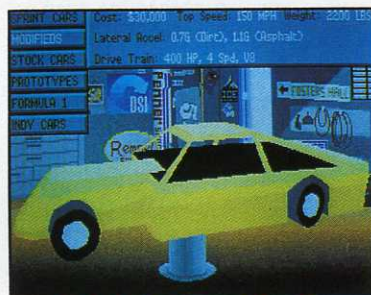
75%

MARIO ANDRETTI'S

Après Indy 500, on pensait que les programmeurs d'Electronic Arts se reposeraient sur leurs lauriers. Raté, ils remettent ça et c'est encore mieux.



Contrairement à Indy 500, Mario Andretti's propose au joueur de piloter sur 11 circuits différents. Au menu: Pocono, Laguna Seca, Silverstone, Monte Carlo, Michigan, Le Mans, Daytona, Detroit, Hockenheim, Indianapolis, Ascot Park et Nazareth, ces trois dernières pistes servant à évaluer la capacité des futurs pilotes. A chaque fois, l'environnement diffère totalement, et les décors de fond ressemblent, autant que possible, à ce que l'on voit lorsqu'on se trouve sur la piste réelle. Comme on le voit ici, le programme montre avant chaque course le circuit.



Modified: Sprint Car un peu plus rapide.

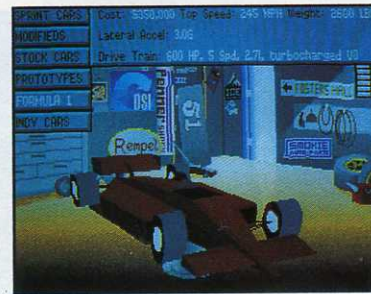


Stock Cars

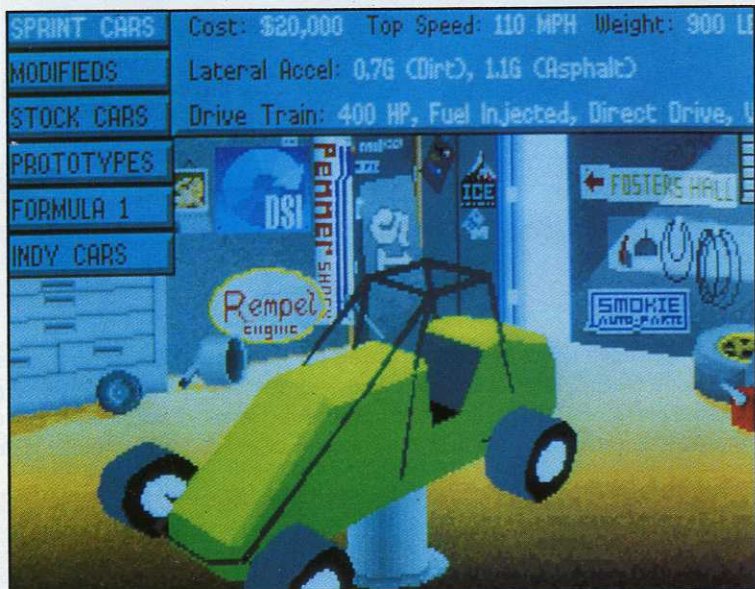
Cette simulation de course en 3D va vous permettre de piloter de nombreux véhicules sur une infinité de circuits. Hélas (ou tant mieux si vous aimez les jeux réalistes), on ne vous confiera pas une F1 pour commencer. Vous devrez trouver un sponsor qui vous offrira une voiture assez pourrie afin de faire vos preuves. Si la saison se déroule correctement, vous pourrez alors, après avoir empoché la prime, passer sur un engin plus rapide, puis sur un autre, jusqu'à conduire une Indy 500. En cours de partie, vous pourrez bien entendu faire une sauvegarde de la saison. Celle-ci se déroule en trois points. Course de qualification: si vous la ratez, vous pourrez disputer la course de consolation. Si vous êtes toutefois dans les trois premiers, vous passerez directement à la course proprement dite. Celle-ci, la vraie de vraie, vous permettra de gagner des sous et de disputer une autre saison avec une voiture plus rapide (face à des adversaires équipés eux aussi de voitures plus rapides, sinon, ce serait trop simple). A tout moment en cours de course, il est possible d'accéder au mode caméra. Ici, on voit alors la voiture sous différents angles: poursuite, vue de haut, du bord de la piste, etc. Rapide, beau et intéressant.



Formula One



Indy Cars: on retrouve ici les monstres de 600 Ch.

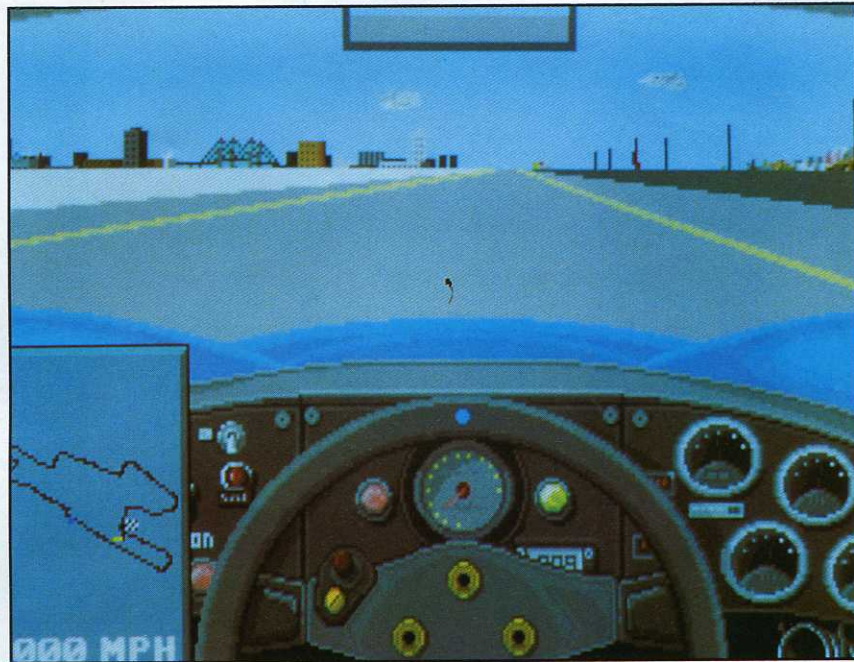


Sprint Car: C'est ce que vous piloterez au début pour vous qualifier afin d'obtenir du sponsor des crédits supplémentaires.

tests

RACING CHALLENGE

Le mode Practice permet de s'entraîner au pilotage de chaque véhicule. Ceux-ci, véritables objets 3D, sont très ressemblants. Côté course, chaque engin réagit différemment et dispose d'un tableau de bord spécifique : certains types de véhicules sont lents mais accrochent la route comme un aspirateur, d'autres sont de véritables savonnettes se déplaçant à une vitesse supersonique.



Prototypes : là, ça commence à être rapide. Ce sont des voitures de constructeurs comme Nissan, Porsche, Jaguar, Toyota ou Mercedes.



testé sur **PC** par Moulinex

Le graphisme 3D, très balaise, réussit à être cependant rapide même sur un 286. En dessous, il faudra réduire un peu la qualité de l'affichage mais heureusement, il existe un mode "Auto" réglant, en temps réel, la qualité de celui-ci en fonction du rapport décor/objet en mouvement. En gros, si vous êtes premier ou tellement à la bourre que les adversaires ne sont plus à l'horizon, le programme décidera de gérer les détails du décor. Côté son, les bruitages Adlib sont bien rendus et ô merveille, on entend également le bruit des autres voitures. Le pilotage peut se faire au clavier ou au

joystick. Un petit défaut cependant, le logiciel, très gourmand en mémoire, nécessite plus de 560 Ko et est hélas incapable de reconnaître la mémoire étendue ou paginée.

Du coup, il faut pour démarrer modifier l'AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS afin d'enlever tout ce qui prend de la place (mouse.com, ansi.sys, kbfr et programmes résidents genre Sidekick ou Dosedit). Le plus simple est encore de lancer la machine avec une disquette vierge formatée par FORMAT A:/s avant de commencer à jouer.



GRAPHISME VGA 16 SON ADLIB 17 ANIMATION 17 MANIABILITE 16 **90%**
Taille : 1,5 Mo. Disponible sur PC.

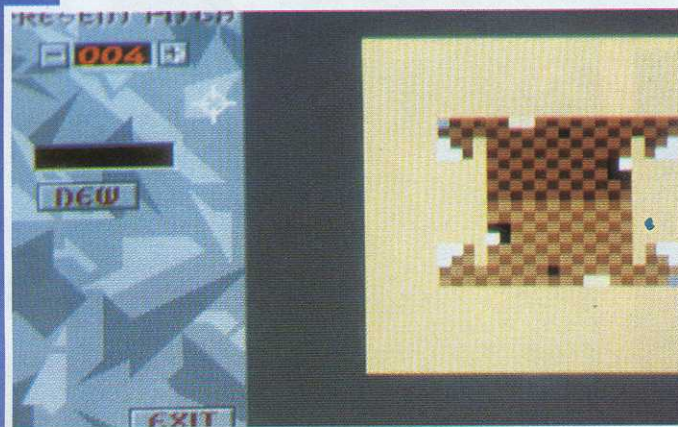
ST

Quand la boule se balade, qu'elle n'est pas en possession d'un des deux joueurs, un triangle indique dans quelle direction elle se trouve pour que vous puissiez vous placer sur sa trajectoire et la récupérer.

Un petit mixage de Tron et de Rollerball, c'est ce que nous propose Millenium avec Stormball.



STORMBALL



Amiga

Un des terrains vu d'au-dessus, et schématisé. Il est possible de les éditer et de les modifier entièrement.

Nelson ne se sent pas l'âme d'un sportif, encore moins celle d'un tueur. Et pourtant, dans quelques minutes il va disputer son premier match de Stormball. Il faut dire que pour les nécessités du spectacle, la Ligue Internationale des Jeux Violents et Sanglants accepte n'importe qui sur ses listes. Ce matin, Nelson s'est présenté au bureau des jeux, c'est la faim qui l'a forcé. Plus de boulot, plus de bouffe, il ne restait que le vol et les braquages dans les rues, en faisant gaffe à la Police Universelle de la Mort, ou le Stormball. C'est ça que Nelson a choisi, et maintenant qu'il a sa tenue de combattant, maintenant qu'il est seul dans le couloir qui mène à l'arène, il se prend à regretter. Mais c'est trop tard.

La voix du commentateur Universel et Magnifique commence à monter

dans les aigus, la raison de son excitation soudaine est très simple, les joueurs viennent de rentrer sur le terrain. L'un des combattants est bien

connu du public, bien qu'il ne soit pas un joueur excellent, il a déjà disputé un nombre de matchs assez conséquent. Mais l'autre, son adversaire, est inconnu de tous, il fait partie de la catégorie des Mangez-moi, ceux qu'on offre en pâture aux professionnels, pour les besoins de l'audimat Universel et Holo-télévisuel.

Les règles du Stormball sont très simples: sur une piste quadrillée, deux joueurs se déplacent sur des champs magnétiques. Le terrain est divisé en deux, chacun dans son camp, et les joueurs se renvoient une boule d'acier qui flotte dans les airs et rebondit sur les parois invisibles qui délimitent le terrain. Le but du jeu est de marquer un maximum de points, et pour cela il



ST Voici les caractéristiques de l'un des concurrents du circuit professionnel. Il est possible de voir toutes les caractéristiques.

tests

Très joli tout ça. Les sprites des personnages sont bien animés, et la 3D des décors, du sol, tourne avec grande rapidité et fluidité, on a vraiment une impression de 3D et de vitesse. Les couleurs de l'ensemble sont bien choisies, donnant une certaine ambiance à ce jeu. Le personnage se manipule très facilement, on effectue des rotations et des accélérations au joystick sans aucun

problème. Si vous connectez deux ordinateurs avec un câble null-modem relié sur le port série, vous pourrez jouer à deux l'un contre l'autre. Dans les menus de choix d'adversaires, vous pourrez consulter les caractéristiques de vos ennemis, histoire d'avoir des sueurs froides en apprenant que le joueur que vous allez rencontrer a déjà massacré une centaine de personnes.

GRAPHISME 16 SON 15
ANIMATION 15 MANIABILITE 15 **86%**



faut faire passer la boule sur certaines cases, de couleur différente, du joueur adverse. Il y a plusieurs sortes de cases: les barrières sur lesquelles il est impossible de passer, les cases de points allant de 10 à 300, les cases multiplicateurs, les cases qui annulent

le score en cours de lancé, et d'autres inventions que les organisateurs rajoutent régulièrement.

Il y aussi des bonus qui apparaissent de temps en temps, donnant au joueur qui les frappe avec la boule plus d'énergie, ou encore qui paralyse

votre adversaire.

Les matchs de Stormball ont de beaux jours devant eux, et l'image qui vient de se fixer sur toutes les Holo-téles du monde, montrant Nelson, écroulé au sol, le crâne défoncé, n'est pas là pour dire le contraire.

testé sur **AMIGA** par Seb

Bien que l'esprit du soft soit inspiré de nombreux autres logiciels dans le passé, le résultat est tout de même très original. Mais ça ne suffit pas, il faut une bonne réalisation technique. Et dans Stormball, c'est le cas, tout suit. Les graphismes sont réussis, les sprites bien animés, et la visualisation en 3D, avec les décors qui bougent, les dalles, ça, c'est carrément superbe.

Des options viennent agrémenter le jeu: il est possible de s'entraîner contre un robot ou de disputer un tournoi complet, on peut créer de nouveaux terrains, ou même parier sur l'issue du match que l'on va effectuer. Dernière option: la possibilité de jouer à deux en connectant deux ordinateurs par câble null-modem interposé.

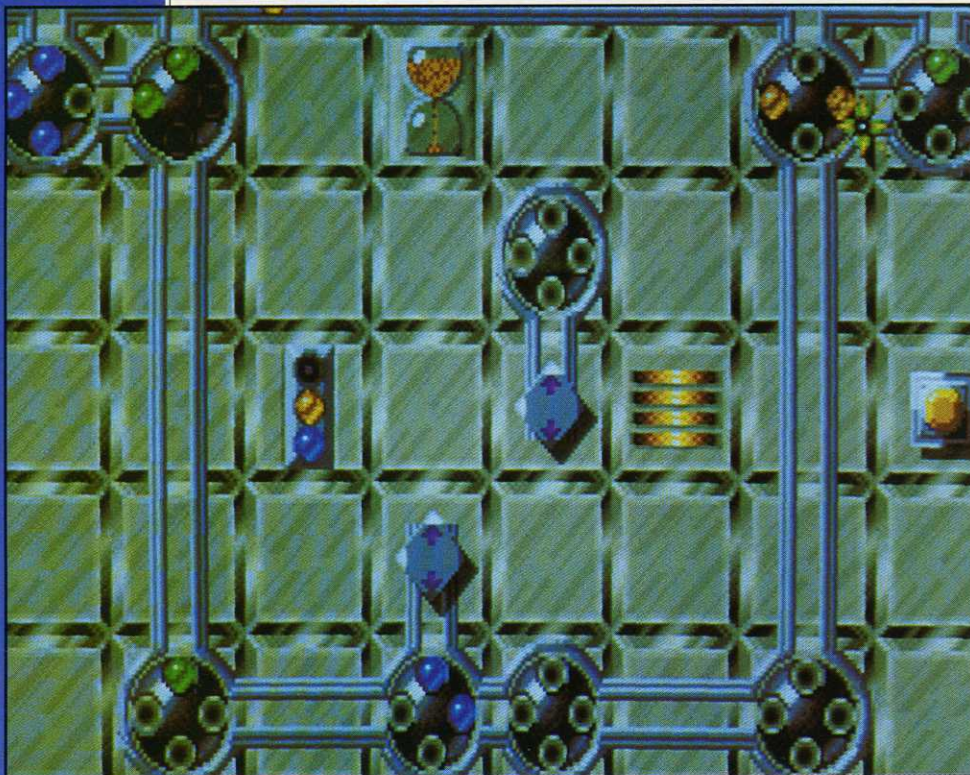
Amiga

En bas de l'écran, à gauche, les scores des deux joueurs. Le nombre qui s'affiche en gros indique les points amassés par le coup en cours, qui peut être multiplié si la balle passe sur une dalle jaune, ou annulé sur une dalle noire. Le temps restant à jouer est aussi indiqué, ainsi que l'énergie du joueur.

GRAPHISME 17 SON 15
ANIMATION 16 MANIABILITE 15 **86%**
 Disponible sur St et Amiga.

LOGICAL

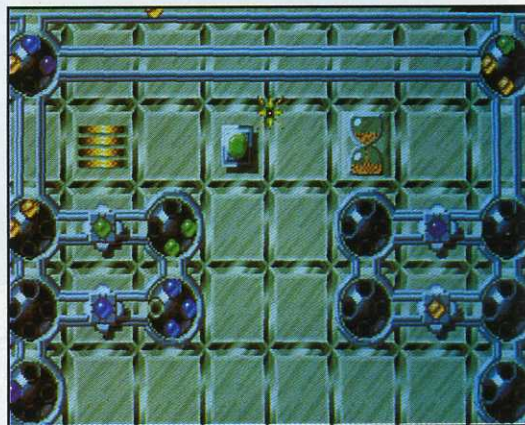
On connaît maintenant le refrain, les éditeurs se sont aperçu que les jeux de réflexion se vendent bien. Cette fois-ci, c'est Rainbow Arts qui s'y colle et c'est réussi.



PC
Comme on le voit ici, la roue vide située au milieu de l'écran n'est accessible qu'en utilisant un téléporteur, symbolisé par la petite flèche de couleur rougeâtre. Le feu de signalisation situé au milieu à gauche vous indique dans quel ordre vous allez devoir placer les billes.

Utilisant un principe de jeu simple (les meilleurs), Logical vous permet d'exercer vos neurones. En haut de l'écran, des billes de couleur arrivent, une par une. Elles tombent dans un petit goulet et prennent place dans les espèces de roues que vous voyez. Le but du jeu est d'arriver à faire exploser ces roues. Pour cela, il faut que celles-ci soient remplies de quatre boules de la même couleur. Bien entendu, les boules n'apparais-

PC
L'indicateur lumineux reliant certaines roues vous oblige à ne faire transiter entre ces deux roues que les billes de la couleur correspondante.



testé sur **PC** par Moulinex

Chic alors! Ça commence par de la musique super carrée, entre Kraftwerk et la techno-house US (ces derniers ayant tout piqué – avec raison – aux premiers).

A noter que les sons, bien qu'utilisant la sortie des cartes sonores, semblent échantillonnés sur un bon vieux synthé analogique (y a bon basse Moog). Tout ça pour dire que ça claque un max. Le graphisme est extrêmement fin et les couleurs sont bien choisies. Bonne idée, la textu-

re du fond des différents tableaux peut être choisie par l'utilisateur: grès, marbre, jade ou bois précieux. Les animations sont rapides mais bon, animer une bouiboule de couleur, c'est pas sorcier. On joue à la souris, dont les deux boutons sont gérés. Seul défaut, les sauvegardes se font au moyen d'un code. Vous je sais pas, mais moi, j'ai tendance à oublier les codes et à perdre les papiers sur lesquels je les écris.

GRAPHISME VGA 17 **SON ADLIB 17**
ANIMATION 16 **DIFFICULTE 15**
TAILLE 0,8 Mo **Disponible sur PC, AMIGA.**

92%

tests

sent pas dans l'ordre. Il faut alors utiliser certaines roues comme "tampon" de stockage. En appuyant sur le bouton gauche de la souris, on fait tourner la roue; le bouton droit permet de renvoyer la balle dans un goulet. Aussi, en passant des boules d'une roue à l'autre, on fini par dispatcher celles-ci par couleur. Seule aide permettant de prévoir son coup, un petit indicateur situé dans l'écran prend la couleur de la prochaine boule à venir.

Lorsque toutes les roues ont éclaté (une roue éclatée est encore utilisable, heureusement), on passe au tableau suivant. Naturellement, tout cela est limité dans le temps. Au fil du jeu, les goulets permettant de communiquer d'une roue à l'autre se font de plus en plus rares et obligent à bien diriger les boules dès qu'elles arrivent, faute de quoi on perd beaucoup de temps. Pire, des goulets n'acceptent de faire passer qu'une couleur précise. Encore plus loin dans le jeu, les roues doivent être remplies de façon à créer un motif et non plus une seule couleur : par exemple



Amiga

rouge, jaune, vert et bleu, dans un ordre précis, naturellement.

Bref, le principe rappelle celui des piles de la tour de Hanoï panaché d'un Tetris dont les formes seraient remplacées par des couleurs. Drôle, intéres-

sant et en plus beau. Vous allez en voir de toutes les couleurs mais pas de quoi se choper les boules. Je ne suis pas particulièrement fier de la phrase précédente.

Rainbow Moulinex



PC
Tout en haut de l'écran, la barre noire qui s'inscrit dans le goulet d'arrivée (ou se trouve la bille verte), augmente au fur et à mesure que le temps passe. Contrairement au sablier qui lui, décompte le temps global de la partie, cet indicateur vous oblige à placer rapidement votre bille, quitte à la déplacer par la suite.

testé sur **AMIGA** par Moulinex



Rainbow Moulinex La musique, du plus pur style démo made in Dusseldorf, va ravir les amateurs de rythmes carrés. Le graphisme change agréablement du style clean/sobre qui se fait habituellement. Là, c'est plutôt clean/ baroque. C'est

lisible et beau, quoi. Seul défaut, la sauvegarde d'un jeu se fait au moyen de code, et non sur disque. Enfin, l'utilisation de la souris, laquelle utilise les deux boutons, permet de jouer agréablement. Super intéressant.

GRAPHISME
ANIMATION

17
16

SON
DIFFICULTE

17
15

92%

Disponible sur PC, AMIGA.

COLONEL'S BEQUEST

EDITEUR : SIERRA ON LINE
TESTE PAR MOULINEX SUR ATARI ST
DEJA TESTE PAR DUY MINH
DANS JOY N°8
DISPONIBLE SUR ATARI, AMIGA, PC

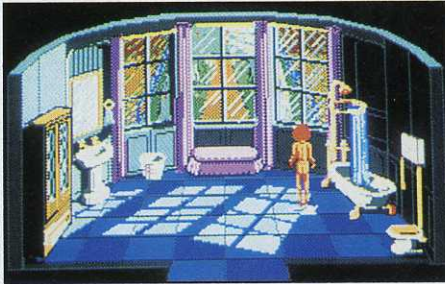
Nous sommes à la Nouvelle Orléans en 1925. Le Colonel Dijon vient de réunir les membres de sa famille afin de leur faire part de ses dernières volontés. A la lecture du testament, certains semblent ne pas être très contents: le Colonel a en effet décidé de diviser sa fortune en parts égales.

Ayant senti que la chose risquait de mal tourner, Lillian Prune, votre amie de collège et nièce du Colonel, vous invite à venir enquêter. Comme vous vous en doutez, il n'y avait pas de collègues mixtes à l'époque, aussi, puisque votre amie de collège est une meuf...

Eh oui, vous êtes une meuf! Bon, le jeu n'en est pas chamboulé pour autant mais ça fait toujours plaisir de se voir en jupe à l'écran (J'm Destroy adore ça). Présenté comme une pièce de

théâtre, le jeu comporte huit actes devant chacun être terminé pour qu'on puisse passer au suivant. En cours de partie, vous rencontrerez de nombreux personnages et devrez souvent les interroger. Sierra oblige, l'ergonomie est excellente et l'on peut se déplacer de pièce en pièce, ou, lors des actes suivants, dehors, près des Bayous (marais) ou dans le parc de la propriété. Le graphisme, assez mignon, est lui aussi dans la lignée de l'éditeur. En revanche, bien qu'il soit possible de connecter un extenseur MT32 (peu répandue en France sur Atari), la bande son n'est pas spécialement remarquable. Disque dur souhaité (4 disquettes). Original et prenant.

GRAPHISME : 15 ANIMATION : 14
SON : 14 DIFFICULTE : 14
VERDICT : 90%



MOONBASE

EDITEUR : WESSON INTERNATIONAL
TESTE PAR MOULINEX SUR AMIGA
DEJA TESTE PAR DUY MINH
DANS JOY N°12
DISPONIBLE SUR PC, AMIGA

La NASA, qui en a assez de financer des programmes spatiaux extrêmement coûteux, a décidé de vous confier la création et la gestion d'une base lunaire. But de l'opération, arriver à court terme à rendre cette base auto-suffisante. Mieux encore, dégager de la chose de substantiels bénéfices. Bon, je ne vous le cacherai pas plus longtemps, Moonbase (sous-titré Lunar Colony Simulator) est très très très (énormément) inspiré de Sim City mais qu'importe, le résultat est aussi intéressant. Issu du PC, le jeu a gardé de cette vénérable machine la présentation par fenêtre et icônes de type Windows, très pratique, ainsi que les commandes à la souris.

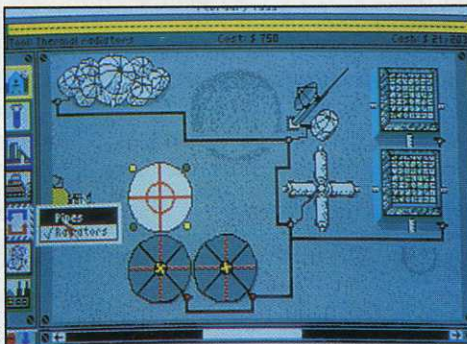
Dans un premier temps, vous allez devoir vous débrouiller pour que le coin devienne attractif, histoire de disposer de nombreux ouvriers. En effet, les ressources ne

manquent pas (Hélium 3 utilisé comme carburant, minerais divers, etc.) mais sans main d'œuvre, à quoi bon.

Très vite, la simulation devient un (agréable) casse-tête, puisque non content de créer un monde industriel, vous devrez aussi préserver le coin afin d'attirer les touristes. Il faudra donc construire des hôtels de luxe, prévoir des voies de communication pratiques et surtout, veiller à la sécurité de tout ce beau monde.

Seul défaut, le son du logiciel semble avoir été un peu négligé mais bon, l'ensemble est de toute façon suffisamment attractif pour que vous restiez dans la lune de nombreuses heures.

GRAPHISME : 17 ANIMATION : 16
SON : - DIFFICULTE : 17
VERDICT : 89%



THE SECRET OF MONKEY ISLAND V.F.

EDITEUR : LUCASFILM GAMES
TESTE PAR MOULINEX SUR AMIGA
DEJA TESTE PAR BOTGV
DANS JOY N°11
DISPONIBLE SUR PC, AMIGA

Superyoupichicalors! Voici en un mot ce qui résume le logiciel. Dans la lignée de Zak McKracken, Secret of machin vous entraîne sur Mélé, une île des Caraïbes, pendant la glorieuse époque de la fibuste. Vous incarnez Guybrush Treepwood (et non pas Tri-pouille), un blanc-bec ayant décidé de devenir pirate. Pour cela, il va falloir réussir trois épreuves et échapper au commandant du vaisseau-fantôme, un mort-vivant assez tuant à mon avis.

Comme l'illustre Zak, le jeu se commande complètement à la souris en cliquant sur l'un des douze verbes proposés et ô miracle, ça cause en français. Là, ça n'a aucun rapport avec Zak puisque c'est très très bien traduit. D'ailleurs, y avait pas de boom box à l'époque. Surtout, ce qui est remarquable, c'est que cette version respecte l'humour loufoque de l'original. Ainsi, lorsque vous pénétrez dans l'ancre des pirates, vous avez le choix entre : "Bonjour", "Je veux devenir pirate" et "je veux devenir pompier". C'est super-marrant, quoi.

Techniquement, le graphisme est superbe (ah... les scènes de nuits éclairées à l'aide de torches...) et les morceaux de musiques variés et très bien réalisés.

C'est du son Amiga, quoi. Les animations, pas trop lentes, permettent de jouer agréablement et le jeu peut être installé sur disque dur (4 disquettes). Superyoupichicalors et même plus que ça, vous dis-je.

Moulinex le Rouge

GRAPHISME : 18 ANIMATION: 17
SON: 18 DIFFICULTE: 14
VERDICT : 90%



SEARCH FOR THE KING

EDITEUR : ACCOLADE

TESTE PAR MOULINEX SUR AMIGA

DEJA TESTE PAR BOTGV

DANS JOY N°9

DISPONIBLE SUR PC, AMIGA

Lester Manley, que ses amis appellent Les, enfin, il n'a pas d'amis, est électricien de maintenance dans une chaîne de télévision.

Bien entendu, il est amoureux de la jolie secrétaire qui ne le remarque même pas. Un jour, son employeur lance un grand concours doté d'un prix très alléchant. Il s'agit de retrouver "The King", une célébrité locale. "Voilà l'occasion se faire aimer de la jolie secrétaire", pense Les, et là-dessus, notre loser décide d'enquêter tous les jours, pendant l'heure du repas. Je ne vous cache pas que l'enquête sera très compliquée, d'autant que le concours



est truqué: persuadé que personne ne trouvera "The King", le patron de la chaîne est bien décidé à ne pas donner le prix.

Dans ce jeu de type Sierra, les animations et décors ont été particulièrement soignés. Les mouvements du personnage sont très réalistes. Le jeu, très cinématographique de par sa présentation, montre des scènes prises sous différents angles ou alternent gros plans et vue d'ensemble. On dirige le personnage en utilisant la souris et les commandes plus élaborées se font en tapant du texte au clavier. Bref, voilà un jeu véritablement prenant et non dénué d'humour, ce qui est un plus.

GRAPHISME : 16 ANIMATION : 16
SON : 17 DIFFICULTE : 15
VERDICT : 87%

EYES OF BEHOLDER

EDITEUR : SSI

TESTE PAR MOULINEX SUR AMIGA

DEJA TESTE DANS JOY N°15

DISPONIBLE SUR PC, AMIGA

Premier volet d'une nouvelle saga Dungeons & Dragons appartenant au cycle "Forgotten Realms", ce logiciel est une copie conforme de Dungeon Master. Tant mieux. On retrouve donc les souterrains à explorer, les couloirs 3D, les monstres, le gros méchant de fin (le Beholder), l'équipe de quatre personnes et bien entendu, la présentation hyper-ergonomique, utilisant la souris à fond (donc en verlan). Bon plan, les sorts sont gérés comme dans une vraie partie de donjon. Ça veut dire qu'il ne va pas falloir les utiliser à tire-larigot, puisqu'à chaque fois qu'un personnage doit en préparer de nouveaux (sorts, pas personnages!), les aventuriers sont astreints à bivouaquer. A force, on risque de perdre du temps. Cela dit, cette période de repos forcé est très importante puisqu'elle permet aux clercs de soigner le reste de l'équipe. De plus, le logiciel propose automatiquement au joueur de guérir les personnages malades ou un peu éprouvés par les monstres. Techniquement, le jeu est bien réalisé bien que les animations soient légèrement saccadées. En revanche, le son est une vraie merveille: au loin, des pas mystérieux résonnent, on entend une goutte d'eau qui tombe de la voûte.

En un mot comme en cent, c'est superbe et intéressant.

GRAPHISME : 15 ANIMATION : 14
SON : 16 DIFFICULTE : 17
VERDICT : 90%



GOLDEN AXE

EDITEUR : SEGA

TESTE PAR MOULINEX SUR PC

DEJA TESTE PAR MISOJU

DANS JOY N°4

DISPONIBLE SUR SEGA, AMIGA, ST, PC

La hache d'or appartenait il y a fort longtemps à votre village. Arme magique, elle lui assurait richesse et surtout sécurité. Hélas, un sombre jour, Titan le sanguinaire (que son nom soit à jamais maudit au-delà des sept mers et même plus loin que ça si vous avez une carte orange 30 zones), s'empara de l'objet. Vous, après avoir choisi l'un des trois personnages que vous allez diriger, allez devoir récupérer l'objet. Naturellement, de nom-

breux ennemis vont se dresser devant vous mais, au clavier ou joystick, vous pourrez leur expliquer votre vision des choses à grands coups d'épée. De temps en temps, vous croiserez des nains portant des potions magiques. Ce qui frappe dans le jeu, c'est l'efficacité de l'ensemble: pas de tergiversation, on tape dans le tas. C'est le logiciel qui choisit quel sera l'effet, coup d'épée haut, bas ou coup de pied, c'est totomatik. Lorsque vous utiliserez vos potions, une superbe scène animée vous montrera l'une des trois puissances (foudre, terre ou feu) qui s'abat sur l'ennemi. En cours de jeu, vous pourrez même chevaucher une espèce de lézard (donc lézarder et non pas chevaucher) qui vous aidera à combattre. Les animations, graphisme 256 couleurs et bruitages sont superbes. A noter que la musique utilise les cartes sonores alors que les bruitages passent par le buzzer, enfin, le haut-parleur du PC.

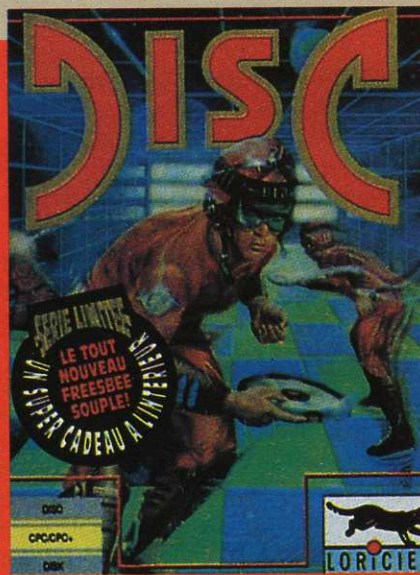
GRAPHISME VGA : 16
ANIMATION : 15 SON ADLIB : 15
MANIABILITE : 15 TAILLE : 1.5 Mo
VERDICT : 90%



JAMES POND



UNDERWATER AGENT



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".

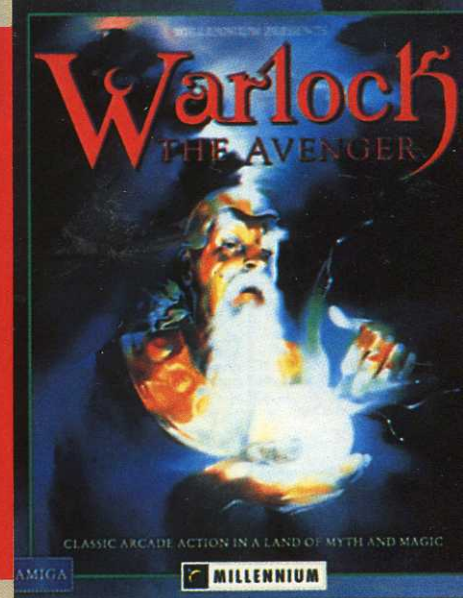
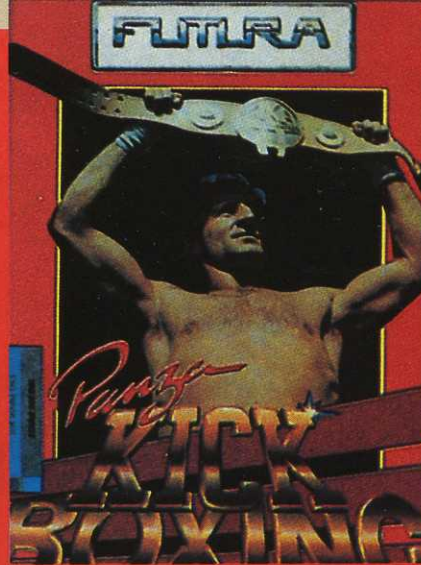
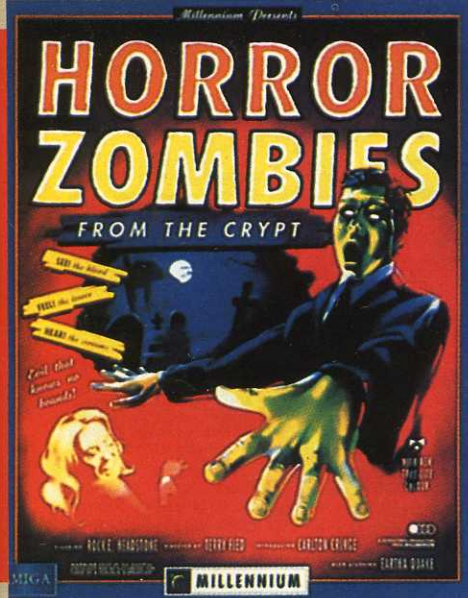
Pour la Sega Master System, vous aurez un sac plastique de transport permettant de loger huit cartouches et les protégeant de la poussière, de la chaleur, de l'humidité...

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!

NOUVEAU!



JOYSTICK = 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 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 |

l'envoi 280 francs, auxquels j'ajoute 25 francs de frais de port.

- Je choisis la troisième formule. Je coche l'un des cadeaux suivants: Rastan Saga II (NEC) Puzznic (NEC) Dragon Spirit (NEC)
- 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.

AMIGA

ACHAT

39 N° 17679
Ach. pour Amiga 1 digit. de son + 1 lect. ext. 35. Faire offre ou éch. jeux (Amos) Frammetry Stéphane 24, rue Paul Eluard 39100 Dole : 84.72.05.57.

69 N° 17513
Ach. jx et util. Envoyer liste et prix à Liénard Eric 36 cb de la Bertbaudière 69150 Decmes. Tél (ap 20 b) : 72.02.07.20.

CONTACT

00 N° 17449
Cb. contacts dans toute l'Europe sur A 500. Envoyer liste, réponse assurée. François Eudier Gruengasse 17/8 A-1050 Vienne Autriche. Tél : 19.43.222.5659.142.

00 N° 17592
Cb. contact sur Amiga sérieux pour éch. joindre listes-contacts. BP 171 7700 Mouscron 1 Belgique.

00 N° 17700
Ech. nouv. Amiga. Envoyer liste (rép. ass à tous ceux qui envoient liste sur disk). A Joël 38, rue des Radis 6200 Chatelineau Belgique.

13 N° 17445
Ech. dom. pub. de tt sorte. Possède 1 centaine de disk de démos, images, musiques. Envoyer liste à J-R Nougaret rés. le Mail, bi G, Bd Jourdan 13014.

13 N° 17465
Cb contacts sur Amiga. Réponse ass. à 100 % Débutants acceptés. Aubin Jean-Michel cité les Raumes Bt HI 13700 Marignane. Tél : 42.77.73.00.

13 N° 17599
Ech. ou vds jx., démos et util. Appeler ap. 17 h Pelletier Gérard 1 Bd Talabot 13140 Miramas. Tél : 90.50.27.98.

14 N° 17469
Cb. contacts sur Amiga pour éch. jx, démos et util. Rech. langage C. Envoyer liste à Didier Sauger 41 av. Aristide Briand 14800 Touques.

26 N° 17503
Cb. contact rapide et sérieux sur Amiga. Ech. jx. util. démos. Envoyer listes à Alexis Aulagnon Route de la Trésorerie 26120 Malissard ou tél au 75.85.20.66.

28 N° 17407
Ech. jx. sur Amiga. Rép. ass. à 100 %. Envoyer vos listes petites ou grandes à Julien Potier, 8 rue des Promenades 22000 St-Brieux. Tél : 96.33.71.44.

30 N° 17468
Vds jx. à très bas prix. Ecrite, réponse ass. et si timbre à 2,30F rapide et très sérieux. Revol Sébastien 57 cb. de St Hilaire 30340 Salindres

30 N° 17506
Vends ZX81 avec jeu: Ruines (nécessite extension 16 Ko). Machine en 110 volts. Mikbaïl Virkoutski, 16 rue Lénine, Vladivostok, URSS.

30 N° 17694
Cb. contacts sérieux et durables sur Amiga pour éch. de jx mais aussi démos et programmation. Ecrite à Prualong Christophe 18, rue des Pâquerettes 30100 Alès.

34 N° 17691
Vds. Ech. jx et util. nbrx jx. Rech. contacts sympas pour Amiga 501. Rép. ass. Louis Delait 14, rue de la République 34600 Bedarieux.

37 N° 17501
Change les noms dans Final Whistle ! Contactez-moi. Barbani Stéphane 24, rue st-Etienne 37300 Joué-Les-Tours. Tél : 47.27.67.11.

38 N° 17763
Contact sur Amiga. Poss. nbrx

jx. Vds., Ach. ou éch. jx sur Megadrive. Ha Cong-Minh 122, rue Beyle Stendhal 38340 Voreppe. Tél : 76.50.06.63.

44 N° 17484
Amiga 500 cb. contacts poss. Nbrx jx. Ecrite à Jérôme Bibard 5, av. Agrippa D'Aubigné 44300 Nantes

45 N° 17420
Ech. jx. et démos sur Amiga (Possibilité de vente) bienvenue aux débutants. Sall Oumar 2, rue St-Just 45120 Chalette. Tél : 38.93.43.73.

49 N° 17541
Vds jx sur C64 et Amiga. Ecrite à TAGADA 3, rue François Cevert 49000 Angers.

56 N° 17585
Ech. jx et util. sur Amiga et Atari St rep. ass. Fariney Patrice 8 Kér en Coz 56690 Nostang. Tél : 97.05.72.22.

57 N° 17428
Vds éch. nbrx jx. Joindre disk. pour rép. à 100 %. Zwiebel Bernard 16, rue Ambroise Croizat. 57525 Talanca.

57 N° 17442
Vds éch. jx.. Contacter : BP 45 57209 Neunkirch Sarreguemines / cedex.

59 N° 17412
Cb. contact sur Amiga de préférence sur Lille. Poss. beaucoup de jx.. Contacter Sébastien après 18 h (même le dimanche) au 20.92.15.24. ou Philippe au 20.92.63.77.

60 N° 17698
Cb. contacts sympas sur Amiga 500 pour éch. jx. Tél : 44.39.64.33. ou écrire liste à Artisson Renaud Grue Zell Mosel 60800 Crépy en Valois.

62 N° 17782
Vds/éch. jx. Contactez-moi, vous ne serez pas déçus. Caporal Prouville 11 ème Compagnie, section CDT SP 69182 00617 Armées.

67 N° 17654
Ech. musiques sur Amiga (Oktalyzer, Noisetrapper, ...) Contacter Erwan 5, rue St Bruno 67200 Strasbourg.

68 N° 17802
Cb. contacts sympas et durables pour éch. des jx. sur Amiga. Envoyer liste, rép. ass. Contacter Dubel Jérôme 10, rue de Colmar 68310 Wittelsheim.

75 N° 17502
Amiga FAN!! Vous cb. des jx. à prix dément. Env. disk. pour liste. Rép. ass. et Vds Panza 100 F. Ecrite à Chapin Frédéric 9, av. de Verdun 75010 Paris.

75 N° 16023
Pour cause d'achat de jeu d'échecs, vends un plateau de jeu de dames, très peu servi, état presque neuf. Gérard Sallaberry.

77 N° 17417
Rech. pour éch. disk. type dom-pub. Envoyer vos listes à Gabriel Henriques 4, bis rue A. Hüdner 77330. Ozoir la Ferrière. Tél : 64.40.24.80.

77 N° 17479
Amiga rech. contacts pour éch. divers. Ne pas Télépboner s.v.p., écrire à Dupont Franck 17, rue Jeanne d'Arc 77144 Montevrain.

80 N° 17726
Ech. ou vds jx. et démos sur Amiga et Atari St (Rép. à 100%). Contactez-moi après 18 h au 22.51.47.90. ou au 22.51.84.01.

84 N° 17571
Ech. softs. Envoyer liste (rep. ass.) à Kazarian Jean-Pierre Quartier du Paou 84400 apt.

85 N° 17765
Cb. contact, éch. jx et util. Ecrite à Denis Rassin 20, rue De Latre De Tassigny 85770 Vix. Tél : 51.00.65.17.

89 N° 17608
Vous aimez les jeux d'aventures? Alors adressez au club en y envoyant votre liste à : club A.I.E. aventure 3, bd nord 89300 Joigny.

91 N° 17586
Cb. contact pour éch. divers (dompub-3d) etc. Dans la région de Brunoy si poss., déb. acc. Pierre Taveau 6, allée du Paradis 94520 Mandraris. Tél : 45.28.27.28.

93 N° 17728
Ech. sur jx, util. démos expert et déb. accept. Rép. à 100%. See you later. Ecrite à Amigauestler Stéphane Fournier 11 bis, rue de l'Eglise 93410 Vaujours.

VENTE

00 N° 17600
Vds ou éch. jx orig. (Tennis Cup, Le Monde des merveilles etc). Lemire Cédric 5, rue de l'Eglise Bousières sur Sambre 59330 Hautmont. Tél : 27.66.19.85.

00 N° 17784
Vds jx orig. Demander liste à Juan Rodriguez rue des Sablons 6 1205 Genève Suisse. Tél de 8 h à 17 h au 47.67.37.

01 N° 17594
Vds Lect 5 1/4 880 Kb compatible PC + 300 kb + boot selector 80 ou 40 pistes. Val. 2500F cédé à 1350 F. Philippe au 86.62.49.40.

13 N° 17461
Vds jx (originaux) à 100 F (Batman, Kick Off 2, Savage, Ninja Warrior, Les Justiciers (compil.)). Demander Fabien au 91.93.66.19.

13 N° 17852
Cberche désespérément des amis. Je suis seul et personne ne veut plus me parler. J'ai pourtant des tas d'histoires à raconter (fausses, mais belles). Yvan Elbaz, à 5mn de Chatelet.

13 N° 17536
Vds Amiga 500 + très nbrx log. + jx + souris + revues + cache protect. : 2900 F + imprimante Commodore MPS 1230 (graphique) + log. imp. Le tout à 3300 F. Tél : 91.60.01.65.

13 N° 17618
Vds Amiga 500 neuf/s/gar 2 ans 1/2 + ext 512 Ko + 100 log. + jx le tout 3500 F. Demander Stéphane au 91.51.49.52.

13 N° 17670
Vds orig. : Power Monger 200 F, Italy 90, Shadow Warrior 150 F, Voyage du temps, Barba 2, Altered, Strider, Super Wonderboy : 130 F + éch. neufs. Contacter Robain. Tél : 42.51.11.61.

13 N° 17671
Cb. contacts pour éch. ou ventes de jx. Rép. ass. Contacter Casula Christophe rés. Bernard Palissy bt F 13700 Marignane.

29 N° 17799
Vds Amiga 500 + mon. coul. 10845 + A501 + imp. Citizen 120 D + 40 jx (tous des bits : Xenon 2, X-out, F29, Toki) + 3 jx + souris. Le tout ss gar. : 3000 F. Tél entre 19 et 20 h au 98.55.18.95.

51 N° 17584
Vds Amiga 500 + ext A501 + lect 5 1/4 + lect 3 1/2 + free-boot d/f0/df1 + 300 disks (util. démos, jx, ...) + 3 bites de rangement + souris + péritel + jx. Le tout en tbc. Contacter Laurent au 26.88.62.19.

57 N° 17494
Vds originaux à 100 F pièce (Falcon, Dragons Lair, Dungeon Master, Maniac Mansion, Indy adv.). Contacter Alexandre après 18 h 30 au 87.65.52.70.

59 N° 17526
Vds jx et util. Amiga à bas prix de 30 à 150 F. Tél en soires ou week-end à Tony. Tél :

27.57.32.64. Degrelle Tony 6, rue Gogand 59212 Wignebies

65 N° 17646
Vds Amiga 500 + ext + lect + péritel + man. + tapis souris + nbrx jx + pin's + bte rang. + divers. Le tout : 5000 F. Port incl. Tél : 62.94.82.92. ou 3615 joystick bal "Heavenly. Stéph".

71 N° 17622
Vds Amiga 500 + mon. coul. + jx + 100 disks avec jx état neuf val. 6000 F vendu 4000 F et Vds Gameboy + Tetris à 450 F. Tél. ap. 19 h au 85.82.77.67.

74 N° 17411
Vds jx. Toki Eye Of The Beholder, The Secret Of The Monkey Island. Rech. démos aussi. Poss. Kick Off 2, Winning Tactics. 5 rue Jean Mermoz, 74100 Annemasse.

74 N° 17471
Vds jx, jx., démos, util. sur Amiga (possibilité de faire des compils d'utilitaire). Graope Atlantis. Contacter Stéphane au 50.92.05.22.

75 Mais foutez pas le bordel! Vds Amiga 500 + ext 512K (borloge et switch) + Lecteur externe + moniteur 10845 Stéro + 30 originaux + 100 disquettes (origines (NDLR: r'bumm!)). Le tout pour la maudique somme de 4800,05F. Contacter Claude à la rédaction (40.35.48.44.).

75 N° 17715
Vds Amiga 500 + 1 jx + 100 jx env. Prix 1500 F. Tél : 45.33.90.50.

75 N° 17946
Ai des tas de preuvs à échanger. Des scoops, aussi. Contacter Dany Boolauck au journal.

75 N° 17645
La précédente annonce est une blague. N'appelle pas.

75 N° 17748
Vds A500 + nbrx jx + ext 512 kb + lect ext + mon. 1084 + 2 jx + tapis de souris + util. + livres + souris neuve. Val : 9500 F cédé 5500 F !! Tél ap. 18 h au 43.79.81.32.

75 N° 17808
Vds. Amiga 500 (Kickstart 1.3). Prix 2000F. Vds Ext 512K + borloge + switch + 2 jx. 500F. Contacter Danbass à la rédaction. Tél: 40.35.48.44.

77 N° 17550
Vds jx + util. + dompub à prix hyper intéressant. Emmanuel Prein 4, rue de Verdun 77500 Chelles. Tél : 60.20.95.69.

78 N° 17419
Vds jx orig. 50 F Switchblade, Street Fighter, Simbad, Panza Kick Boxing, Winter Olympiad, Pioneer Plague, Terrorpods, Air rally, Way of Dragon. Stéphane 30.64.42.78.

93 N° 17515
Vds nbrx jx. à très bas prix. Vds Hardcopier : 190 F. Vds lot de 600 disk. c64 : 3 F par disk. Bajolais Fabrice 25 av. de Chevreuilleilles 93220 Gagny. Tél : 43.88.09.01.

93 N° 17666
Vds Amiga 500 + ext. + 300 Disks + bte de rang. + câble péritel. Le tout 3000 F. Ecrite à Slowinski Ludovic 12, Place Jupyter 93600 Aulnay ou tél au 48.79.07.20.

93 N° 17737
Vds jx orig. Captive + Chaos Strikes Back + Bivouac 380 F. Vds calc. CASIO FX 702 P : 300 F. Tél (b. r.) : 48.30.70.81.

94 N° 17509
Vds pour Amiga nbrx jeux orig. de 25 à 100 F. (Panza, Indy 3, Powermonger, Populous, ...). Demandez liste gratuite à Funaro Marc 1 bis av. de Paris 94300 Vincennes.

94 N° 17572
Vds A500 (ibe) + jx + souris +

tapis + boîte (150 disks) + 60 jx (80 disks). Prix : 2800 F. Contacter William. Tél : 48.86.05.28. ou 46.87.18.61.

94 N° 17753
Vds sur Amiga originaux de : Silkworm : 150 F, Sbinobi : 150 F, Golden axe : 180 F, Fetiche Maya : 170 F. Le tout : 600 F. A déb. Tél ap. 18 h au 48.77.69.53.

95 N° 17743
Vds Super Monaco GP sur Amiga : 150 F + vds log. à bas prix. Demander Hugues jusqu'à 20 h 30 au 30.35.34.38.

AUTRES

00 N° 17713
Cb. contacts sur PC pour éch. Envoyer liste, rép. ass. à 100%. E. Simon 96, rue Houyoux 4040 Herstal Belgique.

05 N° 17570
Cb. contacts sérieux sur Cpc 6128 DK pour éch. de log. Ecrite à Gemssi Cristy 42 imp. de la marline Puy St-André 05100 Briançon.

06 N° 17425
Cb. Sprites Alives (à éch. de préf.) Contacter avec notice Henry au 93.71.25.42.

33 N° 17602
Cb. contacts sympas sur C64 pour éch. de jx. Liste demandée. Ecrite à Rouzeil Laurent 2, rue Jean-Louis Barrault Domaine du Tressan 33310 Lormont (rep. ass.).

42 N° 17466
Ech. nbrx jx (Batman, Turrican, Beach Volley ...) Liste de mes jx. avec contr. Sprite Alive ou 3D Construction Kit. Demander Olivier après 17 h 30 au 77.22.35.48.

69 N° 17540
Contacts sur PC (et aussi Amiga) ? me contacter : Philippe Delcourt 9, rue Laurent Vibert 69006 Lyon.

77 N° 17555
N.E.S., Gameboy, S.M.S., Megadrive, Lynx, Gamegear? etc. Rejoignez club éch. grat., nouveautés. FUN CLUB 13 av. Acacias. Mtry 77290 ou (1).64.80.97.43. ou 3614-kFUNCLUB.

85 N° 17429
Cb. contacts ébontés sur PC. Envoyer liste. Rép. ébontée assurée. Ecrite à Lambert Pierre 5, allée des Jans 85000 Moulleron le Captif.

92 N° 17682
Vds. ach. éch. jx pour Atari Ste, S.M.S., Megadrive, Gameboy et rech. Superfamcom + jx (bas prix). Contacter Pettier Marc 12, rue du Gros Chêne 92370 Chaville. Tél : 47.50.84.73.

94 N° 17556
Vds. éch., ach. jx sur ites consoles S.M.S. Nec N.E.S. ainsi que sur Sbk consoles et arcades Jamma et Mvs. Tél : à Wilfried au 45.21.11.37.

95 N° 17730
Sharewares dom. pub. sur PC/PSEM 3 1/2 liste complète sur Disk 3 1/2 contre 5 timbres à 2.30 F. DOMAINE PUBLIC CLUB BP 34 95560 Monsoult.

00 N° 17563
Vds IBM PS2 8530 + mon. coul. CGA/VGA + nbrx logs + imp. coul 24 aig. + disk dur 20 MB + accessoires : 10000 FF ou 60000 FB. Pascal Hermans av. Empire 1 6220 Fleurus Belgique. Tél : 071/38.60.24.

00 N° 17660
Vds sur PC Populous 5 1/4. Prix 120 F. Tél ap. 17 h : 022/46.88.75. Fabien Roy 32, bd des Tranchées 1206 Genève Suisse.

16 N° 17436
Cb. contacts sur PC 3.5 jx. seulement. Cb. groupe pour démo Nicolas Jean-Michel, Terres de Vignerias 16380 Marbon.

26 N° 17516
Vds imprimante Amstrad DMP 2160 (comp. EPSON) avec câbles PC, Atari St, Amiga, Amstrad Cpc. Pour 750 F. The Demander Sylvain ap. 18 h au 75.59.59.99.

28 N° 17520
Vds MAC + (clavier, souris, mon. mono, disque dur 20 Mo) + imp. + magazines. Tous en tbc. Prix à débattre 17000 F. Tél : 37.38.33.75.

29 N° 17672
Vds C64 + lect k7 et d7 + drive doctor + nbrx jx k7 et d7. Prix 4000 F à déb. Tél : 98.90.53.65. ou écrire à Mr Carduner Bruno 7, rue du Leou 29000 Quimper.

29 N° 17725
Vds PC SHARP 3510 lect 3 disks 5 1/4 + écran mono + imp. 2000 F Nezan Alain Quimperlé. Tél : 98.39.04.89.

38 N° 17564
Vds Neogeo + transfo + péritel + memory card 2000 F Ir tout + Nam 75 : 2500 F. Nam 75 seul 990 F ou éch. le tout + Nam contre Nec 2 + XEIPRO + 1 man. + 8 jx. Tél : 76.72.54.96.

42 N° 17693
Vds mon père et ma mère. Grand-mère à débattre. Haurais, donc pas terribles, mais peuvent encore faire de l'usage. Habillés tout en noir, attention, ça déteint. Contactez Seb au journal.

44 N° 17689
Vds Hacker 300 F pour Amstrad Cpc 6128 + nbrx jx et compils 100 F. Contacter Xavier Houban au 40.93.52.59.

44 N° 17798
Vds THOMSON T08D + mon. coul. + souris + crayon optique + 2 jx + jx + T07 + ext. mintel + lect. k7. Prix 1700 F. Contacter Tony au 40.25.73.60.

55 N° 17760
Vds pour PC, Power Crash (Strider, Out Run, Thunderblade, Forgotten.WS, Last Duel) + Panza Kick Boxer. Le tout avec 250 F. Tél. à Magny Sébastien au 29.80.34.98.

62 N° 17496
Vds jx C64 K7 (Kick off, Pipemania ...) Liste sur demande. Petit Pascal 7, rue du Poitou 62320 Drocourt.

67 N° 17655
Vds PC XT 640 Ko, 10 MHz, 2 lect. + nbrx magazines + nbrx log. + carte VGA + écran; Prix à débattre. Mags Christophe 19, rue des Perdrix 67110 Gundertsboffen; tél : 88.72.97.32.

73 N° 17614
Vds T08 Thomson (sans mon.) + lect. de disk + livres + lect. K7. Prix 1500 F et vds nbrx jx (Bivouac, Prohibition). Demander Max au 79.89.07.97.

75 N° 17534
Vds 200 jx top niveau ! emballage d'origine + notice. Bradés : 50 f en lot ou séparez. Contacter Richard le soir ou le W-E au 45.84.70.43.

75 N° 17639
Vds VG8220 MSX2 + 3 cartouches + magnéto 1000 F. Vds jx. Liste dispo. Petit Philippe 94, rue Curial 75019 Paris. Tél : 40.36.52.64.

75 N° 17652
Vds Thomson T08D avec 1 jx + nbrx jx (Arkanoïd, Game Over, Sorcery ...) le tout 3500 F (état neuf) à débattre. Anceau Denis 41, rue Meslay 75003 Paris.

PETITES ANNONCES

103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

75 N° 17464
Ach. Coregrafx + 1 jeu + 1 joy
500 F ou avec Quintupleur + 2
man. env. 700 F. Ech. aussi
jeux Megadrive (poss.
Moonwalker et Thunder Force
3). Appeler Thao après 18 h au
47.92.36.66.

CONTACT

37 N° 17716
Ech. Shinobi contre Soccer ou
USA PRO Basket ou Final M.
Tennis (ou vds 200 F).
Contacteur David à Tours au
47.54.37.44.

77 N° 17702
Cb. contact pour éch. jx sur Nec
Coregrafx. Cb. aussi Formation
Soccer. (f'écch. contre 2 jx ou
rach. 250 F) Tél à Fabrice de
13 b à 16 h au 60.29.77.35.

93 N° 17710
Ech. Dead Moon ou Adventure
Island contre Jacky Chan. Tél
ap. 18 h au 43.83.03.41.

VENTE

13 N° 17459
Vds Nec + 5 jx + 2 pads : 1100 F
Et vds Megadrive + 1 pad :
600 F ou éch. le tout contre
SUPER FAMICOM ou NEO GEO
avec jx ou non Tél :
90.53.15.62.

18 N° 17532
Vds CD ROM + Coregrafx +
man + 3 jx (Wonderboy 3,
Violent Soldier). Vds Y's et
Golbehus sur S.M.S. Demander
David. Tél. 48.21.17.15.

30 N° 17455
Vds Supergrafx + adapt. CD
(état neuf) : 1750 F (dis-
cutable). Vds nbrx jx pour
gamme Nec : 150 à 250 F.
Contacteur Laurent après 18 h
au 66.64.27.04.

47 N° 17631
Vds jx Nec 200 F : Super Volley,
Ninja 3, Chase HQ, Die Hard,
League Baseball 3. Vds Lynx +
6 jx : Cal. games, Blue II,
Gawinitel, Electro Cop, etc :
1000 F. Laurent au
53.71.51.52.

59 N° 17662
Vds ou éch. sur Nec : Paramita
320 F, Blue Blink 300 F, Mr
Hell 200 F, Vds jx Megadrive :
Shadow Dancer 250 F, Sward
of Vermillon 400 F. Tél ap. 17
h au 27.41.72.04.

60 N° 17731
Vds Coregrafx tbe + 3 jx : Devil
Crash, Shinobi et Hell Explo.,
+ pad + prise péritel, le tout
vendu 900 F. Demander
Nicolas au 44.86.17.98.

60 N° 17750
Vds jx Nec : Gunbed,
Splatterhouse, etc. Rech.
contacts sérieux sur
Superfamcom. Contacteur
Benjamin du 15 au 31 juillet
au 44.48.65.39.

63 N° 17842
Vends Jean-Claude Nancy,
complètement usé, bégaye sans
arrêt, ne fait que répéter "A
demain ou plutôt à tout à
l'heure car il est passé minuit".
Plutôt débile, mais l'a probable-
ment toujours été. Peu dange-
reux. Bave beaucoup (attention
aux lapins). Contactez TFI.

67 N° 17579
Vds jx Nec : Ghouls'n'Ghost 270 F,
Thunderblade 180 F, Sons II
200 F, BeBall 180 F,
Afterburner II 180 F. Débatte.
Tél : 88.98.80.03. Antolini
André 8, rue Foulques 67150
Erstein.

68 N° 17651
Vds Supergrafx + 8 jx (Aldynes,
G & G, Granzort, Battle Ace
etc) + 2 joy cédé à 3000 F. Vds
Cd-Rom + 3 jx + adapt. Super-
grafx 2500 F ou le tout 5000 F.
Mathieu au 89.42.33.76.

69 N° 17742
Vds nbrx jx Nec entre 250 et
300 F port inclus. Jx. Ech. possi-
ble sur Nec. Tél. ap. 19 h pour
liste au 78.39.31.41.

75 N° 17507
Vds Nec Gt Turbo + jx + embal-
lage état neuf + transfo séparé
prix à débattre. Vds jx Neogeo +
jx Super Famicom + venue jap.
Demander Adel au
42.52.44.96. (jour + rép.).

75 N° 17721
Vds Supergrafx + 7 jx (Aldynes,
Ninja Spirit...) Vendus 2190 F.
demander Julien au
45.57.26.23.

75 N° 17757
Affaire ! vds Supergrafx (janv.)
+ 5 jx : N. Spirit, Golf, Blue
Blink, Veigues et Japan
Warriors + 1 joy pad, le tout en
tbe : 2000 F. Demander
Ferdinand au 40.44.43.36.

77 N° 17486
Vds jx Nec : Jackie Chan, Valis
2 the 250 F l'un 400 F les 2. Vds
jx Gameboy Double Dragon
150 F le ti te jamais servi.
Demander Sébastien après 18 h
au 64.62.14.01.

77 N° 17714
Vds Supergrafx + 4 jx
(Download, St Dragon, Dragon
Spirit, Blodia) + 1 man. (neuf)
gar. Prix : 2200 F. Tél :
64.30.52.18.

78 N° 17554
Vds CD-Rom + Supergrafx avec
10 jx. Dont 7 CDS ! le tout en
très bon état : Valeur neuf 9200 F,
vendue seulement 3900 F.
Appeler Patrice au 34.62.92.69.

86 N° 17733
Vds jx Nec Coregrafx (Jacky
Chan, Saint Dragon, Dead
Moon) Prix unitaire 300 F. Tél
ap. 18 h au 49.46.41.69.

91 N° 17576
Vds jx GT : Tonma, St Dragon,
Cyber Core. Prix : environ 200 F.
demander le soir Olivier au
69.20.42.29.

92 N° 17664
Vds Supergrafx + 1 jeu : 1200 F.
Vds Xe 1 Pro : 450 F. Jeux Nec à
250 F. Cb. Gt Turbo. Contacteur
Fabrice au (16.1) 47.50.62.33.

94 N° 17437
Vds Nec + 6 jx (Cadash, Cyber
Combat Police, Kung Fu, Tiger
Road, Barumba p47) : 1300 F.
(Possibilité de vente séparée).
Contacteur Jérémie au
45.97.08.52.

96 N° 17556
Vds jx Nec et Supergrafx,
Ghouls'n'Ghost Cadash Out
Run Aldynes Bloody Wolf de
200 à 300 F ou le tout 1200 F.
Demander Bruno au
43.75.57.37.



ACHAT

64 N° 17788
Cb. Gameboy seule à moins de
400 F + vds Amstrad Cpc 6128
neuf 3000 F + vds orig. pour
Cpc 175 F. Joindre Seb au
59.65.33.84.

75 N° 17583
Ach. ou éch. tous jx pour
consoles N.E.S. Contacteur Mr
ERIC. Tél : (1) 42.89.58.26.

75 N° 17654
A vendre. une somptueuse villa
à Nice + deux Rolls-Royce (dont
un Silver Spur) + deux Picasso,
trois Monet, un Corot. Le tout :
27 francs, à débattre. Contactez
Jacques Escroc, 26 rue de la
Grande Trianderie, Suisse.

94 N° 17762
Ach. Contra, Robocop, F. of
Fear ou Spiderman sur
Gameboy et éch. Gargoyl's
Quest et cb. contact sérieux sur
Gameboy dans la région pari-
sienne. Tél : 46.81.31.43.

94 N° 17785
Ach., éch. ou vds jx N.E.S.
(Metroid, Solomon's Key,
Simon's Quest, Faxonadu, Kid
Icarus, S. Off Road. Prix : 240
F. Contacteur Mr Steenkiste. Tél :
43.39.93.84 ap. 18 h. 94000
Créteil.

CONTACT

13 N° 17440
Ech. ou vds Spy et World Wrest.
Contacteur Alexandre au
42.55.36.59.

38 N° 17632
Cb. Zelda 1 ou Gremlins 2. Ech.
contre pro Wrestling, Punch
Out, Metroid, Ikari Warrior,
Trojan. Ecrire à Allardit Silere
Chemin de l'Empereur La
Gâche 38530 Barraux.

54 N° 17685
Ech. jx Gameboy (Contra,
Gremlins 2, Dragons Lair, Golf,
Tennis). Demander David ap.
18 h au 82.20.16.61.

73 N° 17446
Ech. jx Gameboy (Double
Dragon, Castelvania, Mario ...) et
sur NES (Ghob'n' Goblins,
Dragon Ball, Top Gun). Tél
(heure scolaire) : 79.07.06.86
ou 79.07.10.91.

75 N° 17610
Vds sur Gameboy Gargoyl's
Quest : 150 F ou contre
Dragons Lair Ach. autres jx sur
Gameboy. Contacteur Vincent au
42.49.59.85.

75 N° 17741
Ech. Gameboy + 5 jx (F1boy,
TMNT, Boxing, Balloon Kid)
excellent état contre Nec
Coregrafx + 1 jeu (si poss. F1
Circus). Appeler Tristan ap. 17
h au 47.05.04.87. (rép.).

76 N° 17470
Ech. jx Gameboy : Super Mario
Land, TMNT, Spiderman,
Double Dragon, Tennis,
Gargoyl's Quest. Contacteur
Mathieu au 35.82.71.30.

92 N° 17732
Ech. N.E.S. + smb1 et smb 2 + 2
man. + adapt. péritel + transfo.
Le tout en la ss gar. contre Nec
Coregrafx avec un bon jeu.
Demander Vincent au
46.45.71.59.

93 N° 17535
Ech. Zelda 2 contre Zelda 1.
Contacteur Hervé ou Olivier. Tél :
43.09.27.48.

VENTE

01 N° 17647
Vds jx sur N.E.S. Zelda 2 prix
300 F ou éch. contre Gremlins
2, Duck Tales ou TMHT.
Contacteur Olivier au
74.77.51.16.

05 N° 17524
Urgent vds console Nintendo (6
mois) et/ou 10 jx + N.E.S. avan-
tage. Le tout en tbe : 3500 F.
Ilbuffaumène 05120
Largentière. Tél de 14 h à 16 h
uniquement au 92.23.13.70.

13 N° 17946
Je stresse beaucoup. Aidez-moi.
Au secours. Contactez Marc au
journal.

13 N° 17426
Vds N.E.S. + 2 man. + NES Max
+ Super Mario 2 + pro Wrestling
+ Rescue + la compil de 82 jx.
Prix : 2000 F ou éch. contre
Megadrive + jx. Contacteur
Grégory au 90.92.09.15.

13 N° 17435
Vds 8 jx SMB 2, Double Dragon,
Track'n Field, Fesfir, Tortues à
partir de 220 F. Le lot :
Robocop, Megaman 3, adapta-
teur : 600 F. Contacteur Laurent
après 18 h au 90.94.46.79.

13 N° 17525
Vds Gameboy + Tetris, Batman,
Gargoyl's Quest. Tbe : 700 F.
Christophe Baubourdon 425,
Bd Romarin - Roland 7413009
Marseille. Tél : 91.47.00.84.

13 N° 17617
Vds cons. N.E.S. + 10 jx (Days
of Thunder, Zelda 2, Track and
Field 2, Mario 1, 2, Cobra
Triangle, etc). Prix : 2000 F
valeur 3000 F. Contacteur Loïc,
Aix-en-Provence. Tél :
42.21.27.27.

24 N° 17801
Vds NES + 9 super jx (Megaman
1 et 2, Zelda 2, Metroid, Tetris,
Double Dribble, TMHT, etc).

Prix à déb. Contacter Stéphane
ap. 18 h au 53.54.46.88.

27 N° 17410
Vds N.E.S. + jx + pistolet. Prix
réel 3700 F, vendu 2500 F. Tél.
après 20 h au 62.64.60.55. ou
au 32.38.60.57.

30 N° 17613
Vds 2 Gameboy + 4 jx. chacune
: 8000 F pièce (bits) + mallette
transp. ou 5° jeu grat. Pas de
port à payer. Demander Cédric
à l'heure des repas au
90.25.19.47.

35 N° 17577
Vds NES + zapper + 6 jx : (SMB
1 et 2, TMHT, Zelda 2 ...) . Prix
: 1400 F. Tél : 99.56.30.26.

37 N° 17581
Vds console N.E.S. tbe (ss gar.) +
6 jx : Mario 3, Robocop,
Batman ... + 2 man. + adapta-
teur jap. le tout pour 2800 F.
Tél : 47.53.72.52.

38 N° 17408
Vds jx N.E.S. (Zelda, Dragon
Ball) 250 F à 300 F et Robocop
350 F. Demander Lionel
Colombin entre 12 et 14 h ou
après 20 h au 74.80.27.71.

38 N° 17569
Vds N.E.S. + 2 man. + Mario
Bros + Robot + Gyromyte : 600
F ou éch. contre Mario 4 (NIN.
16 bits) et vds Populous sur
Famicom 299 F. Tél :
76.72.54.96.

41 N° 17653
Urgent ! Vds Gameboy (mars
91) + Gameligh + boîtier de
transport + 5 jx (Mario, Contra,
Flipper, Tetris, Double Dragon)
prix 1800 F vendu 1500 F.
Demander Yann au
54.78.64.32.

47 N° 17551
Vds jx N.E.S. (Simon Quest,
Punch Out, Turtles Ninja, DD 2,
Wrestling Mania, Castelvania,
Rygar. L'un 220 F. Deux 380 F.
Trois 550 F. Les quatre 700 F.
Tél : 53.40.54.54. Demander
Alex.

49 N° 17591
Vds N.E.S. + 6 jx (Zelda, Robo
Warrior, Trojan, Life Force, etc).
Prix : console + 1 jeu au choix
550 F, le jeu 200 F tbe. Tél (à
partir de 20 h en semaine,
demander David) :
41.68.33.93.

49 N° 17546
Quelqu'un pourrait-il me prêter
des boules Quies? Contactez
Moulinex au journal.

51 N° 17800
Vds jx Gameboy : Mario,
Gargoyl's, Kuirk, Radar
Mission, Fortress of Fear,
Spiderman et Duck Tales. Prix
de 140 à 200 F. Contacteur
Christian au 26.85.59.17. ap.
17 h.

54 N° 17604
Vds 7 jx sur NES : Rygar, DD 2,
SM 2, Punch Out, Kung Fu, Pro
Wrestling, Simon's Quest, entre
150 et 250 F pièce. Contacteur
Mathieu ou Julien au
83.35.05.66.

59 N° 17406
Vds Gameboy + 8 jx ts neufs 1
000 F : Double Dragon,
Spiderman Fortress, Northstar
etc. Demander Laurent après
19 h au 28.29.15.08.

59 N° 17752
Vds jx SUPERFAMICOM /
Actraiser, Final Fight, Fzero,
Pilot Wings, Gradius 3. Prix
entre 250 et 450 F. Demander
David ap. 18 h au 20.53.98.13.

60 N° 17430
Vds N.E.S. + robot + 2 man. + 9
jx + pistolet : 2000 F. 11 allée
des Mirabelles 77230
Dammartin En Goële.
Tél: 60.03.26.29.

60 N° 17615
Vds cons. NES vds + zap. + 4
jx + 2 man. le tout 1700 F à
négocier ou contre Gameboy +
5 jx (avant le mois d'août).
Demander Vincent ap. 18 h 30
au 44.84.57.60.

60 N° 17636
A vendre jx Gameboy (Tortue
Ninja 200 F, Batman 120 F,
Castelvania 180 F, Motocross
Magnix 120 F, Paperboy 10 F,
Prix total 520 F. L'ensemble ou
séparé : prix à débattre.
Demander Geoffroy au
44.60.02.11. ou écrire à : 12,
allée des Parcassin 60300
Senlis.

62 N° 17547
Vds console NES + 13 jx
(Gradius, Link, Double Dragon
2, Faxonadu, Simon's Quest,
Mario 2 ...) + NES avantage.
Prix 4000 F (état neuf et Val.
réelle 6000 F). Contacteur
Mathieu. Tél : 21.56.06.66.

62 N° 17740
Vds jx Super Famicom Big Run
Great Battle Gradius 3 état
neuf 1000 les 3 ou 350 F pièce
Weppe René. Tél : 21.77.76.87.

69 N° 17648
Vds SMB2 290 F, Zelda 1 300 F,
Double Dragon 2 320 F. Tél :
74.01.23.08. ou écrire à Max
Peillon, route de Conzy 69210
St-Germain s/Arb.

75 N° 17474
Vds console NES + 2 man. +
prise péritel + 1 jeu smb tbe :
800 F. Vds jx NES : Tortues
Ninja, SMB 2, RC pro am 200 F.
L'un. Ecrire à At Ibrahim
Youssef, 207 rue de Tolbiac
75013 Paris.

75 N° 17508
Vds Gameboy + 7 jx + boîte
rang. (Tortues, Double
Dragon, Bat ...) le tout 900 F.
Pas de vente séparée.
Demander Stéphane en semai-
ne après 17 h 30 au
46.06.16.54.

75 N° 17510
Vds Gameboy (oct 90) + 6 jx +
boîtier de rangement + écouteur
+ vidéo link (valeur : 2260 F)
vendu 1700 F. Appeler
Sébastien au 43.57.60.07.

75 N° 17342
Foutez pas le bordel, les mecs.
Ecrivez de contacter Claude au
journal, ça fait désordre.

75 N° 17522
Vds Gameboy + jxl connex. +
écoute. (Tetris, Marioland,
Tortue Ninja) vendu 850 F. Tél ap.
19 h sauf samedi. Demander
Francis au 40.34.29.42. 14 bis
rue de Cambrai 75019 Paris.

75 N° 17637
Vds N.E.S. : 3 man. + robot + 4
jx (Tortue...) + pistolet. Le tout
en tbe. Val. 2990 F vendu 1700 F.
Demander Nicolas au
45.72.48.10.

75 N° 17641
Vds console Gameboy avec
câble 2 joueurs + les écouteurs
+ 7 jx (Batman, Duck Tales,
Spiderman, etc) le tout pour
1400 F (vente sur Paris).
Contacteur Romain au
45.67.19.61.

75 N° 17643
Vds cons. N.E.S. + pistolet + 3 jx
(Duck Hunt, Mario Bros 1,
Dragon Ball). Prix 1200 F. Tél :
45.27.05.41.

75 N° 17683
Vds Gameboy + 11 jx
(Gargoyl's, Gremlins, Double
Dragon) + accessoires (sacoche,
Lightboy) le tout tbe. Val neu :
3650 F. Prix : 1800 F. Contacteur
Jérémie au 45.30.07.43

75 N° 17686
Vds jx Gameboy entre 50 et 150 F
(Solar Striker, Ratman,
Marioland, Tennis, Mercenary
Force, NBA All Star Challenge
etc). Contacteur Sébastien Fossey
au 47.04.54.72.

75 N° 17719
Vds N.E.S. + Zapper + SMB 1 +
Simon's Quest + Batman sur
Paperboy + Bionic Commando
+ Duck Hunt. Tél : 42.93.01.21.

75 N° 17722
Vds jx Gameboy entre 100 et
140 F. Vds jx Amstrad Cpc 464
+ mon. coul. + 40 jx + 1 joy le

tout pour 1500 F. Contacteur
Dylan Goubin au 45.20.79.66.

75 N° 17758
Cds jx GAME BOY de 50 à 100 F
Dragon Tail, Flappy, Blodia,
Fortress of Fear, Finny Field,
Gargoyl's, Tennis, Bad'n rad.
Joindre Julien (si poss. région
parisienne) au 47.63.39.53.

75 N° 17763
Stop ! Vds Gameboy gar. 4 mois
en tbe : 380 F. Light Boy : 150 F.
Bte Nexoft : 120 F. Nbrx jx
(Marioland, Tennis, F. F.
Legend, Nba All-Star ...) : 120 F.
Michel au 42.56.25.47.

78 N° 17519
Vds Gameboy + 5 jx Super
Marioland Double Dragon
(garantis). Contacteur Eric au
39.54.07.77.

78 N° 17558
Vds N.E.S. + 7 jx (M. Man 2, D.
Dragon 2, Trojan Punch Out,
Rygar, Gradius, T.n'Field) + 2
man. Prix 2500 F (val. 3500 F).
Contacteur Assim après 18 h au
39.74.90.06.

89 N° 17414
Vds Gameboy + 6 jx (Batman,
Gremlins 2...) + mal. de trans-
port + link + écouteurs (boîtes
d'origine), tbe, vendu 1500 F.
Contacteur Bric (borautes école)
au 86.43.12.54.

91 N° 17473
Cb. jx pour Gameboy (Batman,
Duck Tales, F1 Race, F1 spirit,
Skate or Die, Baloon Kid, Light
boy) et vds Marioland.
Contacteur Julie au 64.58.70.33.

91 N° 17643
Je cherche un moyen rapide,
efficace et discret pour éliminer
AHL. Envoyez vos trucs à J'm
Destroy. Joystick.

91 N° 17439
Je cherche un moyen rapide,
efficace et discret pour éliminer
AHL. Envoyez vos trucs à J'm
Destroy. Joystick.

91 N° 17511
Vds Gameboy + 10 jx (Gremlins
2, Marioland, ...) Prix : 2795 F
vendu 2000 F et vds jx Atari
520 Ste dont Kick Off 2, Sim
City, Shinobi. Contacteur par tél.
au 69.38.32.31.

91 N° 17575
Vds Gameboy avec câble vidéo
link + 4 jx (Pro. Wrestler,
Gargoyl's Quest, etc). Prix :
1000 F. Contacteur Pierre au
64.48.30.68. 11 rue de
l'Armeteau Morangis.

91 N° 17605
Vds N.E.S. + jx 2300 F à déb. ou
console seule 500 F, jeu à l'uni-
té 300 F. Contacteur Vincent au
60.75.33.02.

91 N° 17744
Vds NES + 11 jx (Mario 2,
Zelda, Batman, Super Off Road
...) + joys NES avantage. Prix
réel 4700 F vendu 2700 F.
Contacteur Benoît au
69.28.55.85.

91 N° 17780
Vds console N.E.S. + 2 man. +
Zapper + 7 jx + péritel. Tbe.
Prix 1400 F. Ecrire à Bossu
Pascal 26, av. des Sablons
91350 Grigny. Urgent !

92 N° 17421
Vds Cpc 6128 + mon. coul. +
nbrx jx (88-89). The. Prix :
2800 F. Avec joys + manuel.
Demander Vincent au
39.68.61.99.

92 N° 17480
Vds N.E.S. + 3 jx (Mario, Zelda
1, Batman) val. 1500 F cédé
600 F. Ech. jx sur SFC (Mario,
Actraiser). Contacteur Ludovic
au 46.38.10.18.

92 N° 17491
Vds Gameboy + câble vidéo link
+ casque + 7 jx tbe. Prix : 1500
F. Demander Gaston au
47.35.04.54.

93 N° 17562
Vds Gameboy + 9 jx (Batman,
Castelvania, Tortue Ninja,
Bande à Picou, Mario, ...) :
1800 F ou éch. contre St + jx +

PETITES ANNONCES

103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

souris + péritel. Tél : 48.37.95.08.

93 N° 17778
Vds console N.E.S. + 2 man. + 4 jx (Dragonball, Double dribble, Zelda 2, Castlevania 2). Prix : 1200 F. Contacter Eric Chassang. Tél : 45.92.81.87.

94 N° 17439
Vds console N.E.S. + 5 jx, tous ss gar. 1000 F. Demander Régis au 49.82.30.78.

94 N° 17487
Vds jx NES : Tetris 250 F link 300 F Zelda 2 Softigerbelti 250 F Graduis 250 F Gbost's Goblins 250 F. Tél après 18 h au 42.83.01.98.

94 N° 17994
J'ai beaucoup d'argent à offrir aux journalistes pour qu'ils se montrent gentils et bien disposés envers mes jeux. Faire offre à Marc Djan, Ocean, France.

94 N° 17561
Urgent ! Vds N.E.S. + joys + 9 jx : SMB 1 et 2, Zelda 1 et 2, Kid Icarus, RoboWarrior, Rec-Pro Am, Track Field 2, Donkey Kong 3 Val. 4000 F. Vendu 2500 F. Tél : 45.97.97.88.

95 N° 17457
Très urgent ! Vds Gameboy + 3 jx prix : 950 F ou écb. contre Lynx + 1 jeu. Contacter Julien au 39.60.27.06.

95 N° 17666
Vds Gameboy complète + Tetris + tortue + WBA Basket + King Fu Master + Castlevania. Prix : 1000 F. Cb. Megadrive fr. + 3 jx. Prix : 1350 F. Demander Okan ap. 18 h au 34.19.71.27.

95 N° 17774
Vds NES + Phaser + robot + 2 Man. + NES MAX + 22 jx (DD 2, SMB 1 et 2, Megaman, Blades Of Steels, etc) + divers accessoires, le tout à 2500 F (val. 8000 F). Tél : 34.15.73.78.

SEGA

ACHAT

56 N° 17789
Ach. jx sur Megadrive jap. ou fr. (Valis 3, Moonwalker, Super Thunderblade, Thunder Force 3, etc). Faire offres à Matbias ap. 18 h 30 au 97.93.35.48.

57 N° 17587
Rech. jx sur Master System Phantasy Star 2 Danan The Jungle Fighter Double Dragon Golevillus et autres jx de rôle ou d'action. Prix 100 F. Tél : 87.74.22.91.

62 N° 17574
Ach. sur Megadrive SONIC the Hedge Hopper Stormlord et advanced strategies. Tél : 21.53.44.58. ap. 19 h. Demander Alain.

89 N° 17493
Ach. écb. vds n brx jx sur Megadrive (acb. Tetris en particulier + autres). Julien au 86.62.27.39.

95 N° 17598
Vds écb., ach. jx MD et Gameboy (n brx jx) : Gynoug Mickey Batman P&A James Pond. Vds aussi N.E.S. à très bas prix ! Tél : 39.64.23.60.

CONTACT

10 N° 17475
Ecb., vds jx Megadrive (19 !). Poss. J. Buster, Boxing, Budokan, M. Resistance, Ambition of Caesar, ... Réponse assurée. Dhieux Francky 15, rue du pressoir 10320 Bouilly.

13 N° 17776
Ecb. jx Megadrive FR. Poss. Shadow Dancer, Revenge of Shinobi, Mystic Defender, Strider, Thunder Force 3, ... rech. J. Buster Boxing Wrestling. Contacter Xavier au 90.56.40.64.

31 N° 17704
Cb. contacts sur Megadrive fr. (poss. Sb. Dancer, Super Monaco GP, Rambo 2). Ach., vds, écb. (rech. Shinobi). Ecrire à Stéphane Laporte 16, rue des vignons 31600 Muret

45 N° 17775
Ecb. jx sur Megadrive jap. Poss. n brx jx. Ecb. jx Gameboy. Pascal au 38.43.14.21.

58 N° 17645
Ach. ou écb. contre Shadow Dancer (version usa) le jeu Phantasy star 2 (version Fr.) en excellent état + doc. Contacter Tibo au 76.71.77.52.

60 N° 17695
Ecb. sur SMS P&F 2, Rastan, Shinobi contre Columns, Slap, G. Axe, Wonderboy 3, etc. Contacter Stéphane Beauvais au 44.80.05.53.

62 N° 17518
Ecb. Aerial Assault, Tennis Ace, Miracle Warriors, Captain Silver contre Alexu, Bomber Raid, Op. Wolf, Dananet. Vds Shinobi, Black Belt, Alexi 110 F pièce. Tél : 21.31.48.83.

66 N° 17627
Ecb. jx (Revenge of Shinobi, Super Monaco GP) Megadrive si poss. Final Blou, Dick Tracy. Contacter Eric au 68.54.69.98.

66 N° 17445
J'ai tout fait. C'est moi qui ai tout fait. Michael Sportouch.

67 N° 17773
Ecb. Megadrive fr. + 2 jx (Altered Beast, Ghostbusters) + Pro 2 + garantie contre Gamegear + 2 à 3 jx + adapt. Tél ap. 17 h au 88.74.92.87.

71 N° 17413
Ecb. jx Megadrive (Battle Squadron, Truxton, World Cup Italia 90, Populous...) contre (Columns, Aleste, T. Force 3, Mega Panel...). Demander Grégory le W-E. au 85.38.10.57.

75 N° 17787
Super ! ach., vds et écb. n brx jx Megadrive. Alors dépêchez-vous ! demander Laurent au 40.34.25.64.

78 N° 17809
Ecb. jx Megadrive (Ghostbusters, E-Swat, Monaco GP, Montana Football). Contacter David au : 34.61.77.11. (Le Week End).

83 N° 17786
cb. contact touonnais sur S.M.S., Megadrive, NES, Gameboy. Demander Detroyer. Au Mourillon au à la Mitre. Tél : 94.36.07.05.

94 N° 17709
Ecb. Gynoug contre John Madden ou Joe Montana Football et Mystic Defender contre Basketball. Tél : 43.82.63.65.

94 N° 17332
Arrêtez de m'appeler au téléphone. C'est pas drôle. Mr Lapin.

95 N° 17707
Ecb. jx sur Megadrive (poss. Dj Boy, Valis 3, J. Madden ;;;) cb. TF 3, Heavyunit, Midnight Resistance et autres. Contacter Thiery au 39.64.87.41.

VENTE

00 N° 17432
Vds console Megadrive jap. + jx (Thunder Force 3, MGP, G&G, Shadow, Golden Axe, Space Harrier, Ghostbusters) + 2 man. + reuves + transfo. + péri. Le tout : 1950 F. Tél : 61.91.47.19.

00 N° 17460
Vds Megadrive fr. + 7 jx (Budokan, Monaco GP, Tournament Golf, Super Hang On, Populous, Altered Beast ...) gar. 6 mois val. 4200 F. vendu 3000 F. Tél : 48.40.98.67.

01 N° 17557
Vds jx Megadrive : Gboul's n'Ghosts, Super

Thunderblade, Last Battle : 250F. Contacter ap. 18 h Guillaume au 74.51.32.95.

10 N° 17495
Vds S.M.S. + 2 control stick + pistolet + 20 jx (Spellcaster, Kenseiden, Time Soldiers, Y's, Miracle W. ...) Valeur 6000 F. vendu 2500 F. Patrice Perrot au 25.42.01.99.

10 N° 17523
Vds S.M.S. + 2 control stick + 2 rapid fire + pistolet + 20 jx (Y's, Miracle War., Spellcaster, Kenseiden, etc.) (val. 6000 F) Prix 2500 F Patrice Perrot au 25.42.01.99.

11 N° 17777
Vds Megadrive fr. + 2 man. + 9 jx. Val. 4500 F. vendu 2700 F. Etat neuf + PALANSONIC portable cas. CD. Etai neuf. Prix : 2300 F. Tél à tes les b. du jour au 68.41.51.41.

13 N° 17458
Vds Megadrive fr. + 6 jx (Super Shinobi, Moonwalker, Super League, Last Battle, Gouls'n Ghosts, Altered Beast) le tout 2000 F (val. réelle 4500 F). Tél : 91.93.01.70.

30 N° 17454
Vds jx S.M.S. (Double Dragon, Shinobi, Wonder Boy 3, Power Strike, Kenseiden, Captain Silver, Out Run) 150 F. Contacter Didier si les jours à partir de 17 h 30 au 66.81.50.07.

31 N° 17673
Vds Megadrive fr. pouvant accepter cartouches jap. + 4 jx (Mystic, Mickey, Monaco GP, etc...) + 2 man. Julien Mazet 2 lot les erables 31470 St-Lys. Tél : 61.91.15.20.

33 N° 17626
Vds jx S.M.S. : Danan, Wond. 3, Battle.O.R, Chase HQ + rech. contact pour écb. jx rôle sur Megadrive. Demander Pascal au 56.45.37.23.

35 N° 17596
Vds SMS + 1 pistolet + 7 jx (Tennis Ace, Altered Beast, etc) + 2 man. Etai neuf. Contacter le soir. Prix : 1500 F. Tél : 99.50.77.26.

36 N° 17882
Arrêtez de m'appeler "le nain". C'est irritant, à force. M. Rocard.

37 N° 17792
Vds S.M.S. avec 2 man. + 1 jeu. Prix : 400 F. Contacter Grégory au 47.65.01.61. jusqu'au 07 Juillet ou écrire à : Aucher 7, rue du 8 Mai 1945 37240 Cran.

44 N° 17595
Vds S.M.S. + 15 jx le tout 2500 F ou jeux sep. Contacter Adrien (à Nantes) au 40.34.05.96.

45 N° 17438
Vds Megadrive fr. + 5 jx (Golf, Catch, Foot. américain ...) + 2 joy + adaptateur cartouches jap. Le tout 2500 F. Demander Nicolas après 16 h au 38.39.80.66.

51 N° 17656
Vds Megadrive fr. + mon. coul. Thomson + 9 jx + adaptateur jap. + Arcade Power le tout ss gar. Prix 4850 F. Tél (hrs des repas) au 26.54.50.02.

56 N° 17717
Vds SMS + 2 man. + 6 jx assez récents. Prix réél : 2400 F. vendu 1400 F. Demander Jean-Marie au 97.25.13.93.

59 N° 17644
Vds S.M.S. + Wonderboy 3 + Battle Outrun : 550 F ou 1 jeu : 150 F ou écb. contre autre console sauf N.E.S. et VSC. Xavier au 27.85.81.21.

59 N° 17663
Vds S.M.S. + 3 jx (Shinobi + Super Tennis + Alex Kid 1) : 650 F (état neuf) ou écb. contre Gamegear en be. Vds PCW Amstrad. Contacter Michaël ap. 19 h au 27.36.33.41.

59 N° 17790
Vds Megadrive jap comp; toutes TV, gar. 6 mois + jx : 950 F (1 jeu) ou 1250 F (3 jx) ou écb. contre imp. LX 800. Vds Gameboy : 360 F. (port comp.). Dem. Philippe au 20.92.63.77. A bientôt !

60 N° 17593
Vds jx Sega et console : Ghostbusters 130 F, Galaxy Force 130 F, Console seule 300 F + 1 jeu 420 F + 2 jeu 550 F. Herby Jérôme 149 Grande rue 60240 Fleury 16.44.49.11.26.

63 N° 17684
Vds sur Megadrive fr. ou jap. Altered Beast 150 F, Alex Kid 200 F, Mystic Defender 250 F. Rech. jx Nec à 150 F : Power Drift, Taio Moto Bike, Out RUN. Tél : 73.51.45.32.

67 N° 17693
Vds SMS + 2 joys + 1 stick + 9 jx (Rastan, Wonderboy 2 ...) ss gar. Val 3390 F cédé 2000 F. Vds Pièce 150 à 200 F à déb. the. Urgent ! Région de Strasbourg. Tél : 88.87.14.08

67 N° 17916
Je dois aller au Japon. L'étiquet-je exigerai que j'y aille avec ce nain de Rocard, mais je préférerais y aller avec Edith. Que dois-je faire? F. Mitterrand, Elysée, Paris.

67 N° 17772
Vds jx S.M.S. (Wonderboy 3, Alex Kidd 4, Battle Out Run, etc) de 150 à 200 F. Tél : 40.35.73.66.

69 N° 17690
Vds SMS + et Rapid Fire Volant Joy Sega + 9 jx (Mickey, Danan, golden Axe, Shinobi 1 et 2) neuf 5 mois : 1200 F. Tél ap. 18 h au 78.25.37.15.

75 N° 17612
Vds S.M.S. + 14 jx (Psycho Fox, Rastan, Phantasy Star + Sports). Prix : 1300 F. Demander Frédéric au 45.43.53.19.

75 N° 17697
Vds sur Megadrive S. Dancer, H. Fire Granada D. Tracy M. Defender. Prix de 150 F à 200 F. Vds console N.E.S. + Mario + 2 man. le 500F. Vds jx SUPER-FAMICOM. Contacter Jemel au 43.52.15.13.

75 N° 17807
Vds. GameGear + Shinobi. Etai neuf (Sous garantie). Prix : 900F. Contacter David à la rédaction (40.35.48.44.)

77 N° 17451
Vds MS Sega avec 8 jx 5 man. ds boîte + notice 850 F. Ecb. jx Gameboy. Ecb. jx MS Sega ou vente. Mr Mazeaud Marc. Bureau: 40.11.90.80. poste 327. Domicile 60.29.58.67.

77 N° 17701
Vds Joe Montana Football sur Megadrive. Prix 350 F état neuf. Contacter Jérôme ap. 19 H au 60.07.32.33.

78 N° 17478
Vds console Sega MASTERS (peu servi). Prix 400 F et vds n brx jx 200 F l'un. Contacter après 18 h Fernando au 30.56.38.02.

78 N° 17589
Vds Megadrive jap. + arcade stick + joypad + 7 bits (Mickey Thunder F 3 Strider Moonwalker Shinobi Populous) sous embal. 12/91. Prix 3000 F réduc. aux premiers appels !

78 N° 17703
Vds Master System + 2 jx (Thunderblade, Lord of the Sword) + jx Mémoire 650 F à déb. Tél. ap. 17 h au 30.64.53.82. (Yvelines).

78 N° 17806
Vds jx Megadrive jap. : Mickey, Dick Tracy, S. Monaco GP, Gynoug, Aero Blaster, etc : 300 F pièce. Langlois Christophe 78200 Mantes-La-Jolie 82, Bd Carnot, Tél : 30.94.27.95.

81 N° 17573
Vds Sega Megadrive 16 bits + 5

jx 2500 F à débattre. Tél : 63.55.65.16. ap 19 h.

84 N° 17530
Vds console Sega + 2 man + 6 jx (d. Dragon, Altered Beast, Rasta, Thunderblade, Hang On, Labyrinthin) le tout ou séparé (état neuf) : 1300 F. Tél de 18 h à 20 h au 90.51.52.31.

87 N° 17650
Vds SMS + jx (Alt. Beast, Ghost House) + 2 man. prix 550 F à déb. Contacter Chris au 55.77.01.26.

90 N° 17771
Vds, écb. et ach. jx sur Megadrive fra., jap. et sur SUPER FAMICOM. Demander Alban au 84.21.78.70.

91 N° 17432
Je cherche désespérément à cotoiner Michel, mais je n'y parviens, pardon, parviens pas. Que faire? Séverine, au journal.

91 N° 17597
Vds Megadrive fra. + 2 man. + Altered Beast + Super Hang On avec code sur demande. Prix : 1600 F à déb. Laisser Mess. sur répondeur ap. 18 h au 60.46.07.00.

91 N° 17665
Vds ou écb. pour Megadrive Altered Beast contre Burning Force ou Last Battle. Vds pour N.E.S. le Joy N15 120 F. Demander Charles-Edouard au 60.86.27.53.

91 N° 17708
Vds S.M.S. + 1 man. autofire + 10 jx. Prix : 1200 F. Possib. d'achat séparé. Benjamin Penon 91940 Bures sur Yvette. Tél : 69.28.07.66.

92 N° 17769
Vds Megadrive jap. (fév 91). Excellent état + 14 tops: Mickey, Monaco, Shadow Dancer, Populous, Thunder Force 3, Volley Ball ... Super prix 4500 F (valeur : 7000 F) ! Appelez vite au 46.37.31.61.

92 N° 17770
Vds pour Megadrive jx : Golden Axe, Darwin 4081 et Super Thunderblade pour : 200 F l'un ou 450 F les 3. Tél : 47.90.53.45.

93 N° 17619
Vds Master System + 1 jeu + 2 man. le tout 400 F. Vds jx SMS (Out Run, Tennis Ace, etc) 250 à 200 F le jeu. Contacter Jean-Marc ap. 18 h au 48.31.70.61.

93 N° 17768
Vds pour Megadrive Jx. Super Hang-On, Space Harrier 2, Budokan : 300 F pièce. Goursaud : Pascal. Tél : 48.44.66.42.

94 N° 17767
Vds jx 8 bits : Rampage, Cyborg-Hunter, etc au prix de 120 F l'unité. Demander Robin au 43.39.91.43

95 N° 17578
Urgent Vds jx Megadrive / Monaco GP 230 F, Alex Kid 200 F, Eswat 220 F, D. Duke 200 F, G. Axe 200 F. Contacter David au 34.69.56.43.

95 N° 17326
Vends: mitre, crosse, papamobile, bibles diverses (plus de 15 éditions différentes), bonnes sœurs, coffres vides, lettre de remerciement de ce port de Lech Walesa, passeport vaticaniques, caisses de vodka, sermons et homélies (jamais servis), cartons d'invitations à Vatican 3, boîtes de préservatifs, petit chapeau ridicule, faire offre à Jean-Paul II, Vatican.

95 N° 17649
Vds jx sur Master System : Spellcaster, Golden Axe, Indiana Jones, Indy the Last Crusade 200 à 250 F + vds Black Belt 50 F. Tél ap. 18 h au 39.95.43.41.



ACHAT

77 N° 17749
OUAHAH !!! Ach. jeux Lynx (150 F l'un) pour ma console qui est en manque. Vds et écb. super jx. sur St. Ach. Alex Kid 5. MD. Contacter Jonathan au 60.04.34.60.

92 N° 17463
Ach. Gauntlet si possible pas trop cher. Contactez-moi auprès 18 h au 47.90.10.68.

93 N° 17427
Ach. lect. ext. 3.5 pour Atari (bas prix). Contacter Manu au 43.05.95.33.

CONTACT

11 N° 17729
Stc. Cb. correspondant(es) pour écb. cool. Poss. é cb. jx, démos et compils. Foulon Jacques Gamelin 11100 Narbonne. Tél (b des rep.) : 68.32.59.03.

13 N° 17434
Ecb. jx sur St n brx jx. Envoyer liste, rép. ass. Serge Gagnet 13, Bd de la Gare, Pas des Lanciers 13700 Marignane.

26 N° 17724
Ecb., vds jx sur St. Ecrire à Jarnias Cyril 24, chemin des Grèzes 26200 Montélimar.

34 N° 17514
Mes biens chers frères (be yeah !) un club d'écb. de pin's, jx, démos, util., etc. Vous attendez (contacter au 36-15 Joystick bad piranbas, Gauthier (nom) adr. : BP 11 34471 Péroles Cédex.

34 N° 17545
Ecb. jx sur Stc. Poss. Swiv, Speedball 1-2, Kick Off 1-2, Team Suzuki, Car Vup.F 29, F 16, Atf 2, Loom, Ads, Powermonger. Contacter Arnaud. Tél : 67.39.24.65.

42 N° 17711
Cb. contact sur Stc possède jx. Gb Hydra, Rivet Frédéric. Le Breuil docteur 42740. Tél : 77.20.95.28.

44 N° 17804
Cb. contacts sérieux et rapides sur St/Stc. Déb. acc. Collin Stanislas 4, place du pilori 44350 Guerande. Tél : 40.24.98.12.

51 N° 17431
Cb. contacts sérieux pour écb. de jx sur Atari Stc. Envoyer une liste. Marchand David 24, rue Henri-Martin 51200 Montbelon.

53 N° 17629
Cb. contact sur Atari pour écb. uniquement. Cettelier Gbislain 3, rue St-Antoine 53100 Mayenne.

56 N° 17482
Cherch. contacts sympas sur St. Ecrire à Damien Alline 126, av. du Gal De Gaulle. 56400 Auray.

60 N° 17783
Ecb. Lynx + 3 jx contre SMB 2 + Zelda 2 + Castlevania + TMHT sur NES, ou vds Lynx 1500 F. Demander David Quesnot 33, rue de Gestres 60000 Beauvais.

62 N° 17531
Cb. contacts sérieux sur Atari 520 Stf. Possède jx. Envoyer liste à Vereeck Didier 30, rue Charles demuyck 62320 Rouvroys-sous-lens.

62 N° 17468
L'Urbanly ne me fait plus rien, je ne sens plus le Nambutil, je suis insensible au Valium et le Transxène ne me soulage plus. Je souffre. Aidez-moi, vite. Marc, au journal.

62 N° 17718
Cb. contacts sur Atari 520 Stf. Env. liste à Delbomel Anthony 10, rue de Douai 62300 Lens.

62 N° 17735
Envoyez-nous 1 disk + 1 timbre 3.80 F pour recevoir notre liste.

Contacteur Jordan corporation,
BP 152, 62220 Carvin France.

64 N° 17488
Ch. contacts sur Atari 1040 Sif.
Env. liste. Rép. ass. Accès Déb.
ok. Contacteur ou laissez mess. à
Christophe au 59.60.07.00.

76 N° 17506
Ch. contacts sérieux et durables
pour éch. jx ou util. Contacteur
Olivier Frantz Geraniums A5
Parc St-Cyr Elbeuf 76500 ou
tél. au 35.81.44.79. (laisser
message).

77 N° 17517
Cool ! Ch jx de Lynx (achète
150 F l'un) pour ma console
qui est en manque. Vds et éch.
super jx. sur St(E). Jonathan au
60.04.34.60.

91 N° 17533
Pas tous en même temps vds
tous jours Super Shoot ma création
d'ompub (voir pa 16) pour
Atari. Demandez-le 25 F à
Masset Jean-claude 8, rue
Henri Dunant 91000 Ery.

91 N° 17539
Ech. jx sur St(E). Début. bien-
venu. Rép. ass. Hervé Leroy 4,
res. Bel Air 91140 Villebon sur
Yvette.

92 N° 17745
Ch. programmation pour réalisation
de jeux. Je fais la conception,
la musique, les graphismes.
Tu dois habiter de Rueil (92).
Contacteur Pierre ap. 19 b
au 47.51.25.43.

94 N° 17669
ch. contacts sérieux et rapides
sur 520STE déb acceptés.
Patrice Albarello 15, rue
Charles Fourier 94500
Champigny.

VENTE

06 N° 17705
Vds Atari 520 Sif + mon. coul.
parfait état + tapis souris + joy
+ jx + livres : 4300 F.
Demander Jacques au
93.28.00.73.

11 N° 17681
Vds Atari 520 Ste gar. 6 mois +
nbrx jx + 2 joy + souris et péritel
(tbe) 3000 F ou éch. contre
SUPERFAMICOM + jx. Laurent
(b r) au 68.32.00.33.

22 N° 17609
Vds Lynx + 3 jx (Cal. games,
Gaunillet, Road Blaster). 800 F
à débattre. Tél à Yann au
96.45.20.59.

25 N° 17537
Vds originaux pour st/e :
Africa korpi Gold of the
Americas, Wanted, Starray :
100 F pièce. Nicolas
Bronard, imp. Jean Jaurès 9554
Méry-sur-oise. Tél
34.64.84.06.

29 N° 17759
Vds Atari 520 Sif + nbrx jx (6).
Prix : 2400 F. Contacteur
François-Xavier. Tél ap. 17b au
98.95.73.80.

31 N° 17505
Vds nbrx orig. Atari St de 50 F
à 150 F Falcon Bomber Great
Court Klax E-Motion Bombjack
Hardball etc. Nazabal François
32 Che de Pins 31600 Saubens.

33 N° 17549
Gfa 2.02 + livre : 360 F.
Spectrum 512 + classeur : 390 F
(Sif) app. photo polaroid ins-
tant. + flasb. Tbe : 495 F.
Explora 1 : 150 F. Combarel JI
6 cours des Girondins 33500
Libourne.

34 N° 17481
Vds Atari 520 Ste + nbrx jx (40
dsk) + joy. + Freeboot + péritel
+ souris le tout en tbe. Prix :
2900 F. Contacteur Yannick au
67.23.86.38.

34 N° 17580
Vds Atari 520 Sif + 50 jx + sour-
is + mon. le tout en tbe 3900 F
(frais de port inclus). Tél. à
Vincent au 67.95.04.64.

36 N° 17793
Vds pour St/Ste Panza Kick
Boxing 200 F + disks vierges DS
DD 3F50 pièce (port compris)
Ecrire à : Lange maxime rue
des Chenevières 36110
Leuroux.

44 N° 17467
Vds jx orig. sur 520 St de 50 à
100 F (sur région parisienne si
poss.). Contacteur Olivier au
40.76.55.39.

46 N° 17674
Vds copieurs performants pour
St/Ste. Acc. lect. DF 35 externe
à 350 F. Frais de port inclus. Tél
entre 17 et 18 h au
65.41.06.88.

56 N° 17606
Urgent ! vds Atari 520 Sif DF +
joy + jx + livres + souris +
câbles le tout en tbe. Prix 2500 F
à déb. Contacteur Heintz
Emmanuel 16, rue de la
Métairie 56000 Vannes ou Tél.
au 97.63.22.64.

57 N° 17601
Vds Atari 2600 + 10 jx + 4
man. Richter Michaël 34, rue
Goulot 57130 Ancymoselle ou
Tél ap. 19 h au 87.30.97.46.

57 N° 17616
Vds ext. mém. 512 Ko pour 520
Ste 200 F boîte rang. Média box
avec clé pour 150 disks 3 1/2
100 F. Philippe au 87.64.44.75.

58 N° 17803
Vds softs pour Atari Ste,
Ivanobe, Les Voyageurs Du
Temps, Starblade, Goldregons,
Domain, F29, Retaliator : 150 F
l'un ou 750 f le tout. La
Belouze 58130 Poiseux.

59 N° 17559
Vds 1040Sif/df + mon. coul. +
joy + 400 disks (jx, démos,
utils) + boîtes rang. + revues :
4800 F. Vds disk. 3,5 p à 4F
l'unité. Tél : 20.51.52.20.
(après 18 h) Nord si possible.

62 N° 17736
Vds originaux Hyper récents à
prix déments. Contacteur
Jérémie au 21.37.66.98.

63 N° 17538
Vds 520 Sif + joy + souris + log.
dess. + GFA + jx orig. Prix :
1500 F. 26, rue Lafayette
63600 Ambert. Tél :
73.82.34.25.

69 N° 17567
Vds orig. (Panza Kick Boxing :
160 F + Power Monger : 190 F.
Ecr. à Sébastien Vieux 4 allée
des Tulipes 69740 Genas.

69 N° 17692
Vds Vigilante, Indy Jones,
Accolade, Teiris, Shinobi,
Ghostbusters 2, After Burner
(jx originaux) à 100 F l'un.
Contacteur Laurent ap. 18 b à
Lyon au 78.34.14.96.

70 N° 17640
Vds 1040 Sif + mon. coul. SC
1425 + 50 jx + souris + joy :
5000 F. Juif Jérôme après 19 h
au 84.23.15.30.

73 N° 17566
Vds jx pour 520 Ste Prix 100 F
chacun. Demander Liste au
79.32.69.26. Après 13 h ou
écrire à David Vincent 505
chemin des Salines 73200
Albertville + 1 timbre.

75 N° 18000
Vds. 520St + Mon. coul.
(SC1425) neuf + 40 jeux + 2
man. + souris. Prix:3000F. Tél.
47.28.91.35.

75 N° 17476
Vds 5 jx Lynx (Rygar, Klax ...).
Contacteur Damien au
47.53.09.38.

75 N° 17477
Vds jx orig. 100 F l'un. Gfa
Basic 3.07 + compil. 3.03 +
Gfa Ass. 450 F + Ultimate
Ripper 400 F. après 18 h au
46.28.62.92.

75 N° 17603
Vds Atari 1040 Sif + 30 jx. + 80
jx (Lemmings, Power Monger +
60 disks...) + utils + mon. +
revues + disks vierges pour

3000 F négociable. Pierre-
Etien. Tél : 42.88.67.33.

75 N° 17699
Vds Atari 520 Sif gonflé 1 Mo +
mon + scan. type 10 + nbrx jx
et Prog. + souris optique. Prix
4500 F. Contacteur David au
45.27.93.94.

75 N° 17761
Vds 520 Sif : 990 F. Mon. coul.
: 900 F. Nbrx originaux (Indy
Adventure, Operation Stealth,
Elite, Kick Off 2, TV Sport
Football ...) : 100 F + Gameboy
: 380 F. Tél : 42.56.25.47.

76 N° 17462
Vds Atari 520 Sif + 2 joys +
souris + 400 softs : 3000 F
payables en 2 fois (2 chèques
de 1500 F + frais de port). Tél/
vite à Christophe au
35.83.81.95.

76 N° 17623
Vds dom-pub sur St envoi rapi-
de et sérieux. Liste contre un
timbre à Besnard Christophe
37, rue Charles Martin, 76600
le Havre.

77 N° 17675
Vds Atari 520 Sif DF new rom
+ orig. + disks + bousse + boîte
+ joy + Freeboot. Prix : 2200 F.
Tél : 60.20.49.54.

77 N° 17747
Vds 520 Ste Gonflé 1 Mo (gar. 1
an) + drive 3 1/2 Cumana +
imp. LCIO coul. (gar 1 an 1/2)
+ blitz + jeux. Prix à déb. Vente
sépar. poss. Tél à Bruno au
64.04.59.21.

78 N° 17453
Vds Atari 520 Ste + nbrx jx ori-
ginaux + souris + basic + 2 joy
acheté en octobre 90 très peu
servi tbe. Prix : 2400 F. Tél :
34.51.77.49. 78100 St-
Germain En Laye.

78 N° 17456
Urgent ! Vds 520 Sif + très nbrx
jx + joy + souris + Freeboot +
volant prix : 3500 F. Demander
Sylvain Clemenz après 18 h ts
les jours au 30.92.01.88.

78 N° 17625
Vds Atari 520 St étendu 1 méga
+ Free boot + disks vierges +
Elvira + Maniac Mansion +
Spack 3500 F contacteur
Emmanuel au 30.94.32.55.

78 N° 17794
Vds Atari 520 St + mon. coul.
SC 1425 + souris + joy + nbrx
jx + nbrx livres et revues. Prix
3700 F. Demander Quentin
Bonnelles au 30.41.47.91.

80 N° 17791
Vds MEGA ST1 + écran mono
et coul. + joy + nbrx jx +
Emulateur PC Supercharger, ss
gar. : 7900 F. Vente séparée pos-
sible. Tél : 22.92.44.18.

89 N° 17607
Vds Ste 4 MO + SC 1425 + pss
790 (synthétiseur) + St Replay 8
cause PC. Garantie 12-92.
Faire offre. Demander Olivier
au 86.88.64.29.

91 N° 17448
Vds Atari 1040 Ste + 15 jx +
souris+ moniteur. Prix : 4500 F.
Demander Anthony au
64.99.73.49.

91 N° 17527
Vds Atari Stf 1040 + drive
5 1/4 + imprimante star lc 10 +
disks + livres + etc. Prix : 3000
F. Urgent. Demander Kiki au
68.84.77.36.

92 N° 17687
Vds 16 jx (Pinball Magic,
Chase Hq, Bat Forgotten World,
Dragon Ninja, Moonwalker,
Thunder Blade, Bismarck) 100
F le jeu 1500 F le tout.
Demander Stéphane. Tél :
47.82.68.34.

93 N° 17409
520 Ste + nbrx jx, souris, 2
man., boîtier de rangement,
cordon de raccordement pour
une man. et une souris val.
6000 F vendu 3490 F, à
débattre. Tél : 45.28.02.36.

93 N° 17754
Vds super bardcopieur très
rapide et très puissant : 280 F.
Vds lot de 200 Disks : 10 F par
disk. Bajolais Christophe au des
Chevrefeuilleux 93220 Gagny.
Tél : 43.88.09.01.

94 N° 17504
Affaire ! Vds Atari 520 Sif DF +
très nbrx jx + joys + nbrsres
revues + péritel + souris. Le tout
3000 F. Demander Alain au
43.77.58.75.

94 N° 17696
Vds 24 jx orig. (liste sur
demande) pour 1100 F, soit 45 F
le jeu (boîte + notice) ou éch.
contre Gameboy + jeu.
Contacteur Laurent au
48.72.08.91.

95 N° 17415
Ech Panza Kick Boxing + cpt
blood ou jx Nec Barumba, Inva
90 contre 3d Construction kit
ori., comp. Vds Coregrafx 60
hz 650 F. Tél : 30.32.12.69.
Mohand Chabrial Gery
Pontoise 95000

95 N° 17416
Vds Atari 520 Sif + 6 livres +
12 jx + souris + câbles : 2000 F
ou clavier + câbles + livres + 1
jeu : 1400 F. Bondué Rappaël
4, bis rue d'Ambri Mont 95450
Sagy 16.1.34.66.30.55.

95 N° 17489
Vds 1040 Ste + mon. coul. +
nbrx jx + joy +souris + tapis+
boîtes de rangement + lect sif le
tout 5500 F. Vds jx Lynx
(Slime World) 200 F ou éch.
contre Zarlouck. Tél :
34.72.37.66.

95 N° 17746
Vds originaux : Gold of the
Aztecs : 150 F, Cartoon Capers
: 100 F. Ecrire à Tournon Yann
3, passage du Limoustin 95200
Sarcelles.

JOYSTICK

**Recrute sur Paris
jeunes gens passionnés
de jeux sur consoles**

**Une connaissance parfaite
des jeux sur une ou plusieurs
consoles est exigée.**

**Adressez un C.V. complet
ainsi qu'une lettre
et une photo
(en précisant la console choisie)
à :**

JOYSTICK, Offre d'emploi
103 Bd Mac Donald
75019 PARIS

Joystick et Consoles News sont des
publications mensuelles éditées par le Grand
Groupe SIPRESS, 103 Boulevard Mac Donald,
75019 Paris.
Tel: (1) 40 35 48 44. Fax: (1) 40 35 16 47.
Télépathie: (1) Concentrez-vous.

Directeur de la publication-Père adoptif
Marc Andersen
Rédacteur en chef-Puzzle Man
Alain Huyghues-Lacour
Rédacteur en chef adjoint-Gardien du sérieux
Michel Desangles
Co-Rédacteur en chef adjoint-Parieur fou
Dany Boolauck
Sous-Co-Rédacteur en chef adjoint-Vacancier
Henri Legoy
Conception artistique et flou du même nom
Jean-Jacques Dupuis
Conception Couverture et dégradés
Nuit de Chine
Coordination technique-rangement du bordel
Claude Lucas

Joystick

COURRIER DES LECTEURS
Michel Desangles
NEWS
Toute l'équipe, et surtout Dany
JEUX CRACK
Danboss, Danbiss
TESTS
AHL, Seb, Moulinex, Dany Boolauck
DOSSIER GODS
Seb avec la collaboration des Bitmap Brothers

Consoles News

AHL & Destroy ou Destroy & AHL (ou l'inverse)
Correspondants permanents à l'étranger
Derek Dela Fuente (G.B.)
Kenneth Young (USA)
Alexander Loeber (Japon)

Mise en page
Pixel Press Studio
Secrétariat
Chams Lahlou
Publicité
Marc Andersen, Isabelle Weill
Abonnement et anciens numéros
Huguette Uzan-Fun

Directeur des ventes
Promevante-Michel Yatca
(1) 45 23 25 60. Terminal EB6
Modifications de service et écriture
N° vert: (1) 05 19 84 57

Télématique
3615 Joystick
Centre serveur Sipress à nous perso
Sysanim
David Weil (Maria Pacôme)

Photogravure
RPM, PPO, INTEGRAAL, PSD
Imprimé en France à la main par des moines
enlumineurs
Distribution
Transports Presse

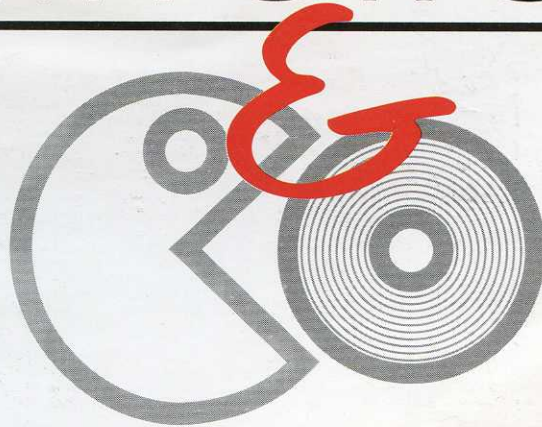
Tous droits de reproduction réservés. Publication
inscrite à l'OJD. Commission paritaire N° 70725.
ISSN: 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Numéros gagnants: 16 - 36 - 45 - 49

Illustration de couverture
DARK MAN

L'ENFER DU JEU

Les émotions fortes sont aussi sur petit écran
du 18 au 21 octobre à la Porte de Versailles

M I C R O



Les années 90 marquent un tournant dans la technologie du jeu vidéo: console ou micro ? 8-bits ou 16-bits ? Quelle sera votre prochaine machine ? Avec tous les derniers jeux, les nouvelles consoles, le CDTV,... MICRO & Co est l'espace idéal pour vous décider. Mais c'est aussi l'endroit où faire des affaires : L'allée des discounters fous, La braderie de cartouches. Les domaines publics...

MICRO & Co, le rendez-vous de ceux qui échappent aux crises des années 90.

MICRO & Co est le salon de toute la micro informatique personnelle et de ses technologies associées.

De la console de jeu à l'application bureautique, c'est un lieu de rencontre bâti autour de 5 grands pôles d'attraction: Bureautique et communication, créativité, jeu vidéo, foire aux affaires et en exclusivité, le premier village CD.

PC et compatibles, Macintosh, Atari, Amiga, Amstrad, Nintendo, Sega, Nec,... Toutes les

grandes normes de micros et de consoles seront représentées.

MICRO & Co, le salon de la micro sans frontière.


VILLAGE CD

CD ROM, CD-XA, CD-I, CDTV, CD
PHOTO, CD VIDÉO : TOUTE LA
TECHNOLOGIE DU CD DANS VOTRE VIE
QUOTIDIENNE, C'EST AU VILLAGE CD



**ILS ONT DETRUIT TOUT CE QU'IL AVAIT
TOUT CE QU'IL AIMAIT
TOUT CE QU'IL ETAIT**

**MAINTENANT LE CRIME A UN NOUVEL ENNEMI
ET LA JUSTICE, UN NOUVEAU VISAGE**



TM & © 1990 UNIVERSAL
CITY STUDIOS, INC.
ALL RIGHTS RESERVED,
LICENSED BY MERCHANDISING
CORPORATION OF AMERICA, INC.

