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

joystick NUMERO 23

NUMERO 23 - JANVIER 1992 - 25 F

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES



TESTS

EPIC
ELVIRA II
FALCON III
MONKEY II
KILLERBALL
WOLFCHILD
EYE OF THE BEHOLDER II
ETC...

LES PROCHAINS JEUX ELECTRONIC ARTS EN EXCLUSIVITE

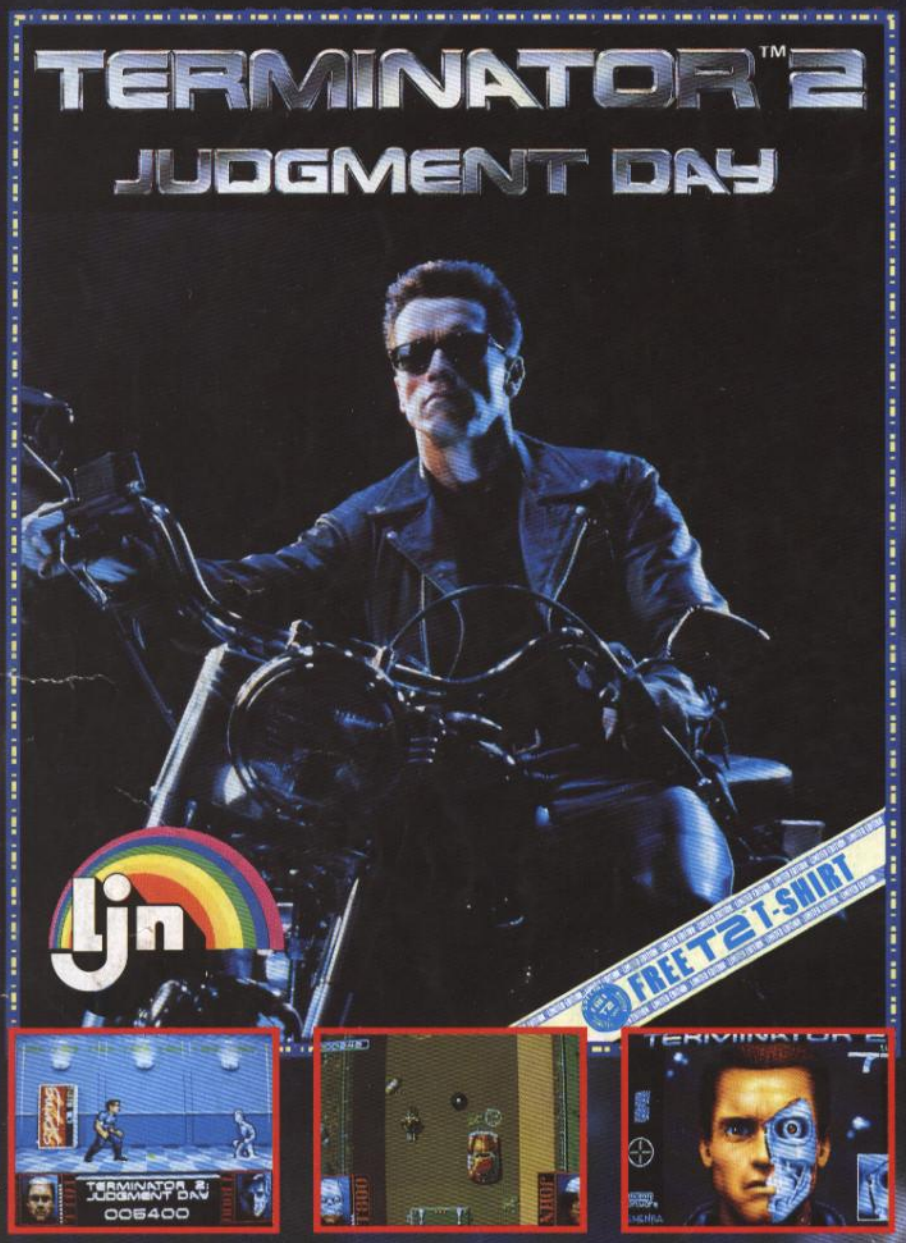
TOUT SUR LE CD-ROM PC

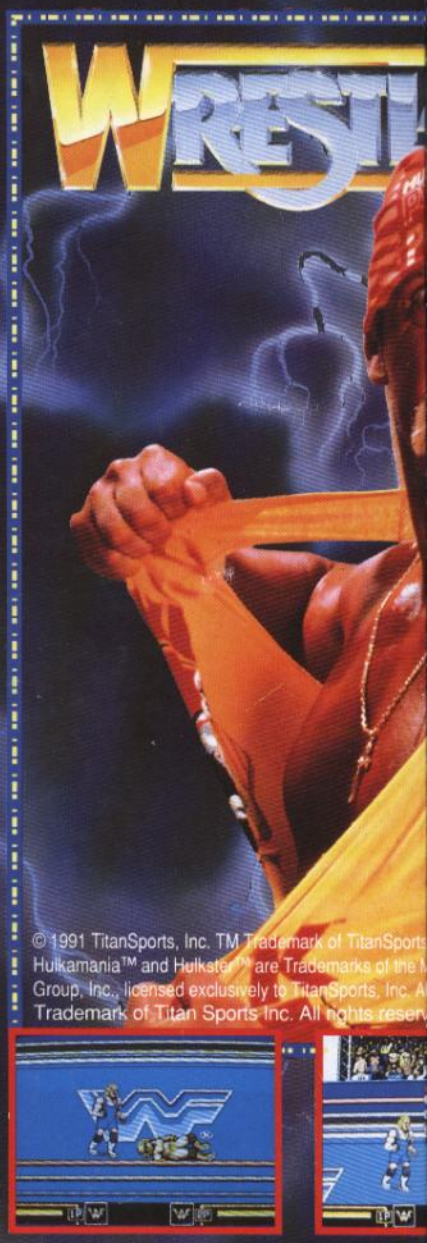
LES JEUX VIDEO C'EST ICI

T2788 - 9223 - 25,00 F

N° 23 • JANVIER 1992 • 25 F • BELGIQUE : 183 FB • SUISSE : 7,50 FS • LUXEMBOURG : 180 FL • ISSN 0994 - 4559

VOUS AVEZ TOUJOURS REVE



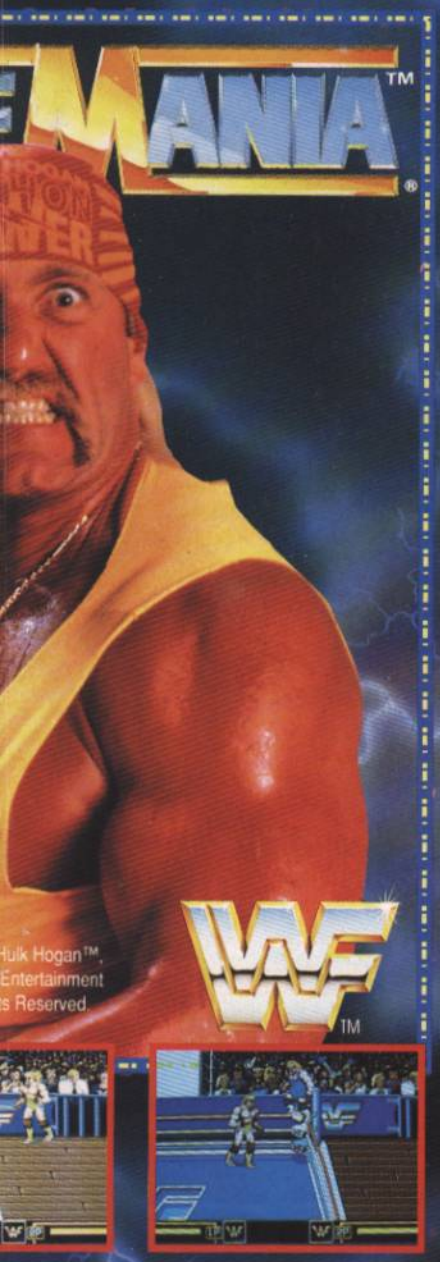


OCEAN VOUS OFFRE CE

AMSTRAD
ATARI ST - CBM AMIGA
AMSTRAD/IBM PC & COMPATIBLES



DE DEVENIR UNE SUPERSTAR?





TTE CHANCE UNIQUE!!!

OCEAN SOFTWARE LTD.,
25 BOULEVARD BERTHIER, 75017 PARIS.
TEL: 47663326 FAX: 42279573

ACCLAIM™ AND MASTERS OF THE GAME™ ARE TRADEMARKS OF ACCLAIM ENTERTAINMENT INC.
THE SIMPSONS™ TM & © 1990 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

Le second volet de la saga des jeux BAT se situe à ROMA 2, ville principale de SHEDISHAN, planète du système B8. La Confédération des Galaxies (CFG), a contacté le Bureau des Affaires Temporelles:
la KOSHAN détient en effet, le quasi monopole de l'échiatone 21, un matériau très précieux.



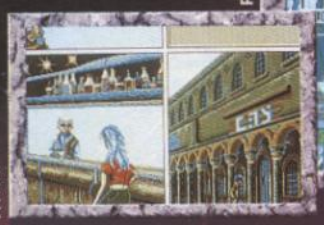
Le BAT dépêche Sylvia Hadford: son rôle sera de faire croire qu'elle possède des titres de propriété du plus gros gisement d'échiatone afin d'appâter la KOSHAN.



ATMOSPHERE



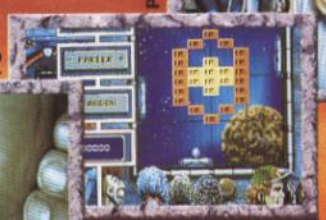
Un réalisme très poussé



200 personnages autonomes

ADVENTURE





3 jeux d'arcade



B.O.B seconde génération

ACTION





Via express

Combat de gladiateurs



Un système planétaire en 3D

- Un jeu immense comportant plus de **200 dessins.**
- Un nouveau système de gestion de **l'ambiance sonore**, un réalisme extrême.
- **Quatre simulateurs de vol.**
- Une course de voiture (Via express).
- Des combats de rue comportant deux options: **stratégie ou arcade.**
- Des combats de gladiateurs.
- **B.O.B, un ordinateur programmable** implanté dans votre bras.

- " En bref, la digne suite d'un des meilleurs jeux d'aventure français jamais réalisé."
GENERATION 4: 95%

- "Le système de jeu très puissant, l'atmosphère et la sonorisation placent ce logiciel parmi les jeux d'aventure les meilleurs (graphiquement aussi) sur micro-ordinateur.
MICRONEWS: 19/20

- "Encore plus interessant que BAT I, ce nouveau volet du Hit d'UBI SOFT est réellement superbe. Bref, un jeu très riche..."
JOYSTICK: 96%

Disponible dans les Fnac et les meilleurs points de vente.

Peu de temps après, elle est victime d'une tentative d'assassinat.



Un nouvel agent est envoyé en mission: Jehan Menasis... vous en l'occurence.



B.A.T. II

The Latest Creation From

COMPUTER'S DREAM™

A Thrilling Role Playing Adventure

UBI SOFT
Entertainment Software
8-10 Rue de Valmy 93100 MONTREUIL

3615 UBI

courrier

■ Pourquoi les tests sur micro n'ont pas un fond en couleur, comme les consoles? Pourquoi ne pas mettre dans chaque numéro un récapitulatif de tous les jeux testés du premier au dernier Joystick? Quand on cherche un test, il faut chercher dans tous les numéros. Avez-vous une mascotte? Pourquoi ne pas noter l'intérêt sur 20 plutôt que sur 100? Pourquoi est-ce que dans un jeu comme Panza Kick Boxing, les programmeurs mettent le vrai nom du sportif, alors que dans d'autres comme Lotus ou Vroom, on a des Alain Phosphate, Ayrton Senoup, etc. Est-ce parce que les programmeurs n'ont pas le droit, ou est-ce parce qu'ils en ont envie? Pourquoi ne pas parler d'éducatifs ou de logiciels de dessin, musique et autres? Pourquoi est-ce que certains jeux qui ont une note plus élevée que d'autres (qui eux ont un Megastar) n'ont pas de Megastar?
Denis Saez, Marmande.

Les tests micro n'ont pas de fond de couleur pour les différencier des tests consoles, justement. Cela dit, rien n'indique que ça doive rester comme ça jusqu'à la fin des temps. Vous nous connaissez, on aime bien changer de temps à autre; quand on fera une nouvelle maquette, on inversera peut-être.
On ne met pas de récapitulatif parce que ça prendrait trop de place, et qu'on nous accuserait de faire du remplissage. Mais rechercher un jeu n'est pas si compliqué, il suffit de lire les sommaires!
Oui, nous avons une mascotte: Cindy Lauper. Mais elle n'est pas au courant. Si vous la connaissez, prévenez-la.
Nous préférons noter sur 100 parce que ça permet une plus grande précision; encore qu'il est rare que les jeux descendent endessous de 60%. Ceci parce qu'il est bien rare qu'un jeu ne soit pas jouable du tout. Il peut être beaucoup moins bien que les autres, mais une note de 0% correspondrait, en gros, à "Pile ou Face" avec des graphismes en noir et blanc.
Quand les vrais noms des sportifs apparaissent, c'est effectivement que les éditeurs ont acheté le droit de se servir de ces noms. Quand c'est une parodie qui apparaît, on ne sait pas: soit l'éditeur n'a pas réussi à acheter les droits (soit qu'ils étaient déjà pris, soit qu'ils étaient trop chers), soit les programmeurs ont préféré se marrer un peu. Quoi qu'il en soit, il est évident qu'on n'a pas le droit d'utiliser le nom d'un personnage connu sans lui en demander l'autorisation.
Nous ne parlons pas des éducatifs et logiciels "sérieux" tout bêtement parce que Joystick est un magazine de jeux vidéo. Ça explique aussi qu'on ne veuille pas enlever Consoles News: ce sont des jeux vidéo aussi. Pendant qu'on est sur le chapitre de Consoles News, remarquons que lors des premiers numéros de Joystick mensuel, il n'y avait pas Consoles News et il n'y avait que 130 pages. Aujourd'hui, la pagination a doublé, le coût de la vie a augmenté, il y a Consoles News et – c'est important – il y a PLUS de pages micro qu'avant. Pourtant, Joystick coûte toujours 25 francs. Pourquoi, dans ce cas, vouloir que l'on supprime Consoles News de Joystick? Des fois, on se le demande.
Les Megastars sont réservés aux jeux micros. Et en principe, tous les jeux qui ont une note supérieure ou égale à 90% en bénéficient. Si le Megastar n'apparaît pas pour un jeu qui a plus de 90%, c'est tout simplement un oubli de la maquette; dans ce cas, excusez-nous, on fait ce qu'on peut, JanJac et Linos (nos deux maquettistes) sont déjà fouettés toute la journée, on ne peut pas faire plus.

■ J'ai un Amiga et j'utilise l'Amiga Basic; or, lorsque j'ai tapé votre programme "Block Editor 1.0" (pour les Jeux... Crack), j'ai eu des problèmes, ça ne marche pas. Où peut-on trouver l'éditeur de secteurs Discoscopie? Va-t-il y avoir une version Amiga de Sim Earth? Les jeux sur A500 et A500+ sont-ils compatibles? Les prix des PC vont-ils atteindre les 5000 francs? Est-ce que le film Robocop 3 va sortir? Existe-t-il une simulation de gérance et d'organisation d'un immense empire mais sans guerres extérieures, donc une simulation portant surtout sur le côté commerce et construction de villes et organisation du gouvernement: bref, réussir une évolution de l'empire en tous points.
F. Marchand, La Celle St Cloud.

Le listing de Block Editor ne marche qu'en GfA Basic. Discoscopie est en vente dans tous les magasins d'informatique dignes de ce nom, ainsi qu'auprès de l'éditeur, Esat Software, 57 rue du Tondu, 33000 Bordeaux, tel: 56 96 35 23. La version Amiga de Sim Earth ne saurait tarder, on n'a pas eu de date précise. Certains jeux sont incompatibles avec l'A500+, la liste se trouve sur le 3615 Commodore. Il existe déjà des compatibles PC qui coûtent moins de 5000 francs; cela dit, attention, tous les jeux ne marchent pas dessus. La configuration idéale pour être sûr que tous les jeux fonctionneront, c'est un 386 VGA avec un maximum de mémoire et un disque dur (20 Mo minimum). Robocop 3 sortira dans le courant de l'année 92; exceptionnellement, les programmeurs du jeu ont eu le scénario avant même que le film ne soit tourné, ce qui explique l'avance qu'ils ont prise. Quant à la simulation d'empire sans guerre, a priori, je ne vois pas. D'ailleurs, l'histoire nous enseigne que les guerres sont malheureusement indissociables de l'économie; même si un pays est neutre ("haineux/très: la haine m'immobilise"), il finit par se faire attaquer, ou par pâtir des guerres des autres. Tiens, une colle: tout le monde connaît 1515, Marignan. Mais contre qui se battait la France, à l'époque? Pas facile, hein? Contre la Suisse! Étonnant, non? Dans le domaine du jeu, il n'y a guère que les Sim (City et Earth) qui ne comportent pas de guerres, mais ce ne sont pas des gestions d'empires à proprement parler...

■ Pour les "Jeux... Crack" Amstrad, Amiga, Atari, etc., est-ce que vous ne pourriez pas faire une revue spécialisée (bidouilles patches, pokes) qui accompagnerait la revue Joystick?
E. Hurtard, St Apollinaire.

Tiens, c'est une excellente idée. Qui existe déjà, d'ailleurs, puisque la Bible des Pokes est précisément une compilation de trucs et astuces parus dans Joystick, avec des inédits. Vous pouvez encore nous commander les deux volumes par correspondance.

■ Salut, j'espère que vous allez continuer Joystick aussi longtemps qu'il y aura des jeux vidéo. Si vous avez des problèmes financiers, n'hésitez pas à le dire, je suis sûr que les lecteurs vous aideront (moi aussi).
Un lecteur qui a oublié son nom.

Ah. Justement, on hésitait à vous le dire: on a d'énormes problèmes financiers. Si vous pouviez nous envoyer, chacun, 2500 francs, ça nous aiderait beaucoup. D'avance, merci (comme dit De Chavanne: je blaaaaague!).

■ J'ai décidé de faire plaisir à Danbiss et de lui faire le cadeau qu'il a demandé le mois dernier: ne pas offrir de Macintosh IIfx à Danboss. Non, Danbiss, ne me remercie pas, c'est tout naturel.
Thomas Lyonnet, Paris.

Ouais. Bon. Alors sur l'immense liste du mois dernier, le seul qui a été servi, et par plusieurs lecteurs, c'est Danbiss. Vous êtes vraiment des lecteurs ingrats!
(Je blaaaaaaague...)

Un petit rappel: nous recevons tellement de courrier qu'il nous est impossible de répondre individuellement. Nous lisons toutes vos lettres, mais le temps nous fait cruellement défaut et nous ne pouvons malheureusement pas passer toute la journée à écrire des lettres! Ne nous en veuillez pas, continuez à nous écrire, mais ne terminez pas vos lettres par "publiez-moi, s'il vous plaît": c'est im-pos-si-ble!
On vous rappelle l'adresse JOYSTICK, 103 Bd Mac Donald 75019 Paris.

Les Top

Inter Discount Hi-Fi Video Photo Radio

TOP 8 bits

COMPIL SUPER SEGA
US GOLD, AMSTRAD CPC, CPC +
TERMINATOR 2
OCEAN, AMSTRAD CPC, CPC +
LES SIMPSONS
OCEAN, AMSTRAD CPC, CPC +
COMPIL GRANDSTAND
DOMARK, AMSTRAD CPC, CPC+
COMPIL LE TEMPS DES HEROS
LORICIEL, AMSTRAD CPC, CPC +
GRAND PRIX 500 II
MICROID, AMSTRAD CPC, CPC +
HEROS QUEST
GREMLIN, AMSTRAD CPC, CPC +
VIRTUAL WORLDS
DOMARK, AMSTRAD CPC, CPC +
SUCCESS STORY
LORICIEL, AMSTRAD CPC, CPC +
COMPIL JOYSTICK MEGASTAR VOL.13
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC, CPC +
SPECIAL HIT
TITUS, AMSTRAD CPC, CPC +
TORTUES NINJA
MIRROR SOFT, AMSTRAD CPC, CPC +
COMPIL TOP NASA
AMSTRAD CPC, CPC +
LES 10 HITS FANTASTIQUES
TITUS, AMSTRAD CPC, CPC +
COMPIL JOYSTICK MEGASTAR VOL.1
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC, CPC +
SWORD AND MAGIC
SIL MARILS, AMSTRAD CPC/CPC +
NRJ 3
INFOGRAMES, AMSTRAD CPC/CPC +
BABY/JO
LORICIEL, AMSTRAD CPC/CPC +
COMPIL JOYSTICK MEGASTAR VOL.9
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC, CPC +

Inter Discount Hi-Fi Video Photo Radio



LE JEU DU MOIS

COMPIL SUPER SEGA

TOP 16 bits

COMPIL SUPER SEGA
US GOLD, ATARI ST/STE, AMIGA
BLUES BROTHERS
TITUS, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC
CROISIERE POUR UN CADAVRE
DELPHINE,ATARI ST/STE,AMIGA,IBM PC
FASCINATION
TOMAHAWK, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC
TERMINATOR 2
OCEAN,ATARI ST/STE,AMIGA,IBM PC
LES SIMPSONS
OCEAN,ATARI ST/STE,AMIGA,IBM PC
ESS MEGA
TOMAHAWK, IBM PC
ATP
SUBLOGIQUE, IBM PC
PREHISTORIK
TITUS,ATARI ST/STE,AMIGA,IBM PC
GUNSHIP 2000
MICROPROSE, IBM PC
COMPIL GRANDSTAND
DOMARK, AMSTRAD CPC, CPC+
COMPIL LE TEMPS DES HEROS
LORICIEL,ATARI ST/STE,AMIGA,IBM PC
LOTUS ESPRIT II
GREMLIN,ATARI ST/STE,AMIGA
HEROS QUEST
GREMLIN,ATARI ST/STE,AMIGA
GRAND PRIX 500 II
MICROID,ATARI ST/STE,AMIGA,IBM PC
SUCCESS STORY
LORICIEL,ATARI ST/STE,AMIGA,IBM PC
SWORD AND MAGIC
SILMARILS,ATARI ST/STE,AMIGA,IBM PC
NRJ 3
INFOGRAMES, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC
TENNIS ADVANTAGE
INFOGRAMES, AMIGA,IBM PC
BABY JO
LORICIEL, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

47000 AGEN 90. bd de la République T. 35.66.93.99
49000 ANGERS C. Cial des Halles T. 41.86.11.00
64600 ANGLET C. Cial Mercure - Av. J.L. Laporte T. 59.52.40.69
74000 ANNECY 19. rue Sommeiller T. 50.51.47.22
06600 ANTIBES 2208. route de Grasse T. 93.74.18.06
13200 ARLES 2 bis. place Lamartine T. 90.96.11.02
84000 AVIGNON 16. rue du Vieux Sentier T. 90.85.82.10
90000 BELFORT 52. faubourg de France T. 84.28.38.21
25000 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 Blattin T. 73.34.09.77
60200 COMPIÈGNE 25. rue des 3 Barbeaux T. 44.86.00.02
71680 CRECHES/SAONE Gal. march. des Bouchardes T. 85.37.16.55
76200 DIEPPE C. Cial Val Druel T. 35.82.99.84
38130 ECHIROLLES C. Cial Espace Comboire T. 76.33.34.81
69130 ECULLY C. Cial Le Perollier T. 78.33.68.01
27000 EVREUX 17. rue Isambard
83600 FREJUS 805. av. De Lattre de Tassigny T. 94.53.32.02
72000 LE MANS C. Cial Beauregard - route d'Alençon T. 43.23.36.40
59000 LILLE 59. rue Nationale T. 20.57.59.12
69002 LYON 26. rue Grenette T. 78.42.99.79
78200 MANTES LA JOLIE 6. av. de la République T. 34.78.64.40
13006 MARSEILLE 39. av. Cantini T. 91.78.00.61
14120 MONDEVILLE C. Cial Supermonde T. 31.34.20.30
42000 MONTHIEU ST ETIENNE 32. rue des Rochettes T. 77.34.19.85
68100 MULHOUSE Place Franklin T. 89.32.29.52
54000 NANCY C. Cial St Sébastien T. 83.35.70.92
44000 NANTES Place du Change T. 40.48.19.96
58000 NEVERS 1. rue Hoche T. 86.21.50.40
06000 NICE 122. bd Gambetta T. 93.88.57.57
06000 NICE 4. bd Jean Jaurès T. 93.62.56.59
30000 NIMES Boulevard Salvador Allende T. 66.29.87.99
64000 PAU 1. bd Commandant R. Mouchotte T. 59.30.64.66
34470 PEROLS ZAC du Fenouillet T. 67.50.02.49
66000 PERPIGNAN 26. cours Lazare Escarguel T. 68.34.07.62
59494 PETITE FORET C. Cial Petite Forêt T. 27.29.36.90
86000 POITIERS Place du Marché N. Dame la Grande T. 49.41.63.40
17138 PUILBOREAU Rue du 18 Juin - C. Cial Beaulieu T. 46.67.24.56
21000 QUETIGNY 11. av. de Bourgogne T. 80.46.58.88
42300 ROANNE 21. rue C. De Gaulle T. 77.72.36.00
76000 ROUEN 43. rue des Carmes T. 35.07.07.07
76000 ROUEN Avenue de Caen T. 35.03.95.15
38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T. 76.75.45.50
42000 ST ETIENNE 17. rue du Président Wilson T. 77.41.75.69
69230 ST GENIS LAVAL C.Cial StGenis2. les B.Barolles T. 78.56.43.35
45140 ST JEAN DE LA RUELLE C. Cial Auchan T. 38.43.51.20
67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer T. 88.22.34.00
65000 TARBES 1. av. B. Barrère T. 62.51.21.21
31500 TOULOUSE 88. allée Jean Jaurès T. 61.62.90.36
31000 TOULOUSE 7/9. Bd Lascrosse T. 61.23.90.94
10000 TROYES 7. rue de la République T. 25.73.73.89
26000 VALENCE C. Cial Valence 2 T. 75.55.98.92
69120 VAULX EN VELIN C.Cial Grand Vire-1.av.G.Péri T.72.04.54.14
59650 VILLENEUVE D'ASCQ C. Cial Villeneuve 2 T. 20.91.47.85
01440 VIRIAT Galerie marchande La Chambière T. 74.23.48.82

Chez Inter Discount, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN NATHAN LOGICIELS

Sommaire

JOYSTICK n°23
janvier 1992

COURRIER DES LECTEURS: 6
NEWS, PREVIEWS : 10
EN CHANTIER :
THE ADDAMS FAMILY 42
DOSSIER : CD ROM PC 46
MEGA DOSSIER :
SIMPSONS 234
MAGIC POCKET 227
CONCOURS MB/GREMLIN: 62
PETITES ANNONCES 238

JEUX CRACK 63

CPC : 64
ST : 71
AMIGA : 76
PC : 84
SOLUTION :
WILLY BEAMISH (PC) 86
DOSSIER : CROISIERE
POUR UN CADAVRE 90

CONSOLES NEWS 97

GAME BOY

BATTLETOADS 149
DOUBLE DRAGON II 129
FINAL FANTASY
ADVENTURE 153
FINAL FANTASY LEGEND 131
FORTIFIED ZONE 132
KID IKARUS 136
MARBLE MADNESS 139
METROID II 123
NORTH STAR 144
ROBOCOP II 157
ROGER RABBIT 152
SNOW BROS 152
TURTLES II 151

GAME GEAR

BERLIN WALL 115
JOE MONTANA II 132
LEADER BOARD 136
SOLITAIRE POKER 139
SPACE HARRIER 144

LYNX

ROBOTRON 2084 119
STUN RUNNER 131

MEGADRIVE

BACK TO THE FUTURE III 156
BATTLE MASTER 122
BEAST WARRIORS 141
CAL 50 112
F 22 110
FIGHTING MASTERS 133
JAMES POND II 130
JOHN MADDEN
FOOTBALL 92 150
KLAX 143
MARBLE MADNESS 140
PACMANIA 120
PIT FIGHTER 116
ROAD BLASTERS 128
ROLLING THUNDER II 108
RUN ARK 114
SPEEDBALL II 138

MASTER SYSTEM

ALIEN STORM 135
BONANZA 158
DONALD DUCK 145
KLAX 142
LINE OF FIRE 159
MERCS 154
MS PACMAN 117
RUNNING BATTLE 125
SEGA CHESS 109
SHADOW DANCER 160

NINTENDO

DRAGON'S LAIR 118
POWER BLADE 124

PC ENGINE

CORYOON 134
DORAEMON II 134
GRADIUS 126
MAGICAL CHASE 155
RAIDEN 121
SALAMANDER 148

SUPER FAMICOM

JOE AND MAC 111
ZELDA III 106

TESTS MICRO 161

AMIGA

BOMBER MAN 182
CARDIAXX 208
DEVIOUS DESIGNS 198
EPIC 180
FANTASTIC VOYAGE 186
FUZZBALL 212
KILLERBALL 210
LEMMINGS DATA DISK 204
NEIGHBOURS 223
REALMS 218
STORM MASTER 184
SUSPICIOUS CARGO 222
TIP OFF 190
TMHT 2 216
VIDEO KID 188
VOLFIELD 178
WOLFCHILD 192

CPC

BLUES BROTHERS 200
CAPTAIN PLANET 196
PAPERBOY II 194
PIT FIGHTER 191
PREHISTORIC 226

PC

CHESSMASTER 3000 209
ELVIRA II 163
EYE OF BEHOLDER 2 170
FALCON III 174
FLOOR 13 168
HOME ALONE 220
HYPER SPEED 164
MONKEY ISLAND 2 202
P38-LIGHTNING 215
ROGER RABBIT 172
SARGON V 206
STORM MASTER 184
TENNIS CUP II 214

ST

BARBARIAN II 224
DOUBLE DRAGON III 176
STORM MASTER 184

E D I T O

Joystick existe dans sa formule mensuelle depuis maintenant deux ans. Ça fait une paye. Et encore, si on compte Joystick Hebdo, ça fait trois ans et demi. Mais du coup, ça fait plus anniversaire. On reste donc sur les deux ans.

En deux ans, on a testé des milliers de jeux sur des dizaines de formats. Pourtant, l'enthousiasme est toujours là, et alors qu'on croit souvent avoir tout vu, on découvre sans cesse des nouveautés, on s'enflamme toujours pour un jeu ou un autre. Tout en répétant sans cesse: "Ah, les jeux, de mon temps, ils étaient peut-être moins beaux, mais on s'amusait bien plus!". Eh, que voulez-vous, on peut bien céder à la nostalgie de temps en temps.

On enchaîne Noël, le jour de l'an et notre anniversaire. C'est très difficile. Certains d'entre vous nous demandent: "Comment fait-on pour devenir testeur?". Facile: il faut être capable de tenir trois réveillons en une semaine. C'est la seule condition. Le test d'embauche: on vous fait manger un kilo de foie gras et un kilo de chocolat avec du beurre. Si vous n'avez pas de crise de foie, on vous engage. C'est la belle vie.

Le mois prochain, il y a le CES de Las Vegas. Nous irons faire un tour pour vous raconter ce qui se fait, ces temps-ci, dans le domaine des jeux vidéo. Vous connaissez, les jeux vidéo? C'est un truc sympa, y a des bonhommes qui courent à travers l'écran, faut tirer, enfin, vous devriez essayer, c'est rigolo.

De manière générale, lorsque vous entendez dire que le troisième millénaire commence le 1er janvier 2000, méfiez-vous. Ce sont des gens mal intentionnés qui répandent ce bruit. En fait, si on réfléchit bien, il commence le 1er janvier 2001, puisque le premier millénaire (mille ans, donc) va de l'an 1 à l'an 1000, le second de 1001 à 2000, etc. Ben oui, y a pas d'année zéro! Ça n'a rien à voir avec le journal, mais il fallait que ce fût dit.

D'ici là, portez-vous bien.

OH NO! MORE Lemmings™



OH NO! More Lemmings est disponible maintenant chez votre revendeur habituel pour votre Amiga et votre Atari ST au prix de FF259* ainsi que pour votre IBM PC ou Compatible au prix de FF299*.

Offre Spéciale – Pour les possesseurs du jeu Lemmings original, une version disquette de données de **OH NO! More Lemmings** est disponible (avec emballage complet etc.) chez votre revendeur habituel à un prix réduit spécial de FF199* pour l'Amiga et l'Atari ST et de FF259* pour l'IBM PC et Compatibles.

*Prix de vente recommandé.

100 nouvelles aventures pour les Lemmings™

Au moment où vous pensiez qu'ils étaient enfin en sécurité, ces balourds aux chevaux verts sont encore partis inconsciemment à l'aventure, vers de nouvelles situations encore plus périlleuses.

PSYGNOSIS

Pour Amiga, Atari ST, IBM PC et compatibles.

COMPILE OU PETITE FACE

Entrons dans le monde merveilleux des compilations, admirons dans la joie ces petites boîtes qui contiennent tant de jeux dans un aussi petit volume.

Commençons par Ubi Soft, avec Destination Danger, une superbe compile avec Indiana Jones aventure, Midwinter, Falcon, et Bloodwych. Des grands classiques de simulation et d'aventure. Disponible sur ST, Amiga et PC, 300 frs environ.

Ubi Soft encore, avec la compile spécial tags, Rap Pack. Sur ST, Amiga et PC, la compile comprend les jeux Stunt Car Racer, P47 Thunderbolt, Vixen et Satan. Sur CPC, il y a déjà ces 4 jeux plus Army Moves et Championship Sprint.

Electronic Arts met ses grands pieds dans le monde de la compile avec trois produits. Air, Land and Sea Battle, avec Stormovik, 688 Attack Sub et Indianapolis 500 sur PC, et F18 interceptor à la place de Stormovik sur Amiga. The Bard's Tale Trilogy, sur PC, regroupe les trois premiers épisodes de Bard's Tale ("bar/stèle: en hommage aux Alcooliques Anonymes"). PGA Tour Golf Plus sur PC se contente de reprendre PGA Tour Golf avec le Tournament Disk.

Du côté de chez Microïds, on compile aussi, avec Univers 1, sur Amiga, ST, PC et CPC. Quatre titres dans quatre genres différents et complémentaires: Grand Prix 500 II, Eagle's Rider, Swap et Thargan. A noter que la version Swap Amiga de cette compile est une nouvelle version.

Domark y va aussi de sa compile, avec Superheroes, sur Amiga, ST, C64, CPC et Spectrum. Quatre titres, The Spy who Loved Me, Last Ninja 2, Indiana Jones and the Last Crusade, et Strider II.

Loriciel attaque le monde du sport par le travers de la compile, en regroupant 4 simulations sportives sur la compilation Les Dieux du Sport. Les titres présents sont Tennis Cup, Outboard, Harricana, et Superski. Disponible sur ST et CPC.

Empire parle directement aux footeux, avec Soccer Stars pour Amiga St, PC, CPC, C64 et Spectrum. Quatre titres dispos: Kick Off 2, Gazza II, Emlyn Hughes International Soccer et Microprose Soccer.

La collection Dizzy de chez Codemasters est regroupée en une compilation de 5 titres, Dizzy Collection, Fast Food, Kwik Snax, Fantasy World, Treasure Island et Magicland. Disponible sur Amiga et ST.

La compilation Wheel Drive de chez Gremlin regroupe deux courses de voitures, et deux courses de motos: Lotus Esprit Turbo Challenge, Toyota Celica GT, Team Suzuki et Combo Racer. Disponible sur Amiga.

Et enfin, une compilation d'Anco pour ceux qui ne possèdent pas encore Kick Off 2, et qui peuvent profiter directement de deux datas disks, avec Football Crazy, comprenant Kick Off 2, Player Manager et Final Whistle. Disponible sur Amiga.



LE PSIKOPAT. ENCORE ?

Vous allez finir par trouver bizarre qu'on parle tout le temps du Psikopat. Mais il y a à cela une bonne raison: c'est des copains et leur journal est le meilleur journal de BD du monde. Donc, pour sortir un peu des consoles et micros, n'hésitez pas: lisez-le. Ça fait du bien dans la tête.



ALLEZ AU C.E.S DE CHICAGO!

Pour la première fois, le prochain Consumer ("cons/summer: l'été de tous les dangers") Electronics Show de Chicago (Salon de l'électronique ménagère, qui regroupe aussi bien les constructeurs de frigos, de fours à micro-ondes et de téléviseurs que les fabricants de consoles et micros et les éditeurs de jeux, du 28 au 31 mai) sera ouvert au public. Il y aura deux journées professionnelles et deux journées grand-public. Raisons de l'ouverture: désaffection des professionnels, et besoin d'argent. Si vous êtes à Chicago vers ces dates-là (on ne sait jamais), allez-y, c'est estomaquant.













LEANDER

Thanatos reste tapi dans sa tanière, se vautrant dans la force vitale, source de puissance qu'il tire de la Princesse Lucanna.

La Princesse Lucanna est en train de mourir: prisonnière de la Sphère de Déplétion, ses forces seront bientôt épuisées .

Pendant ce temps, Leander, le Capitaine de la Garde, s'agenouille devant son maître en lui demandant conseil et s'entend répondre: *"La princesse est la balance entre le bien et le mal. Si elle meurt, le bien disparaîtra et le mal submergera le royaume"*.

Au fur et à mesure que le pouvoir de Thanatos augmente, le monde succombe sous son étreinte maléfique; Leander doit maintenant faire face et surmonter des dangers pires que ceux qui hantent ses cauchemars les plus noirs, avant de pouvoir libérer la princesse et sauver le royaume.

*Vous jouez le rôle de la Princesse prisonnière de la Sphère de Déplétion, attendant que Leander la sauve. Y parviendra-t-il? Ou bien passerez-vous la totalité du jeu à ne rien faire tout en continuant à vous vider de votre force vitale?

Leander parviendra-t-il à la Sphère maléfique?

*Psygnosis se réserve le droit de modifier ce scénario.

PSYGNOSIS
FREEPOST
LIVERPOOL L3 3AB
UNITED KINGDOM
Tel: 44-51-709-5755

PSYGNOSIS

L'ECLECTIQUE

Le mois dernier, nous avons envoyé gratuitement aux abonnés un journal de huit pages, grand format, nommé "L'Eclectique". Il s'agit d'un test: on avait envie de faire un journal d'humour. On en profite pour remercier bien bas tous ceux qui nous ont écrit pour nous dire ce qu'ils en pensaient; les réactions sont tellement bonnes que dès le mois prochain, L'Eclectique (qui s'appelle désormais "L'Eclectique Super Valable") sera inséré gratuitement dans Joystick. Le but du jeu, à terme, c'est de le vendre à part, comme un journal à part entière. Ça signifie qu'il ne sera pas encarté dans Joystick très longtemps; qu'il ne prend pas la place des micros ou des consoles; et que quand il sera devenu grand, pour le lire, il faudra l'acheter et le payer, ceci pour prévenir les critiques d'avance.

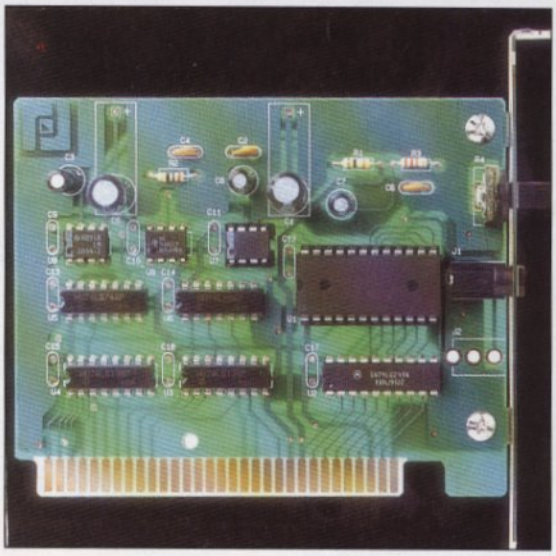
Encore une fois, merci à tous ceux qui ont eu la gentillesse de répondre à notre appel; ceux qui ont pensé à mettre leur nom et leur adresse recevront un cadeau exclusif.

BONNE ANNÉE

Le chiffre des 3 millions d'Amiga vendus dans le monde a été atteint au mois de novembre. Monsieur Commodore est assez content. Madame Commodore a déclaré: "J'ai toujours cru en mon mari".

UN MEC BRUYANT

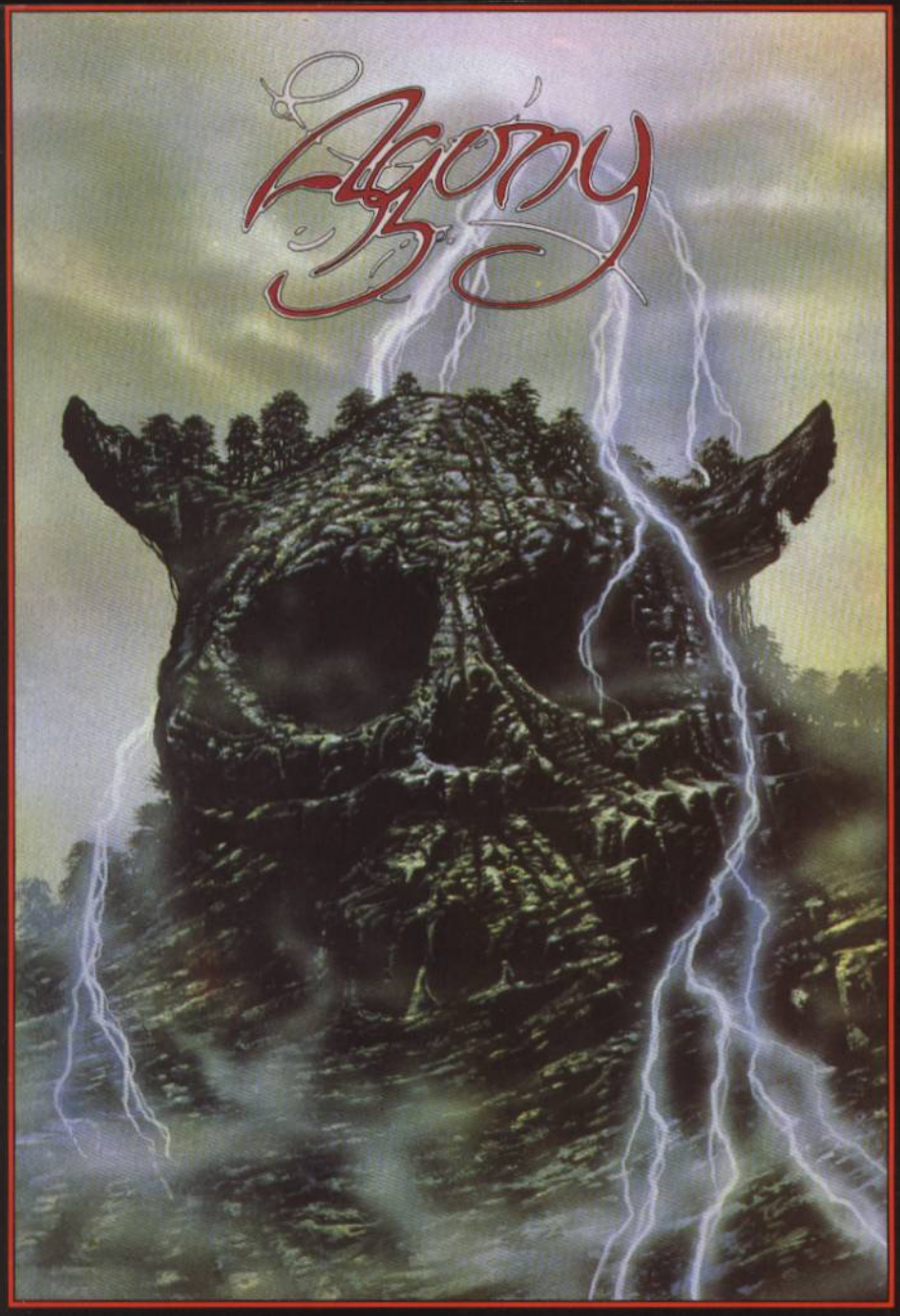
Le Soundman est un kit pour PC proposé par Rainbow Arts. Pour moins de 700 balles, une carte sonore compatible Adlib/Soundblaster 11 voies, un casque, des enceintes (pas terribles), des utilitaires permettant de faire de la musique sous Windows 3.0, deux jeux: Rock and Roll et le sublime Logical, ainsi qu'une super grosse boîte en carton™ solide et brillant. Bon plan, non?



TRIVIAL PUR, SUITE

Pour la première fois, Domark a travaillé sur un produit non-informatique. Il s'agit d'une version musicale de Trivial Pursuit, livré en CD ou en cassette. Il comporte 99 extraits de musiques rock et pop, et les questions sont du genre: qui chante ça? Qui l'a composé? Quel est le vers suivant? De quelle année ça date? Domark s'est associé pour l'opération à Telstar, un éditeur musical anglais spécialiste des compils. Pour l'instant, il n'est pas prévu de version française.













AGONY

Mesurez vos pouvoirs magiques contre une force mystique adverse et d'égale puissance, en mettant la sorcellerie au service de votre esprit de combativité pour franchir les six niveaux d'une extraordinaire qualité graphique, tous infestés de véritables hordes de créatures imaginaires superbement animées.

Potions et formules magiques vous aideront dans votre vaillante lutte pour percer le secret de la Force Cosmique.

Faites l'expérience des quatre couches de défilement parallactique incroyablement lisse, des arrière-plans animés, de l'immense zone de jeu, des centaines de couleurs, d'un incroyable scénario et d'une fabuleuse animation sonore, qui ont été soigneusement dosés pour vous offrir un fascinant jeu informatique.

Agony: Une expérience sans douleur!

PSYGNOSIS
FREEPOST
LIVERPOOL L3 3AB
UNITED KINGDOM
Tel: 44-51-709-5755

PSYGNOSIS

UN NOUVEAU LABEL PAS CHER

Virgin, ayant, en septembre dernier, laissé tomber Mastertronic, sa ligne de produits budgets, en crée une nouvelle, Tronix. Seule différence: les prix sont un peu plus chers. Comme ça, ça évite que les consommateurs se disent: tiens, ça a augmenté. Pas bête, non?



YEP !

Le vainqueur du concours Microprose, spécialiste de la simulation aérienne, était ravi: pensez-donc, Stéphane Marc-Antoine (à droite) veut devenir pilote, alors forcément, quand il a appris qu'il avait gagné un baptême de l'air! Afin de m'assurer de la sécurité de ce lecteur (non, en fait, j'en mourais simplement d'envie), je suis allé constater sur place qu'il n'y a qu'un pas de la simulation au vol réel (et quelques heures d'entraînement supplémentaire, je vous l'accorde). En prime, on a eu la chance d'être piloté par Marc Guyader, plus jeune pilote de France (en plus il est sympa). Christine Pillot Beauretour, l'attachée de presse de Microprose (2ème à gauche), a promis qu'on recommencerait un de ces jours. Dans quel type d'engin ("dents/geint: truc terrible et effrayant") nous retrouverons-nous, la prochaine fois? Pourvu qu'ils n'éditent pas de simulation de saut en élastique!



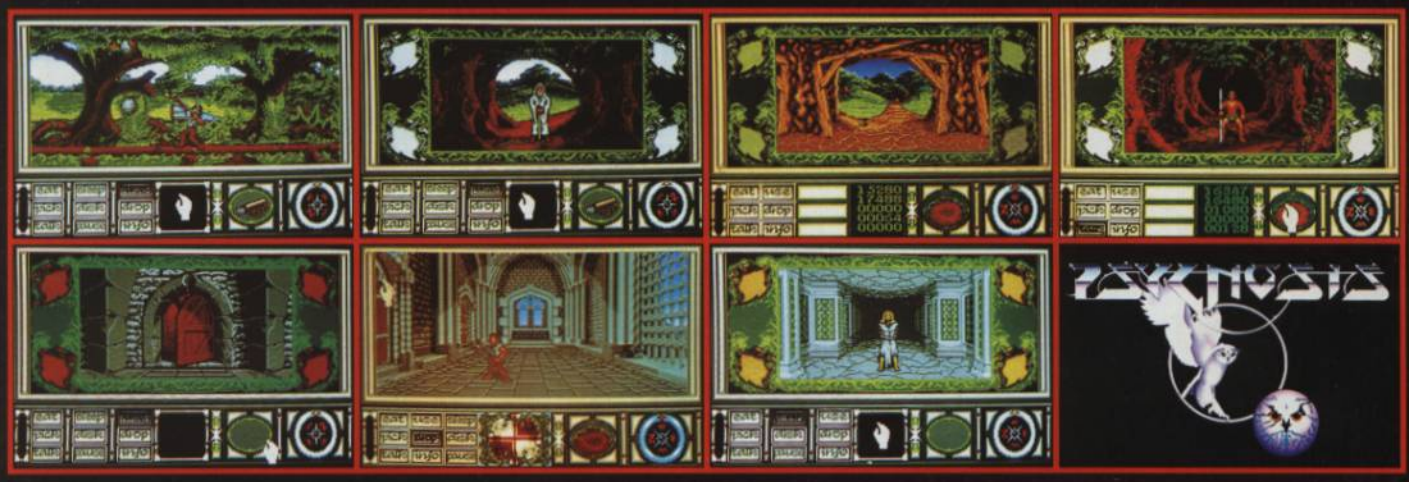
ENCORE UNE EXCUSE POUR FAIRE MONTER LE PRIX DES JEUX!

Il y a, en ce moment même et dans le monde entier, une pénurie de disquettes vierges. A l'échelon individuel, on ne s'en rend pas trop compte, mais pour les éditeurs, c'est grave: les disquettes sont souvent achetées par centaines de milliers; or, les fabricants n'honorent plus leurs commandes. Pourquoi? Parce qu'au prix où elles sont tombées, les disquettes ne sont plus intéressantes pour eux. Plus exactement, il s'agit des disquettes démarquées, celles qui ne servent qu'à la duplication en masse. Les fabricants prétendent que leurs capacités de production ne suffisent plus et que pour l'instant, les rares disquettes qu'ils arrivent péniblement à fabriquer, ils préfèrent les vendre au détail, pognon oblige. Il s'agit en fait d'un prétexte pour faire remonter les prix. Cela étant, on peut quand même se poser une question: combien y a-t-il de disquettes 3,5 pouces vendues chaque mois? Un éditeur de magazines informatiques britannique, dont pratiquement tous les journaux comportent une disquette gratuite en couverture, en achète un million par mois. En comptant à la fois les disquettes de jeu, les disquettes de programmes "sérieux" et celles qui sont destinées à l'usage individuel, on doit bien arriver à une centaine de millions par mois. Soit environ cent Tera-Octets de données mensuels. Impressionnant.



De toutes façons, ne craignez rien pour les éditeurs, ils ne souffriront pas trop de la pénurie et de la hausse consécutive. C'est vous, qui souffrirez. Comme d'habitude.





Superb

OBITUS

'T' SHIRT ENCLOSED

An original unique Roger Dean Design

From Psygnosis, Impelling RPG with more than a dash of hack-n-slash.

You're in the depths of your own worst nightmare . . . but this time there's no waking up.

Lost and alone in a dangerous and alien world you must discover where you are, how you got here . . . and how you're going to get out!

In a frantic search of the unfamiliar land you explore aMAZEing forests, mines and underground complexes collecting objects and interacting with indigenous creatures.

Re-emerging in to daylight you race along perfect parallax action scenes, dispatching enemies as you battle ever deeper into the unknown.

Amiga Screen Shots

SEEING IS BELIEVING

CONSOLE OU MICRO ? LES DEUX !

Elite, l'éditeur bien connu, vient d'annoncer qu'il avait effectué son meilleur chiffre d'affaires depuis le début, en partie grâce au lancement de son premier titre Nintendo. Mais il déclare: "En fait, c'est aussi parce qu'on avait délaissé la micro, en consacrant trop de temps à cette cartouche Nintendo; le fait de revenir sur la scène micro-informatique a énormément contribué à ces excellents résultats".

REBELOTE CHEZ MR ONE AGAIN

Ils ont été testés ces derniers mois, et ils arrivent maintenant sur un autre ordinateur. Plutôt que de refaire des tests qui seraient quasiment semblables, voici un rappel rapide des titres.

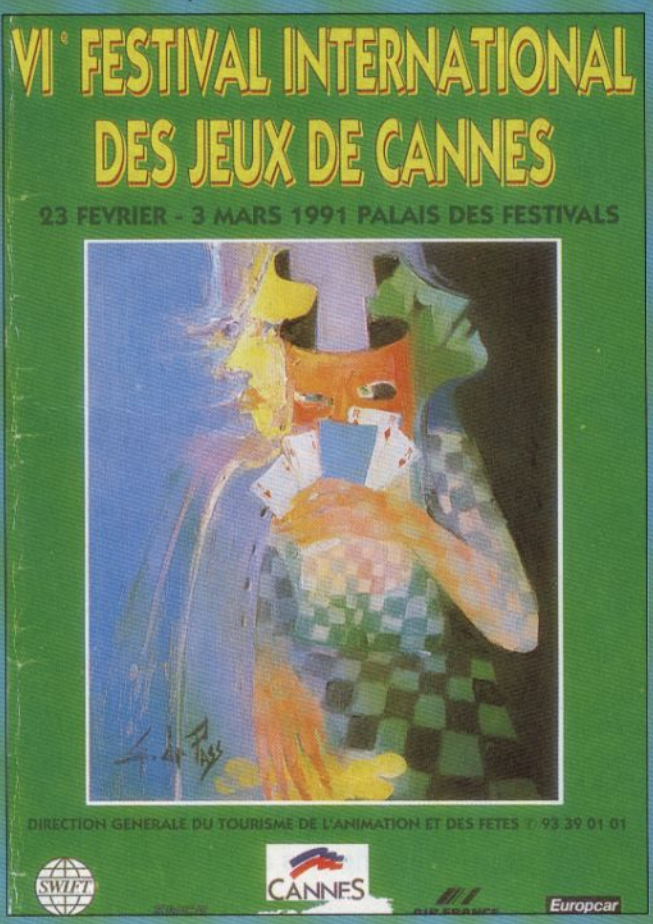


Maintenant disponible sur PC: Midwinter II, un excellent jeu de stratégie, arcade, aventure. Knight of the Sky est enfin disponible sur Amiga. Elvira the Arcade Game, testé, le mois dernier sur PC, est maintenant disponible sur Amiga avec 1 Mo de mémoire. Advantage Tennis vient de smasher ("se/mâcher: maso, affamé ou suicidaire") sur Amiga. Pitfighter se prépare à recevoir des coups sur ST. Cisco Heat relance les réunions de bagnoles de flics sur Amiga. Smash TV est toujours aussi sanglant, sur ST cette fois. Hudson Hawk va continuer ses actions malhonnêtes sur ST. L'Aigle d'Or le Retour change de come-back et arrive sur PC.

FESTIVAL DES JEUX DE CANNES

Annulé l'an dernier pour cause de guerre, le Festival des Jeux de Cannes aura lieu du 15 au 22 février. Où? A Cannes, couillon, c'est marqué dans le titre. Programme des réjouissances: échecs, bridge, dames (on aura peut-être d'ailleurs l'occasion de voir Gérard Sallaberry, puisqu'en dehors de faire l'objet de running-gags de notre part, c'est aussi le président de la Fédération Française de Dames, et c'est pas des blagues), scrabble, backgammon, tarot, go, belote, rami, Abalone, jeux de rôles, Othello, jeux de société, et bien sûr jeux vidéo. Il y a des tonnes de tournois dans toutes ces disciplines et à de rares exceptions près, tout le monde peut participer, d'autant qu'il y a un million de francs à se partager en dotations diverses.

Au terme de ces neuf jours, le jury des As d'Or (dont fait partie l'équipe de Joystick, soit dit en passant) décernera un prix au meilleur jeu dans les catégories suivantes: jeux de stratégie, jeux de société/convivialité, jeux de lettres/connaissances, jeux juniors, ainsi que trois récompenses pour des jeux non encore édités. Si vous avez créé un jeu, vous pouvez le présenter, et s'il gagne, ça vous fera une bonne carte de visite.

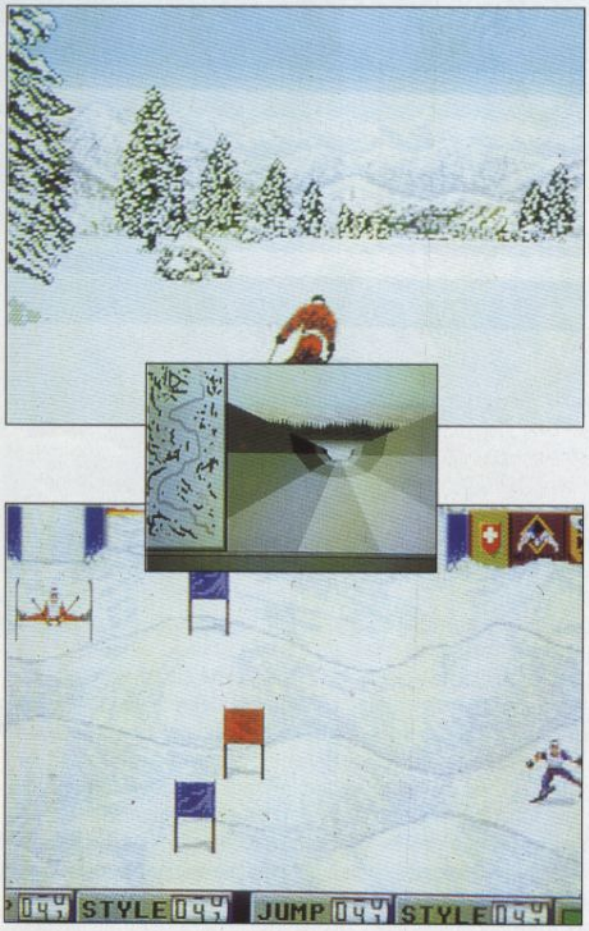


Le plus spectaculaire sera probablement la plus grande simultanée d'échecs jamais réalisée: 1000 échiquiers alignés sur toute la croisette. Et là encore, vous pouvez vous inscrire.

En plus de ça, Cannes en février, c'est vraiment le rêve. Y a pas de touristes et il fait beau. Si vous êtes dans la région, venez jeter un coup d'œil, vous ne le regretterez pas. Pour plus d'infos: DG du Tourisme de Cannes, Esplanade G. Pompidou, BP 262, 06400 Cannes, tel: 93 39 01 01.

SUPER SKI 2

preview sur ST Editeur : MICROIDS



Les J.O. d'Albertville arrivent à grands pas dans la neige, et les traces qu'ils laissent portent le nom de Microïds. Plusieurs épreuves sont au menu, le hot-dog, le saut à skis, le bobsleigh, le ski artistique, le slalom géant et le géant tout court. Les épreuves ne sont pas toutes opérationnelles dans cette preview, mais ce qui tourne est déjà rapide, bien animé et réussi graphiquement. La descente, par exemple, tourne extrêmement rapidement, 25 images secondes sur un ST normal. Il sera possible d'organiser une compétition à plusieurs, et certaines épreuves acceptent deux joueurs qui s'affrontent en même temps.
Super Ski 2, preview sur ST, sortie en février.

LIMITED EDITION

SOCCER STARS

KICK OFF 2

INTERNATIONAL SOCCER

MICROPROSE SOCCER

GAZZA II

QUATRE JEUX FORMIDABLES DANS UN PAQUET QUI VAUT LE COUP !

DISPONIBLE POUR: COMMODORE AMIGA, ATARI ST, IBM PC & COMPATIBLES*, COMMODORE 64, AMSTRAD CPC ET SPECTRUM.

* LA VERSION PC COMPREND LES FORMIDABLES JEUX SUIVANTS: KICK OFF 2, MICROPROSE SOCCER, WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER.™

® 1991 Sega Enterprises Ltd. All Rights Reserved. "World Championship Soccer" and "Sega®" are trademarks of Sega Enterprises Ltd., Japan. This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd., Japan.)

DEVIL'S DUE

COMPILATION

TELEX

Mindscape vient d'acheter les droits d'adaptation micro de Battletoads, un jeu Nintendo. Il sera prêt à la fin de l'année 92.

IBM vient d'annoncer qu'il licenciera 40.000 employés dans le monde en 92. Décidément, plus rien n'est stable, de nos jours.



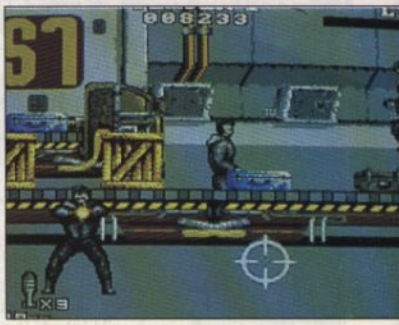
Spectravideo vient de fermer son usine anglaise de joysticks. Vu la différence de coûts entre l'Angleterre et Taïwan, ils ne pouvaient plus tenir. Rassurez-vous, Spectravideo va tout simplement revenir à l'ancienne formule, où tout était fabriqué à Taïwan, et le plastique étant le même partout, on peut légitimement penser que ça ne lésera en rien la qualité du produit.

Je sais pas si vous avez vu la pub Nintendo à la télé, mais elle décoiffe! En dehors de toute considération qualitative sur le produit lui-même, si j'étais un autre constructeur, j'irais voir l'agence de pub qui a fait ça...

Des rumeurs courent sur plusieurs nouveaux modèles d'Amiga à voir le jour en 1992. On parle d'un A300, une version "console" de l'A500, sans clavier, et d'un modèle très haut de gamme...

DIE HARD 2

C'est Grandslam qui se charge d'adapter Die Hard 2 sur micros. Il n'y a pas encore grand chose à voir, mais préparons-nous bien à l'avance. L'équipe de programmation est la même que celle qui a réalisé Strider et Strider 2. Vous devrez traverser cinq niveaux de combats, dans le genre d'opération wolf.



THE HMS FAIT DU SOUND

Esat Software vient de sortir HMS Soundtracker, un logiciel de musique pour ST et STE qui gère les samples de tous les genres. De plus, HMS Soundtracker est capable de relire des modules de soundtrack composés sur Amiga, cette catégorie de musiques étant très répandue sur cette machine. Vous pourrez composer vos propres musiques très facilement, en créant des patterns ("pas/ternes: distrayants"), en modifiant vos samples et utilisant la boite à rythmes. Un superbe gestionnaire d'effets est aussi intégré au programme.



Vos musiques une fois sauvegardées pourront être reprises très facilement dans vos programmes en assembleur, en C ou même en GFA. Compatible avec l'interface MIDI intégrée, avec les interfaces ST Replay, St Replay Pro, Prosound, MV 16 et Playback, HMS Soundtracker est vraiment un programme excellent et très complet.

ANTI-PIRATAGE

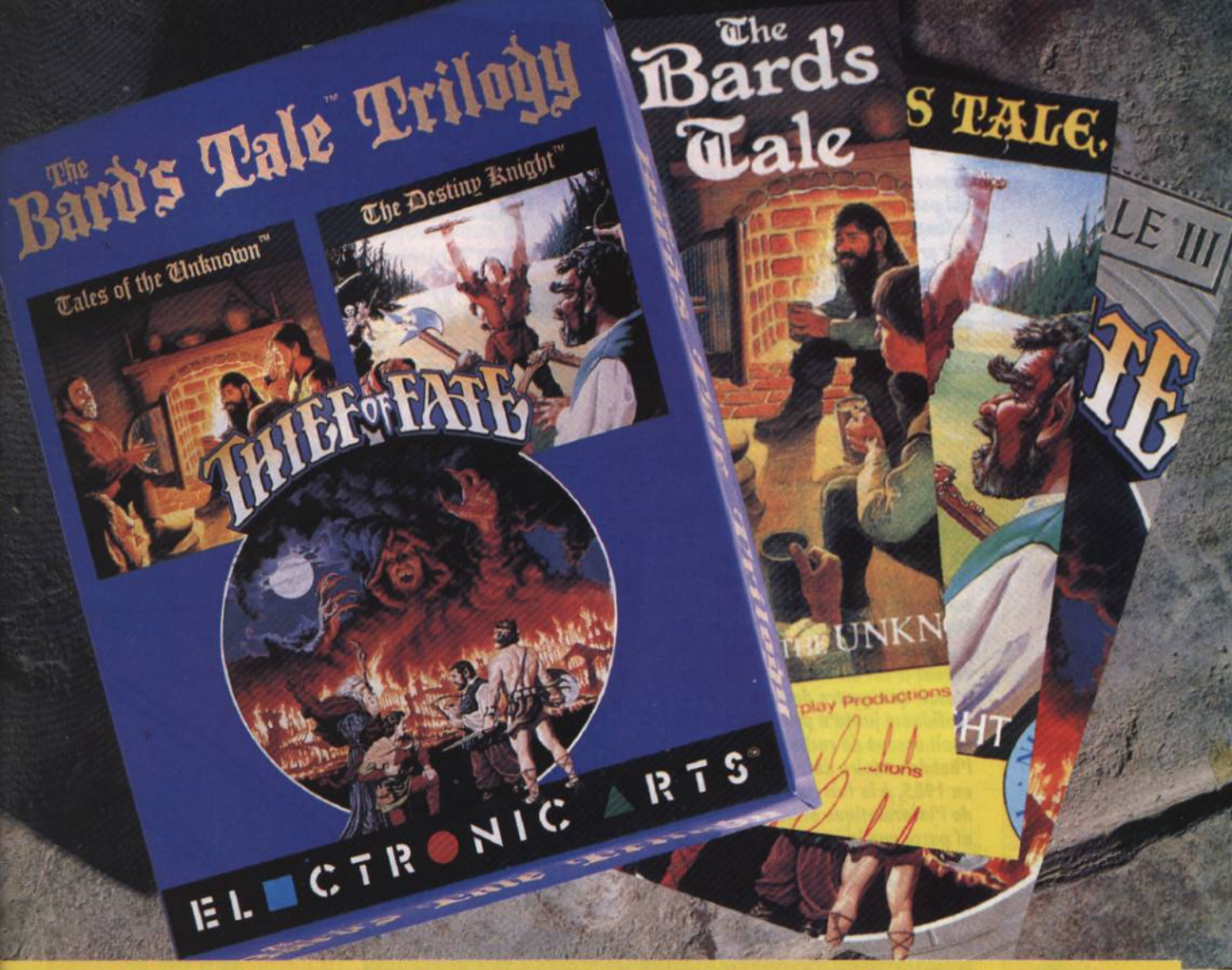
Ocean vient de lancer Robocop 3 sur Amiga; rien que de très normal, si ce n'est que la boîte contient un "dongle", c'est-à-dire une clé de protection qui s'enfiche dans le port joystick. Sans cette clé, le programme ne fonctionne pas. L'intention est claire: freiner, sinon stopper tout à fait le piratage.

On ne peut s'empêcher d'émettre une ou deux réserves. Si cet accessoire vient faciliter la vie de l'utilisateur en lui permettant, la disquette n'étant plus protégée, d'effectuer la copie de sauvegarde prévue par la loi, bravo. C'est d'ailleurs comme ça que fonctionnent bon nombre de programmes professionnels, notamment les logiciels musicaux sur ST (encore que dans ce dernier cas, il devient obligatoire de s'acheter un multiplexeur de clés pour éviter d'éteindre et rallumer la machine à chaque fois qu'on change de programme, mais bon, chaque avantage a ses inconvénients), ce qui permet d'installer le programme sur disque dur, par exemple. Mais si c'est vraiment, authentiquement pour arrêter le piratage, laissez tomber, les mecs.

Sans faire d'apologie d'aucune sorte, on sait parfaitement bien que tout est déplombable, et la preuve en a été amplement faite sur ST et sur PC, où même les clés qui contiennent des circuits logiques "intelligents" et des données ont été simulées artificiellement par des pirates, les programmes étant tout autant piratés que ceux qui ne sont pas protégés du tout.

Donc, cette clé va simplement contribuer à deux choses: à rendre malaisée la manipulation du logiciel (puisqu'il faudra l'insérer dans le port joystick à chaque fois qu'on veut jouer, et qu'il faudra la retrouver, cette clé, elle sera probablement paumée quelque part dans le foutoir qui est autour de l'ordinateur, comme le reste), et à en augmenter le prix, puisque forcément, c'est pas Ocean qui va payer: c'est vous. On se demande si c'est vraiment une bonne idée.





LES TROIS CONTES DU TROUBADOUR SE REUNISSENT POUR VOUS SUBJUGUER PENDANT DES SIECLES

Lorsque vous commencerez les "Tales of the Unknown"™, la première partie de la "Bard's Tale Trilogy", vous serez sans doute jeune, insouciant et fier de votre épaisse chevelure.

Mais attention! avant de terminer les deux volumes suivants - "The Destiny Knight"™ et "The Thief of Fate"™, il se pourrait fort bien que vous soyez grisonnant, étiolé, bref une bien piteuse image de votre silhouette d'hier.

En effet, la "Bard's Tale Trilogy" n'est pas seulement le jeu de simulation fantastique le plus populaire - ses ventes atteignent déjà plus de 750 000 exemplaires - c'est aussi un jeu horripilant, frustrant et le plus grand défi qui vous ait jamais été lancé.

Au fil de votre progression dans ce conte mystérieux, vos ennemis deviennent de plus en plus diaboliques, vous vous trouvez confronté à des sortilèges de plus en plus nombreux et de plus en plus puissants et les différents niveaux de raffinement du donjon deviennent infiniment plus dangereux.

Mais ne vous laissez pas abattre car votre cohorte de champions de la liberté, jadis naïfs et inexpérimentés, mais qui se sont si vaillamment battus pour libérer la cité de Skara Brae des griffes du diabolique Manger, ne cessent de s'endurcir au combat.

Et ils ont intérêt, car il leur faudra déjouer les sinistres complots du maître magicien Lagoth Zanta, reforger la Baguette Magique du Destin et enfin faire face au défi de tous les temps - vaincre l'incarnation du Mal en voyageant aux confins des frontières de la réalité.

Dur, Dur!


TALES OF THE UNKNOWN


THE DESTINY KNIGHT


THE THIEF OF FATE

ELECTRONIC ARTS®

Electronic Arts, Langley Business Centre, 11-49 Station Rd, Langley, Berks SL3 8YN, Angleterre,
Tel (44) 753 549442, Fax (44) 753 546672

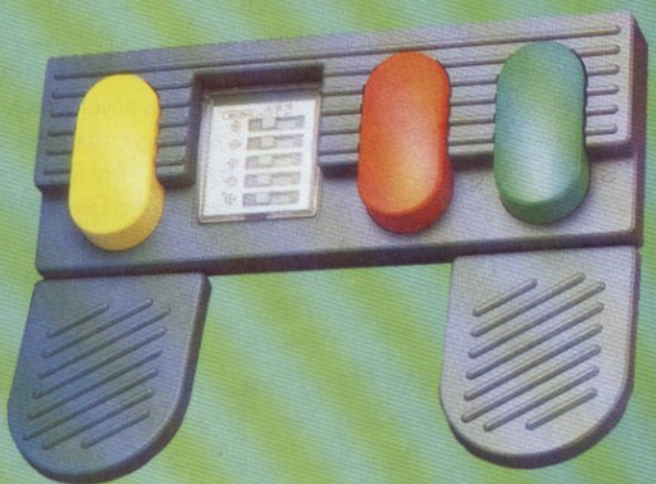
COMME QUOI TOUT EST LIÉ...

La mort étrange de Robert Maxwell, qui pour vous n'est probablement qu'une péripétie politique, aura en fait probablement des retombées directes sur vous, puisque Mirrorsoft est l'une des filiales du groupe qu'il avait fondé. On ne connaît pas pour l'instant le sort qui sera réservé à ce département; selon le liquidateur, toutes les branches autres que l'édition proprement dite seront vendues pour combler le trou de 20 milliards de francs du groupe, et selon le patron de Mirrorsoft: "l'édition électronique, ça reste de l'édition". Incertitude, donc.
On n'est pas là pour verser des larmes, mais Maxwell a quand même été un des premiers businessmen à croire en l'avenir du jeu vidéo; et très peu de gens le savent (c'est un scoop, les mecs, on n'était que quatre dans la confidence jusqu'à présent), mais il avait essayé de racheter l'hebdomadaire défunt Hebdogiciel en 1985, à la fois parce que c'était de l'informatique et qu'il y croyait, et parce que le journal le faisait marrer...



CONTRÔLEUR À PÉDALES

Voilà une bonne idée de Spectravideo, fabricant bien connu de joysticks: faire un contrôleur à pédales qui s'ajoute au joystick normal. Il est possible en effet d'assigner certaines des fonctions d'un joystick normal à chacune des trois pédales. Par exemple, pour un jeu de course, la position haute du joystick qui sert à changer les vitesses peut être assignée à l'une des pédales, le frein à une autre, etc. On ne sait pas encore si ce sera vendu en France, mais il y a de grandes chances.



FULL MOTION VIDEO

La course au CD-I continue: Philips vient d'annoncer le FMV, autrement dit Full Motion Video, un nouveau standard permettant, comme son nom l'indique, d'afficher à l'écran des images animées avec la même qualité et à la même vitesse qu'une télé. Les premiers modèles équipés du FMV sortiront dans le courant 1993. Encore faudrait-il que les éditeurs de jeux s'y intéressent.

LE DEBAT DU 3615 JOYSTICK

Nous vous donnons désormais rendez-vous dans cette rubrique où il s'agira de participer à notre débat mensuel, les meilleures contributions étant publiées et récompensées par des Pin's Joystick et des minutes de connexion en 3614.

Question du mois précédent: que pensez-vous de l'humour dans Joystick (running gags, proverbes, définitions)?

Joystick, c'est drôle et ça plaît. La preuve: tous les journaux concurrents, pour la plupart sombres et sinistres, se sont effondrés devant Joystick. Moi, pour ma part, je trouve qu'il faudrait de l'humour dans chaque test, sans que la qualité du test en soit affectée. Donc, continuez Messieurs à me faire rire (ce qui a fort bien été fait avec l'Eclectique). (YEAA)

L'humour dans Joystick. L'humeur dans Joystick. Oui, comment être contre l'humour et l'humeur, dans ce monde qui prête chaque jour à être gris? L'"humour", dans Joystick, est présent de page en page, mais n'envahit à aucun moment la lecture du magazine. Moi, je suis pour, même s'il est vrai que certaines pseudo-blagues sont vraiment nulles! Donc, continuez, et que les grincheux de naissance changent de magazine. C'est vrai, quoi, on ne les oblige pas à lire Joystick! (J.Bergot, Diablotin)

Nous vivons dans un monde où tant de trucs sont affreux qu'il ne faut jamais se dispenser de faire rire ou sourire, Joystick montre l'exemple et, même si ce n'est pas un magazine approprié pour ça, c'est très bien de le faire, continuez... L'humour est une très bonne chose et d'autres magazines se prennent trop au sérieux... (Davmix)

Ouais, ok, y a de l'humour. Ouais, vous vous crevez à trouver des proverbes, des "attention". Y en a qui sont pas mal, y'en a qui sont bien, mais y en a aussi qui sont de style Lagaf: faciles et pas marrants. Mais bon, comme le niveau général rattrape le niveau de l'humour, qui est en fait moyen, on peut dire que Joy est bon dans l'ensemble... (Rocky97)

Je trouve que votre humour est très bon, mais pourquoi mettre certaines blagues comme ca, je parle des proverbes, qu'on a du mal à trouver. Mais il y a la blague du "éhonté", nulle et répétitive. Par contre, je trouve très amusante l'expression "à donf". (Sgeg)

L'humour est crucial dans la vie: sans humour, on ne se marre pas et c'est le but de notre existence. J'apprécie beuacoup l'humour de Joy à part quand il nous traite de Lemmings. Même si c'est pour rigoler, c'est un peu lourd à la longue. Enfin, longue vie à Joy qui va bientôt avoir 2 ans. (Vinc, un Lemming)

J'adore l'humour délirant, éclatant, tordant, époustouflant et plein de clins d'oeil déconnants de Joystick! C'est trop CANON! J'en profite pour souhaiter un hyper Noël à toute l'équipe de mon journal préféré! (Vainqueur)

Ahhh qu'il est bon de lire un journal dont les membres ne se prennent pas trop aux sérieux. Un journal où l'humour est roi, c'est quand même mieux que le JT. Enfin on rigole, c'est un peu d'Hebdogiciel que l'on retrouve à travers vous. (Perfect)

Ne parlez pas aux cons, ça les instruit. (Swab)

Chers amis, voilà ce qui m'amène: y en a qui disent "ouah l'autre eh Joystick c'est vachement rigolo!" et d'autres qui disent "pfff minable". Moi, je m'en fous, ça me fait marrer et je paie rien en plus, alors pourquoi se faire chier? Si les mecs de joystick trouvent toujours des trucs, tant mieux. Et pourquoi est-ce Joystick qui se vend le plus, hein? Pourquoi, hein? (...) Les couillons que ça ne fait pas rire c'est parce qu'ils ne comprennent pas et qu'ils se sont bornés à rester au 1er degré, les nazes. (BoBBin)

Ah! L'humour joystickien! Que c'est beau! A vrai dire,il y a des blagues qui sont carrément archi complètement nullement débiles. Mais bon, il y en a des bonnes! Des très bonnes, même! Et puis, entre nous, préférez-vous avoir un journal moche, morne, triste? Comme la maquette de Joystick est belle, enthousiaste et tout ca, il faut qu'à l'intérieur il y ait quelque chose de génial et d'enthousiaste. De l'humour quoi. Ou plutôt de l'Humour avec un grand H. (Tolkien & ST)

NOUVEAU DEBAT: ETES-VOUS POUR OU CONTRE "CONSOLES NEWS" DANS JOYSTICK, SACHANT QUE JOYPAD SORT TOUS LES MOIS?

COCONUT

MONTPELLIER Tel 67 58 58 88
C.C Le Triangle-Ni.Bas 34000 Montpellier

GRENOBLE Tel 76 50 99 41
8, cours Berriat 38000 Grenoble

PARIS ETOILE Tel (1) 45 00 69 68
41, avenue de la grande armée 75016 Paris / Metro Argentine

PARIS REPUBLIQUE Tel (1) 43 55 63 00
13, bd Voltaire 75011 Paris / Metro Oberkampf

MARSEILLE Tel 91 33 69 83
4, bis rue du jeune Anacharsis 13001 Marseille

Le COCOCLUB c'est trop SUPER!
de nouveaux copains, des réduc pas possibles, des échanges... !
Pas de problèmes, tu achètes une machine et COCONUT t'offre ta carte club !

Tous les magasins COCONUT sont ouverts les Dimanches 15 et 22 Décembre

LES CONSOLES

SEGA GAMEGEAR	SEGA MEGA DRIVE japonaise	COREGAFX II +1 jeu + 2 manettes +Quintupleur
990 F	1190 F	1290 F

MEGADRIVE		NEC		GAMEBOY	
Centurion	475	1941 SGX	445	Castlevania II	245
EA Hockey/NHL Hockey	475	Caddash	390	Megaman	245
El Viento	449	Final Match Tennis	340	Revenge of the Gator	195
Mercs	449	Legend of Tomna	390	Robocop	195
Phantasie Star III	595	Neutopia II	390	Rc Pro Am	269
Road Rash	449	Ninja Spirit	340	Spiderman	195
Shadow of the Beast	445	Panza Kick Boxing	390	Super Marioland	195
Speedball II	445	PC Kid II	340	The Simpsons	269
Street of rage	395	Populous	340	Tortues Ninja	219
Toe Jam and Earl	445	Super Long Nose Goblin	340	Tortues Ninja II	269

LES TOUTES DERNIERES NOUVEAUTES DISPONIBLES A DE SUPERS PRIX AU 16.(1).43.38.79.65.

LES MICROS

ATARI ST		AMIGA		IBM PC	
3 D Construction Kit	325	Amnios	245	Croisiere pour un Cadavre	345
Deuteros	285	Battle Isle	295	Eye of Beholder II	295
Final Fight	245	Deuteros	285	Leisure Suit Larry V	395
Formula One Grand Prix	345	Intelligent Strategy Games	269	Lord of the Ring II VF	345
Megalomania	280	Lotus Turbo II	245	Mega Fortress	349
Populous II	285	Return to Europe	149	Might and Magic III	395
Silent Service II	345	Rugby The World Cup	225	Police Quest III	395
The Simpsons	245	Shadow of the Beast III	345	Secret Weapon of Luftwafe	395
Tip Off	245	Silent Service II	345	Willy Beamish	395
Utopia	245	Tip Off	245	Wing Commander II	395

AMIGA 5000 +, 1 MEGA RAM NOUVEAU WORKBENCH 2990F

TOUT LE CATALOGUE MICRO DISPONIBLE AU 16.(1).43.38.79.65.
DU MARDI AU SAMEDI DE 10 H À 12 H 30 ET DE 13 H 30 À 19 H.

UNIQUEMENT EN FRANCE METROPOLITAINE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES, JUSQU'AU 31 DEC. 91.

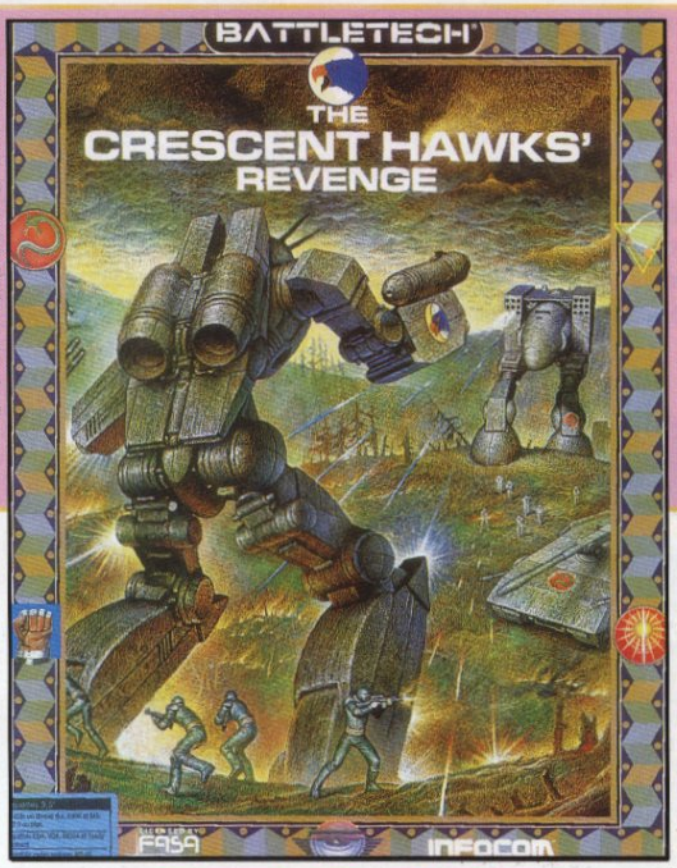
Nom : (en majuscules) .....
Adresse : .....
.....
.....
Code Postal : .....
Ville : .....
Tel : .....
Votre machine : .....
DECEMBRE 91

BON À DÉCOUPER ET À ADRESSER À :
COCONUT VPC
13, BOULEVARD VOLTAIRE
75011 PARIS

TITRES	PRIX
.....	.....
.....	.....
Frais de port	+ 20 F
☐ cheque	
☐ contre remboursement	+ 30 F
Console (forfait de 100 F)	

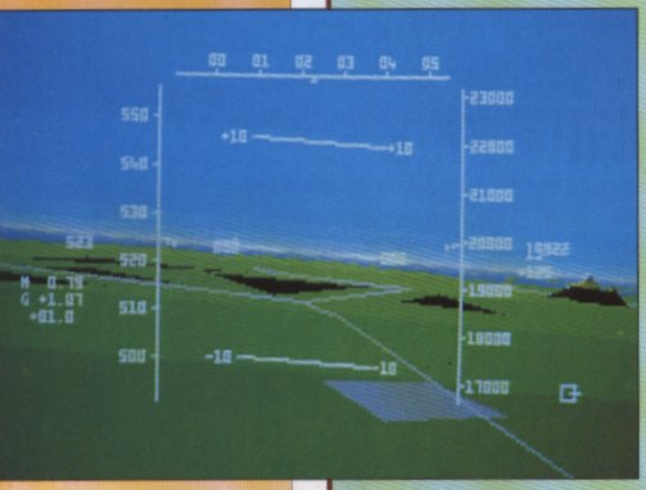
VERSION ORIGINALE

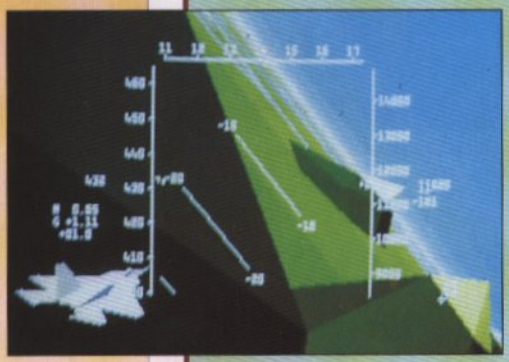
Battle Tech ressort avec un manuel Français mais toujours en Rosebeef à l'écran. Rappelons que ce logiciel d'Infocom sur PC est un jeu d'arcade dans lequel vous dirigez des robots, vus de haut, afin de combattre d'autres robots. Comme on dit a Télérama, je crois me souvenir qu'à la date de sa sortie, je reprochais déja le manque de rapidité de l'ensemble et ("encens/blé: paysan bouddhiste") critiquais la lenteur des animations (c'est un effet de style, en réalité, je suis certain de ce que j'avance). Ce n'est pas quelques pages traduites qui changeront grand chose...



A L'ATAC !

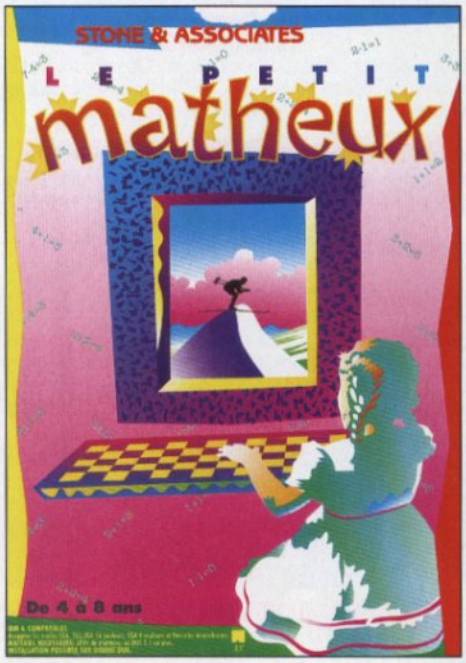
Le prochain jeu de Microprose va vous faire découvrir l'ATAC (Advanced Tactical Air Command). Mélange de simulation de vol et de stratégie, il vous mettra dans la peau du commandant de 250 soldats d'élite luttant contre la drogue. Au programme, 4 bombardiers F22, deux hélicos et un centre de contrôle ultra-moderne. Les champs de pavot vont sentir le caramel, c'est moi qui vous le dis.





STONE

C'est pas la chanteuse à frange made in Normandie, c'est pas un jeu sur les papy du rock. Stones et Associates est une maison d'édition ricaine qui propose des logiciels éducatifs très intéressants sur PC. D'une part, c'est en français et, surtout, les thèmes abordés sont d'habitude assez malmenés par les éditeurs. Faire un éducatif d'éveil, tout le monde (ou presque) sait faire. En revanche, Le Petit Matheux aborde un univers autrement plus difficile à appréhender. Reprenant les techniques de base qui faisaient la joie de 1, rue Sésame et autres Ernest et Bart, le logiciel apprend donc à l'enfant à compter en additionnant, par exemple, le linge qui sèche sur un fil (genre une chaussette plus une chaussette, etc.). Ne riez pas, c'est pour une fois très bien fait. Dans la même collection, on trouve aussi Mes Chiffres et mes Mots, destinés aux plus petits et très pédagogique lui aussi. C'est pas toujours le cas avec ce genre de produits, manne céleste pour les éditeurs avides de produits "vite faits mal faits vite vendus".



CAN YOU MEND CHIMERICAS BROKEN HEART?

HARLEQUIN

• • • DEATH SLIDE • UNICYCLES • MAN LIFTING KITES • SAND SNAKES • SCORPIONS • • •

• • • HAYWIRE ALARM CLOCKS • BULLET SPITTING BUDDAHS • AND MUCH MUCH MORE • • •

Available on
Amiga 500 Plus Compatible
Atari ST/STE

Produced by the Warp Factory.













GREMLIN®

Gremlin Graphics Software Ltd.,
Carver House, 2-4 Carver Street,
Sheffield S1 4FS.

PROBABLY THE STRANGEST GAME EVER!

NOUVEAU

La CONSOLE MEGADRIVE (française) avec 1 manette de jeux 949F

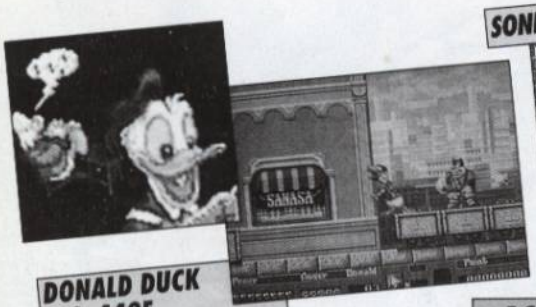


VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur

LA CONSOLE MEGADRIVE
(française)
+ le jeu Altered Beas
+1 manette de jeux
1290F



Manette Pro 2 125 F
NOUVEAU Le stick adaptable
livré GRATUITEMENT



DONALD DUCK
Q.S. 449F

SONIC HEDGEHOG 395F



TOP 20 MEGADRIVE

Toe Jam and Earl (Arcade)	449F
Street of Rage (Arcade)	395F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	395F
Super Monaco GP (Course F1)	395F
Mickey Mouse (Plateforme)	425F
EA Hockey (Sim.)	475F
Road Rash (Moto)	475F
Fantasia (Plateforme)	425F
Alien Storm (Arcade)	395F
Phantasy Star 3 (Aventure)	599F
Out Run (Course Auto)	449F
World Cup Italia 90 (Sim. Foot)	315F
Spiderman (Arcade)	425F
Lakers VS Celtics (Basket ball)	449F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	395F
Centurion (Stratégie)	475F
688 Attack Submarine	475F
J Buster Boxing (Sim.)	449F
Wrestler War (Sim.Catch)	449F
Street Smart (Arcade)	449F
Populous (Strategie)	449F
J. Madden Football (Foot Amér.)	449F

Abbrams Battle Tank (Action)	449F
After burner 2 (Arcade)	395F
Air Buster/Aeroblaster (Arc.)	449F
Arcus Odyssey (Action)	499F
Batman (Plateforme)	449F

Block Out (Réflexion)	425F
Bonanza Brothers (Arcade)	449F
Budokan (Arts Martiaux)	475F
Crackdown (Labyrinthe)	389F
Crossfire/Super Air Wolf (Arcade)	449F
Dark Castle (Arcade)	475F
Decapattack (Arcade)	395F
Devil Crush (Arcade)	449F
Dick Tracy (Plateforme)	475F
Dynamite Duke (Arcade)	395F
El Viento (Arcade)	449F
E Swat (Arcade)	395F
Faery Tale Adventure	475F
Fatal Rewind (Arcade)	449F
Fire Mustang (Arcade)	449F
Golden Axe (Arcade)	395F
Golf (Sim.)	475F
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)	475F
Hard Drivin (Course Auto)	449F
Jewel Master (Arcade)	449F
Joe Montana Football (Foot. Amér.)	395F
Marvel Land (Arcade)	499F
Might and Magic	599F
Midnight Résistance (Arcade)	449F
Miss Pacman (Arcade)	449F
Moonwalker (Arcade)	395F
Musha (Arcade)	449F
Mystic Defender (Arcade)	395F
PGA Tour Golf (Sim. Golf)	475F
Rai-den (Arcade)	449F
Rambo 3 (Action)	315F
Shadow Dancer (Arcade)	475F
Shining and Darkness (Dungeons)	449F
Super Basketball (Sim.)	395F
Starflight (Espace)	599F
Strider (Arcade)	475F
Super Baseball (Sim.)	395F
Super Thunderblade (Arcade)	395F
Super Volleyball (Sim.)	449F
Sword of Vermillion (Arcade)	599F
Turrican (Arcade)	395F
Valis 3 (Arcade)	449F
Vaport Trail (Arcade)	499F
Wings of War/Gynoug (Arc.)	449F
Wonderboy 3 (Plateforme)	395F
Wonderboy V (Plateforme)	449F

TITRES A VENIR

DONALD DUCK Q.S.	449F
GOLDEN AXE 2	449F
ROLLING THUNDER 2	449F
Mercs (Arcade)	449F
Shadow of the Beast (Action)	449F
Speedball 2 (Arcade)	449F

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	149F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F
DEMENT !!!	
ADAPTATEUR CARTOUCHES JAPONAISES	99F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F



LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N°3

Les 30 meilleurs Hits Mégadrive présentés sur cassette vidéo !!!

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

La Console SEGA MASTER SYSTEM II

+ Alex Kid
+ 1 Manette de Jeux
490F



NOUVEAUTES

Sonic Hedgehog	345F
World Classlead.	295F
Bubble Bobble	295F
Sega Chess	395F
Populous	295F

OFFRE SPECIALE

Action Fighter	99F
Aztec Adventure	99F
Enduro Racer	99F
Fantazy Zone 1	99F
Global Defense	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

TOP 20 SEGA

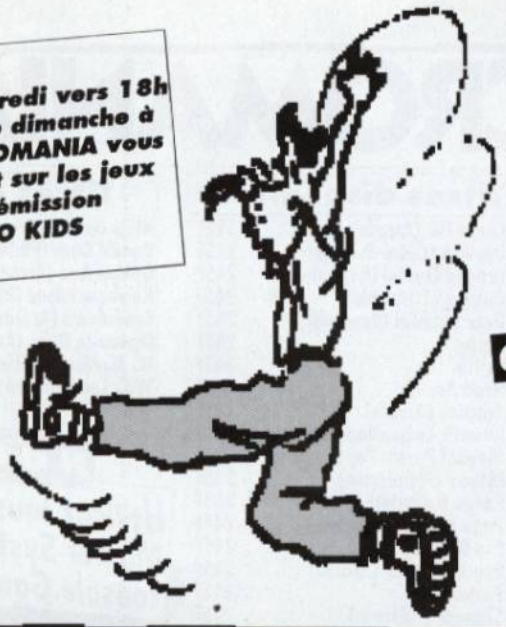
Mickey Mouse Castle.	345F
World Cup Italia 90	285F
Moonwalker	345F
Pacmania	305F
Double Dragon	345F
Golden Axe Warrior	345F
Speedball	215F
Spiderman	345F
Super Monaco GP	345F
Summer Games	315F
Wonderboy 3	345F
Strider	345F
Ace of Aces	345F
Cyber Shinobi	345F
World Soccer	285F
Heavy Weight Champ.	345F
Tennis Ace	325F
Submarine Attack	285F
Danan	285F
Gauntlet	345F

CONSOLE MASTER SYSTEM II PLUS

(avec pistolet) + Alex Kidd + Opération Wolf	890F
PISTOLET SEGA	265F
CONTROL STICK SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA	99F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F

After Burner	325F	Double Hawk	285F	Out Run 3D	3
Alex Kidd in Sh. W.	345F	Dynamite Duke	345F	Paperboy	3
ALex Kid Lost Star	295F	E Swat	295F	Phantazy Star	3
Alex Kid H.T.V.	255F	Fantazy Zone 2	295F	Psychic World	2
Altered Beast	345F	Forgotten Worlds	345F	Psycho Fox	3
American Pro Foot.	295F	Ghostbusters	345F	Rambo 3	3
Basket.l Nightmare	295F	Ghouls'n Ghost	345F	Rampage	2
Battle Out Run	345F	Golden Axe	345F	Rastan Saga	2
Black Belt	285F	Golfa Mania	345F	Rocky	2
California Games	295F	Golvellius	325F	R Type	3
Casino Games	295F	Great Basketball	285F	Thunderblade	2
Chase HQ	325F	Impossib. Mission 2	325F	Time Soldiers	2
Cloud Master	295F	Indiana Jones	345F	Vigilante	3
Cyborg Hunter	285F	Joe Montana Foot.l	345F	Wonderboy	2
Dick Tracy	345F	Lord of the Sw.	325F	Wonderboy M.L.	2

Chaque mercredi vers 18h sur FR3 et le dimanche à 10h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission MICRO KIDS



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

OFFRE EXCLUSIVE

Au choix: Tennis, Course Auto Football



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

(*)Offre d'une valeur de 145F valable dans tous les magasins Micromania et en vente par correspondance
(Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

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

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

MICROMANIA LA DEFENSE
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 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

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

L'ESPACE DE JEUX LE PLUS DELIRANT DE PARIS !!!

PLUS DE 5000 JEUX EN STOCK

Venez tester le 1er jeu vidéo 32 Bits: le "RAD MOBILE"



70, av. des Champs-Elysées
Tél. 45 62 76 18
Métro Georges V . RER Charles de Gaulle-Etoile

Un nouveau magasin Micromania !
MICROMANIA NICE-ETOILE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

NOUVEAU à NICE

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00

Attention!! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

Prix valables seul temps d'impression - Offre valable dans la limite des stocks disponibles

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 60 F)**	+ 20 F
Précisez Cassette ❑ Disk ❑ Cartouche ❑ **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: ❑ Séga ❑ PC COMP. ❑ Atari ST ❑ Amiga ❑ Nec ❑ Lynx ❑ Gameboy ❑ Megadrive ❑ Gamegear

MICROMANIA

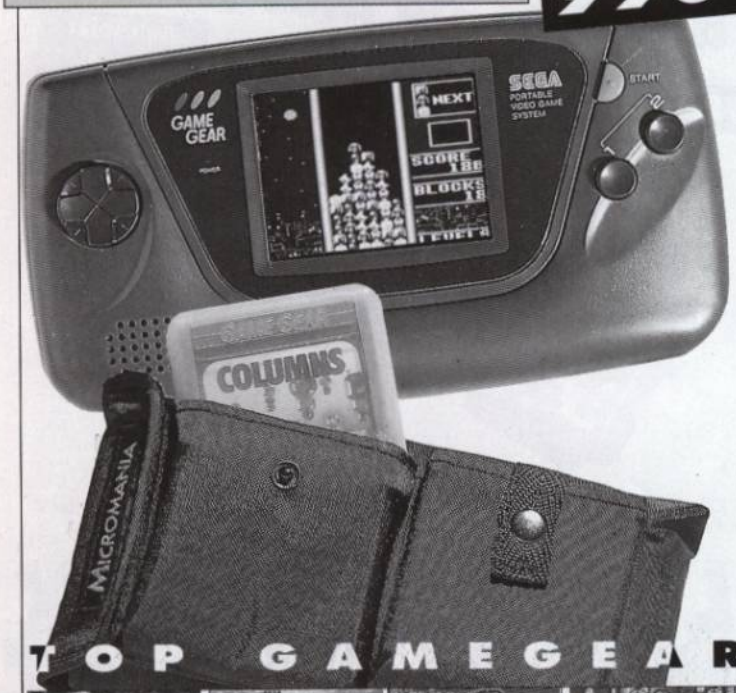
LES NOUVEAU D'ABOR

OFFRE SPECIALE

La GAMEGEAR

la portable couleur SEGA
+ le jeu Columns
+ la sacoche Micromania gratuite

990F



Titres disponibles

Chase HQ (Arcade)	295F
Devilish (Casse-Brique)	245F
Dragon Crystal (Réflexion)	245F
Galaga 91 (Arcade)	245F
Gear Stadium (Baseball)	245F
Gorby	245F
Griffin	245F
Head Buster	245F
Junction (Arcade)	245F
Kinnetic Connection (Réflexion)	245F
Magical Puzzle Popplis (Arcade)	295F
Mappy (Plateforme)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Popo Breaker (Arcade)	245F
Pro Baseball (Sim.)	245F
Psychic World (Arcade)	215F
Putter Golf	215F
Shangai 2 (Arcade)	245F
Sokoban (Réflexion)	245F
Space Harrier 3D (Arcade)	245F
Waggen Land	245F

Titres à venir

Ninja Gaiden (Arcade)	245F
Donald Duck (Plateforme)	245F
Golden Axe (Arcade)	245F
Rainbow Island (Plateforme)	245F
Crackdown (Arcade)	245F
Dynamite Duke (Arcade)	245F
US Mahjong (Réflexion)	245F
W.C. Leaderboard (Golf)	245F

NOUVEAU

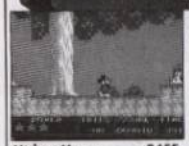
Utilisez tous les jeux Se Master System sur votr console Gamegear

195



Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR

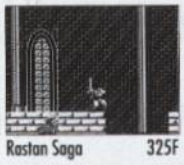
TOP GAMEGEAR


Mickey Mouse 245F

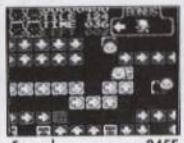

Wonderboy 215F

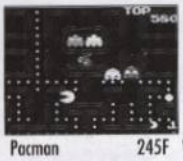

Super Monaco GP 215F


Fantazy Zone 295F


Rastan Saga 325F

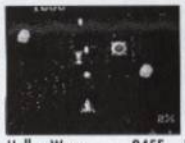

G Loc 245F


Sqweek 245F


Pacman 245F


Woody Pop 215F


Frogger 245F


Halley Wars 245F


Shinobi 245F


Out Run

Prix valables sauf erreur d'impression - Dans la limite des stocks disponibles

La LYNX II 790F

La portable couleur de Atari (seule)



LES NOUVEAUTES

Ishido (Aventure)	290F
Turbo Sub (Arcade)	290F
Chekered Flag (Arcade)	290F
APB (Arcade)	290F
Ninja Gaiden (Arcade)	250F
Pacmania (Arcade)	250F
War Birds (Arcade)	250F

ACCESSOIRES LYNX

SACOCHE LYNX	110F
SAC LYNX	190F
PARE SOLEIL	45F
ADAPTATEUR AUTO (sur allume cigare)	190F
CABLE COMLYNX (Pour joueur à plusieurs)	50F
ALIMENTATION SECTEUR	65F

TOP LYNX

Electrocop (Arcade)	250F
Xenophobe (Arcade)	250F
Gauntlet (Arcade)	250F
Slime World (Labyrinthe)	250F
Paperboy (Arcade)	250F
Miss Pac Man (Arcade)	250F
Robo Squash (Arcade)	250F
Rampage (Arcade)	290F
Rygar (Arcade)	290F
Zarlord Mercenary (Arcade)	250F
Blue Lightening (Avion)	250F
Chip Challenge (Arcade)	250F
Gates of Zendocon (Arcade)	250F
Shangai (Réflexion)	250F
Klax (Réflexion)	290F
Road Blasters (Arcade)	290F
Block Out (Réfléxion)	250F

La Turbo GT de NEC

Un graphisme époustouflant

2390F + 1 jeu GRATUIT

Plus de 60 titres disponible à partir de 299 F



Les Nouveautés

Aero Blaster	395F
Chiki Chiki Boy	345F
Cyber Combat	395F
Eternal City	345F
Formation Soccer	395F
Parasol Star	395F
R Type 2	395F
Silent Debakker	345F

TOP 15 NEC

PC Kid N°2	395
Jacky Chan	395
Final Match Tennis	345
Super Volleyball	345
Super Star Soldier	299
Cadash	395
Power Eleven	395
Vigilante	299
Devil Crash	395
Saint Dragon	395
Adventure Island	345
Legend of Heroe Tomna	395
Populous	395
Splatter House	395
March'n Maze	299

NOUVEAUTES A VENIR

Teenage Mutant Turtles 2	275F
Days of Thunder (Auto)	275F
Dick Tracy (Arcade)	275F
Double Dragon 2 (Arcade)	275F
Jordan VS Birds (Basket)	275F
Popeye 2 (Plateforme)	275F
Soccermania (Football)	275F
Marble Madness (Arcade)	275F
Who Framed R. Rabbit	275F

MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD !

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



MICROMANIA



Teenage Mutant Turtles 2 275 F



The Simpsons 275F



Megaman 275F



Castlevania 2 275F



Punisher 275F



Choplifter N°2 275F



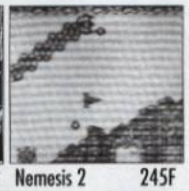
Mickey Dang. 275F



Rescue of Princess 215F



Dragon's Lair 215F



Nemesis 2 245F



Popeye 2 275F Nascar 275F



Beetle Juice 275F Blades of Steel 275F



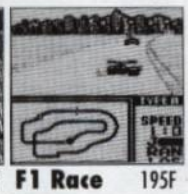
Gauntlet 2 275F RC Pro Am 215F



Robocop 215F WWF Superstars 275F



Navy Seals 275F



F1 Race 195F



Cycle Grand prix 275F



Norstar Ken 275F



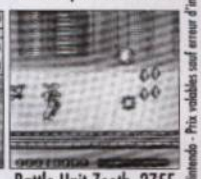
Contra/Oper. C 275F



F1 Spirit 275F



Sworld of Hope 275F



Battle Unit Zeoth 275F



Mickey Mouse N°2 275F



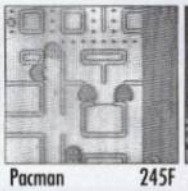
Gremlins 2 215F



Teenage Mutant 225F



NBA All Star Chal. 275F



Pacman 245F



Hunt for Red Oct. 245F



Soccerboy 175F



R Type 175F



OFFRE SPECIALE MICROMANIA 590F

La Console Gameboy + Super Marioland ou F1 Race ou Tetris(*)

+ La Sacoche MICROMANIA GRATUITE

+ Les Ecouteurs Stéréo

(*) Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Prix valables sauf erreur d'impression - Game Boy est une marque déposée de Bandai Nintendo

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

3615 MICROMANIA.
UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

a boutique du Game Boy

OUVEAU



UI PLAY & GO 190F Etui de ction en caoutchouc pour votre machine et 4 jeux.

SMART BOY 119F
Etui de protection en plastique rigide



NOUVEAU

LIGHT PLAYER 175F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.

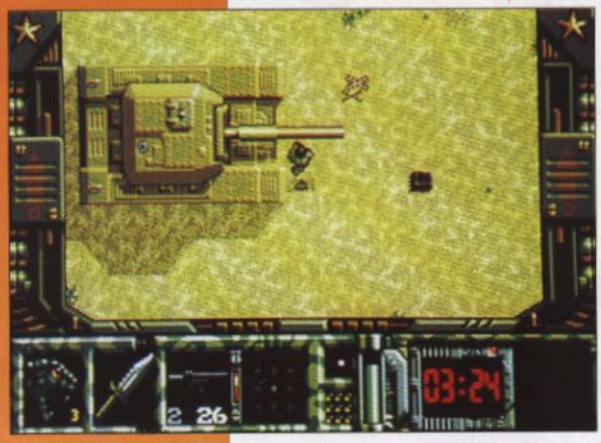


NOUVEAU

Chaque mercredi vers 18h sur FR3 et le dimanche à 10h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

MICRO KID'S CONSOLES MICROS

2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE



Une vue après le parachutage, en mode contrôle ne portant que sur un seul joueur. On se retrouve donc dans un jeu d'arcade, avec scrollings multi-directionnels. Les sprites des décors sont bien souvent superbes.

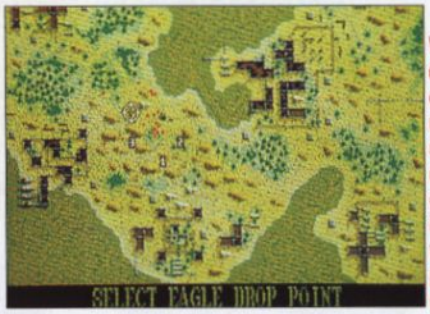


A tout moment, sur le terrain, vous pouvez passer en vue multiple, cela permet de voir où en sont les autres, et d'aller les aider si besoin est.





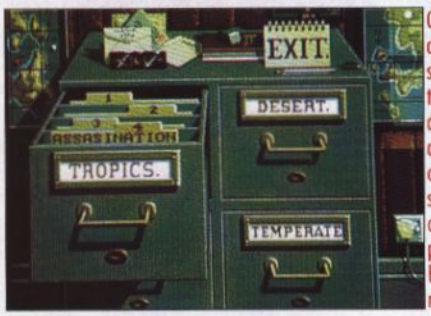




Voici la carte de la région à explorer, il ne reste plus qu'à déplacer un curseur et à cliquer pour indiquer où vous voulez parachuter vos quatre hommes.

SPECIAL FORCES

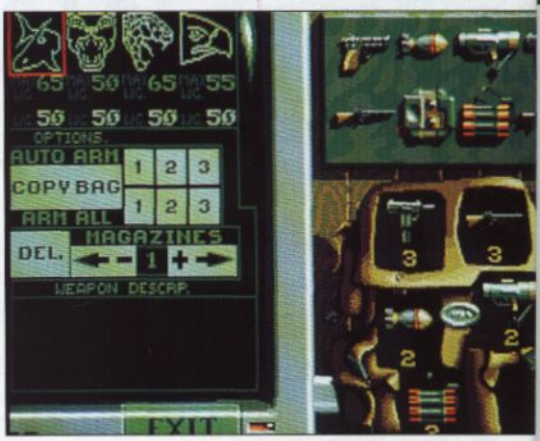
preview sur ST Editeur : MICROPROSE



Cet écran permet de choisir les missions, dans quatre types de climats différents. Il y a quatre missions par catégorie. Même sur des menus de ce type les graphismes de Special Forces sont jolis et réussis.



Voici les huit militaires qui vous sont proposés. Vous devez en choisir quatre, et leur donner leur nom de code, ceux qui seront utilisés pendant la mission.
De brèves informations sur les hommes s'affichent quand vous cliquez dessus.



Avant de partir en mission, il faut armer chacun des quatre membres de votre commando. Plusieurs armes vous sont proposés, ainsi que des munitions. Vous devez tenir compte des capacités de transport de chacun, et prendre des armes complémentaires, ou utile dans l'objectif de votre mission.

Les actions terroristes sont de plus en plus courantes, attentats, prises d'otages; de plus, les opérations nécessitant des hommes très entrainés sont de plus en plus nécessaires aussi, comme pour les interventions contre les barons de la drogue, ou les interventions dans des pays où les militaires viennent de faire un coup d'état. Pour tout ces boulots, il fallait une brigade, elle a été créée récemment, il fallait des hommes neufs, les membres des Special Forces. A la fois arcade et stratégie, Special Forces vous laisse le contrôle de toutes les étapes nécessaires à l'élaboration et à l'éxécution d'une intervention militaire d'urgence. Seize missions vous sont proposées, elles ont lieu dans différents endroits de la planète, aux différents climats, arctique, désert, tempéré et tropical. Vous devez d'abord choisir vos hommes, les armer, puis consulter précisément votre mission, parachuter vos quatre militaires, et ensuite prendre le contrôle directement sur le terrain, avec une vue d'au dessus. Il est possible de contrôler un homme à la fois, ou de donner des ordres pour les quatre. Presque terminé, Special Forces est déjà un jeu très intéressant, il ne reste plus que quelques petits détails à régler.

Special Forces, Microprose, preview sur ST, sortie en février sur ST et Amiga.

ATARI ST/STE - AMIGA

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

	ST/Amiga
Alien Storm	259/259F
Gauntlet 3D	249/249F
Grand Prix	349/349F
Master Golf *(Microprose)*	349/349F
Populous 2	299/299F
Powermonger Data Disk	149/149F
Robocop 3	259/259F
Tip Off	249/249F
WWF Super stars	259/259F

TOP 20 ST/AMIGA

	ST/Amiga
The Simpson's	249/249F
Vroom	249/249F
Deuteros	299/299F
Megalomania	259/309F
Rugby World Cup	249/249F
Shadow Sorcerer	279/279F
Final Fight	259/259F
Terminator 2	249/249F
Silent Service 2(1 Meg)	349/349F
Hunter	299/299F
Railroad Tycoon	349/349F
Winning Tactics	79/79F
Space Quest 4	ND/399F
Thunderhawk	299/299F
Flight of Intruder	349/349F
Eye of Beholder	ND/299F
Gods	249/249F
Flinal Whistle	129/129F
Mlidwinter 2	349/349F
Centurion	249/249F

AUTRES NOUVEAUTES

	ST/Amiga
Avantage Tennis	249/249F
Bonanza Bros	259/259F
Cisco Heat	259/259F
Devious Designs	259/259F
Double Dragon 3	259/259F
Elvira 2	349/349F
First Samourai	259/259F
G Loc	259/259F
Heimdall	309/309F
Hudson Hawk	259/259F
Les Aventures de Moktar	299/299F
Mega twins	259/259F
Obitus	259F/ND
Pitfighter	249/249F
Race Drivin'	249/249F
Smash TV	259/259F
Super Space Invaders	249/249F
Turtle N2	259/259F
Ultima VI	ND/309F
U.M.S. 2 Planet Edit.	159/159F

PROMOTION SPECIALE MANETTE
SPEED KING 75F
NAVIGATOR 99F

NOUVEAU **LES JUSTICIERS 3 299/299F**
+SHADOW WARRIORS + ROBOCOP 2
+BATMAN LE FILM

LES MAITRES DE L'AVENTURE 349/349F **NOUVEAU**
+ Maupiti Island
+ Les Voyageurs du Temps + Opération Stealth

NRJ 3 319/319F **NOUVEAU**
+ F16 Combat Pilot + Double Dragon 2 + Italy 90 + Turbo Out Run + Welltris

PROMOTIONS MICROMANIA

	ST/Amiga		ST/Amiga		ST/Amiga
Turrican 2	99F/ND	Switchblade 2	179/179F	Monkey Islands	179/179F
Masterblazer	ND/99F	Great Courts 2	179/179F	Matrix Marauders	ND/99F
Armour-Geddon	179/179F	Heroe Quest	179/179F	Monthy Python	99/99F
Super Cars 2	179/179F	Lemmings	149/149F	Spellbound	99F/ND

Barbarian 2	199/199F	Fate / Gates of Dawn	249/249F
Beast 2	199F/ND	Another World	199/199F
Pegasus	199/199F	Mad TV	199/199F
Lemmings Data disc	99/99F	Croisière pour un cadavre	199/199F
Utopia	199/199F	Lotus Turbo Chall. 2	199/199F

	ST/Amiga		ST/Amiga		ST/Amiga
3D Construction Kit	399/499F	F 15 Desert Storm Sc. Disc	159/159F	Rise of the Dragon	ND/399F
Baby Jo	289/289F	F19 Stealth Fighter	289/289F	Robozone	259/259F
Bard's Tale 3	ND/249F	F29 Retaliator	249/249F	Robin Hood	259/259F
Battle of Britain Miss. Disc.	159/159F	Klick Off 2	249/249F	R Type 2	259/259F
Beast Buster	259/259F	Life and Death	259/259F	Sim City + Populous	299/299F
Blues Brothers	299/299F	M 1 Tank Platoon	299/299F	Spirit of Excalibur	299/299F
Cadaver	249/249F	Magic Pockets	259/259F	Strikefleet	259/259F
Cadaver the Pay Off	159/159F	Manchester Un. Europe	259/259F	Toki	249/249F
Chuck Rock	249/249F	Out Run Europa	259/259F	Ultima V	ND/299F
De Luxe Paint Français	599F/ND	Prehistorik	269/269F	UMS 2	ND/299F
De Luxe Paint IV francais	ND/899F	RBI 2	299/299F	Wild Wheels	249/249F
Elf	249/249F	Return to Europa	79/79F	Wolf Pack	299/299F
F 15 Strike Eagle 2	349/349F	Return of Witch Lord	149/149F		

AMSTRAD 464/6128

LE TEMPS DES HEROS ND/249F **NOUVEAU**
+ North and South
+ Prince of Persia
+ Moonblaster

NRJ 3 ND/279F
+ F16 Combat Pilot
+ Double Dragon 2
+ Italy 90 + Turbo Out Run
+ Welltris **NOUVEAU**

LES JUSTICIERS 3 169/199F **NOUVEAU**
+ Shadow Warriors + Robocop 2
+ Batman le Film

AUTRES NOUVEAUTES

Apprentice	99/149F
ADS+ Sherman M4	199/249F
Baby Jo	199/249F
Cisco Heat	109/159F
NightShift	109/159F
Pitfighter	109/179F
Prehistorik	140/180F
Roadland	119/159F
Space Crusade	109/159F
Super Space Invaders	109/179F
Thunderburner	199/229F

TOP 10 AMSTRAD

The Simpsons	**109/159F**
Final Fight	**119/169F**
Out Run Europa	**119/169F**
Terminator 2	**109/159F**
Manchester United European	**109/159F**
3D Construction Kit	**249/249F**
Rick Dangerous 2	**99/149F**
Klick Off 2	**139/179F**
Pirates	**ND/145F**
Xiphoes Fantasy	**ND/249F**

EN DECEMBRE MICROMANIA OUVERT 7 JOURS / 7

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Alien Storm	119/169F
Battle Command	109/159F
Blues Brothers	149/199F
Bonanaza Brothers	119/159F
Brainies	140/180F
Gauntlet 3D	109/159F
G Loc	109/159F
Hudson Hawk	109/159F
Mega Twins	119/169F
Smash TV	129/159F
Space Gun	129/159F
Spirit of Excalibur	109/159F
Thunderjaws	109/149F
Turrican 2	109/159F
Turtles N2	119/159F
WWF Super Stars	109/159F

Darkman	109/159F	Panza Kick Boxing	199/249F	Super Sqweek	149/199F
Fugitif	ND/229F	Return of Witch Lord	59/79F	Swap	ND/199F
Grand Prix 500 N2	ND/199F	Robozone	109/159F	Switchblade	109/159F
Heroe Quest	109/159F	Saga	ND/199F	Targhan	ND/199F
Mokowe	ND/199F	Saaw	ND/149F	Tetris	ND/149F
Ninja Turtles	109/159F	Supercars	109/149F		

OFFRES SPECIALES AMSTRAD MICROMANIA

CRACKDOWN	ND/99F	NIGHTBREED	ND/99F	DEMENT DEMENT	
CABAL	59F/ND	NARC	59/99F	CHASE HQ + NARC	59F/ND
LES INCORRUPTIBLES	59F/ND	GHOULS'N GHOST	ND/99F	GHOULS'N GHOST+ NARC	ND/99F
THE ELIMINATOR	59F/ND				

LA COLLECTION ND/ 175F
Les 15 Logiciels qui ont fait le succès de l'Amstrad !

LES 100% A D'OR 59/99F
+ Opération Wolf + Afterburner
+ R Type + Titan

LES VAINQUEURS ND/99F
+ Forgotten Worlds + Thunderblade + Tiger Road + Last Duel + Blasteroids

PC Compatible

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Cadaver	359F
Captive	299F
Civilisation	399F
Dungeon Master	399F
Elvira 2	399F
Lord of the Rings 2	349F
Martian Memorandum	399F
Powermonger	349F
Star Trek	349F
Thunderhawk	349F

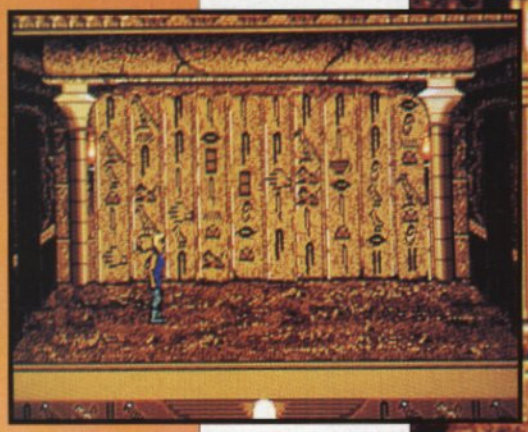
TOP PC COMPATIBLES

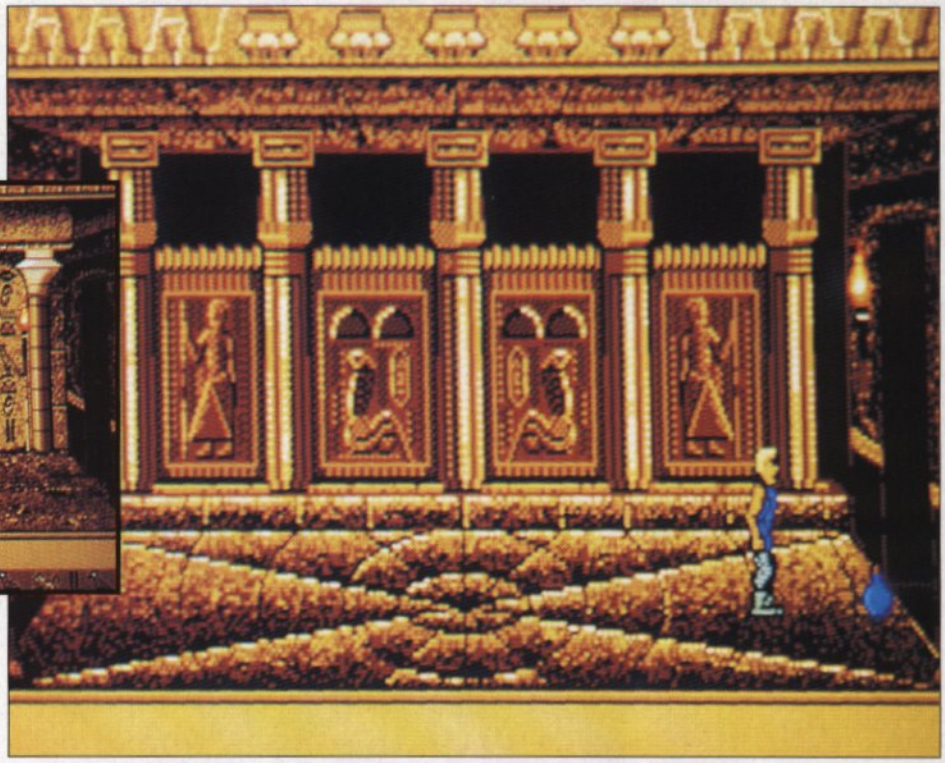
Wing Commander N2	399F
Shadow Sorcerer	309F
Might and magic 3	399F
Immortal	299F
Jetfighter 2 (Français)	399F
F117A NightHawk	399F
Gunship 2000	399F
Castles	349F
Eye of Beholder	299F
Heart of China	399F
Wing Commander	349F
Secret Weapons	399F
Wing Commander Miss. Disk N2	149F
Andretti	299F
Red Baron	399F
Kling Quest V(VGA)	449F
Llinks	399F
Sim City + Populous	299F
Lemmings	199F

AUTRES NOUVEAUTES

ADS+ Sherman M4	289F
Bard's Construction Set	299F
Bard's Triple Pack (1+2+3)	399F
Castles Data Disk	149F
Death or Glory	359F
Falcon V 3.0	499F
Heimdall	349F
Lemmings data disk	149F
LES Manley Lost in L.A.	349F
Magic Candale 2	349F
No Greater Glory	349F
Obitus	349F
Overlord	259F
PGA Course Disk	149F
Pitfighter	299F
Race Drivin	299F
Robozone	259F
Rollerbabes	359F
Shangai 2	359F
Space Wrecked	299F
Super Space Invaders	299F
Tip Off	299F
The Seige	299F
The Simpson's	299F
Timequest	349F
Toyota Celica GT4 Rally	299F
Turtles N2	299F
Turtles Adventure	359F
TV Sport Boxing	349F
UMS 2 Planet Editor	159F
WWF Super Stars	299F

Avantage Tennis	299F	Golden Axe	299F	Robin Hood	309F
Baby Jo	289F	Kick off 2	299F	Silent Service 2	349F
Battle Command	299F	Leisure Suit Larry 1 (VGA)	399F	Sim Earth	399F
Battle of Britain Miss. Disc.	159F	Leisure Suit Larry V	399F	Sorcerers Appliance	349F
Blues Brothers	299F	Life and Death 2	299F	Sorcerers	299F
Chuck Yeager	349F	Links Bayhill Course	159F	Space Quest IV	399F
Command HQ	349F	Links Boutifull	159F	Speedball 2	299F
Countdown	299F	Links Firestone	159F	Spirit of Excalibur	349F
De Luxe Paint 2 Français	985F	M1 Tank Platoon	399F	Team Suzuki	299F
ESS Mega	349F	Megafortress	359F	Terminator 2	299F
F 14 Tomcat	359F	Mig 29 M Fulcrum	449F	Ultima VI	299F
F15 Strike Eagle N2	349F	Nascar	359F	UMS 2	349F
F15 N2 Scenario Disk	159F	RBI 2	299F	Willy Beamish	399F
F19 Stealth Fighter	385F	Rick Dangerous 2	249F	Wing Com. n2 Speach Disk	179F
F29 RETALIATOR	299F	Riders of Rohan	349F	Wing Commander Miss Disk 1	149F
Gateway to Savage Front	299F	Rise of the Dragon	399F	Wolf Pack	349F





CHEOPS

preview sur ST Editeur : SALIA SOFTWARE







Ouais! Incroyable! Extraordinaire! De nouvelles salles ont été découvertes dans la grande pyramide de Cheops. Le but du jeu est donc de les trouver. C'est pas très original mais le jeu a l'air bien réalisé et sans être génial — because ST — la bande son est agréable. Naturellement, des tas de sales bestioles se baladent dans les différentes parties du monument et vous devrez les combattre.

PARAGLIDING

Liberté, balades ou compétitions, vivez l'extrême à plus de 2500 m d'altitude !

De 199 FF à 269 FF selon ordinateurs.

Disponible sur AMIGA, ATARI, CPC/CPC+, IBM PC et Comp.









Photos : Denis GANKINE

Sortie nationale le 12 décembre chez tous les revendeurs.

LORICIEL

LORICIEL 81, rue de la Procession 92500 Rueil-Malmaison
Tél. : 47 52 11 33 - Tél. Commercial : 47 52 18 18

COUPON REPONSE POUR RECEVOIR LE CATALOGUE

Oui, je désire recevoir le catalogue* LORICIEL

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____

Ville : _____

* Catalogue gratuit contre 2 timbres à 2,50 FF.

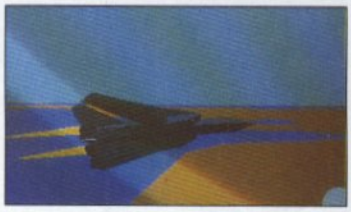
JOY 12/91

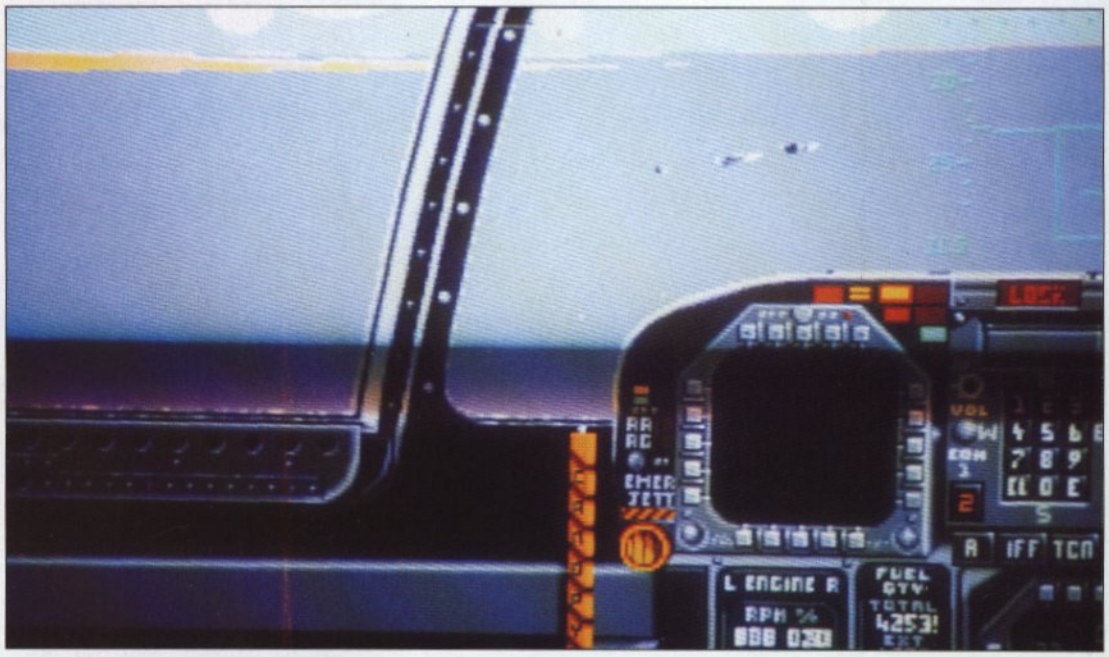




AVENGER

preview sur AMIGA Editeur : PSYGNOSIS





Les maîtres incontestés des jeux d'action/aventure rajoutent une nouvelle corde à leur arc. La première simulation de vol de Psygnosis a pour nom de code Avenger (le Vengeur). A l'instar de Jetfighter et de Flight of the Intruder, Avenger possède comme base d'opérations un porte-avions. Vous y décollez à bord d'un F-14 ou d'un F-18, selon les missions qui vous sont données. Un F-14, par exemple, va escorter un F-18 (géré par ordinateur) dans une mission d'attaque. Les missions se succèdent dans le cadre d'un conflit qui se déroule dans le trop célèbre Golfe. De ce fait, les résultats de vos missions ont une incidence directe sur les suites de la Guerre. Après chaque intervention, le programme vous informe ("zingue/forme: l'état de mon avion") de vos gains ou pertes en territoires. Les attaques que vous pouvez entreprendre à bord de votre F-18 sont principalement dirigées contre des puits de pétrole, des convois maritimes, des sites de lancement de Scuds, des convois terrestres, des ponts, des trains et des positions ennemies. Avenger est une simulation de vol "ludique", ce qui veut dire qu'il met beaucoup plus l'accent sur l'action que sur le réalisme de la simulation. Cela ne l'empêche pas d'être réaliste au point de tenir compte des performances réelles des jets et des changements des conditions climatiques qui peuvent survenir pendant certaines missions (nuages, orages etc.). En outre, les missions seront à mener de jour comme de nuit. En ce qui concerne l'armement de votre zinc, vous pourrez vous familiariser ("famille/arriver: je m'intègre au sein des Autres") avec les dernières merveilles technologiques qui ont permis aux pilotes de frapper avec précision leurs cibles au cours de la guerre du Golfe. Avenger propose au joueur les options habituelles tels que "practice" (entrainement), "single mission" (vous ne faites qu'une mission) et full campaign (vous devez remplir toutes les missions au sein d'un campagne militaire). Sortie prévue en avril 92 sur Amiga et PC sous le label Psygnosis.

LA COMPILATION "ACTION" QUI VA DECLENCHER UNE

Revolution !

2 LES SUPERSTARS DE L'ARCADE



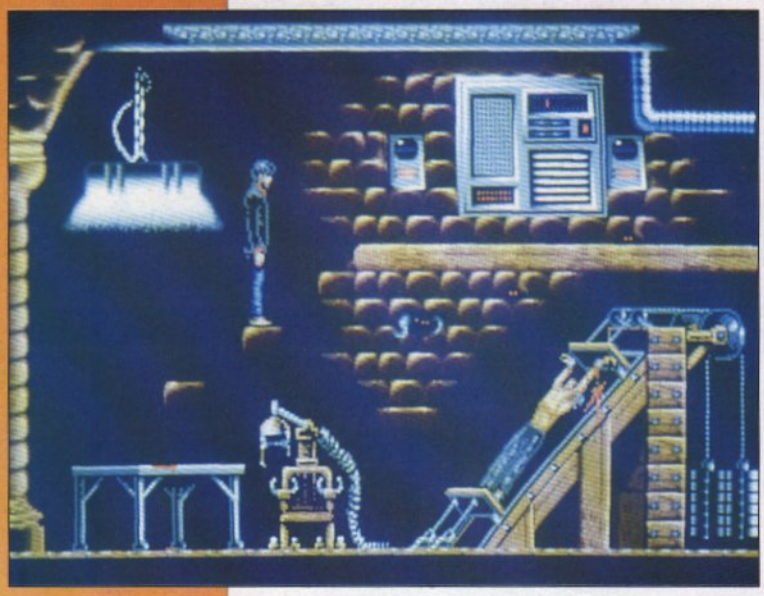
ocean

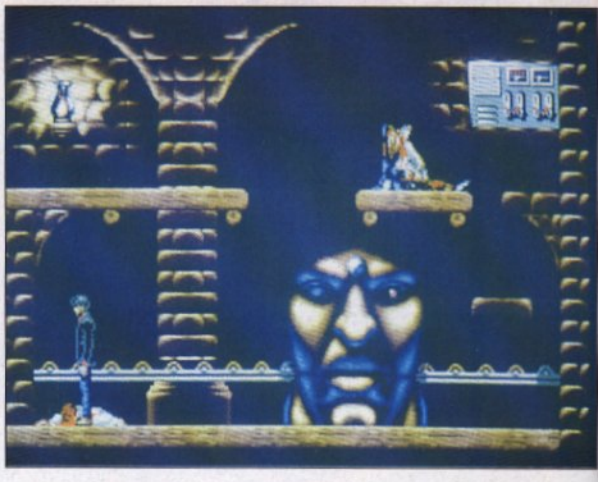


AMSTRAD
ATARI ST
CBM AMIGA

ocean

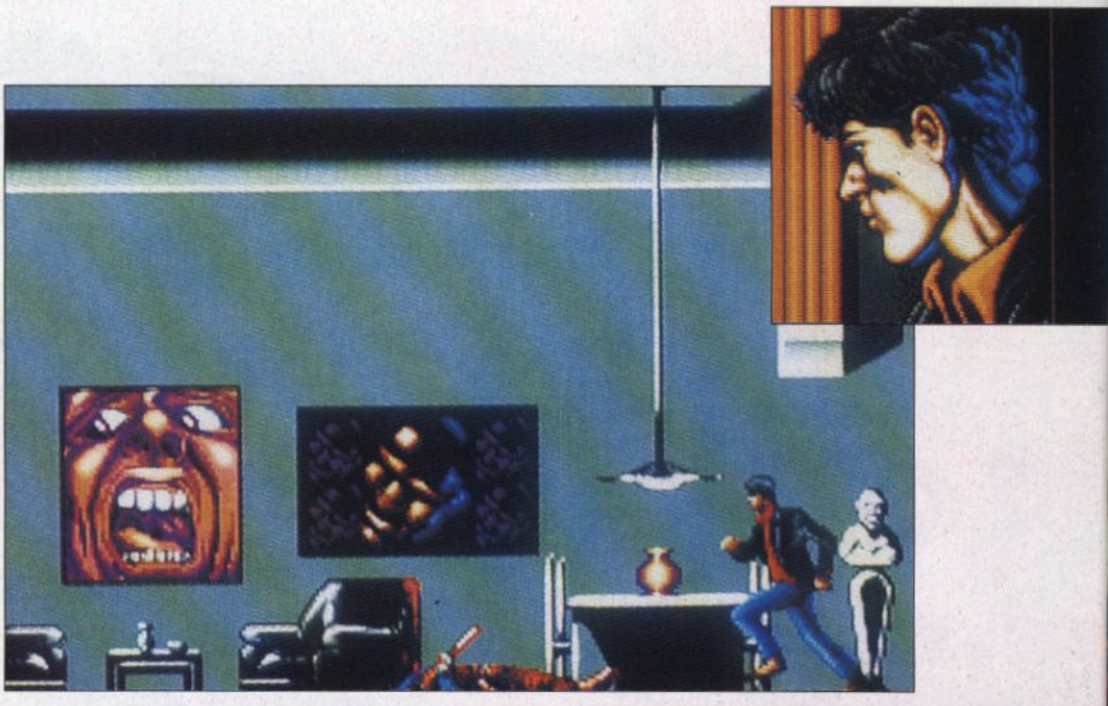
OCEAN SOFTWARE LTD.,
25 BOULEVARD BERTHIER,
75017 PARIS, FRANCE.
TEL: 47663326
FAX: 42279573





DYLAN DOG

preview sur PC Editeur : SIMULMONDO



OUA! Dylandog est un jeu d'arcade de Simulmondo à paraître prochainement sur PC. Il s'agit de délivrer des personnes retenues prisonnières. C'est assez rapide et surtout inédit sur cette machine, peu coutumière à accueillir des jeux de plates-formes. De plus, les amateurs de gore seront ravis car le graphiste s'en est donné à coeur joie ("donner/hacker/joie: ancien swapper ravi de balancer ses anciens copains"), dans le genre salle de torture et compagnie. Heureusement, tout cela reste dans les limites du bon goût. Enfin, tout du moins, ça ne nous choque pas. D'ailleurs, on se fout des limites, du bon goût, et de toutes ces sortes de choses.

Version française

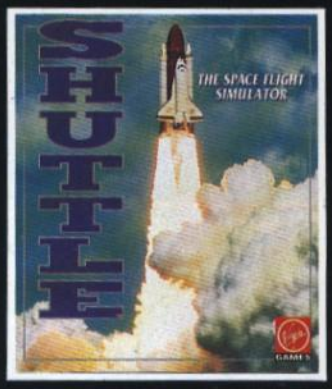
SHUTTLE

LE Simulateur de Vol dans l'Espace !

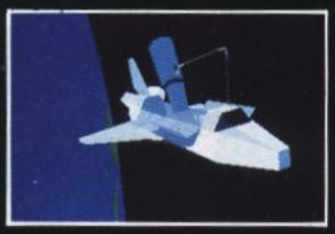
Basé sur des documents officiels gouvernementaux, SHUTTLE est la simulation la plus fidèle et la plus détaillée sur la navette spaciale de la NASA jamais réalisée pour un ordinateur personnel.

Aidé du Contrôle de Mission, vous surmonterez des défis, comme déployer et réparer des satellites, lancer des satellites espions, manoeuvrer votre vaisseau en apesanteur, trouver la trajectoire correcte de rentrée dans l'atmosphère, et mener à bien des atterrisssages compliqués.

- Nombreuses missions scientifiques et d'entrainements
- Tableau de bord authentique
- Niveaux d'aides multiples du "novice" au "vétéran"
- Plusieurs bases de lancement et d'atterrissage
- Graphismes en 3D elliptiques et polygonaux supérieurs
- Demo des caractéristiques et vues principales
- Musique de qualité orchestrale
- Manuel de référence et d'entrainement complet et détaillé
- Poster dépliant de la cabine de pilotage de la navette









Disponible sur ATARI ST - Amiga - PC



TM

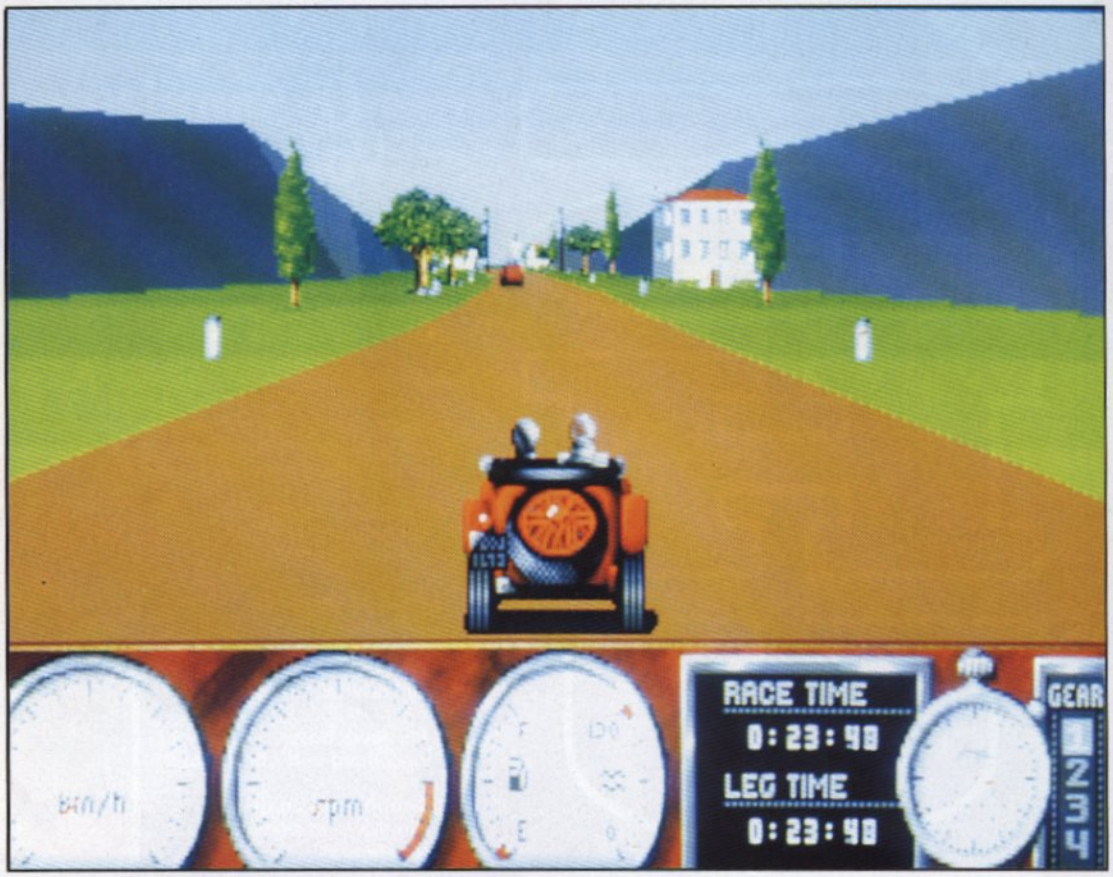
Distribué par :
UBI SOFT
8/10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL S/BOIS
Tél : 48.57.65.52
fax : 48.57.07.41

36 15 UBI

Virgin GAMES

© 1991 Virgin Games, Ltd. All rights reserved
© 1991 Vektor Grafix, Ltd. All rights reserved

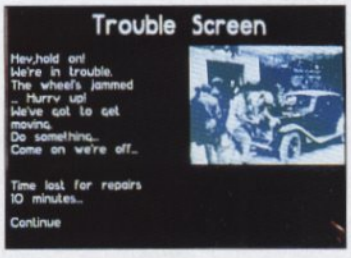
Disponible dans les Fnac et les meilleurs points de vente.

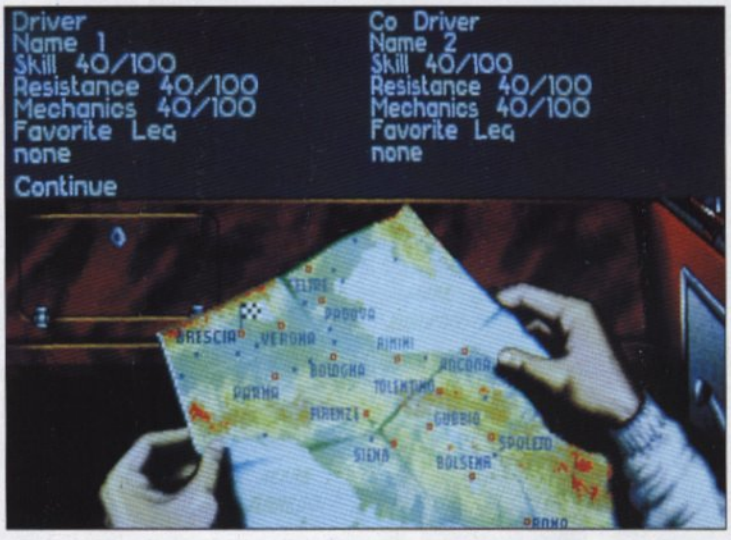


MILE MIGILIA

preview sur PC Editeur : SIMULMONDO







Mile Migilia est une simulation de course automobile assez amusante parce qu'inédite. En effet, nous voici dans les années 20, à l'époque où conduire une voiture était presque aussi risqué que de parler de simulateur de vol avec Alain Huyghues-Lacour. ("à l'un/"oui!"/gueule/la Cour: à l'autre, le Roi dit non".) Pour le moment, ça tourne sur PC et Amiga mais l'éditeur Simulmondo à des projets... C'est Rapide, drôle et bien réalisé. Plusieurs voitures sont utilisables et on peut créer ses propres pilotes (réflexes, condition physique, etc.).

L'AIGLE D'OR
LE RETOUR

Le grand jeu mythique de retour sur vos écrans !





Photos d'écran Atari.

DISPONIBLES SUR CPC/CPC+
AMIGA - ATARI - IBM PC
et Comp.

LE JEU DE L'ANNEE!

LORICIEL

81, rue de la Procession 92500 Rueil-Malmaison
Tél : 47 52 11 33 - Tél Commercial : 47 52 18 18

DISPONIBLE CHEZ TOUS LES REVENDEURS

De 249 FF à 289 FF selon ordinateurs

Pour recevoir en avant-première le Pin's AIGLE D'OR et son Poster, retournez le bon de commande ci-dessous, accompagné de votre chèque à l'ordre de LORICIEL à : LORICIEL - Dépt. V.P.C. 81, rue de la Procession, 92500 Rueil

❑ OUI je commande 1 ou .....Pin's Aigle d'Or au prix unitaire de 30,00 FF TTC (Port compris).

❑ OUI je commande 1 ou .....Poster Aigle d'Or au prix unitaire de 30,00 FF TTC (Port compris).

Nom :

Prénom :

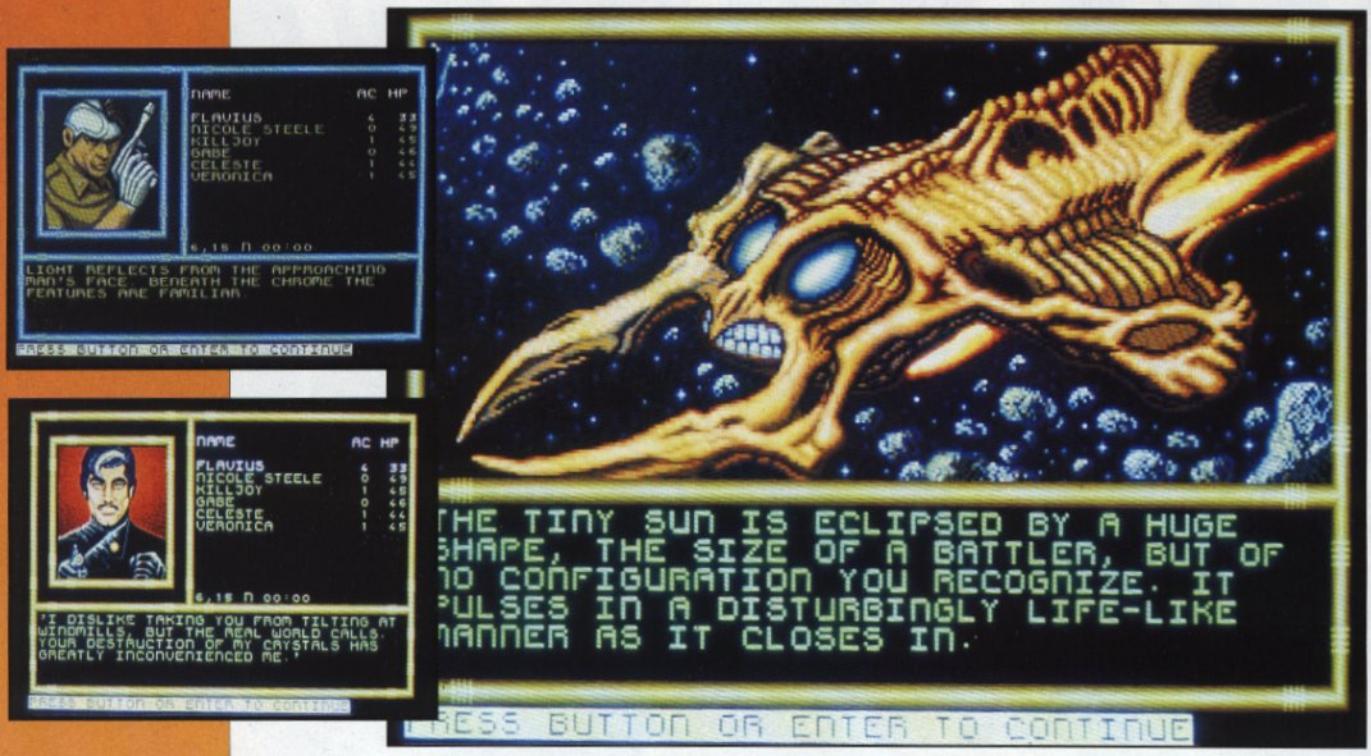
Adresse :

CP : Ville :

❑ Catalogue LORICIEL sur simple demande contre 2 timbres à 2,50 FF.

LORICIEL - 81, RUE DE LA PROCESSION, 92500 RUEIL

M.N 12/91 JOY 12/91 TILT 12/91 GEN 12/91



BUCK ROGERS : MATRIX CUBED

preview sur PC-AMIGA Editeur : SSI





Suite du jeu de rôle de SSI dont la vedette est le grand héros de science-fiction: Buck Rogers. Matrix Cubed reprend l'histoire, là ou se termine Countdown to Doomsday. Cette fois-ci, l'équipe de Buck doit explorer le système solaire et tenter de sauver des scientifiques chargés de construire le Matrix. Cette machine a pour fonction de transformer n'importe quel substance en énergie pure! Grâce à cette invention vous pourrez tenter de sauver une Terre dévastée et dominée par l'ennemi ("haine/mis: j'y ai placé toute ma haine"). L'univers où évoluent vos héros est plus grand que celui du précédent épisode. En outre, il y aura deux fois plus de monstres que dans Doomsday, ça promet! Pour finir, vous aurez la possibilité de transférer vos personnages de Doomsday dans cette nouvelle et trépidante aventure. Sortie prévue sur PC et Amiga en janvier 92.

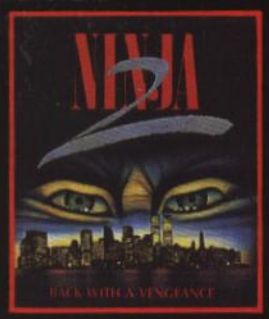
SUPERHEROES™

FOUR MEGA-HEROES IN ONE PACK!

LAST NINJA 2



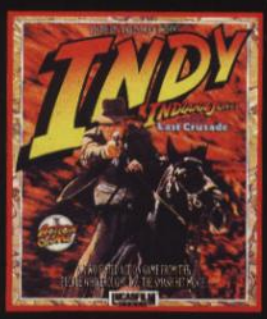
■Vous êtes transporté dans le temps jusqu'au quartier moderne de Manhattan pour affronter, une fois de plus, votre ennemi numéro un, Shogun Kunitoki. Vous devez faire appel à toute votre intelligence, votre ruse et votre talent de Ninja pour venir à bout de cet homme malveillant.



INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE



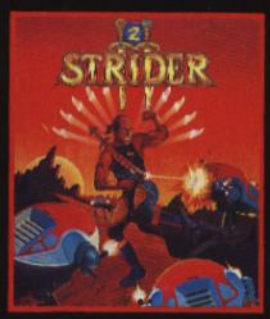
■Revivez les moments de triomphe et les situations périlleuses d'Indy dans ce jeu époustoufflant. Repoussez l'ennemi, évitez les dangers et recherchez des objets de valeur avant de retrouver le trésor le plus précieux du monde : le Saint Graal.



STRIDER II



■Strider est de retour, armé jusqu'aux dents Sa mission est de libérer un important leader international qui a été kidnappé par des extra-terrestres. Si ses légendaires acrobatics aériennes et son habileté dans le maniement de l'épée ne suffisent pas à vous faire passer d'un niveau d'action à l'autre, essayez son terrible pistolet gyro-laser!



JAMES BOND THE SPY WHO LOVED ME



■James Bond est de retour dans une course contre la montre classique pleine d'action pur sauver le mond de Karl Stromberg, le fou avide de pouvoir. Avec des fusillades un contre un style arcade, de l'action à plusieurs niveaux et des codes top secrets à dechiffrer, c'est le jeu a suspense Bond le plus rapide et le plus passionant du jour.



DOMARK

Last Ninja 2 © System Three Software Ltd. All rights reserved. **Indiana Jones and the Last Crusade** TM and © Lucasfilm Ltd. (LFL). Indiana Jones, Indy and Lucasfilm Games are trademarks of Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Produced under license from U.S. Gold Ltd. **Strider II** © 1990 CAPCOM Co. Ltd. All rights reserved. © 1990 U.S. Gold Ltd. Produced under license from U.S. Gold Ltd. **The Spy Who Loved Me** 1990 Eon Productions Ltd/Mac B. Inc. The Spy Who Loved Me © 1977 Danjaq S.A. All rights reserved. © 1977 United Artists Company. All rights reserved. Gun Logo Symbol © Danjaq, S.A. and United Artists Company. All rights reserved. 'Lotus' and 'Esprit' are registered trademarks of Group Lotus plc.
Artwork and packaging © Domark Group Ltd. Published by Domark Software Ltd. Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR.
Helpline Tel: +44(0)81 780 2224 Between hours 1.30-4.30 pm (UK time).

THE MARK



MARTIAN MEMORANDUM

- Le PREMIER produit ludique multimédia.
- PLUS DE 24 MEG de Sons et Graphismes. L'Exaltation sur seulement un peu plus de 7 Meg.
- Des Personnages PARLANTS parfaitement animés.
- Un Scénario INTRIGANT.
- Une évolution COMPLETE de personnage.
- Des ECRANS CONSEILS sur demande.
- Un SCORE MUSICAL riche - Des effets sonores digitalisés.
- Supporte TOUTES les cartes sonores principales.
- Les GRAPHISMES les plus vivants et REELS qui aient jamais été vus.
- Une aventure humoristique et palpitante avec le COUP DE GRACE FINAL.

Disponible sur: IBM PC XT, AT, PS/2, PS/1 et Compatibles à 100%.

Matériel Nécessaire: Graphismes VGA 256, Disque Dur, 640K et Souris conseillée.

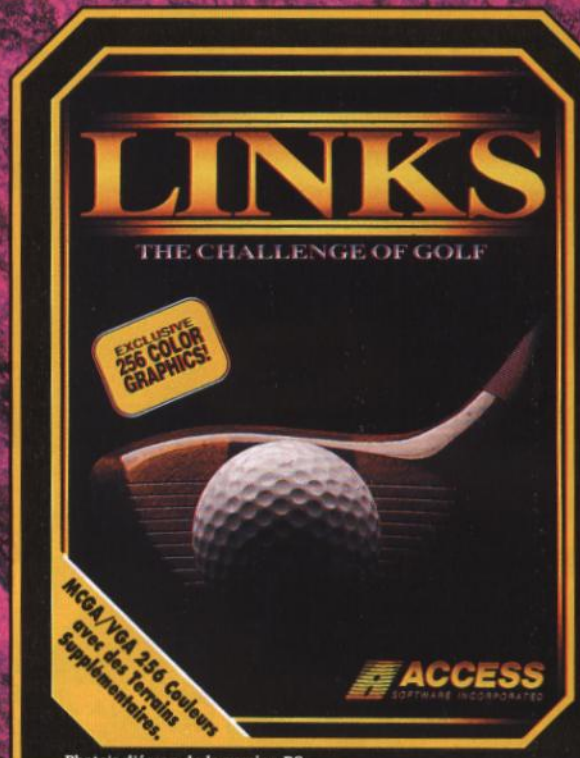
Support Sonore: supporte les effets sonores digitalisés RealSound ™ et toutes les cartes sonores principales.



Photo's d'écran de la version PC (VGA).

Copyright © par Access Software, Inc., 1991. Tous droits réservés.

ACCESS Software Incorporated



Photo's d'écran de la version PC.



LINKS

Une nouvelle génération de simulations de golf. Links ne saurait être plus proche de la réalité, grâce à ses nouvelles normes dans le domaine du golf PC interactif. Une balle frappant un versant de colline dans Links se conduit de la même façon que sur un VERITABLE TERRAIN!

- Le stance et le swing des golfers peuvent être réglés en fonction de tous les clubs du sac.
- Le dispositif de replay instantané vous permet d'analyser vos tirs de l'endroit où la balle a atterri, par rapport au tee.
- Une dynamique précise pour le vol et l'impact de la balle de golf.
- Avec RealSound ™, vous entendrez touts les bruits véritables du golf... des remarques des autres joueurs jusqu'au son du swing.
- LINKS supporte aussi toutes les cartes sonores principales! Une magnifique vue aérienne vous permet d'examiner les défis qui vous attendent.

Compatibilité: IBM PS1/PS2/AT/286/386 ou compatibles avec VGA 256 Couleurs.
Système d'Expoitation: IBM, DOS 2.0 ou plus.
Formats de Disquettes: IBM, 5,25" faible densité, 3,5" faible densité.
Mémoire Requise: 640K; mémoire additionnelle utilisée s'il y en a une.
Lecteurs: Un Lecteur de Disquettes et un Disque Dur.
Protection contre la Copie No.

ACCESS Software Incorporated

Copyright © par Access Software, Inc., 1991. Tous droits réservés.

U.S.

U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX England. Tel: 19 44 21 625 3366.

OF A WINNER



JETFIGHTER II™

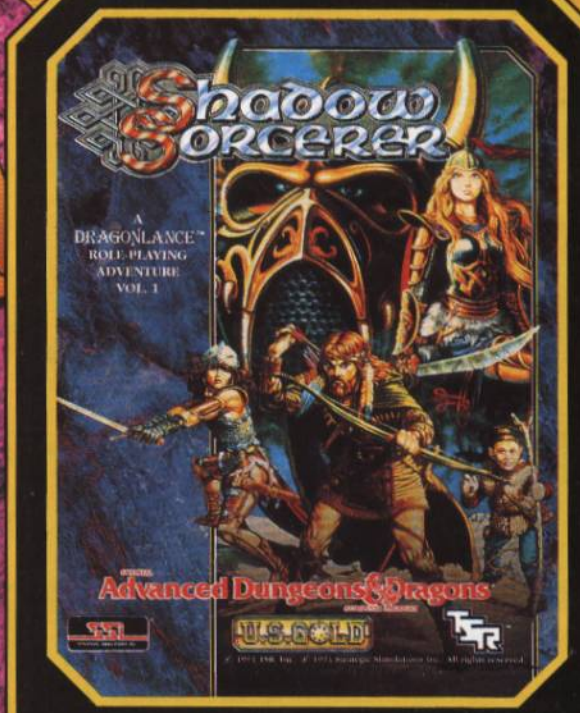
- La technologie 3-D la plus avancée et la plus puissante.
- L'heure du jour précise et la coloration du ciel.
- Une animation révolutionnaire qui vous permet de VOIR les parachutes s'ouvrir dans le vent, les paillettes radar être expulsées à l'arrière de votre jet et le train d'atterrissage sortir ou rentrer.
- Une intelligence artificielle en temps réel pour simuler l'ennemi dans les combats de chasseurs les plus réalistes qui soient.
- Une gamme étendue d'armes conventionnelles et TOP SECRETES.
- Le F/A, Hornet 18, Falcon F-16, Tomcat F-14.
- Un dispositif d'accélération du temps spectaculaire!
- Un mode de vol immédiat pour les débutants - vous pouvez décoller et piloter immédiatement!
- Un système d'aide avec hypertexte interactif.
- Un système avec joystick réglable pour des commandes très sensibles.



Photo's d'écran de la version PC.

Disponible sur: PC (EGA, VGA, CGA, Tandy ®4 couleurs). Supporte (mais ne nécessite pas): AdLib ™, SoundBlaster ™, Joystick Analogue et Souris; un disque dur est conseillé.
Photo's d'écran de la version PC.

©1991 Velocity.
Tous droits réservés.



SHADOW SORCERER

Ce nouveau concept de jeu de rôle d'aventure vous plongera en quelques minutes dans le feu d'une action où vous devrez affronter de nombreux ennemis, le SHADOW SORCERER en personne n'étant pas le moindre.

- Un contrôle icône "pointer et cliquer" à 100%.
- Une zone de jeu en perspective 3-D, vous donnant un contrôle maximum sur votre environnement de jeu.
- Vous contrôlez jusqu'à 4 personnages, dans un combat à mort contre les forces du mal.
- Une grille hexagonale et une carte des régions sauvages pour les confrontations extérieures.
- Des "miniatures animées" en 3-D représentant vos personnages dans une action de combat en temps réel.

Disponible sur: Atari ST, Amiga (1MEG) & PC (EGA, CGA, VGA, TGA). PC supporte: Roland™, AdLib™ et PC Speaker.

Photo's d'écran de la version Atari ST.



ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, DRAGONLANCE et le logo TSR sont des marques déposées de TSR, Inc. Lake Geneva, WI, USA et utilisées sous licence de Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.
©1991 TSR, Inc.
©1991 Strategic Simulations, Inc.Tous droits réservés.

Les photo's d'écran ont pour but d'illustrer l'action de jeu seulement et non pas les graphiques d'écran qui varient considérablement en qualité et an apparance entre les divers formats et qui son sujets aux spécifications des ordinateurs.

EN CH

The Addams Family

ocean

SUR SUPER NINTENDO (SFC) ET AMIGA PAR DEREK DELA FUENTE



Les plus jeunes d'entre vous ne s'en souviennent peut-être pas, mais "La famille Addams" était une comédie américaine qui a commencé il y a plus de 25 ans et qui n'a duré que deux saisons. C'est maintenant devenu un film à gros budget qui a déjà, lors de sa première semaine d'exploitation, engrangé quelques 29 millions de dollars et qui semble bien parti pour être un des hits de 1992. Il devrait sortir en Europe au début de l'année. Tous les personnages sont de retour, de Morticia, la mère au visage pâle, jusqu'à Gomez, le père, en passant par Lurch, le majordome, Fester, l'oncle-ghoule, la grand-mère Frump et les deux enfants, Pugsley et Wednesday. On confond souvent cette série avec une autre qui lui ressemble, the Munsters, mais il s'agit bien ici de la vraie famille originale, à laquelle il vaut mieux ne pas rendre visite, surtout après minuit.

Ocean, le désormais célèbre éditeur situé à Manchester, travaille sur The Addams Family depuis avril 1991 et espère le sortir en mars 92 sur Amiga, avec une version SuperFamicom (qui s'appelle maintenant une Super Nintendo) qui devrait voir le jour un peu plus tôt aux USA. Le jeu s'inspire de très près du film, et tous les acteurs hollywoodiens sont parfaitement reconnaissables. Christopher Lloyd, par exemple (le professeur fou de Retour vers le Futur) joue le rôle de Fester ("fait/se/taire: j'ai un air autoritaire"). Bien que certaines scènes

ANTIER

du film soient reprises intégralement dans le jeu, l'idée du déroulement vient des programmeurs d'Ocean. Le projet a commencé sur Amiga, mais comme le programmeur principal a reçu entre temps une Super Famicom, il a préféré continuer sur cette machine, afin de ne pas se limiter. La SFC a été limitée à 16 couleurs de fond, 16 couleurs d'avant-plan et encore 16 pour les sprites. La version Amiga n'aura que 32 couleurs et ne comportera pas de scrolling parallaxe. Cela mis à part, la version "brute" que j'ai vue sur Amiga est déjà époustouflante et lorsqu'elle sera terminée, elle devrait faire partie des meilleurs jeux d'Ocean. La version SuperFamicom est pratiquement terminée, et elle est exceptionnelle! Elle comporte des scrollings sur huit niveaux et des effets d'animation aussi étonnants que dans Sonic.

Vous jouez le rôle de Gomez et l'objectif est de réunir, sains et saufs, tous les membres de la famille dans la salle à manger!

Ils sont retenus dans divers endroits de la propriété et vous devez leur sauver la vie. La première chose que vous remarquerez, c'est que l'aire de jeu est tellement gigantesque qu'il vous faudra un temps fou pour en établir le plan; parvenir à la fin du jeu risque alors de prendre longtemps!



ON DIRAIT UNE SCENE DE SONIC – COMMENT VA FAIRE GOMEZ POUR SAUTER AU-DESSUS?

Le jeu commence en haut de l'escalier, avec 7 portes à ouvrir, chacune comportant ses propres graphismes, ses propres pièges et ses propres adversaires. Si l'une des pièces vous pose problème, vous pouvez parfaitement la quitter et n'y revenir que plus tard. Il est difficile de dire à quelle catégorie appartient ce logiciel, mais de manière générale, il tape dans l'arcade, l'action et l'aventure, le tout en version marrante. Bien que de nombreux ennemis et objets qui se déplacent vous barrent la route continuellement, vous n'avez pas à les combattre, vous pouvez vous contenter de fuir, mais, bien sûr, si vous voulez récolter des bonus à la pelle, il faut se bastonner avec les tasses et les bols volants, avec les créatures rampantes, et avec les monstres de fin de niveau, vraiment balaises, parmi lesquels un bonhomme de neige géant ("nez géant": et froid/effroi, qui fait peur parce qu'il est grand et en neige) qui jette des boules de neige à une vitesse inquiétante et un visage énorme encapuchonné façon petit chaperon rouge, mais très méchant.

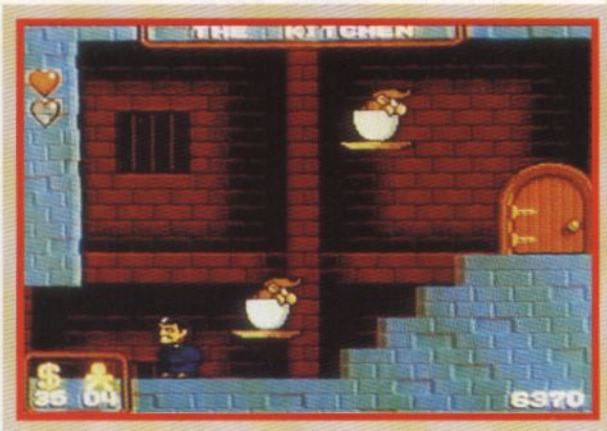


GOMEZ SE TIENT SUR UNE PLATE-FORME HORS DE PORTÉE DE DEUX SALES BETES MUNIES DE LARGES COUTEAUX. IL LUI SUFFIT DE SAUTER POUR OBTENIR UN CŒUR.

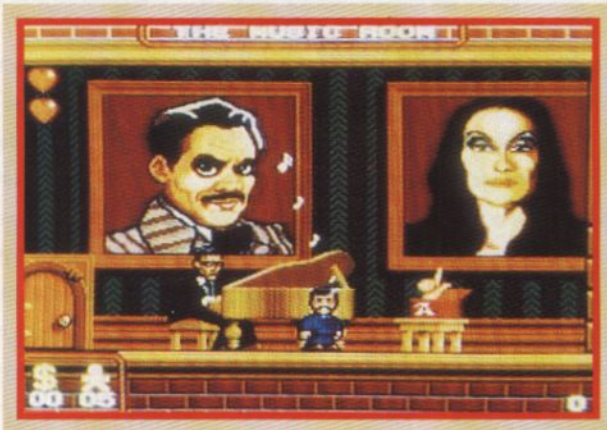
Pour tuer la plupart des bestioles, y compris les vilains de fin de niveau, il suffit de leur sauter dessus à la manière de Mario Bros. Votre niveau d'énergie est indiqué à l'écran par des cœurs, ainsi que le nombre de vies restant. Dispersés dans les pièces se trouvent des signes dollar: si vous en ramassez 25, vous obtenez un cœur d'énergie supplémentaire, et au bout de 100, vous avez une vie en plus.

La vraie beauté du jeu, c'est, outre le fait qu'il soit visuellement extraordinaire et que les effets sonores soient d'un réalisme hal-

EN CH



DES SOUCOUPES VOLANTES.



DANS LA SALLE À MANGER, ALORS QUE LURCH JOUE DU PIANO.

lucinant, qu'il est instantanément jouable et ce, malgré l'immensité de l'aire de jeu. Vous pouvez ramasser des objets – comme une épée qui vous permet d'atteindre des zones interdites jusque-là et de combattre les ennemis plus efficacement. Lorsque vous trouvez un fez (c'est un chapeau rouge avec un pompon noir que portaient les zouaves), il vous suffit de le mettre et vous vous retrouvez à voler. Lorsque vous essayez de retrouver un membre de la famille et que vous vous heurtez à des énigmes un peu trop balaises, il suffit de trouver une icône marquée "A" et un indice vous est donné, en texte. Et si vous allez trop loin en dehors des limites du jeu, il y a de petits sous-jeux et quelques surprises supplémentaires. Avec la machine à sous, vous pouvez gagner des thunes, mais c'est un cercle vicieux: pour pouvoir jouer, il faut déjà en avoir... A mesure que vous vous déplacerez, vous trouverez plein de raccourcis.

Il faut continuellement passer des obstacles comme des canons qui tirent, des guillotines qui tranchent, des boules de feu, etc. Pour passer certains obstacles, il faut procéder comme pour un jeu de plates-formes, mais d'autres doivent être surmontés en usant d'intelligence et de logique, comme certaines bestioles qui ne se calment que lorsqu'on appuie sur un certain interrupteur. Les choses commencent à devenir vraiment chaudes dans le niveau Fournaise, des boules de feu et des éclairs obligent le joueur à prendre la fuite en zigzagant. Si vous vous lassez de visiter la maison (ce qui est peu probable), vous pouvez aller prendre un bol d'air frais et pendant que





GOMEZ S'APPRETE À SAUTER AU-DESSUS D'UNE PLANTE À L'AIR INOFFENSIF, MAIS QUI N'ATTEND QUE ÇA POUR FAIRE JAILLIR DES PIQUES (ET DES FOURCHES À FOIN).

ANTIER







EN GRIMPANT AUX ARBRES POUR CHERCHER UN CŒUR, ON RISQUE DE SE RETROUVER EN FACE D'UNE CHOUETTE GÉANTE ET MÉCHANTE...



DANS LE COULOIR, LES PORTES S'OFFRENT À VOUS.

vous y êtes, grimper aux arbres, aux lianes et aux cordages qui sont dans le jardin. A chaque fois que vous retrouvez un membre de la famille, il est ramené dans la salle à manger, et la musique joue un petit peu plus fort et avec plus d'instruments, de telle sorte que lorsque le jeu se termine et que tous les personnages sont réunis, la musique joue le thème principal à fond et avec tous les instruments, comme un point d'orgue à l'aventure ("avant tür", tür signifie "porte" en allemand, l'aventure est ce qui arrive quand on franchit la porte).

Les deux versions, micro et console, plairont aux joueurs de tous âges. Les fins de niveau, avec leurs combats en tête à tête, sont de véritables jeux dans le jeu. Pour vous tenir en haleine, votre barre d'énergie et celle de votre adversaire sont affichées en permanence.

A mesure que vous rebondissez sur lui, vous voyez son énergie décroître. Mais ça n'est pas facile! Le jeu comporte un bon dosage d'éléments durs et d'éléments faciles. La présentation est parfaire, avec une attention soutenue portée aux détails, comme le fait que vos semelles produisent des éclairs lorsque vous freinez trop brutalement après avoir pris un bonus de vitesse. Lorsque vous ne faites rien, Gomez regarde à gauche et à droite et tape du pied, comme s'il se demandait quoi faire ensuite! Avec en tous 18 lieux à explorer, chacun comprenant une vingtaine d'écrans en moyenne, il vous faudra du temps pour en venir à bout. Bien que la version Amiga soit une version réduite du jeu, puisque les sprites iront 30% moins vite que dans la version SuperFamicom, elle reste parfaitement agréable à jouer puisque la version SFC elle-même est tout simplement hors du commun!



LE FEZ VOUS PERMET DE VOLER.

CD ROM UNIQUE OBJET

TOUT LE MONDE EN PARLE, TOUT LE MONDE EN REVE, MAIS PEU SAVENT VRAIMENT CE QU'ON PEUT EN ESPÉRER. NON, NON, IL NE S'AGIT PAS DES COLLANTS DE KIM BASSINGER, MAIS DE LA TECHNOLOGIE CD ROM. C'EST TRES BIEN AUSSI.

Les utilisateurs pro ont adopté le CD ROM depuis cinq ans environ (parc actuel estimé à 1.5 millions de lecteurs aux Etats Unis et plus de 200.000 en Europe), et, tout naturellement, les éditeurs et distributeurs de jeux commencent eux aussi à annoncer des produits alléchants; l'année à venir devrait combler les plus blasés. Mais au fait, qu'est-ce-qu'un CD ROM ?

D'un point de vue général, il s'agit d'un support de stockage compact (discoïde, même, d'où le nom) sur lequel on ne peut que lire les données (Read Only Memory). En fait, si on le compare aux autres mémoires de masse de type disquettes ou disque dur, son intérêt se résume en deux mots: fiabilité et capacité. Fiabilité, comme en témoignent les premiers CD musicaux, toujours aussi fidèles 10 ans après, date d'apparition de ce support dans l'industrie de disque. Rien que pour cette raison, il était évident que CD et informatique devaient se rencontrer un jour; s'il est possible d'écouter un disque qui craque ou une cassette audio qui souffle, un ordinateur n'admet aucune dégradation des données: tout passe ou tout plante. Sans nuance.

Fiabilité, puisqu'au fur et à mesure que les PC sortent de l'entreprise, et ce parce que celui qui utilise une machine par plaisir et non par nécessité ne se contente plus de 40 colonnes verdâtres et d'un simple bip, on assiste (béatement pour ma part) à une débauche de couleurs, d'images et de sons digitalisées, aussi les logiciels sont-ils de plus en plus gourmands. Machine professionnelle par excellence (par habitude aussi...), le PC fut conçu pour être utile et non pas attrayant. Résultat, cette débauche nécessite elle-même qu'on rajoute au vénérable calculateur des tonnes de prothèses logicielles qui lui permettent de tenir son rang face au Macintosh, de conception moins totalitaire. Depuis peu, il est monnaie courante que les jeux PC tiennent sur une bonne demie douzaine de disquettes pleines à craquer, lesquelles, une fois décompactées, occupent 10, 20 ou 30 Mo du disque dur. Rajoutez à cela que l'installation du jeu - du fait du décompactage - prend plusieurs dizaines de minutes (Wing Commander II: 1h30 sur 286!) et vous comprendrez aisément que les 550 Mo contenus sur les CD ROM arrivent à point nommé. Eh oui, première surprise, lorsqu'on utilise un jeu CD (c'est aussi valable pour les progiciels), seul un minuscule fichier destiné à gérer le programme est écrit sur le disque dur et parfois même, on se contente d'un simple MACHIN.BAT d'une dizaine de Ko, d'où un gain de place énorme.

On pourrait se contenter de soupirer d'aise et continuer à jouer moins à l'étroit mais, pour le coup, 550 Mo, c'est VRAIMENT beaucoup plus large que tout ce qu'on peut imaginer. Dans un jeu, généralement, ce n'est pas le corps du programme qui occupe de la place, c'est tout le reste: le graphisme (surtout sur PC puisqu'il faut être compatible Tandy/Hercules/CGA/EGA/VGA), le son, les différentes ressources permettant d'utiliser les joies du multi-fenêtrage, etc. Bref, c'est tout ce qui permet de le différencier des versions anciennes: Leasure Suit Larry ou Space Quest sur PC VGA et Atari ST sont identiques en terme de jeu, mais avouez qu'il est plus agréable d'y jouer dans un cas que dans l'autre. C'est ce type de progrès, mais amplifié dans des proportions dont on a encore du mal à se rendre compte, que les jeux sur CD ROM vont apporter.

De plus, et là j'espère ne pas trop m'avancer, ces jeux devraient être en proportion "bon marché" et peut-être même bon marché tout court pour deux raisons: premièrement, parce que le CD ROM disposant d'assez de place pour qu'on y stocke des textes dans toutes les langues, on peut s'attendre à une diffusion beaucoup plus large (d'autant que deux versions, PC et Mac peuvent coexister sur le même CD, avec des fichiers communs grâce à la norme High Sierra); deuxièmement parce qu'un argument spécieux va disparaître: les éditeurs affirment que c'est le piratage qui les contraint à vendre aussi cher, tandis que les utilisateurs de copies rétorquent qu'ils achèteraient plus de jeux s'ils étaient commercialisés à un prix raisonnable. Comme les 200, 300, voire 500 disquettes nécessaires au stockage d'un jeu CD coûteraient plus cher que l'original, on devrait donc assister à une baisse des excès dans les deux camps, d'autant que le package CD est moins coûteux (boîtier de type CD audio) et que le mode d'emploi, qui tient aisément sur le disque, économise des tonnes de papier; ce sont les arbres qui vont être contents.

Ne risquent en final d'être piratés que les éditeurs opportunistes qui proposeront, sur ce beau support aux irisations synonymes de qualité, des jeux indignes d'y figurer par la taille. Je trouve ça assez amusant faute d'être très défendable. Mais je parle, je parle et j'en oublie l'essentiel.

LE MATÉRIEL

A l'occasion des fêtes de fin d'année, différents éditeurs rivalisent d'arguments chocs en proposant des packs comprenant lecteurs de CD ROM et cartes sonores à un prix serré au maximum. Cartes sonores? Oui, car il n'est pas évident pour un lecteur de charger à la fois un programme sur CD (par exemple des images) et de lire la partie audio lorsqu'il s'agit de jeux rapides. On recourt donc à la technologie DAC qui permet de décompresser en temps réel des bruitages digitalisées de type PCM. De plus, ces cartes contiennent des chips sonores compatibles Soundblaster et/ou Adlib suivant le modèle, puisque tous les jeux ne sont pas encore sur CD ROM. Surtout, ces interfaces intègrent une carte contrôleur permettant de gérer le lecteur et disposent de branchements internes destinés à envoyer, sur une seule sortie stéréo, les sons audio lus sur le CD, des sons digitalisés par l'utilisateur stockés sur disque dur et des sons Adlib/Soundblaster. Naturellement, ces produits sont livrés avec les logiciels permettant d'échantillonner et de mixer ces sources.

Il existe deux types de cartes contrôleur pour CD ROM: les cartes AT-BUS et les cartes SCSI. Le système AT-BUS est indéniablement le moins cher mais il ne permet pas de gérer plusieurs périphériques (disques durs, CD, etc.). Le SCSI, lui, , bénéficie d'une compatibilité avec d'autres systèmes (un lecteur de CD de ce type fonctionne sur Mac). Il autorise de plus la connexion de 8 périphériques et est plus rapide. En contrepartie, c'est plus cher. Afin de déterminer ("des/terres/miner: version moins rigolote et moins originale de la blague ci-dessous") quelle carte acheter, vous devez savoir exactement quels sont vos besoins: si, après avoir gagné au Loto ou fait un casse, vous décidez d'acheter un PC et un lecteur de CD en même temps, vous économiserez en utilisant, pour le disque dur, le même contrôleur SCSI que pour le CD ROM. Attention, une seule carte contrôleur SCSI peut être installée.

Deux cartes sont actuellement proposées selon plusieurs formules.



SOUNDBLASTER PRO



PRO AUDIO SPECTRUM

La Soundblaster Pro, de Creative Labs, fait office de carte son, de carte contrôleur AT-BUS, carte joystick et interface Midi. Elle dispose d'un convertisseur ADC pour la digitalisation (restitution et échantillonnage à 44.1 Khz), d'un convertisseur DAC pour la synthèse vocale et de 22 voies FM stéréo.

Prix TTC de la merveille: 2490 F (carte), 3990 F (carte + lecteur interne Matsushita temps d'accès 390 ms) et 5290 F (carte + lecteur de CD + 5 disques dont Microsoft Windows 3.0 et upgrade Windows Multimédia).

Equipée d'un contrôleur SCSI, d'une interface joystick et Midi, la carte Pro Audio Spectrum de Médiavision est compatible Adlib et Soundblaster (sans les voix digit). Elle permet là aussi l'échantillonnage à 44.1 Mhz mais ne dispose que de 8 voix. En revanche, ces 8 voix sont de meilleure qualité que celles de la Soundblaster Pro, et l'électronique, moins cheap (plus de chips, donc) est conçue afin d'éliminer ("des/lits/miner: version violente (mais ô combien rigolote) de la bonne blague dite du Chien De Fusil") au maximum les interférences dues à l'ordinateur. Naturellement, comme les lecteurs SCSI sont plus performants, le prix s'en ressentent:

2490 F (carte), 3490 F (carte + Microsoft Windows 3.0 et upgrade Windows Multimédia), 4700 F (carte + lecteur de CD Sony temps d'accès 350 ms), 6860 F (carte + lecteur de CD + Windows et Multimédia + Deluxe Paint version française).

A noter que la Pro Audio spectrum peut être rendue 100% compatible Soundblaster en rajoutant une carte ThunderBoard de Médiavision (1400 F).

Attention, un lecteur SCSI ne fonctionne pas en AT-BUS et réciproquement. Renseignez-vous bien avant de dépenser des sommes folles. Une autre solution consiste aussi à se procurer un lecteur seul. On en trouve aux alentours de 2000 à 3000 F TTC.

OU TROUVER LES CD ?



PACK EURO-CD

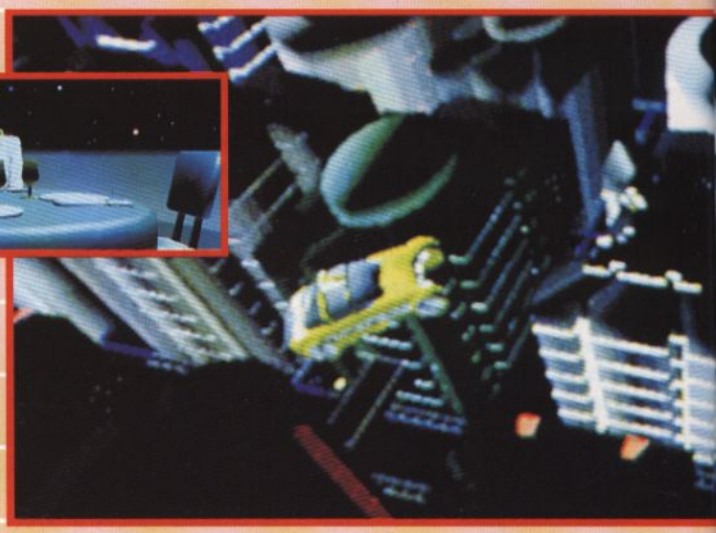
Euro-CD, présent dans 16 pays européens (d'où le nom), importe et distribue du matériel et logiciel CD depuis des années déjà. Passionnés par tout ce qui touche au CD ROM, ils ont conçu différents CD destinés à présenter cette technologie au grand-public (et aux revendeurs, un peu largués eux aussi). Leur catalogue, qui comprend plusieurs centaines de références sur PC et Macintosh, s'enrichit tous les mois d'une bonne dizaine de titres, dont vous pouvez voir dans ce dossier une faible sélection. Euro-CD commercialise également un pack comprenant un lecteur externe Philips et sa carte AT-BUS, cinq disques, un casque audio et 2 enceintes amplifiées aux environs de 4500 F TTC. A noter que le lecteur dispose d'un chargeur frontal (contrairement aux autres qui requiert en général un chargeur comme sur le CDTV de Commodore) et de boutons de commandes identiques à ceux d'une platine CD audio (tous les lecteurs peuvent lire un CD audio mais généralement les fonctions "avance rapide" et autres ne sont gérées que par logiciel, interdisant l'utilisation du lecteur sur une chaine stéréo). Euro-CD: (1) 40 09 80 30

The Mother Goose, de Sierra on Line, est un jeu d'aventure pour enfant (mais c'est tellement beau que les grands apprécieront) dans lequel il faut retrouver plusieurs éléments disséminés dans un superbe décor. Les images en 256 couleurs se passent de commentaires mais le plus fou est la bande son, puisque tous les personnages parlent. Au début du jeu, on choisit la langue: français, anglais, allemand, espagnol, italien ou japonais (en revanche les contines -nursery rimes - sont chantées en anglais).



CD ROM UNIQUE OBJET



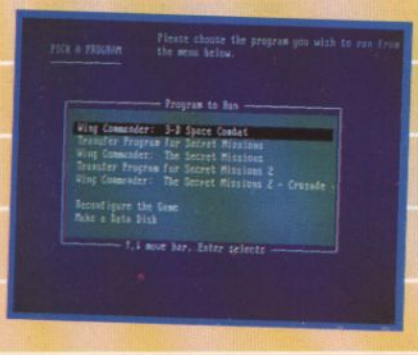




Toujours chez Sierra, Jones in the fast Lane ressort également sur CD. Ce jeu de type Monopoly (à plusieurs c'est passionnant) est une critique de la société américaine, à mourir de rire. Les textes audio sont en amerloque mais rien que pour la musique et les photos digitalisées, le déplacement en vaut la peine. Bonne nouvelle, les plus grands titres de Sierra et Dynamix vont ressortir en VGA 256 couleurs sur CD ROM (Space Quest, Larry, King Quest, etc.).



Chez Origin, on travaille d'arrache-pied à la version II de Wing Commander sur CD ainsi qu'à Strike Commander. Pour le moment, sont déjà édités deux disques, l'un comportant Wing Commander I et ses missions secrètes, et l'autre Wing Commander I et Ultima VI. Origin annonce aussi l'intégrale d'Ultima sur CD! Voilà le contre-exemple parfait de ce qui a été dit plus haut: des compiles comme ça, c'est un vrai régal.



LE MENU INSTALL NE CHARGE QU'UN MINUSCULE LOADER SUR LE DISQUE DUR.

La surprise vient surtout de chez Reactor (Virtual Valerie) qui propose sur Mac (adaptation PC-CD en cours) le fabuleux Spaceship Warlock. Ce jeu d'aventure comporte des graphismes et animations 3D réalisés en raytracing (le graphiste vient de chez Marvel Comics!). L'ambiance, proche de Blade Runner, est absolument sidérante (et sidérale) et l'aventure passionnante. Bien sûr, la bande son est elle aussi à la hauteur et les personnages parlent. Un éditeur présent sur disque permet même d'écouter indépendamment du jeu les 50 Mo de musiques et sons digitalisés au format IFF.

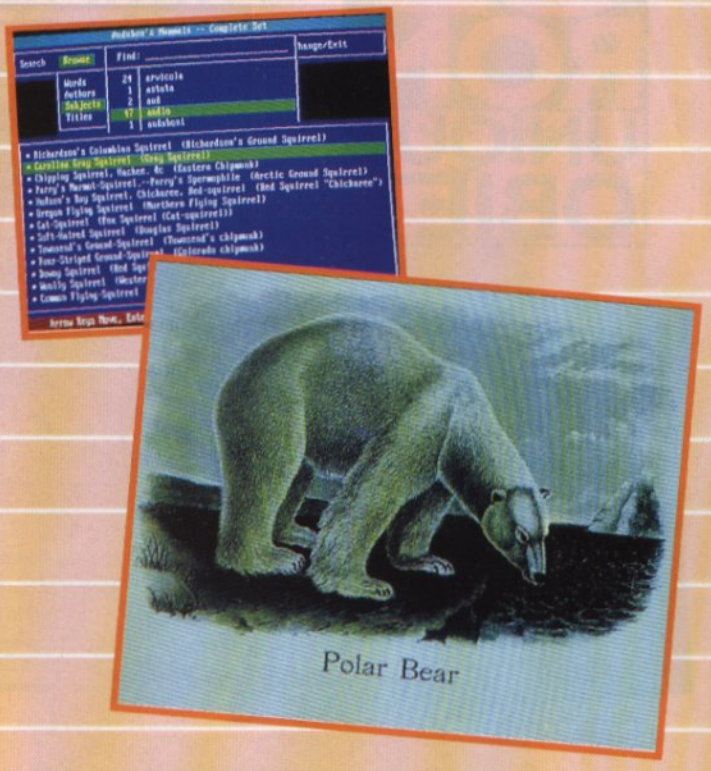












LE ROBERT ELECTRONIQUE

Si vous ne savez comment convaincre vos parents de l'utilité de posséder un lecteur de CD ROM, et plus sérieusement si vous avez le "réflexe dictionnaire" dès qu'un mot vous échappe, voici l'argument massue: ce CD distribué par Euro-CD reprend en effet Le Grand Robert de la Langue Française en 9 volumes. Outre le gain de place, non négligeable, cette merveille permet de consulter 100.000 mots, 80.000 articles, 160.000 citations, 450.000 formes de conjugaisons. Bref (!), l'équivalent de 250.000 pages peut être appelé instantanément en utilisant jokers et opérateurs logiques: par exemple, vous pouvez chercher une citation comprenant le mot "chien" et le mot "chat" où ces deux expressions sont mises en opposition et qui ne comporte pas le mot "ratatouille". C'est un exemple. En moins d'une seconde, la ou les citations s'affichent. On peut à tout moment intervenir dans tout texte présent à l'écran et en afficher la définition, les synonymes ou antonymes, l'éthymologie, etc. Naturellement, tout mot peut être copié directement dans un traitement de texte par simple appui sur une touche et le système hypertexte permet de naviguer d'une définition à l'autre. Permettez-moi d'insister, cet outil est véritablement révolutionnaire et d'un intéret sans limites. Il existe bien d'autres dictionnaires et encyclopédies, comportant souvent des images, des sons et même des séquences filmées digitalisés, comme par exemple Mammals de Software Toolbox, qui propose des séquences filmées extraites entre autres de films de Cousteau. On trouve aussi le Harrap's Dictionary, dictionnaire électronique en 18 langues, le Zyzomys (Dictionnaire Hachette de notre temps) comportant 72 000 mots ainsi que des cartes et un précis de français de type Grevisse.





PROMOTIONS
MICROMANIA

	ST/AMIGA		ST/AMIGA
Barbarian 2	199/199F	Utopia	199/199F
Beast 2	199F/ND	Lotus Turbo Chal. N° 2	199/199F
Pegasus	199/199F	Fate/Gates of Dawn	249/249F
Lemmings Data Disc	99/99F	Another World	199/199F
Lemmings	149/149F	Mad TV	199/199F

MICROMANIA NICE-ETOILE NOUVEAU A NICE
Centre Commercial Nice-Etoile . Tél. 93 62 01 14

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

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

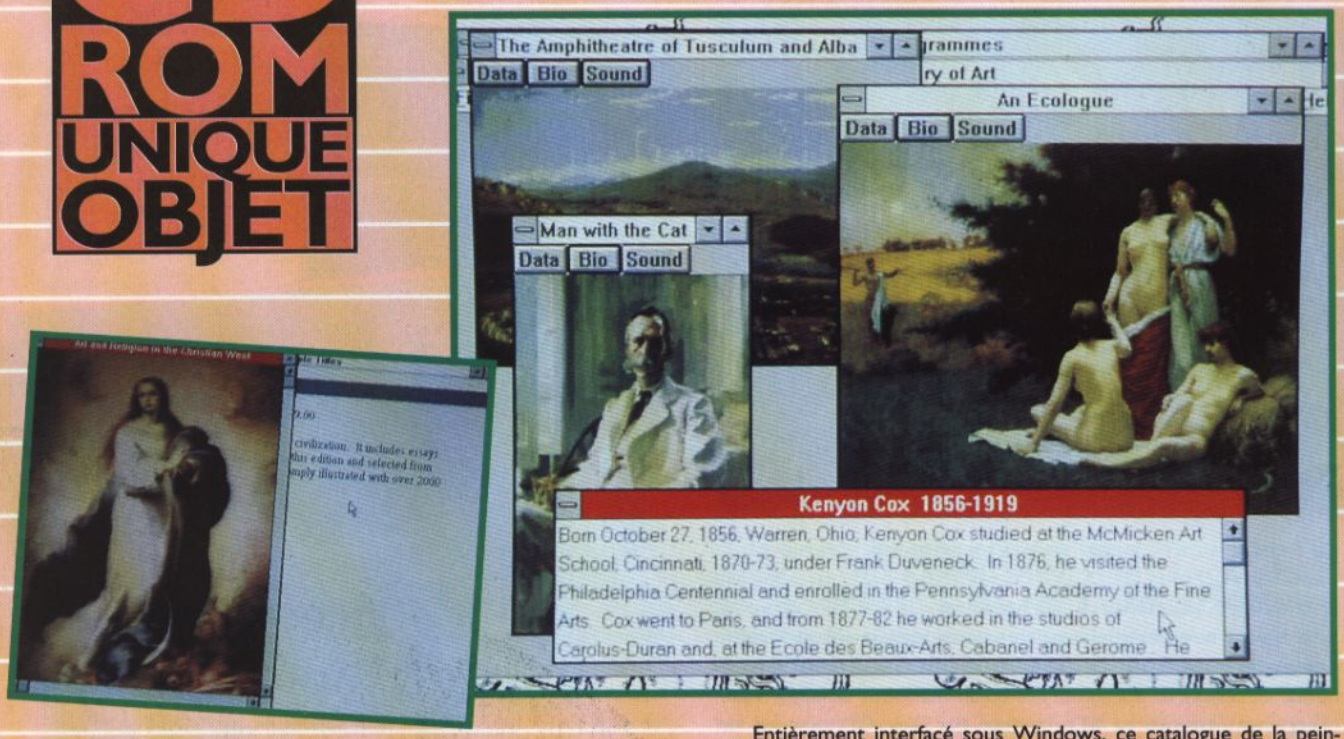
MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs . 84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7

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

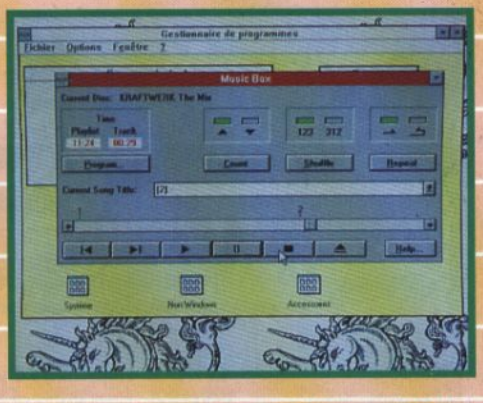
MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

36 15 CODE MICRO

CD ROM UNIQUE OBJET



Entièrement interfacé sous Windows, ce catalogue de la peinture américaine du 19ème siècle est le premier d'une longue série sur l'histoire de l'Art, à paraître prochainement. La recherche s'effectue par auteur, titre, date, école ou technique. On peut afficher l'oeuvre, une biographie du peintre et avoir accès à différents documents sonores.



DES OUTILS (ICI PRO AUDIO SPECTRUM SOUS WINDOWS 3.0) PERMETTENT DE LIRE UN CD AUDIO SUR PC, ET, PLUS FORT ENCORE, D'EN ÉCHANTILLONNER DES SONS DIRECTEMENT POUR ASSIGNER À UNE TOUCHE DU CLAVIER. MON MICRO ME CHANTE "I AM THE OPERATOR OF THE MICRO CALCULATOR" (KRAFTWERK) À CHAQUE BOOT, ET ME TRAITE DE CRÉTIN À CHAQUE ERREUR. ON S'AMUSE BIEN, MON PC ET MOI.

Voilà, ce tour d'horizon salue le démarrage du CD ROM grand public sur PC et, à partir du prochain numéro, nous testerons régulièrement les nouveautés qui tournent sur ce standard. Sans nul doute, une nouvelle ère commence pour la micro, qu'elle soit familiale ou ludique. Cette transformation du marché vise à mettre le PC au niveau 1 du standard Multimédia ratifié par les principaux constructeurs et éditeurs (Microsoft, Sierra On Line, etc.), permettant un relatif interfacage des images, sons et programmes.

Le Multimédia total permettra prochainement l'acquisition d'images vidéo en temps réel et d'autres merveilles du genre, transformant nos machines en centre de contrôle Audio Visuel.

Ouf! l'ordinateur sert enfin à quelque chose dans la vie de tous les jours.

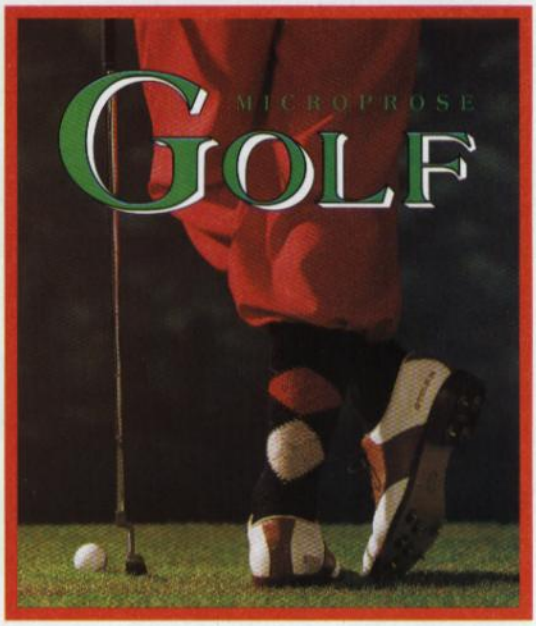
Grand merci à Euro-CD de nous avoir donné toutes les facilités pour réaliser ce dossier.

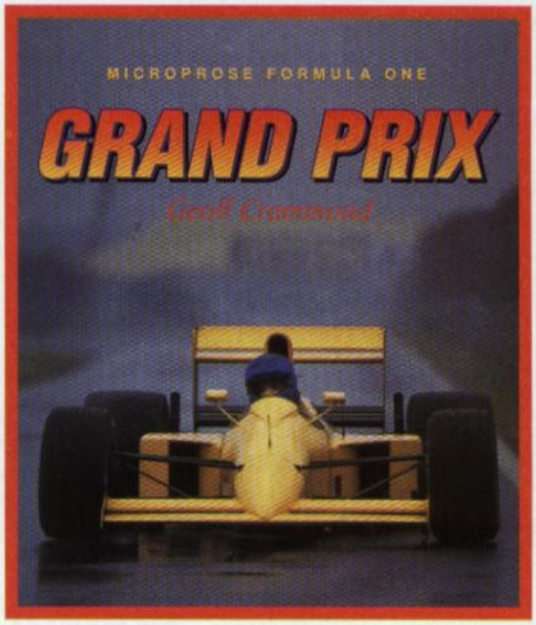
MOULINEX

Petite précision technique, les CD-ROM sont lents, comparés à un disque dur (temps d'accés de 350 ms contre 18 ms en moyenne). Toutefois, il ne faut pas confondre ces chiffres avec le temps de transfert, beaucoup plus rapide sur CD-ROM (1.5 Mo/s contre 600 Ko/s). En clair, cela veut dire que le CD met du temps à trouver les données, mais les charge à vitesse éclair, d'autant que les données ne sont jamais fragmentées puisqu'il est impossible d'écrire sur le support. C'est donc intéressant dans le cas de gros fichiers (ce qui est généralement le cas).

Autre point, le graphisme est avant tout limité par l'affichage, donc, n'espérez pas voir des images supérieures à du S-VGA si vous possédez du S-VGA et n'attendez pas de votre EGA ou CGA qu'ils affichent subitement 256 couleurs.

Quand le sport devient une affaire sérieuse...





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

Mais c'est seulement un jeu.

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

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

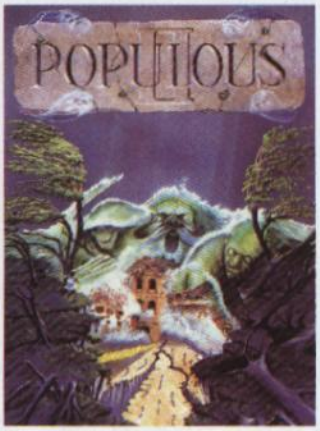
MicroProse Ltd, Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA. Tél: 0666 504 326.

LES DIEUX SONT DE RETOUR: PREPAREZ-VOUS A DESCENDRE AUX ENFERS



Populous II™ est arrivé et avec lui, la concrétisation de vos rêves les plus fous - et davantage encore.

Tremblements de terre, volcans, cyclones, marécages



Disponible dès la fin décembre pour Amiga et ST.

meurtriers, bref toutes les catastrophes naturelles les plus dévastatrices que connaisse l'homme, et en prime quelques désastres qui lui sont encore étrangers.

Cette fois, vous vous retrouvez dans la Grèce Antique. Là, en tant que l'un des fils de Zeux lui-même, votre but sera de devenir immortel pour mériter votre place à ses côtés dans son palais au sommet de l'Olympe.

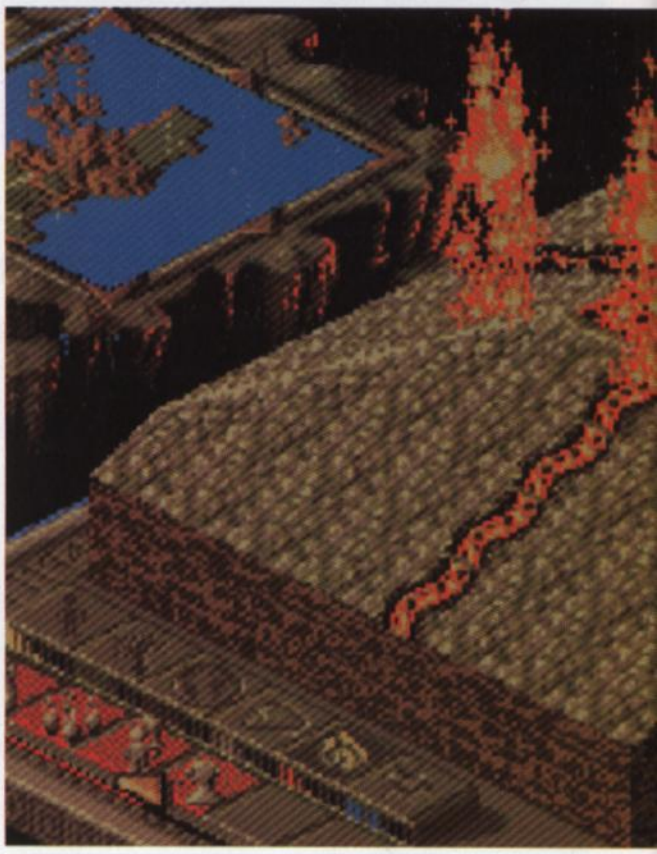
Mais, ne croyez surtout pas qu'il va vous faciliter la tâche. Bien au contraire, il va vous livrer un combat sans merci et va même faire appel à 32 de ses divinités les plus puissantes pour déjouer vos ambitions.

Concevez vos propres villages sophistiqués, ornés de demeures somptueuses, de voies majestueuses bordées d'arbres. Erigez les remparts de la ville pour la protéger contre les pluies de feu, les typhons, les coups de foudre et contre de nouveaux monstres, particulièrement machiavéliques, comme la très fourbe Hélène de Troie, qui conduit les hommes à leur perte par sa seule beauté.



Populus II vous offre 1000 mondes à conquérir, 1 mégaoctet de graphiques, 5000 animations, des dizaines d'effets de son inédits et une partition musicale éblouissante.

Pour marquer son lancement, vous pouvez également collectionner des T-Shirts, des tasses, des disques de données et des livres d'énigmes interactifs, inspirés du Monde de Populous II, que vous trouverez chez tous les détaillants qui participent à l'opération.











BULLFROG
PRODUCTIONS LTD

ELECTRONIC ARTS™

Electronic Arts, Langley Business Centre, 11-49 Station Rd, Langley, Berks SL3 8YN, Angleterre,
Tel (44) 753 549442, Fax (44) 753 546672

ublié par Bullfrog Productions Ltd.
1991 Bullfrog Productions Ltd.

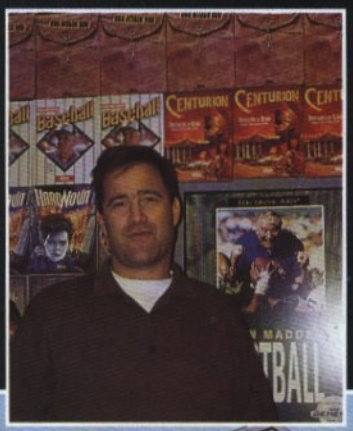
EXCLUSIF

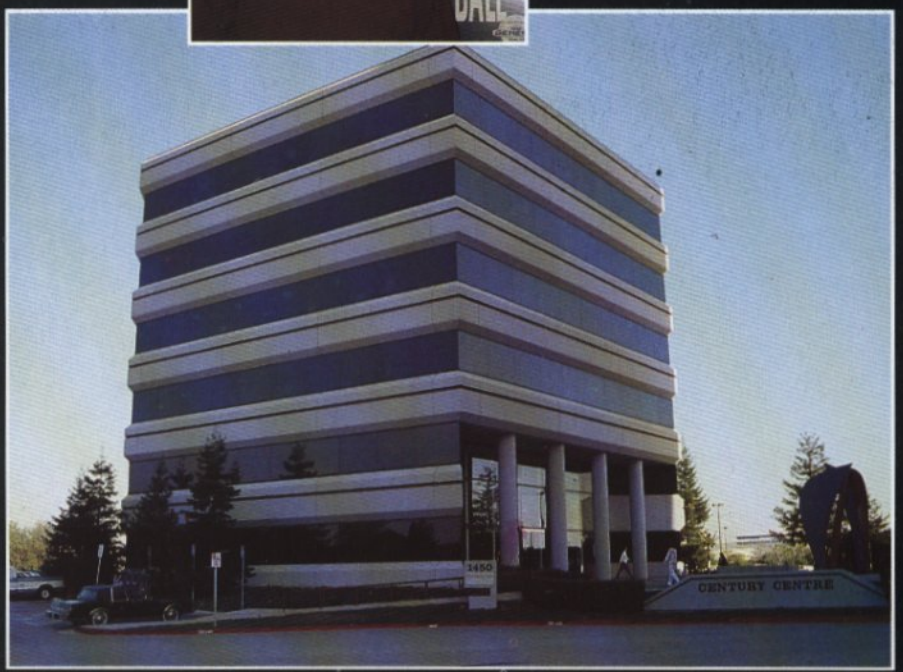
ELECTRONIC ARTS

REPORTAGE : DANY BOOLAUCK

Situé à quelques minutes de San Francisco, le siège d'Electronic Arts est une ruche où se préparent les titres pour l'année 92. Au lieu d'attendre le CES de Las Vegas, nous avons choisi de voir les produits sur place.

Cet éditeur américain est indéniablement dans le groupe de tête de notre industrie. Ce géant américain emploie 250 personnes, développe des jeux, les distribue et gère même des labels tiers. Editeur de jeux sur micro, à l'origine, EA a pris le tournant vers la console au bon moment. Ses produits sur console connaissent un tel succès que EA consacre 60% de ses développements dans ce secteur (Megadrive et Super Famicom). Financièrement, les résultats sont impressionnants. Quand EA annonce un CA de 100 millions de dollars, 65 millions ont été réalisés grâce aux ventes de cartouches! Mais EA n'abandonne pas pour autant la micro puisque le marché du PC est un marché très porteur qui est, de surcroît, en expansion ("ex/pension: coût d'un divorce"). Electronic Arts pourrait certainement continuer comme ça son petit bonhomme de chemin. Les clés de son succès réside dans la très grande qualité de la grande majorité de ses produits et dans la justesse des décisions prises par un management très efficace. Mais notre industrie est en pleine mutation, la console va-t-elle prendre le pas sur la micro? Si non, quelles sont les alternatives offertes? J'ai pu m'entretenir avec Bing Gordon qui est un des vice-presidents d'EA. Il est la tête pensante du département marketing, bref, c'était l'interlocuteur idéal pour obtenir des réponses intéressantes à mes questions. Selon lui, la console est un marché qu'il faut aborder avec une politique à moyen terme. Le cycle de vie de ce marché sera de 4 ou cinq ans, pas plus. L'âge d'or de la console se situera aux alentours de 92-93. Comment en arrive-il à ces conclusions? En se basant sur les cycles de vie des précedentes consoles, ce qui lui a permis de dégager les constantes pré-citées. En outre, de savantes études de marché permettent de voir les signes avant-coureurs d'une tendance. Bon, et l'avenir? Réponse de Bing: "Le CD pourrait ouvrir une nouvelle ère". CD-Rom ou CDI? "Difficile à dire", affirme Bing mais EA étudie et évalue actuellement les chances de réussite de ces nouveaux supports. "De toutes manières, nous assurerons une présence dans tous les secteurs de cette industrie. EA n'a pas l'habitude de mettre toutes ses billes dans le même sac!" Intéressant, on verra bien au CES de Las Vegas si les autres professionnels partagent l'opinion du vice-president d'EA. Merci M. Gordon.

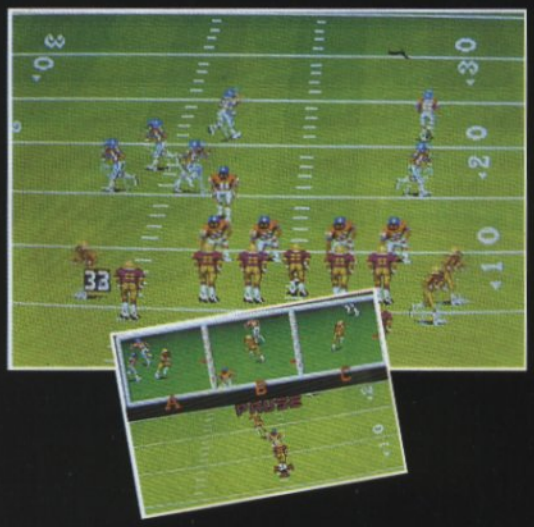




ELECTRONIC ARTS

JOHN MADDEN FOOTBALL

Quelques lignes pour vous signaler que le gros succès d'Electronics Arts sur Megadrive arrive sur Amiga. Pas de surprise, le jeu est une conversion ("con/vers/ion: imbécile transformé en bouillie") directe de la version Megadrive. A l'écran, le résultat est plutôt réussi: les graphismes sont à la hauteur de ce qu'on est en droit d'attendre sur un Amiga. L'animation est étonnamment fluide avec d'excellents effets dans les zooms. Voilà qui devrait satisfaire les amateurs de football américain. Sortie prévue dans le première moitié de l'année 92.





PREVIEW

BLACK CRYPT

Beaucoup d'entre vous m'ont assailli de questions depuis notre grosse preview sur Black Crypt. Mauvaise nouvelle, la sortie de ce superbe jeu de rôle a été différée. Il ne sera disponible qu'en février sur Amiga et sur Megadrive. La version Amiga sera graphiquement, et de loin, la plus belle. J'ai pu voir une version plus avancée et j'ai littéralement ("alité/râlement: coït ou agonie, au choix") craqué: elle est superbe. Les décors ont été retravaillés, les bruitages sont excellents. Je ne vous parle pas de la très grande qualité graphique du jeu (vous le savez déjà). Pour les retardataires, Black Crypt est un jeu de rôle à la Dungeon Master où des aventuriers doivent explorer un monde encore plus gigantesque que Dungeon Master (20 donjons interconnectés). Ils doivent éliminer un vilain du nom d'Esteroth. Joystick vous offre en exclusivité des nouvelles photos d'écran du jeu.

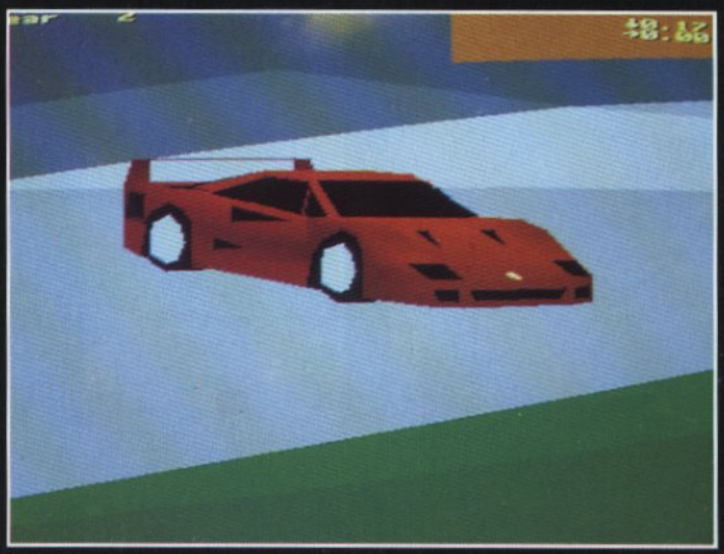




CARS AND DRIVERS

Je vous en avais brièvement parlé lors de mon reportage sur le CES de Chicago (voir Joystick n°18). Cars and Drivers est une sorte de Test Drive sauf qu'ici les courses se déroulent sur une dizaine de circuits fermés. Les bolides que vous pourrez piloter sont tous des bijoux qu'on voudrait avoir un jour dans son garage. Ferrari F40, Lotus Turbo Esprit, Corvette, Porsche 959 sont quelques-unes des flèches de la route qui vous sont proposées. Au début du jeu, vous choisissez la voiture en veillant bien à ce que ses performances s'adaptent ("Sade/apte: capable des pires cochonneries") parfaitement au circuit ("Sire/cuit: Louis XVI à Varennes") que vous allez pratiquer. Ensuite, à la manière de F-18 Interceptor, le programme vous présente une vue aérienne du circuit et engage un zoom vertigineux sur l'endroit précis où se trouve votre voiture. Le décor, en 3D, présente des similitudes avec celui d'Hard Drivin'. La préversion qui m'a été présentée n'était pas très avancée mais elle était suffisamment jouable pour permettre de faire quelques tours de piste. Pour la conduite, le programme vous affiche un tableau de bord différent selon la voiture pilotée. Le pilotage rappelle un peu Test Drive III. On voit les mouvements du volant et celui du levier de vitesse. Etant en 3D, le jeu autorise même la conduite hors-piste, à condition qu'elle soit logiquement pratiquable. La route comporte des courbes et des dénivellations servies par d'excellents effets visuels. Vous noterez également que les graphistes ont mis au point un système d'ombrage des voitures qui met en relief leurs lignes élégantes. Cars and Drivers sort début 92 sur PC.











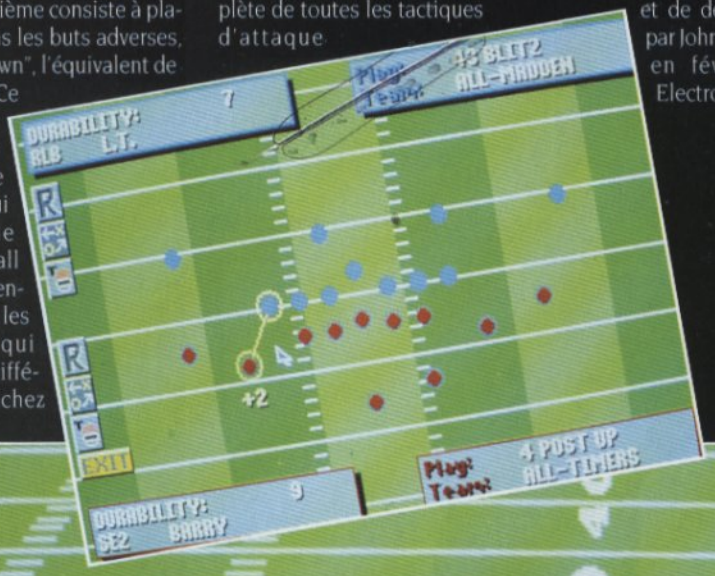


ELECTRONIC ARTS

JOHN MADDEN 2

Il fallait s'y attendre, quand un jeu connait un succès retentissant, l'éditeur s'empresse d'exploiter le filon. Après John Madden Football, voici John Madden Football II! Naturellement, ce petit dernier se veut encore plus proche de la réalité que le précédent. Le football américain est une sorte de rugby où les équipes doivent tenter de marquer des points de deux manières. La première consiste à faire passer le ballon (ovale) entre les deux poteaux ("pot/tôt: ivrogne matinal") du camp adverse. La deuxième consiste à placer le ballon dans les buts adverses, c'est le "touchdown", l'équivalent de l'essai au rugby. Ce sont les règles du jeu et les tactiques d'attaque et de défense qui distinguent le rugby du football américain. Je n'entrerai pas dans les détails en ce qui concerne ces différences mais sachez que le rugby est plus rythmé, plus rapide, tandis que dans le football américain, l'aspect tactique est plus important. John Madden Football II met beaucoup l'accent sur l'aspect stratégique que la première version qui, elle, privilégiait l'action. Le jeu contient la bibliothèque complète de toutes les tactiques d'attaque et de défense mises au point par John Madden. Sortie prévue en février sur PC (label Electronic Arts).





PREVIEW



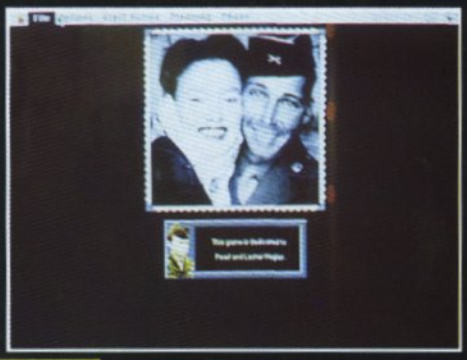
V FOR VICTORY

Les auteurs de Harpoon, de Megafortress et surtout du légendaire Armor Alley vont bientôt commercialiser leur prochain titre: V for Victory. Cette fois-ci, il s'agit d'un wargame classique. Le théâtre des opérations est un des plus célèbres de la Seconde Guerre Mondiale: le débarquement en Normandie. V for Victory est la simulation des combats qui ont eu lieu entre Allemands et Alliés pour occuper le port de Cherbourg. Vous pouvez ("pou/V: la victoire d'Hégor") commander, au choix, l'un des deux camps. Le terrain est une fidèle reconstitution de la péninsule cotentine avec 15 différents types de terrains (bocages, marais, plages, forêts etc). Les conditions climatiques ainsi que l'alternance de jour et de la nuit sont reproduites. V for Victory est, parait-il, la plus complète, la plus réaliste et la plus fidèle simulation d'un combat de la Seconde Guerre Mondiale. Conscients du caractère "indigeste" d'un wargame, les auteurs ont simplifié au maximum les commandes et les ont réduites au simple "pointer et cliquer" de notre bonne vieille souris. Lors d'une action (déplacement ou combat) vous avez le choix entre l'utilisation de commandes détaillées ou d'une simple commande globale. Tous ceux qui détestent les longueurs peuvent déléguer une partie des actions à entreprendre au Staff assistant (l'ordinateur gère à votre place en se référant à vos ordres). Sortie prévue sur PC et Macintosh en janvier 92.









ELECTRONIC ARTS

RAMPARTS



Après la foison de jeux d'aventure, de simulation et de jeux de rôle sur PC, Electronic Arts secoue un peu les habitudes en produisant Ramparts, un jeu d'arcade d'Atari Games. Pour ceux qui ne connaissent pas les jeux d'arcade, Ramparts est l'un des jeux d'action/stratégie les plus séduisants du moment. Les règles sont, comme dans tout bon jeu d'arcade, simples et rapidement maitrisables. Vous devez créer et défendre votre fort contre des envahisseurs. En mode solitaire, le joueur doit repousser les attaques d'une flottille armée de canons avant que celle-ci ait le temps de détruire les murs de votre fort. En mode deux joueurs, vous devez détruire le fort de "l'autre". Une partie alterne ("partial/terne: arbitre vendu et chiant comme la mort") les séquences de tirs et celles où un temps limite vous est alloué pour réparer les dégâts causés par la précédente attaque ennemie.

Ma description vous donne peut-être l'impression qu'il s'agit avant tout d'un affrontement stratégique; c'est le cas mais la vitesse à laquelle se succèdent ces séquences en font un véritable jeu d'action. Par exemple, vous avez trente secondes pour tirer quelques salves sur l'ennemi (avec vos canons) et causer le maximum de dégâts. La séquence de réparation est un cauchemar pour les nerveux. En fait, la reconstruction de votre fort s'apparente un peu à Tetris dans le sens où il faut placer les bons blocs au bon endroit et dans le bons sens! La version PC est graphiquement très proche de la version arcade. Nul doute que ce produit va trouver des adeptes dès sa sortie en janvier/février 92 (label Electronics Arts).



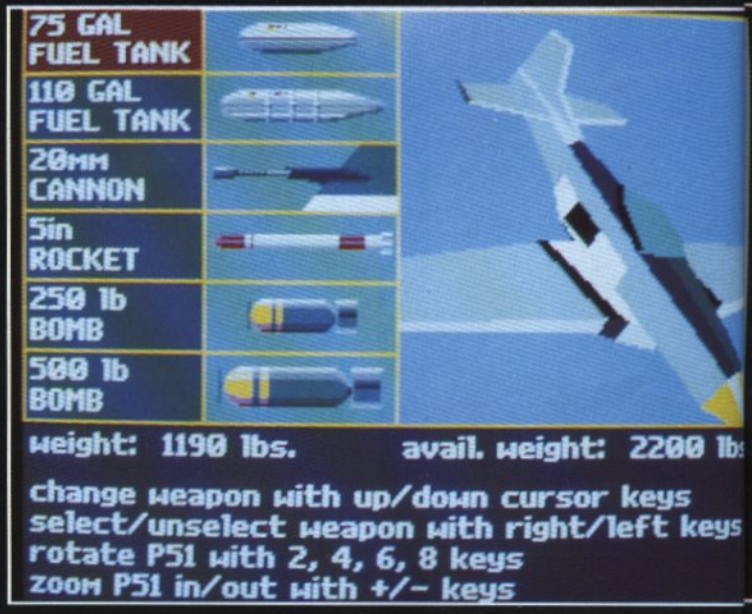


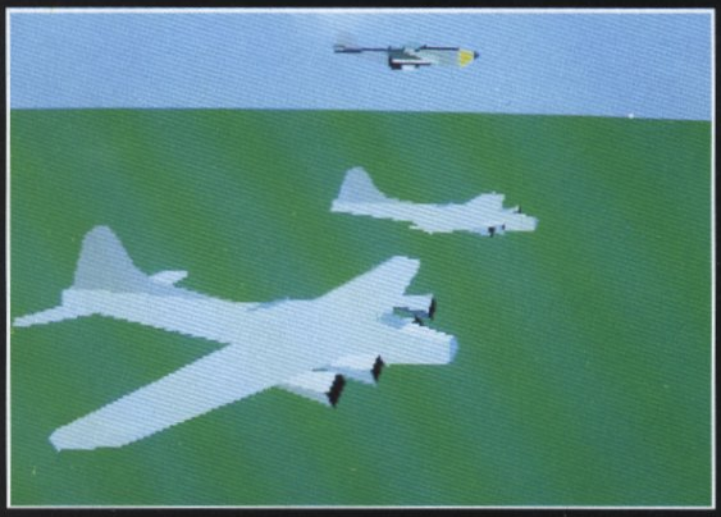
PREVIEW



HEROES OF

Dès qu'on parle de simulation de vol c'est l'éternel recommencement. On se dit toujours qu'après Chuck Yeager Air Combat, par exemple, ils (les programmeurs) ne pourront pas faire mieux (sur la même machine évidemment). Et, invariablement, on tombe sur une nouvelle simulation qui nous fait craquer. Heroes of the 357th vous place dans la peau d'un des pilotes légendaires de la 357ème. A bord de leur P-51, ces authentiques ("autant/de/tiques: Eric Iddle") héros de guerre ont mené la vie dure aux zingues allemands pendant la Deuxième Guerre Mondiale. La première fois qu'on voit Heroes, on est





frappé par la finesse des graphismes et la beauté des couleurs. La ligne pure du P-51 est très bien rendue et les décors sont superbes. Ajoutez à cela la vitesse d'animation qu'offre un 386 et vous comprendrez mon engouement. Le système de jeu de Heroes rappelle celui de Wings. Vous un êtes un pilote au sein de la 357ème et vous participez aux missions confiées à votre escadre. Un film est projeté pendant la séance du briefing. On y découvre la nature de la mission et on visualise la ou les cibles à détruire. Les types de missions que vous aurez à remplir sont assez variés. Le plus simple consiste à patrouiller



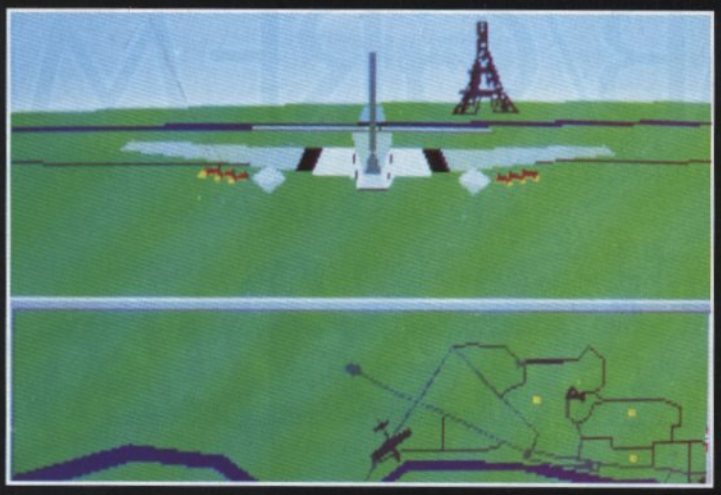
dans un secteur et intercepter d'éventuels chasseurs ou bombardiers ennemis. Le "fighter sweep" désigne l'attaque de chasseurs localisés dans les cieux alliés. Le "bomber escort" vous charge d'escorter des bombardiers et de les défendre contre toute attaque. Le "strafing run" englobe toutes les missions qui comprennent des attaques au sol (le P-51 est un chasseur-bombardier). Les missions désignées sous le nom de "special weapons" vous opposent aux armes secrètes de la Luftwaffe. Quant aux "V1 Intercept", il s'agit de missions spéciales où vous devez détruire ces fameuses bombes volantes qui ont semé la mort et la panique dans les airs britanniques. Je termine le chapitre des missions avec l'indispensable "practice" (entrainement) que doit offrir toute bonne simulation de vol. A l'instar de Wings, le jeu est



ELECTRONIC ARTS

THE 357th

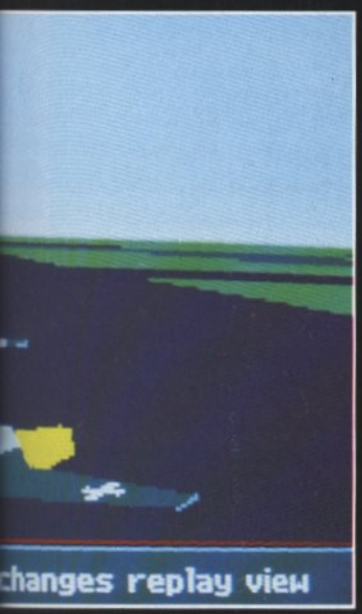
entrecoupé de séquences qui vous narrent la vie quotidienne de la base, avec tout plein d'anecdotes sur cette période de l'Histoire. En outre, le programme évalue l'efficacité de vos actions dans chaque mission. On retrouve également toutes les options habituelles d'une simulation, à savoir les vues hors-cockpit, le replay, l'armement etc. La fonction replay est similaire à celle de Chuck Yeager et les séquence d'attaques au sol avec une caméra placée au niveau de la cible sont particulièrement impressionnantes. On voit les impacts des balles soulever des débris, de la terre; les explosions en bitmap sont spectaculaires, bref, c'est génial. Toujours pour les attaques au sol, l'écran se divise en deux et affiche un radar qui vous permet de vous situer et même de "zoomer" sur votre objectif! Enfin, étant un chasseur-bombardier à long rayon d'action, n'oubliez jamais de larguer vos réservoirs de fuel supplémentaires avant de vous engager dans un duel aérien. Dans le cas contraire, vous seriez trop lourd et trop lent pour avoir une chance de survivre! Sortie prévue en mars 92 sur PC.







PRE VIEW





CONCOURS MB/GREMLIN

MB VOUS FAIT GAGNER DES JEUX DE PLATEAU ET DES JEUX MICRO !

HERO QUEST

MB, ça veut dire "Mon Batô", comme dans l'expression "mais qu'est-ce t'as fait à Mon Batô". Donc, le célèbre éditeur Mon Batô, dont le jeu de plateau Hero Quest, adapté sur micro par Gremlin, vient de se voir doter d'un data disk, "Return of the Witchlord", organise, avec Gremlin, l'auteur de la version micro de Hero Quest et de son data disk, et Joystick, le célèbre journal rigolo, une sorte de concours, du moins un jeu dans lequel on peut gagner des tas de trucs si on envoie les bonnes réponses. Non non, c'est un vrai concours, quand on y réfléchit. Avec un réglement, une liste des lots, un bulletin de participation, tout ça. Grâce à Gremlin et MB (Mon Batô, qu'est-ce t'as fait à Mon Batô). Et pendant qu'on y est, attention, y a Space Crusade, qui sort en ce moment (c'est aussi un jeu de plateau MB édité en micro par Gremlin).



----------LES QUESTIONS----------

1 - Que signifient, pour de vrai, les initiales MB?
a) Major British
b) Mon Batô
c) Milton Bradley
d) Master Brain

2 - Qui combattez-vous dans Hero Quest?
a) Morcar
b) Rogar
c) Durgin
d) Mon Batô

3 - Combien de nouvelles quêtes vous apporte "Return of the Witchlord", l'extension de Hero Quest?
a) 4 b) 8
c) 10 d) Mon Batô

----------QU'EST-CE QU'ON GAGNE-T-ON?----------

Du 1er au 4ème prix: Un jeu de plateau Hero Quest MB, plus le jeu micro de Gremlin Hero Quest, plus le data disk Return of the Witchlord (sur Amiga, ST, CPC K7, CPC disk et C64)
Du 5ème au 15ème prix: Le jeu micro de Gremlin Hero Quest, plus le data disk Return of the Witchlord.
Du 16ème au 2000000ème prix: les yeux pour pleurer.

LE REGLEMENT

1) Joystick, MB et Gremlin sont heureux de vous annoncer la naissance de leur petit dernier: un concours, qu'ils organisent à 3.
2) Il est strictement verboten de participer-en à tous les membres de Mon Batô, pardon, MB, Gremlin et Joystick.
3) Le concours sera clos temporairement le 31 janvier 1992 à minuit, reprendra un petit peu le 2 février à 10h15 et sera définitivement clos le 2 février à 10h25. Ce sont dix minutes de rattrapage pour ceux qui ont raté la date. Mais faudra bien viser, pour le cachet de la poste. Enfin, vous vous débrouillez.
4) Seuls les bulletins originaux seront pris en compte. Mais qu'est-ce t'as fait à mon Bulletin Original?
5) Les gagnants seront prévenus individuellement. On se réserve le droit de faire des blagues au téléphone (genre: "Allô? Ici les extra-terrestres. Non, je déconne, t'as gagné au concours MB/Gremlin").
6) En cas d'ex-æquo, les gagnants seront désignés par un tirage au sort.

BULLETIN DE PARTICIPAZIONE

A renvoyer à Joystick, concours MB/Mon Batô/Gremlin, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris, avant le 31 janvier minuit.

Nom:..... Prénom:..... Age.....

Adresse:..... Code postal:..... Ville:.....

Réponse 1: ☐A ☐B ☐C ☐D

Réponse 2: ☐A ☐B ☐C ☐D

Réponse 3: ☐A ☐B ☐C ☐D

Votre machine: Amiga ☐ ST ☐ CPC K7 ☐ CPC Disk ☐ C64 ☐ Batô ☐ Console ☐ Laquelle.....

DANBOSS



DANBISS



JEUX CRACK

GAGNEZ JUSQU'A 1000 F

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

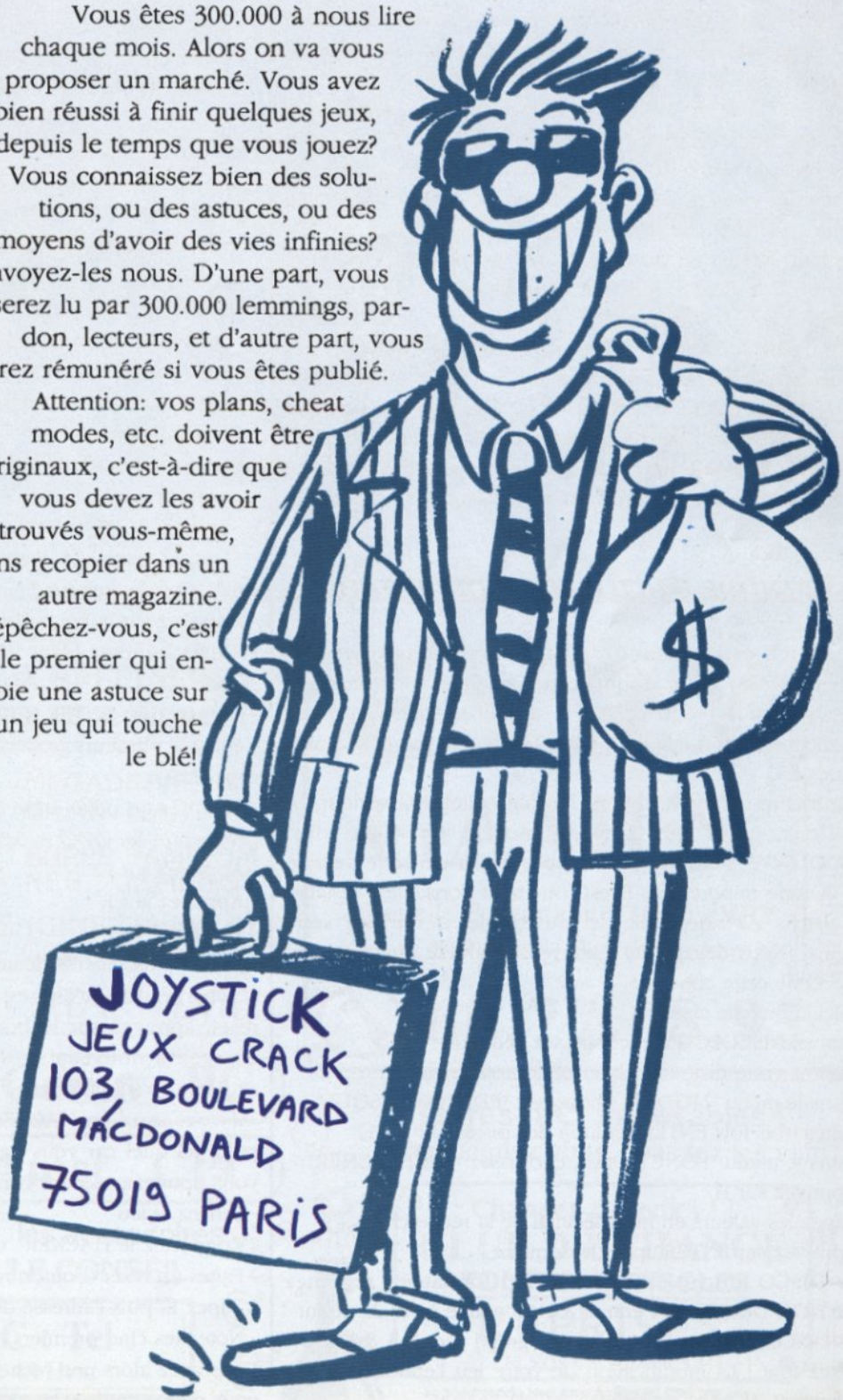
S'ils sont publiés

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

Salut les gatés!
Ça y est vous avez été gâté par le papa-noël? Vous avez eu plein de nouveaux jeux pour votre ordinateur? Eh bien, il ne vous reste plus qu'à chercher des bidouilles et à nous les envoyer pour le prochain numéro!
Au fait, nous tenons à remercier Papa-Bigboss qui a offert une Porsche à Danbiss, et un Macintosh II Fx à Danboss. Encore merci. Il y a des consoles-men qui nous envoient des bidouilles pour leurs consoles... c'est plus à nous qu'il faut les envoyer, mais à : Joypad • Jeux Crack-103 bd Mac Donald - 75019 Paris. Comme promis le mois dernier, on vous a concocté un super dossier sur Croisière pour un Cadavre. Pour le mois prochain, nous allons essayer de vous publier la soluce de Cadaver II.
Sur ce..., nous vous souhaitons une bonne année 92.
Rendez-vous l'année prochaine avec Barbabiss et Barbaboss.

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!



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 a suivre :

- Lancez DISCOLOGY et choisissez l'éditeur
- Insérez votre disk a modifier et déprotégez-le
- Dans le menu "MODES", choisissez "EDITION DISQUE"
- Faites trois fois ENTER (édition des pistes ØØ a 41)
- Dans le menu "FONCTIONS", choisissez "RECHERCHER"
- Appuyez sur H
- Tapez les valeurs en hexadécimal de la recherche
- Appuyez sur ENTER après la dernière
- Si DISCO affiche : "Piste XX non formatée", reprenez "EDITION DISQUE", et entrez XX+1 comme piste de début.
- Si DISCO affiche : "Secteur trop grand réduit à &4ØØØ", arrêtez tout ! La modification de votre jeu l'endommagerait gravement.
- Lorsque la chaîne est trouvée, notez son adresse.
- Appuyez sur ENTER, puis sur C
- Déplacez le curseur dans le secteur jusqu'à l'adresse indiquée
- Tapez les valeurs de remplacement
- Appuyez sur ENTER, puis sur E (vous entendez un BIP)
- Recommencez l'opération autant de fois qu'il y a de recherches

METHODE D'UTILISATION DES POKES

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

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

- Chargez le jeu
- Pressez le bouton rouge de la MULTIFACE
- Appuyez sur T
- Appuyez sur H
- Si votre poke est compris entre les adresses &2ØØØ et &4ØØØ, appuyez sur *
- Appuyez sur la barre d'espace
- Tapez l'adresse (sans le &), puis tapez le poke (toujours sans le &)
- Appuyez sur ENTER/RETURN
- S'il y a plusieurs pokes, répétez l'opération (appuyez sur espace...)

Si, après un poke entre &2ØØØ et &4ØØØ, vous avez un poke entre &ØØØØ et &2ØØØ, appuyez à nouveau sur *

- Appuyez sur ESC
- Appuyez sur R
- Terminé !

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

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

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

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

JEUX... CRACK AMSTRAD

72Ø DEGRES

Pour avoir du temps infini recherchez les octets ØØ, cØ, 3e, ff, 32 et remplacez le cØ par c9.
Pour avoir du fric infini recherchez les octets 39, 1Ø, f5, cd et remplacez le 39 par ØØ (l'argents baisse!).
Pour avoir des tickets infinis recherchez les octets 3d, 32, 96, 7d et remplacez le 3d par ØØ.
(BIG MAC)

CHIPS CHALLENGE

Pour avoir du temps infini faites:
POKE &2cb9,Ø
POKE &2cc1,Ø
(BIG MAC)

ASSAULT COURSE

Pour avoir des vies infinies faites:
POKE &65d3,Ø

Pour avoir des vies infinies recherchez les octets 59, 35, c9, 21, 12 et remplacez le 35 par ØØ.
(BIG MAC)

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Pour avoir du temps infini dans la cave faites:
POKE &6275,Ø

Pour avoir du temps infini recherchez les octets ca,84,62,3d,32 et remplacez le 3d par ØØ
(BIG MAC)

BLAZING THUNDER

Pour avoir des vies infinies faites:
POKE &4d4a,Ø
Pour avoir des bombes infinies faites:
POKE 53Øb,Ø

Pour avoir des vies infinies recherchez les octets 48, b6, 3d, ca, 14 et remplacez le 3d par ØØ.
Pour avoir des bombes infinies recherchez les octets 28, 12, 3d, 32, 49 et remplacez le 3d par ØØ.
(BIG MAC)

CABAL

Pour être invincible faites:
POKE &253a,Ø

Pour être invincible recherchez les octets Ø9, 3d, 32, 7e, fe, et remplacez le 3d par ØØ
(BIG MAC)

COSMIC SHERIFF

Pour avoir des vies infinies faites:
POKE &d8Ød,Ø
POKE &d812,14
(BIG MAC)

COSMIC SHERIFF

Pour avoir des vies infinies recherchez les octets d8,3d,32,ØØ et remplacez le 3d par ØØ puis recherchez les octets d8,ca,57,d8 et remplacez le 57 par 14
(BIG MAC)

Enfin c'est arrivé . . .
Le sud parisien a son SPECIALISTE
du JEU VIDEO, CONSOLES et MICRO !!!

SEGA — MEGADRIVE GAME GEAR
NINTENDO — SUPER FAMICOM NES , GAMEBOY
NEC — PC ENGINE Super GFX Core GFX , Portable GT
SNK Neo-Geo - ATARI Lynx

Atari ST | Comp . PC
AMIGA | Amst . CPC

Les meilleurs Softs , les accessoires , les consommables , LE CONSEIL...

Pour la V.P.C : Tel .
COLISSIMO : 48 Hrs.

EVRY GAMES
7,Venelle B.Franklin 91000 EVRY
(Cours B.Pascal , Sous Telecoms)
60.77.68.95

Offres PC incroyables !
Renseignez vous , passez les voir !

Changez de jeux ! ! !
CLUB D'ECHANGE
TOUTES CONSOLES
REPRISES
De vos cartouches !!!

Sega,Nintendo,Nec,Atari,Amiga,PC,CPC,SNK,etc...
sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

JEUX... CRACK AMSTRAD

GUARDIANS

```
1Ø REM Temps infini sur GUARDIANS (Disk)
2Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
3Ø MEMORY &14FF:MODE 1
4Ø PRINT"1 > Mettre la bidouille
5Ø PRINT"2 > Enlever la bidouille
6Ø INPUT"Choix ",ch:IF ch<1 OR ch>2 THEN 6Ø
7Ø PRINT"Insérer l'original de GUARDIANS...
8Ø PRINT"(Protection ouverte)":CALL &BB18
9Ø a$="pluton.bin":LOAD a$,&5388
1ØØ IF ch=1 THEN b=Ø:c=Ø:d=Ø:GOTO 12Ø
11Ø b=1:c=&35:d=3
12Ø POKE &5ADE,b:POKE &5B32,c:POKE &7Ø5D,d
13Ø |ERA,a$:SAVE a$,b,&5388,&2C6A:MODE Ø
14Ø BORDER Ø:LOAD"mercure",&15ØØ:CALL &15ØØ
```

PINBALL MAGIC (COMPIL)

```
1Ø REM Choix du tableau de départ + vies infinies
2Ø REM Sur PINBALL MAGIC
3Ø REM Pour la Compil 'LE 2ème SENS' (Disk)
4Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
5Ø MODE 1:MEMORY &6FBØ
6Ø PRINT"Insérer l'original de PINBALL MAGIC...
7Ø CALL &BB18:LOAD"pinball",&6FB8
8Ø MODE 1:INPUT"Tableau de départ ( 1 a 12 ) ";a
9Ø IF a>12 OR a<1 THEN 8Ø
1ØØ MODE 1:INPUT"Vies infinies ( O/N ) ";c$
11Ø IF UPPER$(c$)="N" THEN v=&3D
12Ø POKE &6FD3,a-1:POKE &763F,v
13Ø POKE &76D7,&18:POKE &76D8,&1Ø:CALL &6FB8
```

GONZZALEZ

```
1Ø REM Vies Infinies sur GONZZALEZZ (Disk)
2Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
3Ø MEMORY &9FFF:FOR p=&A58Ø TO &A5B8
4Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
5Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
6Ø IF ck<>&11BC THEN 7Ø ELSE GOTO 8Ø
7Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
8Ø MODE 1:PRINT"Insérer l'original de GONZZALEZZ..
9Ø CALL &BB18:CALL &A583
1ØØ DATA 66,C6,Ø7,11,ØØ,ØØ,ØE,41,21,ØØ,Ø1,DF,8Ø,A5
11Ø DATA 21,8Ø,ØØ,22,14,Ø1,EB,21,AØ,A5,Ø1,2Ø,ØØ,ED
12Ø DATA BØ,C3,ØØ,Ø1,AF,32,13,Ø6,21,8D,ØØ,22,33,1B
13Ø DATA C3,ØØ,Ø3,AF,32,95,B1,3E,C9,32,B4,AØ,C3,ØØ
14Ø DATA Ø3
```

PREHISTORIK

```
1Ø REM Vies infinies pour PREHISTORIK version Disk
2Ø REM Par BIG MAC
3Ø REM Thanks to Blue Devil's
4Ø MODE Ø:BORDER Ø:FOR p=Ø TO 15:READ a:INK p,a
45 NEXT
5Ø DATA Ø,25,15,3,9,7,6,24,12,18,24,1,2,11,2Ø,26
6Ø OPENOUT"TM":MEMORY &597:CLOSEOUT
7Ø LOAD"s":LOAD"prehØ",&598:LOAD"titus.bin",&7ØØØ
8Ø POKE &31EF,&FF:CALL &598
```

SUPER SKI (COMPIL)

```
1Ø REM Pas de pénalité Sur SUPER SKI
2Ø REM Pour la Compil 'LE 2ème SENS' (Disk)
3Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
4Ø PRINT"Insérer l'original de SUPER SKI...
5Ø OPENOUT"d":MEMORY &1178:CLOSEOUT:CALL &BB18
6Ø MODE Ø:WINDOW #Ø,2,15,3,17:LOAD"amc.bin"
7Ø FOR p=&1179 TO &1186:READ a$:a=VAL("&"+a$)
8Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT:POKE &12BE,&11
9Ø IF ck<>&4ØF THEN 1ØØ ELSE CALL &12ØØ
1ØØ PRINT"Erreur dans les datas !":END
11Ø DATA 3E,1D,32,1B,9A,21,ØØ,ØØ,22,1E,9A,C3,79,96
```

PICK N PILE (COMPIL)

```
1Ø REM Vies et temps infinis
2Ø REM Sur PICK'N PILE
3Ø REM Pour la Compil 'LE 2ème SENS' (Disk)
4Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
5Ø PRINT"Insérer l'original de PICK'N PILE...
6Ø CALL &BB18:LOAD"disc"
7Ø FOR p=&A541 TO &A54C:READ a$:a=VAL("&"+a$)
8Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
9Ø IF ck<>&349 THEN 1ØØ ELSE CALL &A41Ø
1ØØ PRINT"Erreur dans les datas !":END
11Ø DATA 3E,58,32,AA,Ø5,AF,32,24,Ø8,C3,ØØ,Ø2
```

BUBBLE GHOST (COMPIL)

```
1Ø REM Vies Infinies sur BUBBLE GHOST
2Ø REM Pour la Compil 'LE 2ème SENS' (Disk)
3Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
4Ø OPENOUT"d":MEMORY &A4D:MODE Ø:BORDER Ø:GOSUB 8Ø
5Ø LOAD"ghost.scn",&CØØØ:LOAD"graphx.bin",&A4E
6Ø FOR n=Ø TO 15:INK n,Ø:NEXT:LOAD"bg.fr",&CØØØ
7Ø GOSUB 8Ø:CALL &BD19:POKE &C2A4,Ø:CALL &CØØØ
8Ø FOR n=Ø TO 15:READ a$:INK n,VAL ("&"+a$):NEXT
9Ø RETURN
1ØØ DATA ØØ,ØØ,Ø1,ØD,ØD,ØE,1A,1A,1Ø,Ø7,16,16,ØD,Ø9
1Ø5 DATA Ø9,18,ØØ,Ø6,ØB,Ø9,12,16,Ø2,ØA,14,11,18,ØF
11Ø DATA Ø1,ØD,1A,1A
```

FIREBALL (COMPIL)

```
1Ø REM L'adversaire ne marque pas de point
2Ø REM Sur FIREBALL
3Ø REM Pour la Compil 'LES INEDITS' (Disk)
4Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
5Ø OPENOUT"x":MEMORY &171C:CLOSEOUT:MODE 1
6Ø PRINT"Insérer l'original des INEDITS...
7Ø CALL &BB18:LOAD"fireball.bin"
8Ø POKE &2ØF8,14:CALL &A3BE
```

BACTERIK DRAM (COMPIL)

```
1Ø REM Energie infinie Sur BACTERIK DREAM
2Ø REM Pour la Compil 'LES INEDITS' (Disk)
3Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
4Ø OPENOUT"x":MEMORY &13BØ:CLOSEOUT:MODE 1
5Ø PRINT"Insérer l'original des INEDITS...
6Ø CALL &BB18:LOAD"bacterik":A=&C3
7Ø POKE &6Ø5E,A:POKE &74D2,A:POKE &7526,A
8Ø POKE &76A8,A:POKE &7BE5,A:CALL &AØ2Ø
```

FAITES VOS ACHATS INFORMATIQUES EN ANGLETERRE

sans sortir de chez vous...

24 HEURES SUR 24 ET 7 JOURS SUR 7 AVEC VOTRE MINITEL

3616 AZERTY RUBRIQUE DUCHET

Des milliers de logiciels ludiques, wargames, jeux de réflexion, utilitaires, digitaliseurs de son ou d'images, extensions, câbles, amplis stéréo, pièces détachées, interfaces pour copier, programmer et bidouiller, extensions mémoire, dernières nouveautés Anglaises.

Pour AMIGA - ATARI STE - PC et COMPATIBLES - AMSTRAD CPC - SPECTRUM - COMMODORE 64

Consultez notre serveur et effectuez vos achats tout simplement :

3616 AZERTY RUBRIQUE DUCHET

Notre serveur étant constamment remis à jour, vous saurez immédiatement ce qui est disponible et... pas de panique : c'est affiché en Français !

DES PROMOS...DES OFFRES SPECIALES...

3616 AZERTY RUBRIQUE DUCHET

Si vous ne possédez pas de Minitel (ou s'il est cassé !), Téléphonez en Français au (+44) 291 625 780 du lundi au samedi de 8 h à 19 h,
ou écrivez-nous EN FRANÇAIS pour recevoir un catalogue GRATUIT.

AMIGA ou ATARI STE ou PC ou SPECTRUM ou COMMODORE 64.
N'oubliez pas de préciser le modèle exact de votre ordinateur.
(SVP, un seul catalogue gratuit par demande et par personne)
AMSTRAD CPC : énorme catalogue contre 20 FF en timbres poste.

DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - ANGLETERRE.
Téléphone : International + 44 291 625 780
Minitel 3616 AZERTY rubrique DUCHET

Expéditions immédiates PAR AVION dans le MONDE ENTIER (DOM/TOM bienvenus !)
Nous acceptons les réglements par : Chèques personnels bancaires Français,
Chèques La Poste, Mandats Internationaux et Cartes de crédit internationales
VISA, EUROCARD, MASTERCARD.

Nous acceptons les commandes téléphonées par cartes de crédit internationales.

JEUX... CRACK AMSTRAD

FIREBALL COMPIL LES INEDITS

Pour que l'adversaire ne marque pas de point, faites
POKE &ØBØF,&ØE
(Carine & Nicolas)

ZARXAS COMPIL LES INEDITS

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &ØCØD,&ØE
(Carine & Nicolas)

INFERNAL HOUSE

Pour avoir du temps infini, faites POKE &7B34,&C9
(Carine & Nicolas)

PALADIN

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &97C2,Ø.
Pour avoir du temps infini, faites POKE &975Ø,Ø.
(Carine & Nicolas)

SMASH TV

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &1D5C,Ø
(Carine & Nicolas)

THUNDER BURNER

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &298Ø,Ø.
Pour choisir le LEVEL de départ, faites :
POKE &A8Ø2,Ø
POKE &ØE1D,(LV-1)
(LV étant compris entre Ø1 et ØC).
(Carine & Nicolas)

XYPHOES FANTASY

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &12,1.
(Carine & Nicolas)

SMASH TV

Pour être invulnérable, recherchez les octets b7, c2, 26, et remplacez le c2 par c3.

Pour être invulnérable faites:
POKE &2ØE2,&C3
(BIG MAC)

PREHISTORIK

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 3e, Ø3, 32, 1e, 01, cd et remplacez-les par 3e, ff, 32, 1e, Ø1,cd..

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &31EF,&FF
(BIG MAC)

L'ANGE DE CRYSTAL

Pour pouvoir accéder à la deuxième partie soit avoir 99 en confiance faire :
POKE &4f17,99
(puis aller dans la crotte heuu la grotte et hop une zolie porte s'ouvrira).

Pour avoir 99 en confiance recherchez les octets 1Ø, 32, fe, d7, 3Ø puis remplacer le 1Ø par 99.
(BIG MAC)

AMERICAN TURBO KING

Pour avoir des vies infinies faites:
POKE &7a2,Ø
POKE &7dc,Ø

Pour avoir des vies infinies , recherchez les octets:3d, 32, 8d, Ø8 et remplacez le 3d par (roulement de tambour) ØØ (à rechercher 2 fois).
(BIG MAC)

AMERICAN TURBO KING

Pour le temps infini recherchez 7e, 3d, 77, af, 32 et remplacez le 3d par ØØ.

Pour le temps infini faites:
POKE &3CBC,Ø
(BIG MAC)

ATOM ANT

Pour avoir des vies infinies , recherchez les octets:c5, 3e, 3d, 32, c5, 3e et remplacez le 3d par ØØ (à rechercher 2 fois).

Pour avoir des vies infinies faites:
POKE &18DC,Ø
POKE &1918,Ø
(A la guerre comme à la guerre).

Pour le temps infinis faites:
POKE &8FF,Ø

Pour le temps infini recherchez les octets c3, 3e, 3d, 32, 3e et remplacez le 3d par ØØ.
(BIG MAC)

ARKANOID

Pour les vies infinies recherchez les octets d4, b7, 35, 21, Ø6 et remplacez le 35 par ØØ.

Pour avoir des vies infinies faites:
POKE &2f3,Ø
(BIG MAC)

BADLAND

Pour avoir du blé infini recherchez les octets Øe, d6, Ø3, dd, 7Ø et remplacez le Ø3 par ØØ.
(BIG MAC)

BADLAND

Pour avoir du blé infini faites:
POKE &4E3F,Ø
(BIG MAC)

BEYOND IN THE ICE PALACE

Pour être invincible recherchez les octets b7, c8, 3d, 32, fb et remplacez 3d par ØØ.
(BIG MAC)

BEYOND IN THE ICE PALACE

Pour être invincible faites:
POKE &ED8,Ø
(BIG MAC)

BOUNDER

Pour avoir les vies infinies faites:
POKE &76fa,Ø
(BIG MAC)

BOUNDER

Pour avoir les vies infinies recherchez les octets 73, 35, 7e, b7 et remplacez le 35 par ØØ
(BIG MAC)

72Ø DEGRES

Pour avoir du temps infini faites:
POKE &8c54,Ø
Pour avoir du fric infini faites:
POKE &93ØØ,Ø
Pour avoir des tickets infinis faites:
POKE &8Øb8,Ø
(BIG MAC)

JEUX... CRACK AMSTRAD

XIPHOES FANTASY

```
10 REM Vies Infinies
20 REM Sur XYPHOES FANTASY (Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &9FFF:FOR p=&A580 TO &A595
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&561 THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de XYPHOES...
100 CALL &BB18:CALL &A583
110 DATA 66,C6,07,11,00,00,0E,41,21,00,01,DF,80,A5
120 DATA 3E,01,32,72,01,C3,00,01
```

INFERNAL HOUSE (COMPIL)

```
10 REM Temps Infini sur INFERNAL HOUSE (Disk)
20 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
30 MEMORY &7FFF:FOR p=&A580 TO &A5AC
40 READ a$:a=VAL("&"+a$)
50 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
60 IF ck<>&1367 THEN 70 ELSE GOTO 80
70 PRINT"Erreur dans les datas !":END
80 MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
90 PRINT"2 > Temps Infini":PRINT:PRINT
100 INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 100
110 MODE 1:IF chx=1 THEN POKE &A595,&DD
120 PRINT"Insérer l'original d'INFERNAL HOUSE...
130 PRINT"        (Face A...)"
140 CALL &BB18:CALL &A586:RUN"IH"
150 DATA 66,C6,07,4E,C6,07,21,00,80,11,00,17,0E,C5
160 DATA E5,D5,C5,DF,80,A5,3E,C9,32,B4,81,C1,D1,E1
170 DATA DF,83,A5,21,70,01,11,71,01,01,60,00,36,00
180 DATA ED,B0,C9
```

SMASH TV

```
10 REM crédits infinis sur SMASH TV
20 REM version DISK
30 REM (C) BIG MAC
40 MODE 1:FOR A=&A000 TO &A032:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>3530 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06
90 CALL &A000
100 DATA 66,C6,07,F3,0E,81,21,00,01,06,0A,11,00,02
110 DATA DF,00,A0,0C,24,24,10,F8,21,40,00,22,D2,01
120 DATA 21,2A,A0,11,40,00,01,08,00,ED,B0,C3,00,01
130 DATA 3E,C3,32,E2,20,C3,00,01,00,00,00,00,00,00
```

PALADIN

```
10 REM Vies et temps infinis
20 REM Sur PALADIN (Version Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &9FFF:FOR p=&A580 TO &A5A0
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&B08 THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de PALADIN...
100 CALL &BB18:CALL &A583
110 DATA 66,C6,07,11,00,00,0E,41,21,00,01,DF,80,A5
120 DATA 21,97,A5,22,65,01,C3,00,01,AF,32,50,97,32
130 DATA C2,97,C3,00,90
```

SMASH TV

```
10 REM Vies infinies sur SMASH TV (Disk)
20 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
30 MEMORY &9FFF:FOR p=&A580 TO &A5B0
40 READ a$:a=VAL("&"+a$)
50 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
60 IF ck<>&124D THEN 70 ELSE GOTO 80
70 PRINT"Erreur dans les datas !":END
80 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de SMASH TV...
90 CALL &BB18:CALL &A583
100 DATA 66,C6,07,21,00,01,11,00,02,0E,81,D5,DF,80
110 DATA A5,D1,21,00,03,0E,82,D5,DF,80,A5,D1,21,00
120 DATA 05,0E,83,DF,80,A5,21,AB,A5,22,D2,01,C3,00
130 DATA 01,AF,32,5C,1D,18,F7
```

ZARXAS (COMPIL)

```
10 REM Energie infinie Sur ZARXAS
20 REM Pour la Compil 'LES INEDITS' (Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 OPENOUT"x":MEMORY &11E1:CLOSEOUT:MODE 1
50 PRINT"Insérer l'original des INEDITS...
60 CALL &BB18:LOAD"zarxas.bin"
70 POKE &1CBB,14:CALL &A013
```

THUNDER BURNER (COMPIL)

```
10 REM Vies infinies + choix LEVEL de départ
20 REM Sur THUNDER BURNER (Version Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MODE 1:INPUT"LEVEL DE DEPART (1 a 12) ",lv
50 IF lv<1 OR lv>12 THEN 40
60 lv=lv-1:MODE 1
70 PRINT"Insérer l'original de THUNDER BURNER...
80 CALL &BB18:MEMORY &2FFF:LOAD"thunder.bin",&3000
90 POKE &5980,0:POKE &681E,0:POKE &3E1D,lv
100 FOR p=&A580 TO &A58D:READ a$:a=VAL("&"+a$)
110 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
120 IF ck<>&624 THEN 130 ELSE CALL &A580
130 PRINT"Erreur dans les datas !":END
140 DATA F3,21,35,30,11,35,00,01,F2,37,D5,ED,B0,C9
```

JEUX... CRACK AMSTRAD

BUBBLE GHOST

Compil LE 2ème SENS

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3D FA 5C 8Ø par ØØ FA 5C 8Ø dans le fichier BG.FR.
(Carine & Nicolas)

PICK'N PILE

Compil LE 2ème SENS

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets C3 28 Ø8 3D par C3 28 Ø8 ØØ.
Pour avoir du temps infini, remplacez les octets E7 13 CD 59 par E7 13 CD 58.
(Carine & Nicolas)

PINBALL MAGIC

Compil LE 2ème SENS

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3D 32 B6 2Ø par ØØ 32 B6 2Ø.
Pour choisir le tableau de départ, remplacez les octets 38 ØC FE Ø8 par 18 1Ø FE Ø8 et les octets 1E 62 1D ØØ par 1E 62 1D XX (XX entre Ø et 11).
(Le tout dans le fichier PINBALL.BIN).
(Carine & Nicolas)

SUPER SKI

Compil LE 2ème SENS

Pour ne pas avoir de pénalité,remplacez les octets 2Ø 9A 21 FF 7F par 1D 9A 21 ØØ ØØ
(Carine & Nicolas)

FIREBALL

Compil LES INEDITS

Pour que l'adversaire ne marque pas de point, remplacez les octets 43 B2 F4 13 par 43 B2 F4 ØE, dans le fichier FIREBALL.BIN
(Carine & Nicolas)

BABY JO

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 35 CD 1A 15 CD par ØØ CD 1A 15 CD.
Pour avoir l'invincibilité, remplacez les octets 32 7F 3F 21 41 par 21 7F 3F 21 41.
Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 22 8A 3F B9 28 par 2A 8A 3F B9 28.
Pour avoir des tirs infinis, remplacez les octets 35 21 41 3F CB par ØØ 21 41 3F CB.
(Carine & Nicolas)

GONZZALEZZ

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3D 32 2C 4D par ØØ 32 2C 4D, les octets 3D F2 D1 F5 par ØØ F2 D1 F5 et les octets ØA ØØ C9 11 par ØA ØØ C9 C9, en mémoire.
Ou remplacez les octets 4D 2C 32 3D par 4D 2C 32 ØØ, les octets F5 D1 F2 3D par F5 D1 F2 ØØ et les octets 11 C9 ØØ ØA par C9 C9 ØØ ØA, sur la disquette.
(Carine & Nicolas)

GUARDIANS

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets Ø1 F2 E3 1A par ØØ F2 E3 1A, les octets 35 F2 38 1B par ØØ F2 38 1A et les octets Ø3 F2 62 3Ø par ØØ F2 62 3Ø (Le tout dans le fichier PLUTON.BIN).
(Carine & Nicolas)

ZARXAS

Compil LES INEDITS

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 56 C9 F5 ØF par 56 C9 F5 ØE , dans le fichier ZARXAS.BIN.
(Carine & Nicolas)

BACTERIK DREAM

Compil LES INEDITS

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets CA 64 6Ø C3 par C3 64 6Ø C3, les octets CA D8 74 C3 par C3 D8 74 C3, les octets CA 36 75 21 par C3 36 75 21, les octets CA AE 76 C3 par C3 AE 76 C3 et les octets CA EB 7B C3 par C3 EB 7B C3, le tout dans le fichier BACTERIK.BIN.
(Carine & Nicolas)

INFERNAL HOUSE

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets DD 21 2D 7B DD par C9 21 2D 7B DD.
Ou allez en Face A, Piste 23, Secteur C5, Offset Ø1B4 et remplacez le DD par C9.
(Carine & Nicolas)

PALADIN

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3D FE FF 28 par ØØ FE FF 28.
Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 35 7E CB 3F par ØØ 7E CB 3F.
(Carine & Nicolas)

SMASH TV

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3D FE FF CA 9C par ØØ FE FF CA 9C.
Ou allez en piste 7, secteur &88, offset ØØ5C et remplacez le 3D par ØØ.
(Carine & Nicolas)

SUPER SKI

Compil LE 2ème SENS

Pour ne pas avoir de pénalité, faites:
POKE &9A1B,&1D
POKE &9A1E,Ø
POKE &9A1F,Ø
(Carine & Nicolas)

THUNDER BURNER

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3D 32 F2 15 par ØØ 32 F2 15.
Pour choisir le LEVEL de départ, remplacez les octets AØ 8A ØD ØØ par AØ 8A ØD (LV-1), LV étant compris entre Ø1 et ØC, et remplacez les octets Ø8 ØØ 21 ØØ par ØØ ØØ 21 ØØ.
(Le tout dans le fichier THUNDER.BIN).
(Carine & Nicolas)

XYPHOES FANTASY

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 8Ø Ø3 Ø8 Ø8 Ø4 ØØ ØØ ØØ par 8Ø Ø3 Ø8 Ø8 Ø4 ØØ ØØ Ø1
(Carine & Nicolas)

BUBBLE GHOST

Compil LE 2ème SENS

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &82A4,Ø
(Carine & Nicolas)

PICK'N PILE

Compil LE 2ème SENS

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &Ø824,Ø.
Pour avoir du temps infini, faites POKE &Ø5AA,&58.
(Carine & Nicolas)

PINBALL MAGIC

Compil LE 2ème SENS

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &763F,Ø.
Pour choisir le tableau de départ, faites:
POKE &76D7,&18
POKE &76D8,&1Ø
POKE &6FD3,TAB-1
(TAB entre 1 et 12).
(Carine & Nicolas)

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'exécuterez par l'instruction 'RUN', Après avoir mis la disquette* bien évidemment.
Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge donc dans ces cas-là, ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge.
Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier '.PRG' qui devra être exécuté à partir du GEM où même qui sera dans un répertoire 'AUTO', auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en rebootant, avec cette disquette..
* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde. Si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

LES EDITEURS DE SECTEURS

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

- LA RUSE DU GRAND PATCHEUR -

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

- ULTIMATE RIPPER -

Mettez la disquette que vous voulez patcher dans le lecteur avant de rentrer dans l'option Editeur disque. L'option lire les informations du boot secteur s'exécutera automatiquement, appuyez sur 'F1' si les informations vous semblent correctes c'est-à-dire le nombre de secteurs entre 9 et 11, et la piste de fin entre 79 et 81, appuyez sur 'return', si elles ne sont pas correctes, faites les modifications pour qu'elles le deviennent puis appuyez sur 'return'. Maintenant, appuyez sur 'F3' (recherche), 'H' (Hexa), tapez la chaîne à rechercher sans aucun espace et celle à remplacer. Lorsque la chaîne sera trouvée, appuyez sur 'F1' pour remplacer et sauvegarder.

- DISCO-SCOPIE -

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

Démarrerz le soft en cliquant sur "SCOPIE.PRG". Une fois celui-ci chargé, insérez la disquette à patcher et allez dans le menu de lecture et sélectionnez l'option "Recherche disque"... Vous verrez une jolie fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton 'Chaîne hexa'. Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton 'Valider'. L'ordinateur se met alors à rechercher sur la disquette la chaîne. Une fois trouvée, le message chaîne trouvée apparaît avec l'adresse de celle-ci. Cliquez sur le bouton 'Editer', et vous verrez apparaître une page d'édition. Cliquez sur le bouton 'insertion', un nouvel icône apparaît. Cliquez sur le bouton 'Hexa'. Déplacez le curseur jusqu'à l'adresse qui vous a été donnée lors de la recherche. Modifier les octets, et appuyez sur la touche 'CLR HOME' (surtout pas 'RETURN'). Allez dans le menu écriture. Sélectionnez secteur et validez l'écriture.

- MUTIL -

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

Si vous êtes débutant, son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et ensuite, vous enlèverez la disquette* pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à rechercher et à remplacer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini). Cela fait, vous sélectionnerez l'option "éditer disquette" (sauf si on vous précise un nom de fichier , où vous devrez alors sélectionner l'option "éditer fichier"). Vous verrez apparaître à l'écran, toute une suite d'octets. Vous cliquerez sur le bouton '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".

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

F 29 RETALIATOR

Au début du jeu, inscrivez 'CIARAN' comme nom de pilote et vous aurez une surprise sympa.
(Joel GIRAULT)

Z-OUT

Pour avoir de l'énergie infinie, appuyez simultanement sur les touches Q et K.
Pour changer de niveau, appuyez simultanement sur Q et sur le chiffre du niveau où vous désirez jouer ex: Q et 4 pour le niveau 4.
(François DUBOUIX)

LIFE AND DEATH

Dans la pièce du staff, cliquez sur le troisième livre bleu en partant de la droite de la deuxième étagère en partant du bas. Une surprise vous-y attend.
(François DUBOUIX)

SWIV

Pour avoir des vies infinies sur ce jeu, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets D16C ØØ44 611E 6ØE4 et remplacez les par 4A6C ØØ 44 611E 6ØE4 et ne recalculez pas le checksum.
(Matthieu POUZOL)

MEGALOMANIA

Voici les codes d'accés aux différentes époques (avec les petis bons-hommes bleus (des schtoumpfs!!)).
2ème ELEALUFOPNP
3ème MOXALSLTFCZ
4ème IFTAJNFPDVN
5ème MCOALOXIVPR
6ème MZHBVHLMLEN
7ème QWCBHELHGLP
8ème MNYAFZEZXFD
9ème IQUBTYQSPAD
(Raphaël)

NITRO

Pour avoir du fuel infini, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets ØC6E ØØ6A ØØ34 64ØØ ØØ36 et remplacez les par 3D7C Ø7DØ ØØ34 64ØØ ØØ36 et ne recalculez pas le checksum.
(Matthieu POUZOL)

ELF

Au niveau 2 de ce jeu, sous l'image de la cage qui contient la dent, se trouve un grand espace entre deux bouts de terre séparé par un nuage. Sautez sur le nuage et entrez. Il y a un passage secret avec des bonus.
(Cedric DEBERNARDI)

JAMES POND

Un petit truc sympa pour notre poisson préféré: au premier niveau, il suffit de prendre toutes les boués et de délivrer tous les crabes puis d'aller tout en bas avec votre personnage. Vous arriverez ainsi au niveau 11.
(Samuel BARET)

DISC

Voilà comment faire pour battre Shark & Eagle (son cousin du pôle nord!):
Pour Shark, il suffit de se mettre tout en bas sur la deuxième case en partant de la droite. Ensuite il faut maintenir le bouton appuyé et mettre la manette vers le bas.
Pour Eagle, il suffit de se mettre tout en bas sur la deuxième case en partant de la gauche. Ensuite, il faut maintenir le bouton appuyé et mettre la manette vers le bas. Il ne vous reste plus qu'à attendre ainsi que Eagle rende sont âme!
(CESBRON Yann)

BABY JO

Voici les codes d'accès aux niveaux:
YOUPI
GLOUP
MUMMY
(Raphaël)

SAINT DRAGON

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets D16E Ø11E 4EB9 ØØØØ et remplacez les par 4E71 4E71 4EB9 ØØØ. Pour avoir des crédits infinis, recherchez D16E ØØ9E 4A6E Ø11E et remplacez les par 4E71 4E71 4A6E Ø11E et ne recalculez pas le checksum.
(Matthieu POUZOL)

GODS

On arrête les dégâts... tous le monde nous envoie des codes différents, pour la simple raison c'est qu'il y a plusieurs versions dans le commerce et que chacune a ses propres codes! Donc on ne publiera plus de codes... (pour ce jeu il va de soit!).
(Danboss)

CHUCK ROCK

Level 1: Pour tuer le monstre, mettez-vous sur la plate-forme du haut et descendez dès que le monstre par vers la droite, prenez la pierre, allez un peu vers la gauche et quand le monstre vous fonce dessus, jetez lui la pierre à la figure (dans la gueule quoi...). Pendant qu'il est K.O, sautez sur le rebord de gauche, montez sur la plate-forme du haut et recommencez la manipulation jusqu'à ce qu'il meurt.
Level 2: Montez sur la plate-forme du haut, donnez des coups de pieds au monstre jusqu'à ce qu'il tombe. Dirigez-vous vers le rebord de gauche. Dès que le monstre vous sautera dessus, donnez-lui un coup de pied (il se retrouvera sur la plate-forme du haut). Maintenant, restez sur le bord de gauche et dès que le monstre vous tombera dessus, donnez lui encore un coup de pied (c'est violent). Répétez cette action jusqu'à ce que le monstre meurt.
Level 3: Pour tuer le monstre de ce niveau, c'est trés simple. Mettez-vous derrière lui et donnez lui beaucoup de coups de pieds dans la tête et le plus vite possible.
Level 4: Pour tuer le mamouth, c'est assez long. Donnez lui des coups de pied dans la trompe. Dès qu'il aspire de la neige, mettez-vous au milieu de l'écran et quand les deux boules de neige sont tombées, mettez-vous tout de suite à gauche. Ensuite, il essayera de vous aspirer. Pour lui resister, poussez le joystick à fond vers la gauche et l'animal arrêtera. Continuez à lui donner des coups de pied dans la trompe et recommencez tout depuis le début jusqu'à ce qu'il meurt. Ce combat sera assez long.
Level 5: C'est une épreuve assez difficile. Montez sur la plate-forme du haut. Dès que le gros monstre s'approchera de vous, donnez lui des coups de pieds dans la tête (on fait comme ça aussi à Joy). Recommencez cela jusqu'à ce qu'il meurt. Attention, ne le laissez pas trop vous approcher sinon il vous mordra et vous fera perdre beaucoup d'énergie.
(Olivier GOUJON)

TOULOUSE 31000
35, rue du Taur
Demander Nicole
62.27.04.38

LIVRAISON PAR CHRONOPOST SOUS 24H DEPART TOULOUSE

BASE 4
La micro facile

DES AFFAIRES DELIRANTES,
DES PRIX D'ENFER
A CE NUMERO DE TELEPHONE :
59-83-78-14.

11, rue Samonzet	- 64000 PAU	59.83.78.78
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

COMMODORE
CDTV + FALCON
-
COMMODORE AMIGA 500 PLUS
+ MONITEUR 1083S
-
ATARI 520STE + EXTENSION A 2MO
-
AMSTRAD PC 5000 GAMES PACK
-
AMSTRAD PC 2386 DX 20



MONITEUR COULEUR 14" STEREO

CTM 644 - commutation 50-60Hz
Connection péritel fonctionnant sur tous micros et jeux vidéos
Livré avec 2 hauts parleurs extèrieurs

1290F
LIVRAISON CHRONOPOST 100 F.

NOM : _____ PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CP : _____ VILLE : _____
TEL : _____

BON DE COMMANDE	PRIX
.....	.....
.....	.....
.....	.....
*frais de port & d'emballage.....	.....
FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE	**Total**

PAR COLIS :
EN COLISSIMO 48 H : 50,00 frs
EN CHRONOPOST 24 H : 100,00frs

Signature:
(des parents pour les mineurs)

Ci-joint mon règlement par:
❑ Chèque ❑ Mandat
Contre Remboursement + 50F.

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 31/01/92 ET DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

BLUES BROTHERS

Le supermarché:
Aller à droite, prendre la caisse et la lancer au policier.
Prendre la 2ème caisse, aller à droite et la lancer à la mémé.
Aller à gauche, prendre la 3ème caisse, aller à droite et lancer la à la 2ème mémé.
Aller à gauche, prendre la caisse, aller à droite et la lancer au policier.
Aller à gauche, entrer dans magasin "store", prendre disques et sortir.
Monter l'escalier, prendre caisse et la lancer à la mémé.
Aller à gauche sur la plate-forme et prendre les disques.
Aller à gauche et entrer dans le magasin "music" et prendre la guitare.
Aller à gauche, monter l'escalier, prendre ballon, prendre disques et '?' en vol.
Aller à gauche quand le ballon est crevé, prendre caisse et la lancer sur la serveuse.
Aller à gauche, monter à l'échelle et prendre les disques.
Descendre de l'échelle, reprendre ballon, aller à droite dans la cage d'ascenseur, aller à droite, passer aquarium sans prendre '?'.
Prendre caisse à côté du 2ème aquarium, descendre sur tapis roulants.
Au 3ème tapis roulant, aller à gauche et prendre les disques et le coeur en tombant.
Aller à droite, lancer la caisse au rocker.
Aller à gauche, prendre la caisse et la lancer au 2ème rocker.
Aller à plat-ventre, prendre la caisse et la lancer à la serveuse à droite.
Aller à gauche et prendre la caisse.
Aller à droite, prendre l'ascenseur, puis le 2ème ascenseur et lancer la caisse au policier.
Redescendre les ascenseurs et prendre la caisse.
Aller tout en haut et lancer la caisse au policier.
Redescendre tous les ascenseurs et aller à gauche, prendre la caisse, et aller à droite, et reprendre tous les ascenseurs.
Aller à gauche et lancer la caisse au paysan.
Redescendre les 2 ascenseurs et prendre la caisse.
Remonter, aller à gauche et lancer la caisse au 2ème paysan.
Aller à gauche et monter dans l'arbre.
En haut, prendre la caisse, lancer la à l'oiseau.
Prendre le parapluie et voler de nuage en nuage, jusqu'aux caisses sur un nuage.
Prendre la caisse et la lancer au 2ème oiseau.
Tomber et aller reprendre un parapluie dans l'arbre.
Aller de nuage en nuage vers la droite (jusqu'au bout).
En descendant, prendre le plus de disques en bon état.
Aller sur le drapeau et fin du 1er niveau!

L'usine:
Aller à droite et monter sur les caisses puis monter à l'échelle.
Aller à droite et monter sur la plate-forme.
Sauter vers la gauche 2 fois et prendre les disques.
Sauter 2 fois vers la gauche et prendre les disques.
Sauter de plate-forme en plate-forme vers la droite et en montant.
Aller sous le gros conduit et sauter dedans.
Aller à droite, prendre caisse et descendre à l'échelle.
Lancer la caisse à l'ouvrier, prendre la caisse, la lancer au 2ème ouvrier et prendre les disques.
Aller à gauche et remonter.
Prendre la caisse, aller à gauche en évitant les jets d'acides.
Lancer la caisse sur l'ouvrier, prendre la caisse, et lancer la au 2ème ouvrier à gauche.
Monter à l'échelle et aller à droite en évitant les bains d'acide.
Monter à l'échelle et aller à gauche.
Aller à gauche en tombant et continuer vers la gauche.
Monter l'escalier, aller à droite et monter sur les caisses jusqu'en haut.
Aller à gauche, prendre le micro, '?' et les disques.
Aller à droite, monter à l'échelle, monter l'escalier jusqu'au bassin.
Plonger dans le bassin, descendre en allant à gauche et sortir.
Utiliser les ressorts et aller jusqu'à la cheminée.
Monter au dessus de la cheminée et sauter dedans.
Aller jusqu'au drapeau et fin du 2ème niveau.
(BOTTI O.)

DEFENDER OF THE EARTH

Pour l'énergie infinie, cherchez sur le disque 1, les octets 53 79 ØØ ØØ a6 et remplacez le 53 par 52. Vous le ferez au moins deux fois.
(limy)

THE KILLING GAME SHOW

Pour avoir autant de points que l'on veut, il suffit de faire marcher le magnétoscope plusieurs fois à la suite. Les points s'emmagasinnent sans jamais revenir en arrière.
(Arthemis)

ELF

Au niveau 1, quand vous avez la machine volante, revenez au début, vous trouverez plein des plantes et un maximum de points supplémentaires.
(exl)

RICK DANGEROUS

Pour activer les cheat mode, pendant le jeu, apuyez sur help, backspace, 1 et 2.
(moruet)

DRAGON NINJA

Quand vous êtes au 2ème boss de fin de niveau essayez, quand il n'a plus qu'une demi barre d'énergie, de le toucher 2 fois de suite. Si vous êtes assez rapide, vous gagnerez 2Ø ØØØpts.
(Herculos)

GODS

Pour connaitre les codes d'accès aux mondes il faut écouter la présentation longuement et regarder en bas à gauche, un code y est noté à chaque fois!
NDLR: C'est la dernière fois que l'on parle de ces codes!!
(Gros bab)

BUBBLE BOBBLE

On peut accéder à un tableau bonus, si l'on arrive au vingtième niveau sans avoir perdu aucune vie.
(the pape)

KILLING GAME SHOW

Lorsque vous vous êtes fait tuer, appuyez sur la touche 'F', vous reviendrez à la vitesse de l'éclair là ou vous êtiez!
(Baxter)

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

CAPTIVE

Quand un des personnages est mort au lieu d'aller faire recharger sa poitrine, prendre de l'énergie sur les prises électriques et ensuite prendre sa poitrine, son niveau d'énergie réaugmentera.
(ryty)

HOLLYWOOD POKER PRO

Lancer le jeu, choisir une fille, arrivé au moment de jouer restez appuyé sur la touche 'H' et appuyez en même temps sur la touche 'F9', votre somme d'argent sera alors crédité de 1ØØ. Vous pouvez recommencer autant de fois que vous le désirez.
(Hercule)

TECHNOCOP

Pour avoir des vies infinies, appuyez sur la touche 'Help', puis la touche 'Enter', 'F7' et enfin 'Alternate'.
(Moruet)

KILLING GAME SHOW

Quand vous êtes arrivé en haut du puit, mettez-vous à côté du mur de sortie et attendez que le DOLL (le joli liquide) soit à 1 cm de vous et sortez. Vous marquerez de cette façon beaucoup plus de points.
(Bitoku)

LEGEND OF FAERGHAIL

Pour avoir les brousoufs à ne plus savoir qu'en faire, allez à la banque, ouvrez un compte, et mettez 234567890 ainsi vous aurez 5Ø99 pieces d'or (à moins qu'il faille mettre 123456789 (je ne sais plus!!!))
(Vrax)

CAPTIVE

Pour bien débuter, donnez comme nom à vos 4 robots : 'SOFTWARE TOOLWORKS' et vos scores d'habileté et de dextérité, et tous les autres seront arrondis à 15 (au lieu de 1Ø!).
(BEATLEMAN)

WEIRD DREAMS

Pour tuer l'abeille, il faut au moins 4 morceaux roses, en déposer un là où l'on se trouve quand on passe à la fête, puis aller à gauche et ne pas s'arrêter tant que l'on n'a pas fait 3 pas de course; ensuite il faut se dépêcher de poser le reste, aller chercher la tapette et s'en servir contre l'abeille (droite avec bouton de tir), se rapprocher et recommencer jusqu'à ce qu'elle sorte!
(Toti)

VENUS

Au premier niveau, prendre le passage qui se trouve: au niveau de la fleur qui vous donne une pierre où il y a un bonus (alors que d'habitude elles n'en donnet pas!). Le prendre et monter sur le bloc qui se trouve au dessus et sauter en hauteur ceci ouvrira une porte secrète.
Au 3ème niveau, faire de même à la 3ème petite sphère qui saute sur un bloc avec une liane de fleur (sauter verticalement, un peu sur la droite et la porte secrète s'ouvrira).
Au 2ème niveau, lorsque vous prenez la vie qui se trouve juste après la tête de mort, se baisser pendant quelques secondes au niveau de la vie que vous aviez prise. Au bout de 15 secondes sautez en l'air, vous vous congnerez sur une tirelire à vies! Tapez le plus vite possible dedans, ceci vous donnera de 5 à 10 vies.
(CASSINAT Olivier)

20th CENTURY SOFT

VOTRE JEU 48 H CHRONO EN ✆ ☞ 70.46.20.48

POUR TOUTE COMMANDE EN CADEAU UNE DEMO
MAGIC POCKETS, ANOTHER WORLD, TIP OFF FIRST SAMOURAI, DOUBLE DRAGON 3

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

ATARI / AMIGA

	ST	AM
3D CONSTRUCTION KIT	299	359
3D MASTER GOLF	329	329
4D SPORTS BOXING	249	249
4D SPORTS DRIVING	249	249
ADVANTAGE TENNIS	239	239
AGE	269	269
AGONY	ND	249
AH 73 THUNDERHAWK	289	289
ALIEN STORM	239	239
AMOUR GEDDON	239	239
ANOTHER WORLD	239	239
B.A.T.	289	289
B.A.T 2	329	329
BARBARIAN 2 Psygnosis	239	239
BATTLE OF BRITAIN	280	280
BATTLE ISLE	ND	289
BIRDS OF PREY	ND	329
BLACK SECT	289	289
BLUE MAX	289	289
BOSTON CLUB BOMB	239	239
CADAVER	239	239
CADAVER LEVELS	149	149
CAPTAIN PLANET	249	249
CAPTIVE	249	249
CARTHAGE	249	249
CASTLES	ND	249
CELTIC LEGEND	ND	289
CENTURION	ND	239
CHAOS ENGINE	239	239
CHAOS STRIKE BACK	259	269
CHUCK ROCK	245	245
CISCO HEAT	245	245
CONAN the cimmerian	289	289
CROISIERE CADAVRE	249	249
DEUTEROS	259	259
DOUBLE DRAGON 3	239	239
DUNGEON MASTER vf	259	269
DUNGEON vf + CHAOS	209	ND
ELF	239	239
ELVIRA 2	329	329
EYE OF THE BEHOLDER	ND	289
F1 GRAND PRIX	329	329
F15 STRIKE EAGLE 2	289	289
F19 STEALTH FIGHTER	269	269
FALCON collection vf	289	349
FASCINATION	269	269
FINAL BLOW	249	249
FINAL FIGHT	239	239
FIRST SAMOURAI	239	239
FLIGHT OF THE INTRUDER	289	289
FORT APACHE	319	319
GAUNTLET 3	259	259
GOBLIINS	239	239
GODS	239	239
GREAT COURTS 2 vf	245	245
HEART OF CHINA	ND	349
HEIMDALL vf	ND	329
HUDSON HAWK	249	249
HUNTER	269	269
JIMMY WHITE'S snooker	289	289
KICK OFF 2 + scenario	239	239
KO2 giants etc chq	139	139
KILLER BALL	239	239
KING QUEST V	ND	380
KNIGHT MARE	289	289
KNIGHTS OF THE SKY	ND	329
LAST NINJA 3	249	249
LEANDER	269	269
LE PARRAIN	289	289
LEMMINGS	189	189
LEMMINGS DATA DISK	169	169
LIFE & DEATH vf	239	239
M1 TANK PLATOON vf	280	280
MAD TV	239	239
MAGIC POCKETS	239	239
MANCHESTER EUROPE	249	249
MAUPITI ISLAND	239	239
MEGA LO MANIA vf	249	289
MEGA TWINS	245	245
MERCHANT COLONY	289	289
MIDWINTER 2	289	289
MOONSTONE	289	289
MYTH	249	249
NAPOLEON	319	319
OBITUS	249	249
OPERATION STEALTH	269	269
OUTRUN EUROPA	239	239
PITFIGHTER	239	239
POPULOUS 2	239	269
POWERMONGER	239	239
POWERMONGER DATA	139	139
RACE DRIVIN	239	239
RAILROAD TYCOON vf	289	289
RBI 2 BASEBALL	249	249
REACH FOR THE SKIES	299	329
REALMS	289	289
RED BARON	ND	339
RISE OF THE DRAGON	ND	380
ROBIN HOOD vf	259	259
ROBOCOD	249	249
ROBOCOP 3D	239	239
RODLAND	239	239
ROLLING RONNY	239	239
RUGBY THE WORLD CUP	239	239
R TYPE 2	249	249
SECRET MONKEY Isla vf	289	289
SHADOW BEAST 2	245	245
SHADOW SORCERER vf	269	269
SILENT SERVICE 2 1 mo	329	329
SIMCITY + POPULOUS	289	289
SIMPSONS	239	239
SPACE QUEST IV	ND	349
STARUSH	ND	239
STORM MASTER	269	269
SUPER SKI 2	239	239
SUSPICIOUS CARGO	289	289
TIP OFF	239	239
TOKI	239	239
TORTUES NINJA 2	239	239
ULTIMA VI	289	289
UTOPIA	259	259
VROOM	239	239
WARZONE	239	239
WOLFPACK	249	289
WORLD CLASS RUGBY	239	239
WWF SUPERS STARS	249	249

PROMO

F 29 retaliator	189
BETRAYAL	179
TERMINATOR 2+T-shirt	189
LOTUS TURBO 2	189
DECLIC compilation	189
GRAVITY ST	89
THEME park myster	69

HARD COPIEUR ST/AM	250
LECTEUR EXTERNE ST	590
Extension 512K STE/AM	299
ULTIMATE RIPPER ST	490

COMPILATIONS ST/ AM

AIR COMBAT ACES 329
FALCON / GUNSHIP / BOMBER
AVENTURE extraordinaires 289
ZAC MC KRAKEN / ROCKET RANGER MANOIR MORTEVELLE / IRON LORD
MAX PACK 269
TURRICAN 2 / NIGHT SHIFT SWIV / SAINT DRAGON
AIR SEA SUPREMACY.. 289
SILENT SERVICE / F 47 / F 15 EAGLE CARRIER COMMAND / GUNSHIP
FUN RADIO 289
TORTUES NINJA / DAYS THUNDER GREMLINS 2 / BACK TO THE FUTURE 2
TOP LEAGUE 289
SPEDBALL 2 / RICK 2 / FALCON MIDWINTER / IV SPORTS FOOT
DESTINATION danger... 289
INDIANA J5 AVENTURE / FALCON MIDWINTER / SLOOOWYCH
CRAZY FOOTBALL 279
KICK OFF 2 / FINAL WHISTLE PLAYER MANAGER
10 MEGA HITS VOL 3 349
KARATES ACES 289
LES BATTANTS 2 289
SUPER HEROES 289
LES COSTOS 269
CAPCOM COLLECTION.. 269
SIRIUS 269
PLANETE AVENTURE 289
VIRTUAL WORLDS 249
VIRTUAL reality 1 ou 2.. 289
SUPER SEGA VOL 1 289
MEGA MIX 239
MAITRES de l'aventure. 289
QUEST & GLORY 289
OCEAN ARCADE 289
OCEAN 3D 289
OCEAN SPORT 289
UNIVERS 1 289
MONSTER PACK 2 249
LES COLLECTORS 269
LES JUSTICIERS 3 279
10 GREAT GAMES 339
INTEGRAL 269
NRJ 1, 2 ou 3 289

PC COMPATIBLES

PROMO
CARTES SONORES
SOUND MASTER +
COMPATIBLE ADLIB 590 F
SOUND BLASTER
PRO MULTI MEDIA 1990F
VERSION 2 1290F
CARTE AD-LIB 890F

QUEST & GLORY	295
10 MEGA HITS VOL 3	345
AIR COMBAT ACES	329
VIRTUAL WORLDS	269
AVENTURES extraordinaires	289
LES BATTANTS 2	289
VIRTUAL reality 1 ou 2	289
SIRIUS	289
PLANETE AVENTURE	295
AIR SEA SUPREMACY	299
SIMCITY + POPULOUS	289
UNIVERS 1	289
KARATE ACES	289
TOP LEAGUE	289
FUN RADIO	289
N.R.J 1 ou 2	289
DECLIC	289
AIR LAND AND SEA	345
DESTINATION danger	289
RAPP PACK	229

3 D CONSTRUCTION KIT	359
4 D SPORT BOXING	289
4 D SPORT DRIVING	289
AGE	345
AH 73M THUNDERHAWK	329
ANOTHER WORLD	289
BAT 2	329
BATTLE ISLE	339
CADAVER	299
CAPTIVE vf	289
CASTLES	289
CHUCK YEAGER'S AR	289
CIVILIZATION	369
CONAN	329
CONQUEST OF LONGBOW	390
CORPORATION	289
CROISIERE PR CADAVRE	289
ELVIRA 2	389
EYE OF THE BEHOLDER 2	339
E.S.S MEGA	289
F 117 A NIGHTHAWK	389
F 29 RETALIATOR	289
FALCON 3	449
FASCINATION	289
FLIGHT SIMULATOR IV	435
GOBLIINS	279
GODS	289
GREAT COURTS 2	289
GUNSHIP 2000	339
HEART OF CHINA	380
JET FIGHTER 2 vf	299
KICK OFF 2 ega/vga	249
KING QUEST V vf	385
LE PARRAIN	289
LEISURE SUIT LARRY 1 vf	390
LEISURE SUIT LARRY 5	390

MANCHESTER UNITED	289
MANSLEY LOST IN LA	329
MARTIAN MEMORANDUM	369
MAUPITI ISLAND	289
MAGIC CANDLE 2	329
MEGAFORTRESS	339
MIGHT & MAGIC 3 vf	369
OBITUS	329
POLICE QUEST 3	389
POWERMONGER	329
RAILROAD TYCOON	299
REACH FOR THE SKIES	339
RED BARON	390
RIDERS OF ROHAN	339
ROBIN HOOD vf	299
ROBOCOP 3D	289
SECRET MONKEY ISLA vf	289
SECRET WEAPON lufta vf	389
SHADOW SORCERER vf	389
SILENT SERVICE 2	339
SIM EARTH VF	349
SIMPSONS	289
SPACE QUEST 4 vf	389
STAR TREK IV	329
TERMINATOR 2 + T shirt	239
THE IMMORTAL	289
TIME QUEST	329
TIP OFF	279
TORTUES NINJA 2	279
TV SPORTS BOXING	329
ULTIMA VII	389
WILLIE BEAMISH	389
WING COMMANDER 2	369
WOLF PACK	289
WRATH OF THE DEMON	329
W.W.F super stars	279

NOM.....
ADRESSE.....
.....
VILLE.....
CODE POSTAL .....
TELEPHONE.....

CENTURY SOFT BP 454
03004 MOULINS CEDEX

TITRES. :
.....
.....
.....Total

☐ ATARI 520 ☐ ATARI 1 MEGA
☐ AMIGA 500 ☐ 500 + ☐ 1 MEGA
☐ PC XT ☐ PC AT ☐ 5"1/4 ☐ 3" 1/2 ☐ CGA ☐ EGA ☐ VGA

FRAIS DE PORT
☐ NORMAL 15 F
☐ COLISSIMO 25 F
livraison garantie 48 H
☐ CONTRE REMBOURSEMENT
+ port colissimo 60 F

☐ CARTE BLEUE No .....
☐ CHEQUE
JO 23 Signature Date d'expiration .....
TOTAL A PAYER

JEUX... CRACK AMIGA

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

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

LES EDITEURS DE SECTEURS

C'est un utilitaire qui sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.
Les heureux possesseurs d'éditeurs de secteurs, n'ont qu'à se référer à la documentation.
Pour les autres ils vont dans n'importe quel magasin, et ils achètent le super, giga extraordinaire DISCOSCOPIE d'ESAT SOFTWARE.

LES EDITEURS DE MEMOIRE

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

METHODE D' UTLISATION DES LISTINGS

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

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

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

BLOCK EDITOR V1.Ø ©JOYSTICK 199Ø

```
' BLOCKEDITOR V1.Ø  Par Christophe PARIS
' © JOYSTICK 199Ø
io%=MALLOC(112Ø,&H1ØØ2)
bu%=MALLOC(1Ø24,&H1ØØ2)
task=Ø
my=FindTask(task)
LPOKE io%+8Ø+&H1Ø,my
error=AddPort(io%+8Ø)
LPOKE io%+14,io%+8Ø
n$="trackdisk.device"
error=OpenDevice(V:n$,Ø,io%,Ø)
READ check,titre$,n&
PRINT AT(15,8);titre$;" trainer  par C.PARIS"
DIM crack$(n&)
FOR i=1 TO n&
READ crack$(i)
NEXT i
checksum
FOR operation=1 TO n&
PRINT AT(15,1Ø+operation);crack$(operation);
READ acces&
FOR disk=1 TO acces&
READ bug,block$,decal$,nbr_oct$
block=VAL("&h"+block$)
decal=VAL("&h"+decal$)
nbr_oct=VAL("&h"+nbr_oct$)
ERASE s_octet$(),d_octet$()
ERASE s_octet(),d_octet()
DIM s_octet$(nbr_oct),d_octet$(nbr_oct)
DIM s_octet(nbr_oct),d_octet(nbr_oct)
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ s_octet$(joy)
s_octet(joy)=VAL("&h"+s_octet$(joy))
NEXT joy
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ d_octet$(joy)
d_octet(joy)=VAL("&h"+d_octet$(joy))
NEXT joy
gotblock(2,1Ø24,block)
IF PEEK(bu%+decal)=d_octet(1)
test=Ø
GOTO ok
ENDIF
IF PEEK(bu%+decal)=s_octet(1)
SWAP s_octet(),d_octet()
test=1
ELSE
PRINT " ...ERREUR DE DISK !!!..."
init_fin
END
ENDIF
ok:
FOR joy=Ø TO nbr_oct-1
POKE (bu%+decal+joy),s_octet(joy+1)
NEXT joy
gotblock(3,1Ø24,block)
gotblock(4,Ø,Ø)
NEXT disk
IF test=1
PRINT " ..... désactive !"
ELSE
PRINT " active !"
ENDIF
NEXT operation
init_fin
PROCEDURE init_fin
ror=CloseDevice(io%)
error=RemPort(io%+8Ø)
error=MFREE(io%,112Ø)
error=MFREE(bu%,1Ø24)
RETURN
PROCEDURE gotblock(opera,long,offset)
DPOKE io%+28,opera
LPOKE io%+4Ø,bu%
LPOKE io%+36,long
LPOKE io%+44,offset
error=DoIO(io%)
RETURN
PROCEDURE checksum
WHILE to$<>"*"
READ to$
to=VAL("&h"+to$)
total=total+to
WEND
IF total<>check
PRINT "erreur dans les datas du trainer"
PRINT total
END
ENDIF
RESTORE sum
RETURN
' Insérez les datas après cette ligne
```

3615 JESSICO
SUPER QUIZZ !
CONSOLES MEGADRIVE A GAGNER

JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

	ST	PC	AMIG
MOVIES STARS + Dicktracy + Moonwalker +Indiana jones	292	292	292
LES COLLECTORS + Lotus esp. turbo+Venus+J.Pond+Ghouls n'gho	292		292
LA COMPIL INTEGRAL + Lotus turbo+Toyota c.+Combo racer+ T.Suzuki	299		299
DELTA FORCE + Fire forget 2+Barbarian 2+Knight F.+Dark centur	299	299	299
STARS SIX + Fire forget 2 + Mystical + Dark century + Swap	299	349	299
5 INTELLIGENT GAMES + Crazy cars 2 + Off shore warrior	242	292	242
SUPER ACTION + backgammon + Chess+ Bridge + Go+ Draughts	292		292
SUPERSTARS ARCADE + Golden axe +Narc +Midnight res.+Super of road	292		292
NRJ 3 + F16+Double dragon2+Italy 90+Welltris + Turbo out run	292	292	292
ACTION PACK + Turrican 1+2+ Kick off +X-out	262		262
4 LANGE MYSTERIES + Maquilt island +Manoir de morteville	292		292
LES JUSTICIERS 3 + Batman + Robocop 2 + Shadow Warriors	292	292	292
3D SUPERSTARS + F29 +Hard drivin + Stuncar + Battle commande	292		292
SUPERSTARS SPORT + Battlecommand + F29 + Hard driving	292	292	292
OCEAN 3D + Golden axe +Narc +Midnight res.+Super of road	292	292	292
OCEAN SPORT + Manchester U. + Pro Tennis Tour + Beach Volley + Off Road racer	292	292	292
FULL BLAST + Ferrari F1 + Carrier Command + P.47 +R. Dangerous + Highway P. + Chicago 90	292		292
4 BOND COLLECTION + L'espion qui m'aimait+Vivre et laisser mourir +Licence to kill	242		242
SUPER HEROES + Robocop +indiana jones +«Last ninja 2»L'espion qui m'aimait	292		292
LES STARS + Skweek +Builderland + Bumpy +superskweek	282		282
LE TEMPS DES HEROS + Prince of persia +Moonblaster + North and south	282	282	282
LES COSTOS + Flimbo's quest + Twinlord Rick dangerous 2 +Monsters	292		292
AVENTURES EXTRA + Zac mc crazen + Iron lord Rocket ranger + Manoir morteville	292	325	292
AIR COMBAT ACES + Falcon + Gunship + Bomber	325	342	325
10 MEGAHITS 3 + Sunt car racer +last ninja 2+ rank Xeed man 2 +Highway 2 or 3 +Cellulo paris +3 Slooges + Trivial 2 +Defender+ Apb	342	342	342
AIR SEA SUPREMACY + Silent service +Carrier command P.47+F15(ST)+ Wings (Amiga)	292	325	292
KARATE ACES + Double dragon 1&2 +Last ninja 2 Saboteur 2 (PC)Orient. games (ST + AMIG)	292	325	292
RAPP PACK + Sunt car racer + P.47 +Vixen +Satan	225	225	225
QUEST AND GLORY + Cadaver + Midwinter +Bloodwych Rail road (ST) Lord (ST)	292	292	292
10 GREATS GAMES + Ferrari f1 +Rick dangerous + Tintin+ Pic'n pile +Night hunter + Superski+ Carrier command + Chicago 90 +Pro tennis tour + Xenon 2	342	342	342
TOP LEAGUE + Rick 2 +Falcon +Midwinter Tv sport foot +Speed ball 2(sauf PC)	292	292	292
FUN RADIO + Tortues ninja +Gremlins 2 + Day of thunder + Back the future 2	292	292	292
TOP ACTION + Hard drivin +Strike f.harrier Pick'n pile + Licence to kill	225	225	225
SUPER SEGA VOL1 + Shinobi +Super monaco GP Golden axe +Crackdown +E-swat	272		272
MAX + Turrican 2 + Sr dragon + Swiv + Night shift	272		272
CAPCOM COLLECTION + Strider 1&2 +Un squadron +Duel +Forgotten world +Ghouls n'ghosts+ Dinasty + Led storm	272		272
SUCCES STORY + Sunny + Skweek + Turbo cup Crazy shot + Space racer	225	225	225
TITUS ACTION + Off shore warrior + Wild street + Fire and forget 2 + Galactic c.	292	292	292
COMPIL TEST DRIVE + Test drive 2 + 4 scenery disk	292	342	292
VIRTUAL WORLDS + Stellar+Castel master+ Total eclipse + The crypt	292	292	292
PLANETE AVENTURE + Indiana jones +Maniac msns. Explora 2 +Portes du temps	295	295	295
NRJ 2 + Mystical+ Light corridor+ Pinball magic + Crazy cars 2+ Shuffle p.	292	292	292
SUPER SIM PACK + Italy 90+ Snowstrike + Turbo out run + Heavy metal	272	292	272
MEGAMIX + Turrican+ Chase hq+ Shadow warrior + Altered beast	272		272

LOGICIELS JEUX

	ST	PC	AMIG
3D CONSTRUCTION KIT	375	450	375
7 COLORS	192	292	292
ADS+SHERMAN	282		282
AIGLE D'OR LE RETOUR	282	282	282
AIR SUPPORT	252		252
ANOTHER WORLD	292	292	292
BABY JO	282	282	282
BARBARIAN 2	252		252
BAT 2	342		342
BATTLE ISLE	292	292	292
BATTLE OF BRITAIN	292	292	292
BATTLE OF BRITAIN M.S	155	155	155
BLUES BROTHERS	252		252
BONANZA BROS	252		252
BOOLY	252	262	262
BOSTON BOMB CLUB	252	252	252
CAPTAIN PLANET	252		252
CASTLES	292	342	292
CHART ATTACK	292		292
CISCO HEAT	252	252	252
CROISIERE pour un cadavre	272	292	272
CYBERCON 3	252	292	252
DAEMONGASTE	292	292	292
DARKMAN	252	252	252
DEMONIAC	292	292	292
DEUTEROS	272		272
DEVIOUS DESIGNS	252		252
DOUBLE DRAGON 3	252		252
DUCK TALES	252	252	252
ELF	252	292	252
ELVIRA 2	342	392	342
F15 STRIKE EAGLE 2	252	342	342
FATE	325	325	325
FIGHTER COMMAND	292		292
FINAL BLOW	252		252
FINAL FIGHT	252		252
FIRST SAMOURAI	252		252
FLIGHT TO INTRUDER	292	342	292
FORT APACHE	292		292
GAUNTLET 3	242		242
GUARDIANS	252	262	262
HARLEQUIN	252		252
HEIMDALL	292	342	292
HEROQUEST	242		242
HEROQUEST DATA DISK	145		145
HUDSON HAWK	252	292	252
HUNTER	292		292
KNIGHTMARE	252		252
KICK OFF 2 + SCENARIO	242	242	242
KO 2 FINAL WHISTLE	125	125	125
KO 2 GIANT OF EUROP	125	125	125
KO 2 RETURN TO Europ	125	125	125
KO 2 SUPER LEAGUE	125	125	125
KO 2 WINNING TACTIC	125	125	125
LAST NINJA 3	252		252
LEMMINGS Constr.kit	242	242	242
LEMMINGS DATA DISK	145	145	145
LOTUS TURBO CHAL 2	252	292	252
M1 TANK PLATOON	292	342	292
MAGIC POCKETS	252		252
MANCHESTER U.europe	252	292	252
MEGA FORTRESS	252	292	252
MEGA-LO-MANIA	252		252
MEGA TWINS	252		252
MICROPROSE grand prix	342		342
MIDWINTER 2	292	292	292
MIG29 SUPERFULCRUM	392	442	392
MONKEY ISLAND 2	292	292	292
MOONFALL	252		252
NO BUDIES LAND	262		262
ORK	252		252
PEGASUS	252		252
PAPERBOY 2	252	292	252
POPULUS 2	292		292
POWERMONGER D.DISK	145	145	145
RACE DRIVIN	252	292	252
RAILROAD TYCOON	292	292	292
REACH FOR THE SKIES	342	352	342
REALMS	292	342	292
RIDERS OF ROHAN	252	342	252
R-TYPE 2	252		252
ROBIN HOOD	252	302	252
ROBOCOP 3	292	292	292
ROBOZONE	252	252	252
RODLAND	252		252
ROLLING RONNY	252	292	252
ROTATOR	252		252
RUGBY-WORLD CUP	252		252
SHADOW DANCER	252		252
SHUTTLE	292	292	292
SILENT SERVICE 2	342	342	342
SIM CITY + POPULUS	292	292	292
SMASH TV	252		252
SON SHU SI	262		262
SPACE CRUSADE	252		252
SPACE GUN	252		252
SPOT	192	242	192
STORMBALL	252		252
SUPER MONACO GP	252		252
SUPER SPACE INVAD	252	292	252
SUSPICIOUS CARGO	292		292
SWORD OF SAMURAI	292		292
TENTACLE	252		252
TERMINATOR 2	252	292	252
THE BLUE MAX	292	292	292
THE SHOE PEOPLE	252		252
THE SIMPSONS	252	292	252
THUNDERBURNER	262		262
THUNDERHAWK AH-73M	292		292
TIP OFF	252	252	252
TORTUES NINJA 2	252	292	252
UTOPIA	292		292
VROOM	252		252
WARLORDS	252	292	252
WARLOCK THE Avenger	252		252
WARZONE	252		252
WOLF PACK	292	292	292
WONDERLAND	292	352	292
WORLD CLASS CRICKET	292	292	292
WORLD CLASS RUGBY	292	292	292
W.W.F	252	292	252

GAMEBOY

GAMEBOY CARRY CASE	99
GAMEBOY ILLUMINATOR	129
GAMEBOY GAME LIGHT	99
GAMEBOY LIGHTBOY	199
GAMEBOY LOUPE	139
GAMEBOY KIT NETTOYAGE	99
BATMAN	229
BATTLE UNIT ZEOTH	259
BEETLEJUICE	259
BOMBER BOY	259
BO JACKSON	259
BUBBLE BOBBLE	259
BUGS BUNNY 2	259
BURGER TIME DELUXE	259
CASTELIAN	259
CASTELVANIA 2	259
CHASE HQ	259
CHOPLIFTER 2	259
CONTRA	259
CYCLE GRAND PRIX	259
DAYS OF THUNDER	259
DICK TRACY	259
DOUBLE DRAGON 2	259
DRAGON'S LAIR	259
DUCK TALES	259
ELEVATOR ACTION	259
F1 SPRIT	259
FINAL FANTAZY 2	289
GREMLINS 2	259
JORDAN VS BIRDS	259
MARBLE MADNESS	259
MEGAMAN	259
MICKEY MOUSE 2	259
MYSTERIUM	259
NAVY SEALS	259
NBA ALL STAR	259
NEMESIS 2	259
OPERATION C	259
POPEYE 2	259
PUNISHER	259
RESCUE PR.BOBLETTE	259
ROCKMAN WORLD	259
SKATE OR DIE	259
SNOOPY	259
SOCCERMANIA	259
SUPER MARIO BROS 3	259
SUPER PIC PRO AM	259
TAIL GATOR	259
TEENAGE M.TURTLE	259
TERMINATOR 2	259
THE SIMPSONS	259
TOUR DE TRASH	259
TURBO RACING	259
WHO FRAMED R.RABBIT	259
WWF SUPERSTARS	259

ATARI LYNX

APB	290
AVESOME GOLF	290
BLOCK OUT	250
BLUE LIGHTNING	250
CALIFORNIA GAMES	250
CHECKERED FLAG	290
GRIPPCHALLENGE	250
ELECTROCOP	250
GATES OF ZENDOCON	250
GAUNTLET	290
HARD DRIVIN	290
ISHIDO	290
KLAX	290
MS PACMAN	250
NINJA GAIDEN	250
PACLAND	250
PAPER BOY	250
QIX	290
RAMPAGE	290
ROAD BLASTERS	290
ROBO SQUASH	290
ROBOTRON 2084	290
RYGAR	290
SCRAPYARD DOG	290
SHANGAI	290
STUNRUNNER	290
TURBO SUB	250
TOURNAMENT CYBERBALL	290
VIKING CHILD	290
XENOPHOBE	250
ZARLOR MERCENARY	250
WARBIRDS	290

MEGADRIVE

688 ATTACK SUBMARINE	459
ABBRAMS BATTLE TANK	429
AFTER BURNER 2	389
AIR BUSTER	389
ALIEN STORM	429
BACK TO THE FUTURE 2	429
BACK TO THE FUTURE 3	429
BEANBALL BENNY	429
BONANZA BROS	429
BUCK ROGERS	429
BUDOKAN	429
BURNING FORCE	389
CALIFORNIA GAMES	429
CENTURION	459
DARK CASTLES	389
DECAPATTACK	389
DEVIL HUNTER	429
DICK TRACY	459
DONADO	429
DONALD DUCK	429
F22 INTERCEPTOR	429
FANTASIA	429
FANTASY STAR 2	579
FATAL REWIND	389
FIRE MUSTANG	429
FIRE SHARK	389
FORGOTTEN WORLDS	389
GHOSTBUSTERS	389
GOLDEN AXE	389
GHOULS N'GHOSTS	429
HELLFIRE	329
JAMES POND	429
JEWEL MASTER	389
J.MADDEN FOOTBALL	429
JOE MONTANA FOOTBALL	429
LAKERS VS CELTICS	429
MARBLE MADNESS	429
MERCS	429
MICKEY MOUSE CASTLE	418
MIDNIGHT RESISTANCE	429
MOONWALKER	389
MONSTER WORLD 3	389
MYSTIC DEFENDER	389
NINJA BURAI	429
OUT RUN	429
PGA TOUR GOLF	459
PHANTASIE STAR 3	569
PHELIOS	389
POPULOUS	429
REVENGE OF SHINOBI	389
ROAD RASH	429
SHADOW OF THE BEAST	449
SHINING at the DARKNESS	539
SONIC HEDGEHOG	389
SPEEDBALL 2	429
SPIDERMAN	419
STAR CONTROL	429
STARFLIGHT	389
STORMLORD	429
STREET OF RAGE	389
STREET SMART	429
STRIDER	429
SUPER BASEBALL	359
SUPER BASKETBALL	359
SUPER MONACO GP	389
SUPER VOLLEYBALL	439
SWORLD OF VERMILLION	579
THE IMMORTAL	429
TOE JAM AND EARL	429
TURRICAN	429
TWIN COBRA	429
VALIS 3	429
WRESTLER WAR	429
WORLD CUP ITALIA 90	299
XENON 2	389

devenez INVINCIBLE.. avec ACTION-REPLAY L'EVENEMENT 92 !

INCROYABLE !!

IMAGINEZ...
- DES VIES **INFINIES.**
- DE L'ÉNERGIE **INÉPUISABLE.**
- DES MUNITIONS **A VOLONTE.**

UTILISATION TRES SIMPLE
- JUSTE LE CODE DU JEU A ENTRER ET VOUS JOUEZ À DES NIVEAUX JAMAIS ATTEINTS, JUSQU'À LA **DESTRUCTION TOTALE!.**

BANZAI !!!!

Sert aussi d'adaptateur pour les cartouches de jeu japonaises

Actuellement disponible pour **SEGA MEGADRIVE 499 F**

SEGA MASTER

ACE OF ACES	329
AERIAL ASSAULT	329
ALIEN STORM	329
ALTERED BEAST	329
ASTERIX	329
BACK TO THE FUTURE 2	329
BONANZA BROTHERS	329
BUBBLE BOBBLE	329
CHASE HQ	329
CHESS	342
CLOUD MASTER	329
COLUMS	329
DIE HARD 2	329
DOUBLE DRAGON	329
DRAGON CRYSTAL	329
FIRE AND FORGET II	329
FLINSTONES	329
G.LOC	329
HEROES OF THE LANCE	329
FORGOTTEN WORLDS	329
GAUNTLET	329
GHOSTBUSTERS	329
GHOULS AND GHOSTS	329
GOLDEN AXE	329
HEAVYWEIGHT BOXING	329
HEROES OF THE LANCE	329
LASER GHOST	329
LEADERBOARD	329
LINE OF FIRE	329
MERCS	329
MICKEY MOUSE CASTLE	329
MOONWALKER	329
OUT RUN EUROPA	329
POPULUS	329
R-TYPE	329
RUNNING BATTLE	329
SHADOW DANCER	325
SHADOW OF THE BEAST	342
SHINOBI	329
SONIC THE HEDGEHOG	329
SPEEDBALL	329
SPIDERMAN	329
STRIDER	329
SUPER KICK OFF	329
SUPER MONACO GP	329
TIME SOLDIERS	329
TOM AND JERRY	329
WONDERBOY 3	329
XENON 2	329

GAME GEAR

ADAPT. MASTER A GEAR	189
CABLE GEAR TO GEAR	129
LOUPE	129
BATTER UP	239
CHESSMASTER	239
COLUMNS	239
DEVILISH	239
DONALD DUCK	239
DRAGON CRYSTAL	239
FANTAZY ZONE	239
FROGGER	239
G-LOC	239
GOLDEN AXE	239
HALLEY WARS	239
JOE MONTANA	239
JUNCTION	239
LEADERBOARD GOLF	239
MAGICAL GUY	239
MICKEY MOUSE CASTLE	239
NINJA GAIDEN	239
OUT RUN	239
PACMAN	239
PENGO	239
PUTTER GOLF	239
SHANGAI 2	239
SHINOBI	239
SUDEFOX	239
SOKOBAN	239
SOLITAR POKER	239
SONIC THE HEDGEHOG	239
SPACE HARRIER	239
SPIDERMAN	239
SUPER GOLF	239
SUPER KICK OFF	239
SUPER MONACO GP	239

JOYSTICKS

COMPETITION PRO	149
PRO 5000	149
QUICKJOY JUNIOR	59
QUICKJOY 2	75
QUICKJOY 2 TURBO	135
QUICKJOY 3 SUPERCHAR	99
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	199
QUICKJOY VI-JET FIGHTER	149
QUICKJOY TOPSTAR	279
QUICKJOY SEGA FIGHTER	199
QUICKJOY NI-5 NINTENDO	159
QUICKJOY NI-PRO NINTENDO	199
KONIX SPEEDKING	109
KONIX SPEEDKING AUTOFIRE	129
KONIX THE NAVIGATOR	149
STING-RAY	149
MANTA-RAY	129
QUICKSHOT APACHE 1	89
QUICKSHOT MAREVICK 1	159
QUICKSHOT PYTHON 1	109
WICO THE BOSS	169
WICO ERGOSTICK	199

AMIGA ACTION REPLAY MK III

JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNE !

- VIRUS KILLER
- VIES INFINIES AUTOMATIQUES.(AUCUNE CONNAISANCE NECESSAIRE)
- GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE.
- RIPPER IMAGES PLUS SONS.
- AUTOFIRE
- CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE
- COMMANDES DOS : DIR,FORMAT,COPY....
- DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT
- BOOT SELECTION
- SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK

AMIGA 500 / 1000 595
AMIGA 2000 695

DIGITALISEUR VIDI *N 1 EN EUROPE!*

- DIGITALISE AU 1/50S TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO - 32 K MEMOIRE,COMPATIBLE NEO / DEGA - RESOLUTION 320 X 200 4 BITS PAR PIXEL- CONTROLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE

PACK VIDI NEW ST OU AMIGA 1290 F

ce pack comprend le digitaliseur **VIDI + VidiChrome + PhotonPaint** (pour AMIGA) ou **Spectrum 512** (pour ST)

VIDI RGB COLORIAGE ELECTRONIQUE 799 F

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 2

-COPIE DE DISQUETTES EN MOINS DE 30 SECONDES
-SYNCHRO EXPRESS NÉCESSITE UN 2ÈME LECTEUR
-SÉLECTION PAR MENU DES DÉBUTS ET FINS DE PISTES (JUSQU'À 85 PISTES), UNE OU DEUX FACES, AUTOSÉLECT
-DUPLICATTION D'AUTRES FORMATS TEL IBM, MAC, ETC

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !

SYNCHRO EXPRESS ST	395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA	395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000	450 F

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ à retourner à **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	25
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 20 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 25 F
DOM TOM + ETRANGER + 60 F

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre 2-01
❑ Je paie à réception au facteur + 25 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

date d'expiration .....

NOM ..... PRENOM .....

N° ET RUE .....

VILLE ..... CODE POSTAL |_|_|_|_|_|

SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

précisez votre ordinateur ..... DISC ❑ K7 ❑

JEUX... CRACK AMIGA

BATTLE STORM (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
'  BATTLE STORM trainer
DATA 182107,"BATTLE STORM",1,"vies illimitées"
sum:
DATA Ø1,Ø,2c6ØØ,bc,Ø1,4a,53,*
```

FINAL BLOW (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
'  FINAL BLOW Trainer (compil NRJ N° 3)
DATA 634147,"FINAL BLOW",1,"NRJ illimitée"
sum:
DATA Ø1,Ø,9acØØ,84,Ø1,4a,53,*
```

OUT RUN EUROPA (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
'  OUT RUN EUROPA trainer
DATA 18523,"OUT RUN EUROPA",1,"crédits illimitées"
sum:
DATA Ø1,Ø,46ØØ,1bc,Ø1,4a,53,*
```

F-15 STRIKLE EAGLE II (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
'  F15 Strike Eagle II Trainer
DATA 3139775,"F15 II",1,"les armes illimitées"
sum:
DATA Ø4,Ø,bf8ØØ,14,4,e3,7e,44,c5,da,7e,32,c5
DATA    Ø,bf8ØØ,86,1,4a,53
DATA    Ø,bf8ØØ,ae,1,4a,53
DATA    Ø,bf8ØØ,dc,1,4a,53,*
```

F-16 COMBAT PILOT (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
'  F16 combat pilot Trainer (compil NRJ N° 3)
DATA 345665,"F16",1,"Flare et Chaff illimités"
sum:
DATA Ø2,Ø,34eØØ,15e,1,4a,53
DATA    Ø,34eØØ,1a6,1,4a,53,*
```

FIRE AND FORGET II (COMPIL) (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
'  FIRE AND FORGET II (COMPIL STARS SIX TITUS)
DATA 13Ø2Ø83,"F AND F II",1,"VIES ILLIMITEES"
sum:
DATA 2,Ø,df4ØØ,Øc4,Ø1,4a,53,Ø,df4ØØ,Ø14,Ø1,98,a6,*
```

FINAL FIGHT (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
'  FINAL FIGHT Trainer
DATA 345665,"FINAL FIGHT",1,"vies illimitées"
sum:
DATA Ø1,Ø,544ØØ,1a2,1,4a,53,*
```

ITALI 90 (COMPIL) (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
'  ITALY 9Ø Trainer (compil NRJ N° 3)
DATA 16Ø84Ø,"ITALY 9Ø",1,"plein de buts d'avance"
sum:
DATA Ø1,Ø,272ØØ,147,1,ff,ØØ,*
```



MICRO SWEET

Tous ces prix sont TTC

AMIGA

AMIGA 500 PLUS
1 Mo Chip RAM - ROM 2.0 - Workbench 2.4
2.990 F
+ Adaptateur ROM + ROM 1.3
3.490 F NOUVEAU

AMIGA 500

+ Péritel	2.690 F
+ Péritel + Extension	2.890 F
+ Moniteur Couleur	4.490 F
+ Moniteur Couleur + Extension	4.690 F

PROMO AMIGA
Amiga 500 + Moniteur Couleur
+ Extension + Lecteur 3"1/2
+ Joystick + Souris
+ 50 disk 3"1/2 : 5.190 F

AMIGA 2000

+ Joystick	5.190 F
+ Moniteur Couleur + Joystick	6.890 F
A2000 + 2ème lecteur interne 3"1/2 + Joyst.	5.690 F
A2000+Monit. Coul.+2ème Lect. int.+ joyst.	7.190 F
Moniteur Couleur Stéréo 1083S	1.990 F
Moniteur Couleur Stéréo 1084S	2.290 F

AMIGA 3000

SUPER PROMO : nous consulter



Extension mémoire Amiga 500 1.5 Mo **950 F !!**

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

IMPRIMANTES

PANASONIC

9 Aiguilles :	1.590 F
24 Aiguilles :	2.590 F

COMMODORE

MPS 1270	
Jet d'encre :	1.790 F

STAR

STAR LC 200	
Couleur :	2.590 F
Star Jet d'encre :	2.590 F

AT 386SX 20 Mhz
Mini Tower 1 Mo Ram
Disque Dur 40 Mo
Lecteur 5"1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3"1/2 1.44 Mo
Carte VGA Couleur - Carte son Sound Blaster
Moniteur couleur VGA
Clavier 102 touches, Souris, Joystick,
MS DOS 5.0 - 1 jeux VGA au choix
Tapis souris, Log. dessin, Log. musique
10.990 F

AT 386 1 Mo RAM
Disque Dur 40 Mo - Mini Tower
Carte + Moniteur Couleur VGA
Lecteur 5"1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3"1/2 1.44 Mo
Controleur 2 FD / 2 HD - Clavier 102 touches

SX 16 Mhz	7.900 F	DX 33 Mhz	10.990 F
SX 20 Mhz	8.300 F	486 DX 25 Mhz	16.900 F
DX 25 Mhz	9.990 F	486 DX 33 Mhz	17.800 F

Avec montage 1 Mo supplémentaire : + 390 F
1 lecteur supplémentaire : + 450 F

MICRO-CONSOLES-JEUX

COMMODORE
SL 386 SX 16
Disque Dur 40 Mo - 3 Mo RAM
VGA Couleur
11.590 F

Commodore **CDTV** nous consulter

CONSOLES

NEO-GEO : 2.890 F
avec 1 jeu : 3.390 F
SEGA MEGADRIVE FR : 1.250 F
Nomb. jeux Mégadrive

CONSOMMABLES

Lecteur interne Amiga 2000	590 F
Disque Dur Amiga 2000 45 Mo	2.990 F
Lecteur interne Amiga 500	570 F
Disque Dur Amiga 500 52 Mo	3.290 F
Lecteur interne PC 3"1/2-5"1/4	500 F
Lecteur externe Amiga	550 F
Souris Amiga	170 F
Tapis Souris	35 F
Souris optique Amiga	370 F
Blitz Turbo Amiga	250 F
Interface Midi Amiga	450 F
Digitaliseur Son Stéréo	590 F
Sound Blaster (carte son PC)	1.190 F
CMS (composants Sound Blaster)	290 F
Sound Blaster Pro	1.990 F
Sound Blaster Pro + CD ROM (PC)	4.590 F
Adaptateur Rom Kickstart	200 F
Free Boot	150 F
Extension mémoire 512 Ko + Horloge	330 F
Extension mémoire 512 Ko	249 F
Deluxe Paint 4	790 F
Genlock	1.150 F
Joystick Amiga /Atari (à partir de)	70 F
Joystick PC	159 F
Capot de Protection Amiga 500	100 F
Boîte Posso (Rangement 150 disk 3"1/2)	149 F
Kit Téléchargement + Cable	150 F

Sauvegardez vos originaux !
Lecteur Amiga 3"1/2 + Antivirus + Blitz Turbo
710 F

DISQUETTES

3"1/2

par 10	3.20 F
par 100	3.00 F
par 300	2.80 F

5"1/4

par 10	2.60 F
par 100	2.50 F
par 300	2.30 F

NOUVEAU ! Téléchargez vos jeux sur 3615 MICRO SWEET Log + Cable GRATUIT pour tout achat d'un AMIGA ou PC

MICRO SWEET
171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF
Métro : Louis Aragon (Terminus)
☎ **(1) 46 77 14 00 Fax (1) 46 77 86 24**

Ouvert : lundi 14 h. à 19 h.30
mardi au samedi : 10 h. à 19 h.30

Crédit Gratuit 4 mois
Après acceptation du dossier

BON DE COMMANDE : à envoyer avec votre règlement à : MICRO SWEET 171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF

Nom : ..... **Prénom :** ..... **Adresse :** .....
..... **Code Postal :** ..... **Ville :** .....

Désignation	Quant.	Prix.Unit.	Montant
Frais de port : Accessoires : 50 Frs / Chronopost 24 h. : 200 F **Contre-Remboursement : Ajouter 35 F**			
Offre valable jusqu'au 31/1/92		TOTAL TTC	

Tél.: .....

Règlement : ☐Chèque ☐Mandat
☐Contre remboursl ☐Carte Banc.

N° : .....
Date Expir. .....
Chèque libellé à l'ordre de MICRO SWEET
Crédit personnalisé : nous consulter
Date : Signature

JEUX... CRACK AMIGA

MYSTICAL (COMPIL) (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
'  MYSTICAL Trainer (compil STARS SIX TITUS)
DATA 437180,"MYSTICAL",1,"les vies illimitées "
sum:
DATA ØØØ6,Ø,Øfe ØØ,Ø1Ø2,Ø1,4a,53
DATA      Ø,Øfe ØØ,ØØ16,Ø1,98,8f
DATA      Ø,1ØØØØ,Ø1ØØ,Ø1,4a,53
DATA      Ø,1ØØØØ,ØØ14,Ø1,7f,76
DATA      Ø,154ØØ,Ø126,Ø1,4a,53
DATA      Ø,154ØØ,ØØ16,Ø1,2f,26,*
```

THE OATH (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
'  THE OATH Trainer
DATA 222535,"THE OATH",1,"vies illimitées"
sum:
DATA Ø1,Ø,364ØØ,a8,1,4a,53,*
```

PEGASSUS (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
'  PEGASUS Trainer
DATA 144551,"PEGASUS",1,"vies illimitées"
sum:
DATA Ø1,Ø,234ØØ,Ø8,1,4a,53,*
```

POP UP (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
'  POP UP Trainer
DATA 317910,"POP UP",1,"vies illimitées"
sum:
DATA Ø2,Ø,268ØØ,14,4,4c,16,af,cØ,e4,46,af,c3
DATA    Ø,268ØØ,1b8,6,3Ø,bc,ØØ,Ø3,4e,71,dØ,f9,ØØ,ØØ,16,Ø4,*
```

SUPER SPACE INVADERS (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
'  SUPER SPACE INVADERS Trainer
DATA 276325,"S.S.I.",1,"crédits illimités"
sum:
DATA Ø1,Ø,436ØØ,c6,1,4a,53,*
```

TURBO OUTRUN (COMPIL) (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
'  TURBO OUT RUN Trainer (compil NRJ N° 3)
DATA 5568,"TURBO OUTRUN",1,"temps illimité"
sum:
DATA Ø3,Ø,ØØ,Ø4,4,3a,Øe,ee,8b,73,48,Ø4,69
DATA    Ø,ØØ,2e,4,6Ø,ØØ,Ø3,5Ø,4e,f9,ØØ,Ø6
DATA    Ø,2ØØ,18Ø,26,41,f9,ØØ,Ø5,ff,ØØ,2Ø,fc,31,fc,6Ø,Ø4,2Ø,fc,2f,8c
DATA 4e,f8,3Ø,fc,Ø4,ØØ,23,fc,ØØ,Ø5,ff,ØØ,ØØ,Ø6,ØØ,46,4e,f9,ØØ,Ø6,ØØ,ØØ
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,*
```

WELTRIS (COMPIL) (BLOCKEDITOR V1.Ø)

```
'  WELLTRIS Trainer (compil NRJ N° 3)
DATA 216750,"WELLTRIS",1,"plus simple"
sum:
DATA Ø1,Ø,34eØØ,Øa8,1,Ø1,Ø3,*
```

JEUX... CRACK AMIGA

F 16 COMBAT PILOT (COMPIL NRJ N2)

Pour avoir les chaffs et les flares illimites prenez un editeur de secteur et au block $1a7 a l'offset $15e mettre l'octet 4a à la place de 53 et au block $1a7 à l'offset $1a6 mettre l'octet 4a à la place de 53.

ITALY'9Ø (COMPIL NRJ N2)

Pour avoir des buts d'avances prenez un editeur de secteur et au block $139 a l'offset $147 mettre l'octet ff à la place de ØØ.

WELLTRIS (COMPIL NRJ N2)

Pour avoir les vies illimitees prenez un editeur de secteur et au block $1a7 a l'offset $a8 mettre l'octet Ø1 à la place de Ø3.

TURBO OUTRUN (COMPIL NRJ N2)

Pour avoir le temps illimite prenez une cartouche (style X-POWER) et mettre en l'adresse $2f8c les octets 6Ø Ø4 à la place de 23 cØ.

TURBO OUTRUN

Voici le cheat mode à taper au clavier pendant le jeu "GERRINTAETHUM" puis taper les touches
F6 --> level 16
F ---> demo de fin
B ---> commence le jeu
N ---> prochain level
de 1 a 9 --> les niveaux
F5---> + 1Ø pour le temps

DOUBLE DRAGON 2

Comme le cheat mode est trop long voici avec une cartouche comment l'activer il faut juste mettre Ø1 en $2663Ø

PEGASUS

Voici les codes des niveaux:
NUSCREECH
DRAGONFLY
BEEBOP
CELESTIAL
JUPITER
CHRISTMAS
COSMOLOGY
PENTAGON
COATHANGER
et les cheats modes à taper dans le password
FRUITBAT
CATFOOD

PEGASUS

Avec une cartouche pour avoir les vies illimitees mettre en $1aØd8 les octets 4a 79 ØØ Ø1 aØ Ø2 à la place de 53 79 ØØ Ø1 aØ Ø2.

THE OATH

Avec une cartouche mettre pour les vies illimitées 4a 79 ØØ ØØ ed f4 en $c8ac.

SUPER CAR II

Pour avoir le cheat mode taper dans les hight scores du joueur 1 "Wonder Land" et pour le joueur 2 "The Seen".

MAGIC POCKET

Avec une cartouche pour avoir les vies illimitees mettre en $9acc et en $e8d4 l'octet 4a à la place de 53.

POWER COMPUTING

15, Boulevard Voltaire 75011 Paris - Tél: 43 57 01 69 Fax: 43 38 00 28
Magasin ouvert du Mardi au Samedi de 10 h à 13 h et de 14 h à 19 h

LECTEURS ATARI ET AMIGA

PC720 Alimentation 220v 649
PC720P Alimentation port joystick 549
PC720i Lecteur Interne 720ko 540
Blitz Turbo 230
Hardcopieur (Copie d'une disquette Atari ou autre en moins de 40 secondes)
PC720B 730
(Hardcopieur+Blitz+Freeboot+antivirus incorporée)

PC880N Lecteur externe 570
PC880B 710
(Hardcopieur+antivirus incorporée)
PC881 Lecteur interne A500 540
PC882 Lecteur interne A2000 590

PROMOTIONS:

Ultimate Ripper 490
Ram 44256/51100 55
Disquettes 3 1/2 2,80

EXTENSIONS

512 Ko Sans Horloge 240 (Promo)
512 Ko Avec Horloge 320 (Promo)
1,5 Mo Avec horloge 850 (Promo)
1Mo Pour A500+ 710 (Promo)

ACCESSOIRES

Souris optique Golden Image 345
Souris power mecanique 199
Anticlick(A500) 95
Couvercle de protection 90
Adspeed st/Amiga 1750
Emulateur:
286-8 pour A500 1700
286-16 pour A500 2490
286-16 pour Atari 1750
386-16 pour mega ste/stf/ste 3000

EXTENSIONS STF:

Toutes nos extensions sont sans soudures:

Mega ST1,2 et STF:
2 Mo 1150
4 Mo 2150
PROMO

520 STF en 1 Mega:
0,5 Mo 490
PROMO

STE:
Sim 1 Mo 350
Sim 256 Ko 70
PROMO

Scanner Amiga: 1290 frs (Promo)
HD500+ GVP pour A500 52 Mo 4000
ADRAM 540 1 MO EXT. a 4 Mo 1390
HD Power 52 Mo 3690

JEUX... CRACK AMIGA

MAGIC POCKETS

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 536B ØØØA 522D et remplacez-les par 4A6B ØØØA 522D. Recherchez les octets 536B ØØØA 265F et remplacez-les par 4A6B ØØØA 265F. Ne recalculez pas le checksum.

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets 532D Ø488 67Ø4 et remplacez-les par 4A2D Ø488 67Ø4. Ne recalculez pas le checksum.

Pour être invulnérable, recherchez les octets 66ØØ ØØD2 ØC68 et 6ØØØ ØØD2 ØC68. Ne recalculez pas le checksum.
(CASTORAX)

FINAL FIGHT

Avec une cartouche mettre $FF en $1A22 pour avoir 255 vies.

SCOOBIDOO

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 3B4Ø ØØ5E 61ØØ 9A6E et remplacez le 3B4Ø par 4A6D. Recalculez checksum.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 916D ØØ72 6AØØ FF1C et remplacez le 916D par 4A6D. Puis recherchez les octets 556D ØØ72 6AØØ ØØØ6 et remplacez le 556D par 4A6D. Recalculez le checksum.
(CASTORAX)

TERMINATOR II

Pour avoir de l'énergie infinie à tous les niveaux, recherchez les octets 5939 ØØØØ 8ØB4 et remplacez-les par 4A39 ØØØØ 8ØB4 (la recherche et le remplacement sont à faire 4 fois). Puis recherchez les octets 5339 ØØØØ 8ØB4 et remplacez-les par 4A39 ØØØØ 8ØB4. Et encore, recherchez les octets 9332 2ØØØ 67Ø2 et remplacez-les par 4A32 2ØØØ 67Ø2. Et enfin recherchez les octets 5139 ØØØØ 8ØB8 et remplacez-les par 4A39 ØØØØ 8ØB8.

Pour avoir des balles infinies, recherchez les octets 5328 ØØ15 6AØ6 et remplacez-les par 4A28 ØØ15 6AØ6.

Pour avoir du temps infini dans la partie 'puzzle', recherchez les octets 531Ø 66ØØ ØØB8 et remplacez-les par 4A1Ø 66ØØ ØØB8.
(CASTORAX)

ARACHNOPHOBIA

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets D16C Ø4CØ ØC6C ØØ81 et remplacez le D16C par 4A6C. Recalculez le checksum.

Pour avoir des sprays infinis, recherchez les octets D16C Ø4C2 ØC6C ØØØ4 et remplacez le D16C par 4A6C. Recalculez le checksum.

Pour avoir des bombes infinies, recherchez les octets D16C Ø4C4 ØC6C ØØ63 et remplacez le D16C par 4A6C. Recalculez le checksum.
(CASTORAX)

HUNTER

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets DØ6D Ø22A 6AØ2 424Ø et remplacez-les 3Ø3C ØØ2Ø 6AØ2 424Ø. Ne recalculez pas le checksum.

Pour avoir des balles infinies, recherchez les octets 536C ØØ32 6CØØ ØAØA et remplacez-les par 4A6C ØØ32 6CØØ ØAØA. Ne recalculez pas le checksum.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets DØ6D Ø1BØ BØ7C ØØ3B et remplacez-les par 4A6D Ø1BØ BØ7C ØØ3B. Ne recalculez pas le checksum.

Pour avoir du carburant infini, recherchez les octets, 936C ØØ3A 6E2Ø 426C et remplacez-les par 4A6C ØØ3A 6E2Ø 426C. Ne recalculez pas le checksum.
(CASTORAX)

BLUES BROTHERS

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 532B ØØ5A 2FØB 6112 et remplacez-les par 4A2B ØØ5A 2FØB 6112. Ne recalculez pas le checksum.
(CASTORAX)

LAST NINJA II

Compilation Karaté Aces

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 536E ØØ4Ø et remplacez-les par 6ØØ2 ØØ4Ø (recherche et remplacement à faire 2 fois!). Ou rendez-vous au block 1591, offset $1ØC et block 1575, offset $Ø76. Recalculez le checksum.
(Arioch)

SLIDING SKILL

Voici tous les codes de ce jeu :

KAFFEETASSE
SENFTUBE
WARMES BIER
GUMMIBAUM
VOLLER ASCHER
LEERER FRIDGE
LAME TV
WEITER SO
MUEDE FINGER
STROMAUSFALL
VOLLE PLATTE
COLARAUSCH
ASMONE RULES
TIM IST MUEDE
ALTER PORSCH
PAPPIGE PIZZA
MIESER FREEZER
HITO ECLIPSE
KONZENTRATION

DEUTEROS

Pour avoir du matériel infini, recherchez les octets 53Ø3 E9ØB et remplacez-les par 4E71 E9ØB. Ou rendez-vous au block 1Ø16, offset $1AC.

Pour avoir des drones infinis (en mode stock dans les bases), recherchez les octets 5351 4EB9 et remplacez-les par 4E71 4EB9. Ou rendez-vous au block 1149, offset $1ØØ.

Pour avoir des drones infinis (en mode stock dans les vols), recherchez les octets 531Ø 5251 et remplacez-les par 4E71 5251. Ou rendez-vous au block 1149, offset $152.
(Arioch)

JEUX... CRACK AMIGA

FIRST SAMURAI

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets Ø479 ØØØC ØØØØ C81A et remplacez-les par 6ØØ6 ØØØC ØØØØ C81A. Ou rendez-vous au block 1295, offset $1CE. Puis recherchez les octets Ø479 ØØØC ØØØØ C81A et remplacez-les par 6ØØ6 ØØØC ØØØØ C81A. Ou rendez-vous au block 13Ø5, offset $1C4. Puis recherchez les octets Ø479 ØØ19 ØØØØ C81A et remplacez-les par 6ØØ6 ØØØC ØØØØ C81A. Ou rendez-vous au block 1313, offset $1FA. Puis recherchez les octets Ø479 ØØ7D ØØØØ C81A et remplacez-les par 6ØØ6 ØØØC ØØØØ C81A. Ou rendez-vous au block 1363, offset $Ø98. Et enfin recherchez les octets 6B14 et remplacez-les par 6ØØ8. Ou rendez-vous au block 1358, offset $182.

Pour avoir le sabre (katana) dés le départ, recherchez les octets 33FC ØØØØ ØØØØ C81C et remplacez-les par 33FC Ø3E8 ØØØØ C81C. Ou rendez-vous au block 1272, offset $ØØØ. Puis recherchez les octets 33FC ØØØØ ØØØØ C81C et remplacez-les par 33FC Ø3E8 ØØØØ C81C. Ou rendez-vous au block 1272, offset $ØE2.

Pour avoir le sabre (toujours katana) à l'infini, recherchez les octets Ø479 ØØ14 ØØØØ C81C et remplacez-les par 6ØØ6 ØØ14 ØØØØ C81C. Ou rendez-vous au block 1311, offset $ØE4. Puis, enfin, recherchez les octets 6B14 et remplacez-les par 6ØØ8. Ou rendez-vous au block 1358, offset $15E.
(Arioch)

CADAVER

Compil Quest of Glory

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 322D Ø496 et remplacez-les par 3Ø3C ØØ64. Ou rendez-vous au block 738, offset $186.
(Attention il y a un tableau que vous ne pourrez pas passer si vous êtes invulnérable!!!).

BATTLE ISLE

Voici les codes en mode 1 joueur:
1 - CONRA
2 - PHASE
3 - EXOTY
4 - MOUNT
5 - FIGHT
6 - RUSTY
7 - FIFTH
8 - VESUV
9 - MAGIC
1Ø - SPACE
11 - VALEY
12 - TESTY
13 - TERRA
14 - SLAVE
15 - NEVER
16 - RIVER

Et maintenant ceux pour le mode 2 joueurs:
1 - FIRST
2 - GHOST
3 - GAMMA
4 - MARSS
5 - EAGLE
6 - METAN
7 - FOTON
8 - POLAR
9 - TIGER
1Ø - SNAKE
11 - ZENIT
12 - DONNN
13 - VESTA
14 - OXXID
15 - DEMON
16 - GIANT
(Arioch)

MOONSTONE

Toutes les modifications que vous aurez à faire, sont à faire sur le disk 1 et n'oubliez pas de recalculez le checksum.

Pour avoir la 'battle armour' dés le départ, recherchez les octets 237C ØØØØ ØØ1B ØØ5C et remplacez-les par 237C ØØØØ ØØ1E ØØ5C. Ou rendez-vous au block 149, offset $18C.

Pour avoir la 'sword of sharpness' dés le départ, recherchez les octets 237C ØØØØ ØØ16 ØØ58 et remplacez-les par 237C ØØØØ ØØ19 ØØ58. Ou rendez-vous au block 149, offset $194.

Pour avoir 15Ø pièces d'or dés le départ, recherchez les octets 337C ØØØA ØØ4A et remplacez-les par 337C ØØ96 ØØ4A. Ou rendez-vous au block 149, offset $1A8.

Pour avoir une dague infinie, recherchez les octets Ø429 ØØØ1 ØØ4C et remplacez-les par Ø429 ØØØØ ØØ4C. Ou rendez-vous au block 122, offset $Ø76.

Pour avoir 1Ø points de force dés le départ, recherchez les octets 137C ØØØ1 ØØ46 et remplacez-les par 137C ØØØA ØØ46. Ou rendez-vous au block 149, offset $174.

Pour avoir 1Ø points d'endurance dés le départ, recherchez les octets 137C ØØØ1 ØØ48 et remplacez-les par 137C ØØØA ØØ48. Ou rendez-vous au block 149, offset $17A.
(Arioch)

FINAL FIGHT

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 536C ØØØA 6ØC6 5ØEC et remplacez-les par 4E71 4E71 6ØC6 5ØEC. Ne recalculez pas le checksum.
(CASTORAX)

OFFRE EXCLUSIVE

La montre jeu vidéo à cristaux liquides pour 500F d'achats ou plus !!!



AU CHOIX: Tennis Course Auto Football

MICROMANIA

MICROMANIA NICE-ETOILE NOUVEAU A NICE
Centre Commercial Nice-Etoile .Tél. 93 62 01 14

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

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

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

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

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

JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

METHODE D'UTILISATION DES PATCHES

Il existe sur le marché et même dans le domaine public une multitude d'éditeurs de secteurs de toutes sortes. Les plus répandus sont PCTOOLS avec la dernière version encore moins conviviale que la précédente (en ce qui concerne en particulier la manipulation au niveau de l'octet des programmes, mais pour le reste, il demeure un must) et les Norton Utilities, bijou de programmation et trésor inestimable pour tout Patcheur digne de ce nom, surtout avec la dernière version qui supporte la souris. Le logiciel DEBUG est fourni avec le DOS et donc tous ceux qui n'ont ni PCTOOLS ni les Norton Utilities pourront se tourner vers ce petit débuggeur.

Pour utiliser les patches avec:

- PC Tools 4. 3 -

Sous DOS, tapez PCTOOLS. Quand le programme est chargé, faites 2 fois F3, positionnez le curseur sur le fichier à éditer, tapez f, F1, et entrez la chaîne hexa à rechercher puis faites RETURN, tapez e, entrez la nouvelle chaîne puis F5, et 3 fois ESC puis O, lancez le jeu normalement

- Norton Utilities 4. 5 -

Sous DOS, tapez NU suivi par le nom du fichier à éditer sans oublier son extension, faites ESC, C, TAB et entrez la chaîne à rechercher puis faites RETURN, tapez RETURN, et faites les modifications voulues, faites 4 fois RETURN, lancez le jeu normalement

- DEBUG -

Sous DOS, tapez DEBUG, quand le tiret apparaît, tapez n suivit immédiatement du nom du programme a, éditer puis RETURN, faites L, La ça se complique: si le programme à éditer ne dépasse pas les 65535, fatidiques octets ($FFFF), pas de problème passez à la prochaine étape.
Par contre, si le programme est plus gros, il va falloir effectuer la, recherche en 2 étapes: en effet il va falloir tout d'abord inspecter le premier, segment puis le second. Pour changer de segment, tapez rdx suivit de RETURN puis ajoutez 1 à la valeur donnée. Tapez scs:1ØØ 'la taille du fichier la chaîne à rechercher'. 'La chaîne à rechercher' est une suite d'octets séparés par des blancs. Tapez RETURN. Le programme vous donne une adresse. Relevez là et faites FL'adresse relevée La nouvelle chaîne.

La nouvelle chaîne est une suite d'octets séparés par des blancs. Pour sauvegarder les modifications: faites rcx RETURN, tapez la taille du programme, RETURN et w. tapez q RETURN pour sortir, lancez le jeu normalement.
WARNING!!! DEBUG ne travaille qu'avec des nombres hexadécimaux, toutes les valeurs (taille du fichier, chaîne d'octets, additions) sont donc en base 16.

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Le langage de programmation le plus répandu sur nos PC adorés est sans aucun doute le BASIC puisqu'il est fournit avec le DOS et est extrêmement simple à utiliser. Les deux principaux BASIC sont le BASICA d'IBM et le GW-BASIC de MICROSOFT. Les nouveaux QuickBASIC, Turbo BASIC, PowerBasic... ne nécessitent pas toujours des numéros de ligne. Les programmes donnés ne sont pas pour ces BASIC évolués mais pour le bon vieux GW-BASIC qui est toujours aussi lent mais tellement pratique. La majorité des programmes fournis génèrent un exécutable qui lorsque il est appelé sous DOS modifie le jeu pour y mettre des vies, fuel, munitions infinies suivant le jeu.

La disquette ne doit surtout pas être l'originale car les modifications effectuées sont irréversibles. Insérez dans le lecteur une disquette vierge, sous DOS tapez GWBASIC ou BASICA suivant votre machine. Entrez le programme donné, faites SAVE"nom du programme", insérez la copie de sauvegarde du jeu, faites RUN, lancez le programme généré, lancez le jeu. Le programme basic est sauvegardé sur la disquette vierge.

MEGATRAVELLER 2

A l'aide d'un éditeur de secteurs, dans votre sauvegarde, mettez 7F aux offsets 22 à 27, 5Ø, 81 à 216 et FF aux offsets 38, 39, 2922, 2923.
(Guillaume PERNOT)

DRAGON'S LAIR ESCAPE FROM SINGEL'S CASTLE

Pour avoir beaucoup de vies, éditez le fichier 'ESCAPE.EXE' à l'aide d'un éditeur de secteurs, recherchez les octets C6 Ø6 45 ØØ Ø3 et remplacez-les par C6 Ø6 45 ØØ FF.
(Guillaume PERNOT)

1889

Pour avoir de bonnes caractéristiques, éditez votre sauvegarde avec un éditeur de secteurs (genre Pctools) et mettez 7F aux offsets de 19 à 25.
(Guillaume PERNOT)

MOONSHINE RACER

Pour avoir de l'argent infini,recherchez dans le fichier 'RACERS.EXE' avec un éditeur de secteurs, aux offsets 5Ø336, 5Ø352, 5Ø368, 5Ø384, 5Ø4ØØ, 5Ø416, 5Ø432, 5Ø448 et 5Ø364 mettez ØØ.

Pour choisir son level de départ, toujours dans le fichier 'RACERS.EXE' recherchez les octets C7 Ø6 3C 42 ØØ et remplacez-les par C7 Ø7 3C 42 XX. (XX est le level compris entre Ø et E).

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 15 ØØ ØØ et remplacez-les par 9Ø 9Ø 9Ø dans le fichier 'RACERS.EXE'.
(Guillaume PERNOT)

PREHISTORIK

Au premier niveau, 6ème écran (celui avec les 3 bassins), plongez dans le premier et vous ramasserez une tonne de bonus. Pour ressortir, utilisez le tremplin.

Au troisième niveau, 5ème écran, frappez au dessus des 2 grottes, et hop encore des bonus.
Après le vol en delta-plane, au niveau du premier ponton, frappez, et hip encore tout plein de trucs à manger! Au tableau suivant, au niveau de l'arbre avant le bonhomme de neige, frappez et hip-hop (formule magique de Seb qui lui permet de se téléporter dans son lit!).
Pour le 4ème niveau, il faut frapper sur la queue du rhinocéros.
(FABIAN Michel)

JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

MEGATRAVELLER II • GWBASIC/BASICA)

```
10 'Tout au maximum pour la sauvegarde MT2 de
20 'MEGATRAVELLER 2 par G.P. (C) JOYSTICK 1992
30 OPEN "O",#1,"MT.COM"
40 FOR I=1 TO 142
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1,CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C<>14985  THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":
   CLOSE #1:KILL"MT.COM":END
100 SYSTEM
110 DATA B8,01,3D,BA,81,01,CD,21,8B,D8,B8,00,42,33
120 DATA C9,BA,16,00,CD,21,B9,06,00,51,B4,40,B9,01
130 DATA 00,BA,89,01,CD,21,59,E2,F2,B8,00,42,33,C9
140 DATA BA,51,00,CD,21,B9,88,00,51,B4,40,B9,01,00
150 DATA BA,89,01,CD,21,59,E2,F2,B8,00,42,33,C9,BA
160 DATA 32,00,CD,21,B4,40,B9,01,00,BA,89,01,CD,21
170 DATA B8,00,42,33,C9,BA,26,00,CD,21,B4,40,B9,04
180 DATA 00,BA,8A,01,CD,21,B8,00,42,33,C9,BA,6A,0B
190 DATA CD,21,B4,40,B9,04,00,BA,8A,01,CD,21,B8,00
200 DATA 4C,CD,21,4D,54,32,2E,53,41,56,00,7F,FF,FF
210 DATA FF,FF
```

DEFENDER OF THE CROWN

Pendant la joute, viser le centre du bouclier adverse; si vous voyez que vous allez manquer votre coup, enlevez votre lance du bouclier: vous passerez sans aucune égratignure! Faites des raids au 'verts' qui ont le plus de terres; pour gagner à chaque fois, s'avancer jusqu'à l'adversaire, puis dès que vous êtes tout prêt de lui, gardez le bouton de votre joystick pressé.
(ALVAREZ Julien)

1889 (GWBASIC/BASICA)

```
10 'Caractéristique au max pour la sauvegarde 1889
20 'de 1889 par Guillaume PERNOT (C)JOYSTICK 92
30 OPEN "O",#1,"P1889.COM"
40 FOR I=1 TO 52
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1,CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C<>4875 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":
   CLOSE #1:KILL"P1889.COM":END
100 SYSTEM
110 DATA B8,01,3D,BA,2A,01,CD,21,8B,D8,B8,00,42,33
120 DATA C9,BA,13,00,CD,21,B9,07,00,51,B4,40,B9,01
130 DATA 00,BA,33,01,CD,21,59,E2,F2,B8,00,4C,CD,21
140 DATA 31,38,38,39,2E,53,41,56,00,7F
```


ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret ✆ (1) 42 27 16 00
Ouvert : Mardi au Samedi de 10 h à 19 h30, Lundi 14 h à 19 h Dimanche 14h à 18h
7 rue Raoux (Bd Renouvier) 34000 MONTPELLIER ✆ 67 58 39 20 de 9h30 à 12h30, 14h à 19h30

*BUY TWO, GET ONE FREE

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

520STE + 10 Disquettes	2490F
520STE 1M°Ram + 10 Disquettes	2790F
520STE 2M°Ram	3490F
520STE 4M°Ram	4290F
1040STE + Tapis 10 Disquettes	3290F
1040STE + SM124	4290F
AMIGA 500	NC
AMIGA 500 1M° Ram	NC
AMIGA+ & 50 Disquettes	NC
MON. SC1435 ST	1990F
MON. 1083S Con:modore	1990F

NEC DUO
Console + CD Rom Intégré
+ 1 CD au choix
3490F

Disquettes Konica
200F les 5 Boîtes
(3,5P DF DD
Marque + Etiquettes)

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

LOCATION JEUX NEC & MEGADRIVE
50F le Week End
100F la Semaine

JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

WILLY BEAMISH

Ce mois-ci c'est François NEGRONI qui nous envoie cette super solution. Au passage il envoie ses salutations particulières à tous les Corses!!!!

PARTIE 1

Après la belle introduction, aux questions du professeur, répondez franchement, (1) puis (3). Faites une brève visite de votre table et prenez tout ce que vous pouvez (stylos, craie, tablette). Ceci fait, attendez que le professeur s'assoupisse et sortez discrètement. Pour accéder aux toilettes, il faut se débarrasser du "coach" dans le couloir: utiliser la craie et le tableau pour lui offrir le mot de passe qu'il attend. Aller dans les toilettes, là se trouve un affreux garnement qui à l'intention de vous démolir: répondez (2) et donnez lui le jeu de poche que vous avez. Maintenant sortez et appréciez les joies de l'été jusqu'à votre domicile.

PARTIE 2

Vous découvrirez une lettre sur la porte, prenez-la, c'est votre bulletin de note, et après le sermon de grand-papa, rentrer. Il faut être sage et gentil alors aller promener le toutou. Aller à la cuisine retrouver maman BEAMISH et parler avec elle; Au bout d'un moment, elle vous demandera de l'aider; Faites-le sans rechigner sans quoi, elle se fâche. (il faut être un bon petit gars). Seulement vous êtes tellement habitué aux tâches culinaires que vous vous coupez le pouce; Montez vite dans la salle de bain et utilisez d'abord l'iodine (2) puis le pansement. (un pouce est important pour un joueur de Nintari). Ceci fait, allez dans votre chambre et entraînez-vous au Nintari, le championnat est proche. Prenez le petit bocal sur le bureau pour nourrir votre grenouille. Pour vous détendre un peu, aller écouter le répondeur téléphonique qui se trouve dans l'entrée. Ceci fait, attendez l'heure du repas et aller vous mettre à table. Là vous apprenez que Mr BEAMISH est licencié et que vous n'aurez pas l'argent promis pour le championnat de Nintari. Sur le conseil de votre grand-papa donnez votre bulletin à votre père. Et voilà que l'on vous confisque la clef de votre jeu fétiche. Si votre chien réclame à manger laisser le réclamer. Maintenant, sortez de table et allez dans le salon; Surtout n'énervez pas le papa (2) et aller tondre le gazon. Remontez dans la chambre de Brianna pour l'aider à remonter de sa chute idiote lorsqu'on vous le demandera, et allez de suite vous coucher après.

PARTIE 3

Au petit déjeuner, servez Brianna mais ne servez pas ce satané chien; Surtout ne ratez rien du slogan annonçant un concours de 'saut de grenouille' avec 25000 dollars a la clef: Juste ce qu'il vous faut. Répondez affirmativement lorsque l'on vous demandera de laver la voiture, il y a un peu d'argent à gagner. Il est temps d'aller prendre l'air, partez à la cabane sur l'arbre retrouver vos amis; récupérez votre livre comique. Et là vous faites la connaissance de GIGI la grenouille de DANA; répondez (1) à DANA lorsqu'elle vous proposera d'aller à la pizzeria. A la pizzeria, un photographe arrive, achetez la photo; Le temps se gâte, voila que l'affreux jojo de l'école veut vous remettre une trempe, répondez-lui "1", puis dans les toilettes, récupérez le papier sur la glace et donnez le livre comique à celui que vous ne trouvez pas du tout comique. Repartez où il y a la marelle (près du glacier) et entraînez 'HORNY' votre grenouille. Acheter une bouteille de 'DUMP COLA' et donnez là lui. Partez à l'autre bout de la ville, sur le port où il y a une fontaine et un gentil gendarme. Donner la photo à la vendeuse de tee-shirt, elle vous donnera un beau tee-shirt souvent lavable agrémenté de votre photo au dos. Allez à la machine à loterie, tapotez-là un peu, un billet en sortira. Visitez en passant la fontaine, deux pièces s'y trouvent mais n'en prenez qu'une, sinon gare à l'arrestation. Maintenant repasser faire un tour à la cabane où sont vos amis et donnez le tee-shirt à DANA qui ravie, décidera de vous suivre pour le concours de saut. Vous pouvez rentrer chez vous. Aller faire un tour dans le grenier, histoire de se détendre mais ne cassez rien. Attendez que MME BEAMISH vous appelle (s'il faut faites avancer le temps) et descendez dans l'entrée. Elle vous présente la baby-sitter (carrément moche). Le temps que cette mocheté prépare le souper allez trafiquer la balance de TIFFANY (hi hi), puis retournez à table. Dès que la sainte horreur se transforme, courez dans la chambre de Brianna, piquez la souris du chat, redescendez dans le salon, prenez l'aspirateur, posez la souris sur la table, cliquez sur le bouton droit de la 'mouse' pour avoir le viseur et dès que l'horrible bestiole essaye de manger la petite souris, aspirez-la. Il n'en restera qu'un soi-disant mauvais cauchemar.

PARTIE 4

Le matin, vous apprenez que Mr BEAMISH est engagé. Nourrissez ce collant toutou; Repartez en balade près du port, donner votre pièce au garde du bateau et en avant pour une mini croisière. Arrivez à bon port, aller chercher vos invitations au concours chez 'TOOTSWEET', ensuite rendez-vous au GOLDEN BOWL où un gorille vous interdit l'entrée: Insistez lourdement, il appellera ses potes les punks. Le gorille vous lance sa clé à molette, ne lui relancez pas. Utiliser la bombe que les Japonais vous ont donné dans le bateau. Ensuite utilisez la clef à molette sur la bouche à incendie, et prenez la poudre d'escampette jusque chez 'TOOTSWEET' où se trouvent les Japonais: Parler - leurs (1), ils feront le reste et vous ramèneront chez vous. Aller vous coucher très vite.

PARTIE 5

Le matin, au petit déjeuner vous récupérez la clef de votre jeu favori. Nourrissez encore cet affreux toutou qui nous fatigue. Ne vous occupez pas des reporters et courez prendre le bateau (qui est gratuit) pour le concours. Alors que tout le monde part au concours, vous vous rendez à l'UNION. Rentrez par la fenêtre et lorsque LOUIS arrive, clouez-lui le bec avec l'ustensile qui traîne à vos pieds. Prenez le passe de sécurité sur le bureau et partez au concours chez TOOTSWEET. Donnez l'invitation aux juges, et donnez la nourriture de votre grenouille à la grosse grenouille bien balaise; Surtout ne doper pas votre grenouille, elle serait irrémédiablement disqualifiée. Attendez que ça commence. Attention, votre principal adversaire est maintenant GIGI. Le concours terminé, HORNY s'échappe et part dans les bureaux de la 'TOOTSWEET', courez derrière elle pour la rattraper. En écoutant aux portes, vous vous faites prendre par le garde: Pour vous débarrasser de lui et partir sauver HORNY, utilisez la clé sur le collier et dites 'HOOPA COILER AGAMEMNON', ça endormira le garde, juste le temps de s'échapper.

JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

WILLY BEAMISH (SUITE)

PARTIE 6

On vous a offert un scooter, utilisez-le pour vous rendre au château de LEONA. Il va falloir se tailler une bavette avec le perroquet sinon vous ne passerez pas (1),(2),(1),(2). Ceci fait,allez au salon, prenez le verre puis la nappe, ne touchez à rien d'autre; Retournez à l'entrée, posez la nappe aux pieds de l'armure et tapotez-la un peu, récupérez le plan et le casque. Allez à la cuisine, voilà les grenouilles; Utilisez le verre pour détourner l'attention du chef cuisinier, approchez-vous bien près et vite, utilisez la casserole pour déverser du liquide derrière la cuisinière et poussez la marmite. Retournez à l'entrée de la cuisine. Un peu d'exercice avec les grenouilles et hop vous voilà devant la grosse cuisinière qui franchement déboussolée se met à hurler et glisse dans la marmite. Pour l'aider à se taire, collez lui un beau casque tout neuf d'armure sur la tête, il lui va à ravir. Stopper la machine infernale (bouton droit, et non pas le gauche, sinon vos grenouilles risquent de s'enrhumer). Reste plus qu'à déguerpir vite, mais trop tard vous vous faites prendre et la noyade semble proche. Seulement Mr muscle grenouille reconnaissant vient vous sortir de ce mauvais pas. C'est alors que Mr BEAMISH se fait kidnapper.

PARTIE 7

Aller au ponton près de chez TOOSWEET grâce au scooter, et regarder d'un peu plus près ce même scooter. Vous y trouvez un 'scooter radio/cassette - enregistreur'. Aller à l'Union, dans la cabine téléphonique. Posez le scooter-radio sur le meuble, puis le combiné sur le scooter-radio: Et voilà un répondeur/enregistreur relié au téléphone. Mettez-le en 'recording', faites le 432 SIGN (qui est en faite le 4327446) et vous enregistrez une émission astrologique. Stoppez l'enregistrement. Faites le n° du GOLDEN BOWL, celui qui est sur le mur sous les lettres GB. Dès que RAY (le gros lourdaud) a fini de causer, branchez- lui en 'play-back' votre petite installation. Assoiffé d'astrologie, il restera planté devant son téléphone, vous laissant la route libre pour y rentrer. Au bar, dès que vous pouvez, donnez le billet de loterie au barman, il vous paiera un verre. En attendant, les numéros du billet sortent et vous venez de perdre 40 millions, mais pas les cartes qui traînent sur le comptoir. Les cartes en main, sortez au plus vite. Il faut aller devant l'usine et donner les cartes durement acquisses aux grévistes qui se trouvent à l'entrée. Passer, puis donner le passe de sécurité au garde, et rentrer dans l'usine: Le kidnappeur de papa BEAMISH est à vos trousses, il va falloir faire très vite.

PARTIE 8

Dans l'usine, allez sur la passerelle pendant que les deux gardes discutent. Ouvrez le commutateur, mettez-le sur 'on', utilisez les couleurs comme le dit le plan (celui de l'armure), marron, mauve, cyan, mauve. (ce qui fait 3-1-2-1), puis poussez la manette vers la gauche.(et pouf les gardes sont à l'eau...Mais il y en a d'autres). Avancez tout droit, utilisez le tableau de commande, mettez-le sur 'on', tapez 'AIR', attendez les gardes et appuyer sur 'ENTER' et pfouit, enrhumés les gardes.., sans perdre de temps tapez 'TRAM' et appuyez sur 'ENTER', vous voilà aspirer. Revoilà le sbire de 'LEONA' et vous êtes en mauvaise posture; Evitez son chapeau en vous baissant, ramasser le chapeau et relancez-lui; il en perdra l'équilibre et finira achemine puis emballe: Profitez qu'un cylindre soit monté, pour aller jusqu'au chariot sur la droite. Vous voici arrivé dans un bien drôle de labyrinthe. (il n'est pas immense, faites-en le tour, c'est marrant). Voici la solution: haut droite - gauche - haut - gauche. Vous voici devant papa BEAMISH (dans une drôlesse de position), LEONA et LOUIS. Il va falloir faire vite et viser juste. Utilisez votre 'yoyo' sur 'LEONA' lorsqu'ils viennent pour vous attraper, dès que le yoyo tournoie en l'air, cliquez sur le bouton droit de la souris pour récupérer le viseur et aligner LEONA. Et plouf encore un bain. Sautez sur le gros interrupteur à droite pour vider le bassin et sauver votre père. Il ne vous reste plus qu'à apprécier la scène finale de ce difficile mais non moins superbe jeu.

PS: Les numéros entre parenthèses sont les réponses aux questions proposées dans le jeu!

-25% de REMISE SYSTEMATIQUE
sur tous les logiciels, consommables et accessoires!

Au CLUB 25, c'est Noël 365 jours/an

- une simple adhésion: 100 F/an
- aucune obligation d'achat
- plus de 3 000 références sur ST, AMIGA, PC, AMSTRAD et CONSOLES (jeux, éducatifs, professionnels, accessoires, consommables)
- des catalogues gratuits chez vous
- les toutes dernières nouveautés
- des livraisons rapides
- des remises supplémentaires (-5% sur la 1ère commande)

TEL : 93.09.67.24
NEWS • INFOS • TARIFS

DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS OU D'ADHESION AU CLUB 25
(à retourner à Logiciels Service - CLUB 25
33 Bd Maréchal Juin 06800 CAGNES/MER
Tél: 93 09 67 24)

Nom Prénom : .....
N° ..... Rue .....
..... Code Postal .....
Ville .....

❑ Veuillez enregistrer mon adhésion pour 1 an au CLUB 25. Ci joint mon réglement (100 F)., versé par chèque/CCP/mandat.

❑ Veuillez me faire parvenir les conditions générales du Club 25, un extrait de votre catalogue et un bulletin d'adhésion.

Ordinateur(s) utilisé(s): ❑ AMIGA ❑ ST ❑ AMSTRAD CPC ❑ PC
❑ CONSOLE(Précisez) .....

JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

MOONSHINE RACER (GWBASIC/BASICA)

```
10 'Installe/Désinstalle Trainer pour MOONSHINE RACER
20 'et level select par G. PERNOT (C)JOYSTICK 1992
30 OPEN "O",#1,"JOYSTICK.COM"
40 FOR I=1 TO 301
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1,CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C<>33252  THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":
   CLOSE #1:KILL"JOYSTICK.COM":END
100 SYSTEM
110 DATA B4,09,BA,FB,01,CD,21,32,E4,CD,16,A2,1B,02
120 DATA 3C,30,7C,EE,3C,39,7E,03,E9,B2,00,80,2E,1B
130 DATA 02,30,B8,02,3D,BA,04,02,CD,21,8B,D8,BA,A0
140 DATA C4,E8,EF,00,B4,3F,B9,01,00,BA,1C,02,CD,21
150 DATA 80,3E,1C,02,4B,75,03,E9,9F,00,BA,A0,C4,E8
160 DATA D5,00,BA,0F,02,E8,D7,00,BA,B0,C4,E8,C9,00
170 DATA BA,10,02,E8,CB,00,BA,C0,C4,E8,BD,00,BA,11
180 DATA 02,E8,BF,00,BA,D0,C4,E8,B1,00,BA,12,02,E8
190 DATA B3,00,BA,E0,C4,E8,A5,00,BA,13,02,E8,A7,00
200 DATA BA,F0,C4,E8,99,00,BA,14,02,E8,9B,00,BA,00
210 DATA C5,E8,8D,00,BA,15,02,E8,8F,00,BA,10,C5,E8
220 DATA 81,00,BA,16,02,E8,83,00,BA,BC,C4,E8,75,00
230 DATA BA,17,02,E8,77,00,BA,95,07,E8,69,00,BA,1B
240 DATA 02,E8,6B,00,BA,E2,46,E8,5D,00,BA,18,02,E8
250 DATA 5F,00,B8,00,4C,CD,21,3C,41,73,03,E9,2E,FF
260 DATA 3C,45,76,03,E9,27,FF,80,2E,1B,02,37,E9,3D
270 DATA FF,FC,0E,07,32,C0,B9,09,00,BF,0F,02,F3,AA
280 DATA B0,90,B9,03,00,BF,18,02,F3,AA,E9,47,FF,0D
290 DATA 0A,4C,45,56,45,4C,3A,24,52,41,43,45,52,53
300 DATA 2E,45,58,45,00,4B,8C,A0,A0,32,C8,19,C8,C8
310 DATA 15,00,00,00,00,33,C9,B8,00,42,CD,21,C3,B9
320 DATA 01,00,B4,40,CD,21,C3
```

DRAGON'S LAIR ESCAPE S.C... (GWBASIC/BASICA)

```
10 'Installe/Désinstalle Vies Infinies pour
20 'DRAGON'S LAIR ESCAPE FROM SINGLE'S CASTLE
25 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1992
30 OPEN "O",#1,"JOYSTICK.COM"
40 FOR I=1 TO 81
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1,CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C<>7547 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":
   CLOSE #1:KILL"JOYSTICK.COM":END
100 SYSTEM
110 DATA B8,02,3D,BA,45,01,CD,21,8B,D8,B8,00,42,33
120 DATA C9,BA,1E,18,CD,21,B4,3F,B9,01,00,BA,51,01
130 DATA CD,21,80,3E,51,01,03,74,19,B8,00,42,33,C9
140 DATA BA,1E,18,CD,21,B4,40,B9,01,00,BA,50,01,CD
150 DATA 21,B8,00,4C,CD,21,C6,06,50,01,FF,EB,E0,45
160 DATA 53,43,41,50,45,2E,45,58,45,00,03
```

TERMINATOR II

A chaque fois que vous allez combattre le T1000, appuyez tout le temps sur la barre d'espace pendant le combat. Vous verrez, vous dégainez tout le temps avant lui et ne perdez aucune vie.

Puis sur la moto, il suffit d'appuyer sur la flèche du haut de 1 à 2 secondes, pour s'éloigner du camion et se diriger vers la droite ou vers la gauche. Surtout, en ayant dépassé les 4000pts en ayant effectué ce qu'on a dit ci-dessus, méfiez-vous! La fin du parcours arrive et il faut éviter les piliers du pont!

Après avoir reconstitué le bras (qui est toujours le même, alors dépêchez vous à le faire!) refaites l'astuces du T1000.

Puis vous devez combattre les gardes de l'asile. Là, il faut d'abord tirer celui du milieu, avancez un peu, tirez celui d'en bas, puis enfin, en marchant celui d'en haut.

(BERTHONNEAU Fabien)

BABY JO

Les codes des niveaux:
YOUPI - GLOUP - MUMMY
(Guillaume PERNOT)

IFA

Service minitel
3615 Code IFA

549, route Nationale • 59680 Cerfontaine • Tél. 27 65 58 11 • 27 65 86 11

Les meilleurs logiciels du domaine public

(pour Atari ST, Amiga et compatible PC)

Découpez ou recopiez ce bon de commande et renvoyer le à :
I.F.A. • 549, route Nationale • 59680 Cerfontaine

Je commande :

• Le catalogue des logiciels du domaine public pour :
❑ Atari ST ❑ Amiga ❑ Compatible PC
• Le catalogue des logiciels originaux d'occasion :
❑ Oui ❑ Non

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville .....
Je joins 10 F en timbres pour la participation aux frais de port

NAVIGATOR

KONIX NAVIGATOR JOYSTICK
ATA/C64/C128/CA/CPC/SP

BREAK THE PERFORMANCE BARRIER...



PULVERISEZ LA BARRIERE DES PERFORMANCES...

Ce n'est pas par chance si Konix est devenu un des tous premiers constructeurs de manettes de jeux en Europe... C'est le fruit de beaucoup de travail. La Konix Speedking avec sa prise de main révolutionnaire a envahi le marché US avec l'impact d'un ouragan !

Nous avons appliqué la formule gagnante – une construction solide et un design performant – pour notre dernière manette : la Konix Navigator.

La formule Konix est adaptée à toutes nos manettes : Predator Megablaster et la très populaire Speedking vous offrent la puissance recherchée et s'adaptent aux types d'ordinateur les plus connus.



konix
COMPUTER PRODUCTS
The fastest reaction in the business

Alors pulvérisez la barrière des performances avec les manettes de jeux Konix et ne soyez plus limités comme par le passé quand vous jouez.

PRODUITS DISTRIBUES PAR:
Centre d'activites de l'Ourcq
45, Rue Delizy
93672 PANTIN CEDEX

INNELEC

CROISIERE POUR UN *Cadavre*

08H00
Bureau de Nicklos
Prendre morceau de papier
Défroisser morceau de papier
Lire morceau de papier





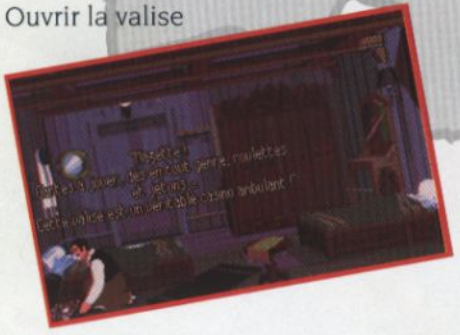


08H20
Lire le missel
Prendre la lettre
Lire la lettre
Aller au fumoir
Parler à Tom "la mort de Nicklos"
Aller dans la chambre du père Fabiani
Tirer la valise
Ouvrir la valise





08H10
Aller au bar
Montrer le morceau de papier au barman



08H40
Fermer la valise
Pousser la valise
Aller sur le pont supérieur
Parler à Suzanne "la mort de Nicklos"



09H00
Aller à la salle à manger
Parler à Fabiani "Tom"
Parler à Fabiani "Internement de Suzanne"
Poser un maximum de questions.



08H50
Aller chez Daphnée (sans frapper)
Parler à Julio "Suzanne"

09H10
Aller au fumoir



09H20
Prendre le papier
Lire le papier
Aller au bar
Parler à Suzanne "Julio"
Parler à Suzanne "automobile de Julio"
Parler à Suzanne "lettres de Fabiani"

09H30
Aller dans la cabine de Tom
Parler à Tom "la famille de Julio"
Parler à Tom "la valise de Fabiani"
Parler à Tom "Suzanne"



09H40
Aller dans la cabine de Julio
Parler à Julio "l'amitié Suzanne/Fabiani"
Parler à Julio "l'invitation de Suzanne"
Parler à Julio "Tom"





09H50
Aller dans la salle à manger
Parler au père Fabiani "liens Nicklos/Suzanne"

10H20
Prendre lettre de remerciements



10H30
Aller dans la salle à manger
Ouvrir tiroir
Prendre cartons d'invitation



10H00
Aller dans la cabine de Raoul
Prendre clé

10H10
Aller dans le bureau de Nicklos
Introduire clé dans la serrure du secrétaire
Ouvrir écrin
Examiner fermoir





10H40
Lire lettre de remerciements
Lire cartons d'invitation
Aller devant la cabine du père Fabiani
Aller devant la cabine de Rébecca





10H50
Aller au bar
Parler à Suzanne "liens Rébecca/Tom"
Parler à Suzanne "les cartes d'invitation"
Aller dans la cabine du père Fabiani
Parler au père Fabiani "lettre de remerciements"



11H20
Aller au bar
Parler à Suzanne "les affaires de Tom"
Aller dans la lingerie
Fouiller le bac (en bas à gauche)
Ouvrir pendentif
Examiner le pendentif

11H00
Aller dans la cabine de Julio
Parler à Julio "la restauration du clocher"
Aller dans la cabine d'Hector
Parler à Hector "mariage Tom/Rose"
Parler à Hector "la kermesse de Fabiani"
Parler à Hector "le dévouement d'Hector"
Aller dans le hall arrière
Parler à Désiré "liaison Tom/Rébecca"

11H30
Aller dans le hall arrière
Parler à Désiré "le pendentif"



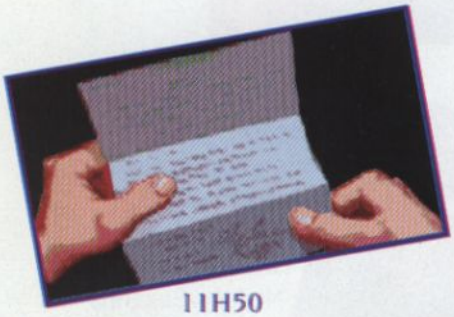
11H40
Aller dans la cabine de Suzanne
Ouvrir placard
Fouiller vanity
Prendre lettre







12H20
Aller dans la cabine d'Hector
Parler à Hector "la maladie d'Aglaé"
Parler à Hector "l'hébergement chez Nicklos"
Aller sur le pont supérieur
Parler à Suzanne "la mort d'Aglaé"
Aller dans la cabine de Fabiani
Parler à Fabiani "le testament d'Aglaé"
Parler à Fabiani "le fils d'Aglaé"



11H50
Lire ordonnance
Aller au bar
Prendre verre
Prendre bouteille de whisky

12H00
Aller au pont supérieur
Parler à Suzanne
Servir un verre à Suzanne

12H10
Parler à Suzanne "Ordonnance"



13H00
Aller dans la cabine de Fabiani
Ouvrir porte de l'armoire (2ème porte)
Prendre montre à gousset

12H30
Aller devant la cabine de Rébecca
Regarder à travers le hublot

12H40
Aller dans la cabine de Daphnée
Ouvrir armoire
Fouiller pile de linge

12H50
Aller sur le pont supérieur
Parler à Rose "le rendez-vous au bar"
Aller dans la cabine de Daphnée
Parler à Daphnée "Rose"
Parler à Daphnée "l'héritage de Désiré"
Aller dans la cabine de Rébecca
Parler à Rébecca "liens Daphnée/Rébecca"
Parler à Rébecca "fiançailles Daphnée/Julio"



13H10
Aller sur le pont principal bâbord
Parler à Julio "montre à gousset"





13H20
Aller dans la lingerie
Fouiller pot
Aller dans le bureau de Nicklos
Parler à Hector "la partie de poker"
Parler à Hector "la mère de Daphnée"
Parler à Hector "Mercedes"
Aller dans la cabine de Daphnée
Parler à Daphnée "Rébecca"

Aller dans la salle à manger
Parler à Fabiani "relations Tom/Rose"
Aller dans le bar
Parler à Suzanne "Rose"
Aller dans la salle à manger
Parler à Fabiani "le chagrin de Rose"

13H40
Aller dans la cabine de Daphnée
Parler à Daphnée "le mariage Tom/Rose"
Aller au bar
Parler à Suzanne "l'enfant de Rose"

13H50
Parler avec Hector
Aller sur le pont supérieur
Fouiller le sac



14H00
Parler à Rose
"publicité pour pistolet"
Parler à Rose
"le caractère de Rébecca"

14H10
Aller dans la cabine de Tom
Ouvrir armoire
Fouiller draps

14H20
Lire lettre
Aller sur le pont supérieur
Lancer bouée



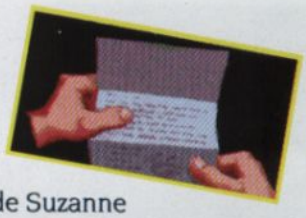


16H00
Aller devant la cabine de Rébecca
Aller dans la cabine de Rébecca
Aller devant la cabine de Daphnée
Aller dans la cabine de Daphnée
Aller devant la cabine de Raoul
Aller devant la cabine de Rose
Aller dans la cabine de Rose
Aller devant la cabine de Fabiani
Aller dans la cabine de Fabiani



15H50
Aller dans la cabine de Daphnée
Parler à Daphnée "le testament d'Aglaé"

14H40
Parler à Suzanne



15H00
Aller dans la cabine de Suzanne



15H10
Ouvrir boîte à musique
Examiner boîte à musique
Introduire petite clé
Bloquer ballerine
Tourner la petite clé
Prendre lettre







15H20 - 15H30
Lire feuille de papier
Aller au bar

15H40
Prendre sac de Daphnée



16H10
Aller dans le hall arrière
Parler à Désiré (de tout !)





16H20
Aller dans la cabine de Raoul
Examiner le mot d'Hector



16H30
Aller dans la cabine d'Hector



16H40
Aller dans la cuisine
Prendre l'ouvre boîte
Ouvrir la trappe
...
Prendre pied de biche
Utiliser pied de biche sur la latte en bois près de l'ascenseur
Prendre bobine de film
Utiliser pied de biche sur caisse



Utiliser ouvre boîte sur boîte



16H50
Aller dans la salle des machines
Prendre le tournevis

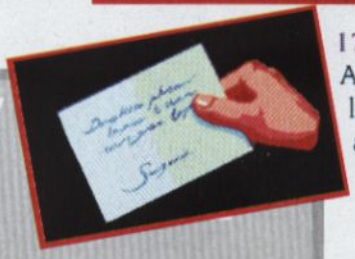


17H00
Aller dans le fumoir
Sortir le projecteur
Examiner le projecteur
Mettre la bobine sur le projecteur
Utiliser le tournevis sur les vis
Actionner interrupteur
Utiliser le tournevis sur les vis
Actionner interrupteur









17H10
Aller dans le hall arrière

17H20
Aller dans la cabine de Suzanne
Examiner le corps de Suzanne





17H30
Aller dans la cabine du Capitaine
Prendre livre des techniques de Karaboudjian

17H50
Entrer dans le passage secret
Tuer le mafioso



17H40
Aller dans le bureau de Nicklos
Examiner la bibliothèque
Poser le livre des techniques du Karaboudjian
Déplacer les livres pour obtenir le mot "INCAL"
(N'utiliser que les emplacements occupés par des bandes)

18H00
Fouiller le mafioso



18H10
Prendre la marionnette





18H20
Aller dans le fumoir
Montrer la marionnette à Daphnée.

















DOSSIER PAR FRAMY



Incontournable

EN VENTE ACTUELLEMENT
CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAU

COLLECTION

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

Consoles

N° 18

NEWS

EGA-GAMEGEAR

MEGADRIVE

SUPER GRAFX

LYNX

GX 4000

NINTENDO

GAME BOY

PC ENGINE

NEO GEO

SUPER FAMICOM



UN DELUGE DE JEUX

57 TESTS

ALIEN STORM • BACK TO THE FUTURE • BATTLE MASTER • BATTLETOADS • BEAST WARRIORS • BERLIN WALL • BONANZA • CAL 50 • CORYOON • DONALD DUCK • DORAEMON II • DOUBLE DRAGON II • DRAGON'S LAIR • F 22 • FIGHTING MASTERS • FINAL FANTASY ADVENTURE • FINAL FANTASY II • FORTIFIED ZONE • GRADIUS • JAMES POND II • JOE AND MAC • JOE MONTANA II • JOHN MADDEN FOOTBALL 92 • KID IKARUS • KLAX • LASER GHOST • LEADER BOARD • LINE OF FIRE • MAGICAL CHASE • MARBLE MADNESS • MERCS • METROID II • MS PACMAN • NORTH STAR • PACMANIA • PIT FIGHTER • POWER BLADE • RAIDEN • ROAD BLASTERS • ROBOCOP II • ROBOTRON 2084 • ROGER RABBIT • ROLLING THUNDER II • RUN ARK • RUNNING BATTLE • SALAMANDER • SEGA CHESS • SHADOW DANCER • SNOW BROS • SOLITAIRE POKER GG • SPACE HARRIER • SPEEDBALL II • STUN RUNNER • TURTLES II • ZELDA III •



Alain Huyghues-Lacour

consoles news

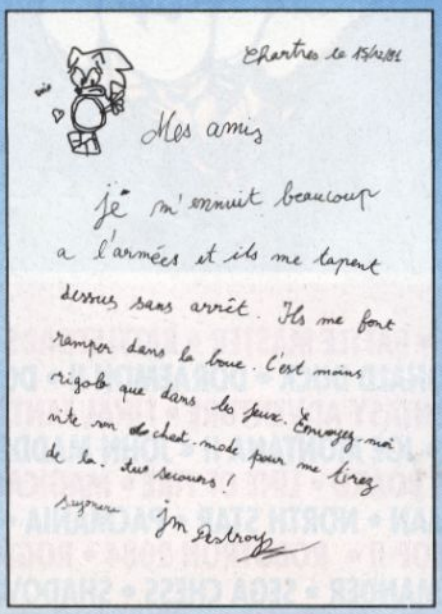
ALAIN HUYGHUES-LACOUR

LE PERE NOEL

EDITO

Ça doit vous faire drôle de ne pas retrouver votre Destroy préféré dans Consoles News... à moi aussi! Mais pendant les travaux la fête continue, comme disait l'autre. On s'y met à plusieurs pour le remplacer car il faut dire qu'il tenait de la place, le bougre. Je prends l'édito, Greg se charge des news, Frank, Olivier et Trazom (trois petits nouveaux) se sont joints à nous pour les tests. Mais ne vous inquiétez pas, il reviendra, notre beau militaire et on espère qu'il pourra de nouveau sévir dans nos colonnes dans deux mois. On vous donne déjà des nouvelles avec sa première lettre et dès que nous pourrons nous procurer une photo de lui nous la publierons, je suis déjà mort de rire à l'idée de le voir avec la boule à zéro! Dire qu'il y a trois semaines on délirait tous les deux dans les rues de Tokyo! M'en parlez pas, ma brave dame, on est bien peu de choses. D'ailleurs, vous pouvez lui écrire, on lui fera suivre tout votre courrier. Essayez de lui remonter le moral.
On est triste, mais on ne va pas s'arrêter de jouer pour autant, d'autant plus que les japs profitent de l'absence de Destroy pour nous noyer sous un déluge de nouveautés. Alors lisez Consoles News de la première à la dernière ligne et jouez comme des fous pour oublier l'absence momentanée de notre héros.

AHL



Fous de la console, bonjour. Vous avez eu plein de pèze pour Noël, et vous ne savez pas quoi en faire? Faites-nous un cadeau, mais gardez quelques thunes pour l'année prochaine car vous devriez trouver dans la liste des news qui suit de quoi offrir à manger à votre bécane favorite.
On commence de suite, avec le Mega CD (Megadrive). Tout d'abord, un gros gros titre, il s'agit de **Simearth,** jeu d'une complexité affolante et souvent absente des jeux sur console, il devrait arriver en octobre prochain, patientons, donc. Encore un hit en perspective puisque c'est **Wing commander** que Sega nous annonce pour septembre 92, utilisant les capacités de zoom de cette machine avec brio, ce jeu va très certainement se faire attendre, je n'en doute pas. Une surprise que nous concocte Compile, **AlesteMD,** qui serait aussi balèze que Spriggan, la référence en jeu de tir actuellement, mais peu d'infos ont réussi a filtrer sur ce jeu. On sait seulement que sa sortie devrait avoisiner les mois estivaux.

A LES YEUX BRIDES

WING COMANDER





RISE OF DRAGON

Annoncé aussi pour la fin de l'année 92, **Power-drift** devrait exploiter tout ce qui est possible du point de vue de l'animation. Annoncé pour le mois de Mars, **Woodstock Funki Horror Band** est un jeu de rôle où vos personnages sont assez semblables à l'orchestre de Jabba dans Le retour du Jedi. Se déroulant à la manière des Phantasy Star, ce jeu ne devrait pas, hélas, passionner les foules, car



Woodstock Funki Horror Band

en japonais. De chez Sega toujours, arrivera sur Mega-CD en mai **Rise of the dragon,** un jeu de rôle où enfin, on aura l'option de jouer en anglais, ce qui est fort agréable, le dernier à utiliser cette option étant JB Harold sur la Nec.



SIM EARTH

Revenons dans la catégorie cartouches Megadrive pour annoncer la venue de



BUSTERBALL

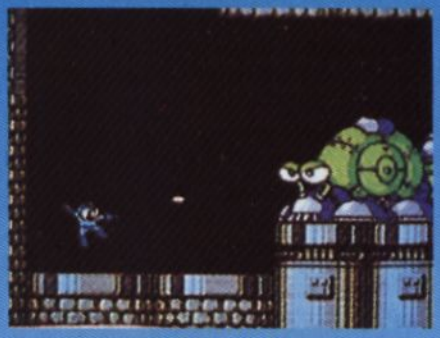


FRAY

Toki, qui était un hit en arcade et sur micro il y a un an, déjà. L'animation est très belle, même si du côté du graphisme on est un peu déçu, mais bon, attendons janvier pour pouvoir dire avec certitude que cette cartouche de Sega est un hit.

On passe maintenant sur la Gamegear, où une flopée de hits s'annonce; tout d'abord, **GGaleste,** qui est un remix du jeu du même nom sur la Megadrive. Pourvu de 4 plans différentiels, ce jeu devrait vous satisfaire, car hyper-fourni au niveau des armes et bonus. Disponible au moment où vous lirez ces lignes. On connaissait Speedball, Ballistix, et maintenant arrive sur la Gamegear Busterball, un sport violent et futuriste doté d'une super animation. Ce jeu de Riverhill soft ne sera hélas disponible qu'au mois de mars. Attention, le jeu qui suit est un hit, le must des must, qui pourrait peut-être vous faire oublier Shinobi et autres Mickey ou Sonic, je veux parler ici de Fray, un formidable jeu d'arcade-aventure, digne de Zelda. Dans ce jeu de Microcabin, vous dirigez Fray, brave demoiselle qui devra shooter tout ce qui se trouve sur son passage, traverser des régions infestées de monstres, afin de trouver des objets qui la customiseront. D'une réalisation somptueuse, ce jeu devrait être dispo dans vos magasins habituels après lecture de cet article.

Penchons-nous maintenant sur le géant du jeu vidéo dans le monde, Nintendo, et



MEGAMAN 4

plus particulièrement sur la NES. Il est vrai que vous ne le verrez pas tout de suite, mais je tiens à vous montrer **Megaman 4,** qui est sorti au début de ce mois au Japon. Toujours de Capcom, la boîte à miracles, vous devrez cette fois-ci affronter une clique de robots encore plus démente. Sortie? Dans très très longtemps.



METAL JACK

Amateurs de Super Famicom, vous avez intérêt à aimer l'action car des tonnes de jeux "boum-paf" sont annoncés ce mois-ci. On commence très fort avec Metal Jack. Tiré d'une série japonaise à succès, **Metal Jack** est un jeu de baston démentiel par ses graphismes, et il serait même possible de choisir parmi 3 personnages, mais Atlas, l'éditeur, n'a encore annoncé aucune date sur ce remake de Granzort. Après le succès de Final Fight, une repompe semblait inévitable, et c'est ce que Jaleco, l'auteur de E.D.F., a fait. Il s'appelle **Racing beat,** sort en mars, et pourrait se jouer à 2, lui, ce qui devrait lui donner une aussi forte cote de popularité que son prédécesseur, si ce n'est plus. Un jeu de rôle exceptionnel va nous tomber dessus, et on peut dire merci à Bandaï qui nous offre **Dragon ball Z,** suite de l'episode sur NES. Agrémenté d'effets spéciaux dé-men-

Shoot Again
la référence consoles



DRAGON BALL Z

DRAGON BALL Z



tiels (rotations, zooms, les deux à la fois, Seb qui se lève tôt), il devrait pointer son nez d'ici avril, ne le ratez pas!

Arg, un jeu Konami arrive, et pas n'importe lequel, car il s'agit de Contra spirit, la suite de Contra, ou Gryzor, si vous êtes américain. Ce futur hit est jouable à 2 et est plein à craquer d'effets spéciaux, il devrait être à la hauteur des hits tels que Super Ghouls'n'Ghosts. Alternant des scènes horizontales et verticales, il fera ses preuves en février 92. Telenet Japan essaie de se mettre à la Super Famicom, avec un premier titre qui fait très mal, **Super Valis,** qui en fait n'est autre qu'une nouvelle version de Valis IV. Cette version a l'air très belle, mais il va falloir se méfier de possibles ra-



RANMA 1/2

RACING BEAT





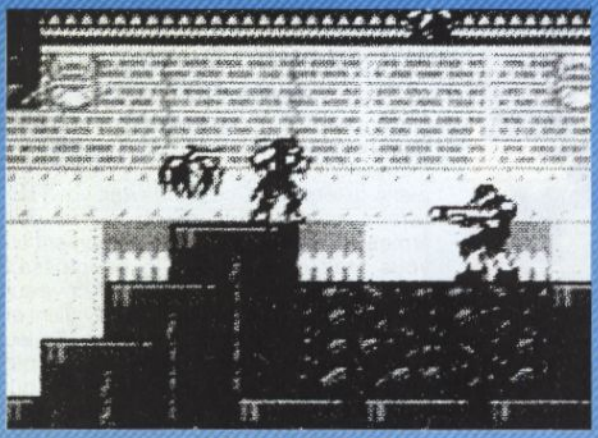
CONTRA SPIRIT

CONTRA SPIRIT

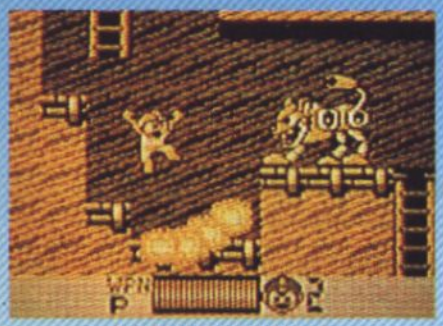


lentissements dans ce jeu de plates-formes aux nombreux sprites, sortie en février, si tout va bien. A croire que les hits du CD-Rom Nec sont tous pris d'une envie d'émigration car **Ranma 1/2** va aussi voir le jour sur Super Famicom, une cartouche de chez Masaya, qui promet de la baston pour deux joueurs, sortie courant mars, mais des petits contretemps pourraient intervenir d'ici là.

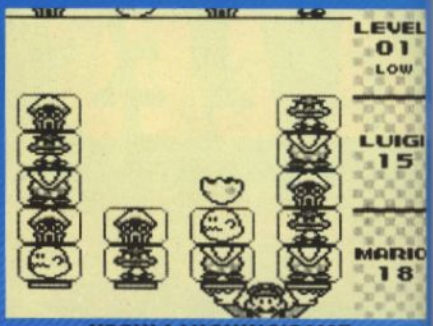
Passons à la Gameboy, avec **Rockman world 2,** de chez Capcom. Toujours



NINJA GAIDEN GB



ROCKMAN WORLD 2



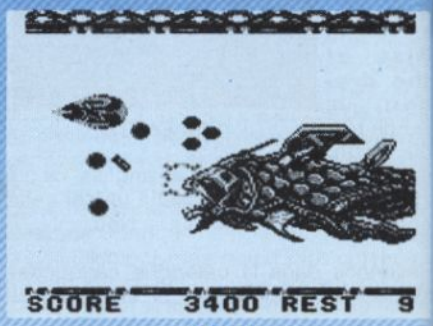
YOSHI LAUGHING'GAME

aussi fabuleux, notre petit héros devra toujours et encore détruire de méchants cyborgs, pour parvenir à l'infâme Willy. Il sera disponible vers le 25 décembre. Avec **Yoshi's laughing game,** vous allez vous retrouver devant un petit jeu à la Tetris, dans lequel les blocs sont rempla-



SPY VS SPY

cés par Mario, Luigi, et d'autres personnages de la série, tels que tortues, champignons... Ce jeu de chez Nintendo sera disponible dès la fin de ce mois-ci chez votre revendeur. Une antiquité arrive sur cette portable, j'ai nommé **Spy vs Spy,** jeu très sadique où pour gagner, il faut exterminer votre adversaire par différents moyens. D'une qualité moyenne, cette cartouche de Namco ne sera pas, je pense, très bien accueillie au mois de mars. Un Taito débarque sur Gameboy, et non des moindres, puisqu'il sagit de **Sagaia.** Doté de scrollings plus parfaits encore que ceux de Nemesis, ce jeu arrivera en France vers maintenant, environ. De Tecmo nous arrive un grand classique: **Ninja GaidenGB,** jeu d'action à



SAGAIA

DIGITAL ACCESS®

L'accès Nouveautés

Ouvert de 9h30 à 12h30 et de 14h30 à 19h00 - 1, Rue DRAGON 13006 MARSEILLE - ✆ 91 81 26 44

SEGA MEGADRIVE

Megadrive sans jeux	990 F
Megadrive + jeu au choix	1290 F
Arcade Power Stick	389 F
Joypad Sega Megadrive	190 F
Joypad PRO 2 (new)	249 F
Game Adaptator (pour jx japonais)	95 F

LES NOUVEAUTES

Alisia Dragoon	N.C.
Back to the Futur III	489 F
Dahna	449 F
Double Dragon II	449 F
El Viento	449 F
F-1 Grand Prix	449 F
F-1 Circus	449 F
Golden Axe II	449 F
Joe Montana II	489 F
John Madden Football '92	489 F
Pit Fighter	N.C.
QuackShot	449 F
Rolling Thunder II	449 F
Shadow of the Beast	489 F
Speed Ball 2	449 F
Tecmo World Cup'91	449 F
Toejam & Earl	449 F
Undead Line	449 F
Varis	N.C.
Wonder Boy 5	449 F

LES HITS

Alien Storm	449 F
Batman	449 F
Decapattack	449 F
Devil Crush	449 F
Fantasia	449 F
Gynoug	449 F
Hard Ball	449 F
Immortal	589 F
Knock Out Boxing	449 F
Lakers vs Celtics	449 F
Mickey Mouse	449 F
NHL Hockey	449 F
Out Run	449 F
PGA Tour Golf	449 F
Phantasy Star III	599 F
Road Rash	449 F
Shining & Darkness	599 F
Sonic the Hedgehog	449 F
Streets of Rage	449 F
Super Monaco GP	449 F
Thunder Force III	449 F

JEUX MEGA CD

Sol Feace	449 F
Nostalgia	499 F
Heavy Nova	449 F
Woodstock Funcky Horror	449 F
Earnest Evans	449 F
Lunar The Silver Star	499 F

NEC PC ENGINE

Core Grafx + jeu	990 F
Core Puissance 5	1290 F
Super CD Rom2	N.C.
PC Duo	3690 F
Super Grafx + jeu	1490 F
Turbo Express GT + jeu	2490 F
Super System Card v.3.0	649 F
Adaptateur 2 joueurs	99 F
Adaptateur 5 joueurs	299 F
Joypad Nec	299 F
Joypad Pc Engine "sodipad"	249 F
Joystick ASCII stick	599 F

LES NOUVEAUTES

Agedama	N.C.
Ballistix	389 F
Baron Don	389 F
Coryoon	389 F
Cyber Dodge	389 F
Davis Cup	N.C.
Dragon Saver	N.C.
Galaxy Force 2 (SG)	N.C.
Magical Chase	389 F
Panza Kick Boxing	N.C.
Raiden	N.C.
Saramandah	389 F
Strider (SG)	N.C.

LES HITS

1941 Counter Attack (SG)	499 F
Adventure Island	349 F
Dead Moon	389 F
F-1 Circus'91	389 F
Final Match Tennis	389 F
Final Soldier	389 F
Ghouls'n'Ghosts (SG)	499 F
Hit the Ice	389 F
Jacky Chan	349 F
Legend Of Hero Tonma	389 F
PC Kid 2	389 F
Power Eleven	389 F
Power League Baseball 4	389 F
Time Cruise II	389 F

JEUX CD ROM & SUPER CD ROM

Adventure of Chris	449 F
Angels (new)	499 F
Browning (new)	N.C.
Efera & Jiliora	499 F
Forgotten Worlds (new)	N.C.
Hell Fire	449 F
L-Dis	389 F
Lord of Wars (new)	N.C.
Might & Magic (new)	N.C.
Pomping World 'Pang'	389 F
Ranma 1/2	449 F
Ray Xanber II	449 F
R-Type (new)	449 F
Shadow of the Beast (new)	N.C.
Sorcerian (new)	N.C.
Spirit Soldier 'Spriggan'	449 F
Star Parodia (new)	449 F

NINTENDO SUPER FAMICOM

Super Famicom+2 manettes	2490 F
Super Famicom+2 manttes+jeu	2990 F
Joystick J.B. King	649 F
Joystick XE-1 SFC (new)	790 F
Joypad Hori Commander	249 F
Boitier individuel pour jeu	25 F
Malette de transport "Family Case"	225 F

LES NOUVEAUTES

Actraiser 2 (Soul Blader)	650 F
Arthur Quest	650 F
Axelay	650 F
CastleVania IV	650 F
Dragon Ball Z	650 F
F-1 Grand Prix	650 F
Joe and Mac	650 F
Musya	650 F
Pro Football	650 F
Rocketeer	650 F
S.T.G.	650 F
Super E.D.F.	650 F
Super Fire Pro Wrestling	590 F
Super Formation Soccer	650 F
Super Pinball	590 F
Thunder Spirits	650 F
Wonder Boy	650 F
Zelda III	650 F

LES HITS

Actraiser	590 F
Area 88-Unsquadron	590 F
Final Fight	590 F
F-Zero	590 F
Goemon Fight	590 F
Pilot Wings	590 F
Pro Soccer	590 F
Super Mario World	590 F
Super R-Type	590 F
Super Tennis	590 F

SNK NEO GEO

Neo-Geo+Manette+memory Card	2990 F
Neo-Geo+2 manettes+memory Card	3490 F
Neo-Geo+Manette+jeu au Choix	3990 F
Manette SNK Neo-Geo	490 F

LES NOUVEAUTES

Eight Man	1390 F
Galoh Legend	1390 F
Mutation Nation	1390 F
Robot Army	1390 F
Slush Rally	1390 F
Soccer	1390 F

LES HITS

Alpha Mission 2 (Aso 2)	1390 F
Base Ball Stars	1290 F
Blues Journey (Raguy)	1390 F
Burning Fight	1390 F
Cyber Lip	1290 F
King of the Monsters	1390 F
Magician Lord	990 F
Nam 1975	990 F
Ninja Combat	1290 F
Sengoku	1390 F
Super Spy	990 F
Top Player Golf	1290 F

NINTENDO GAMEBOY

GameBoy + jeu	590 F
Hyper Boy (Joystick+support) New	349 F
GameBoy Cleaning Kit	199 F
Sacoche ceinture "Hip Pouch"	225 F
Malette de transport "Carry Case"	199 F
Game Light	169 F
Light Boy	249 F
Loupe GameBoy "View Boy"	149 F

LES NOUVEAUTES

Beetle Juice	N.C.
Bug's Bunny 2	245 F
Castle Vania 2	245 F
Choplifter 2	N.C.
Double Dragon 2	N.C.
F-1 Hero	245 F
Final Fantasy Legend 2	N.C.
Goemon	285 F
Hudson Hawk	265 F
Mega Man	N.C.
Mega Man 2	N.C.
Mickey Dangerous Chase	N.C.
Mickey mouse 2	N.C.
Nemesis 2	N.C.
Ninja Turtles 2	N.C.
Popeye 2	265 F
Prince of Persia	265 F
Robocop 2	N.C.
Sagaia (Darius)	265 F
Skate or Die 2	245 F
Soccer	245 F
Terminator 2	N.C.
The Punisher	N.C.
The Simpsons	N.C.

SEGA GAMEGEAR

GameGear + jeu	990 F
Loupe "Wide Gear"	199 F
Master Gear Converter	199 F
Aleste	299 F
Ax-Battler (golden axe)	299 F
Devilish	299 F
Donald Duck	299 F
Fantasy Zone	299 F
GG Shinobi	299 F
Golby	249 F
Halley Wars	249 F
Heavy Weight Champ	299 F
Joe Montana Football	299 F
Magical Puzzle	299 F
Mickey Mouse	299 F
Ninja Gaiden	299 F
Psychic World	249 F
Rastan	299 F
Sonic the Hedgehog	299 F
Space Harrier 3	249 F
Super Golf	249 F
Super Monaco GP	249 F
Waga Land	299 F
Wonder Boy	249 F
Woody Pop	299 F

NOUVEAUX PRODUITS !

- SEGA Méga CD
- NEC Super CD ROM 2
- NEC PC Duo
- SUPER FAMICOM Intelligent Joystick XE1 SFC

Importateur direct : arrivage en import du Japon et des U.S.A. - Revendeurs ; nous contacter - FAX. 91 37 12 08

LES COMMANDES DOIVENT ETRE ADRESSEES UNIQUEMENT A DIGITAL ACCESS VPC

Allo... Digital Access VPC
91 81 26 44



offres valables dans la limite des stocks disponibles

Titres	Machines	Prix
Participation aux frais de port : (Etranger nous consulter) *- 30 Frs Accessoires, consommables, 100 Frs Matériels* *- 35 Frs Frais contre remboursement* *- par Chronopost, nous consulter* *- 20 Frs jeux*		
	TOTAL :	

Nom : .....

Adresse : .....

.....

Ville : .....

Code postal : ..... N°Tél : .....

CB

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

Réglement : ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ Mandat lettre ☐ C.R.

DIGITAL ACCESS "LA BOUTIQUE"
1, rue Dragon 13006 MARSEILLE

DIGITAL ACCESS VPC : BP 147
13443 MARSEILLE CANTINI CEDEX



PSYCHIC STORM



SPRIGGAN II



LADY FANTOM



STRATEGO



CYBER DODGE



HUMAN SPORTS FESTIVAL

l'état pur, il devrait vous fournir votre dose d'action et d'émotion quotidienne, au début du mois de janvier.

Et maintenant, last but not least, voici la petite PC-Engine, avec une cargaison de nouveautés. Commençons par les cartes, et plus précisément avec **Cyber dodge,** un jeu de balle au prisonnier, ou des brutes épaisses se font exploser la tronche avec des boulets en métal. Ce jeu de Tonkin House sera dans les vitrines des magasins français en février. Un shoot'em-up du genre gros calibre (pour ceux qui ne comprennent pas: à la hauteur de **Gunhed**) pointe son nez chez Telenet Japan, c'est **Psychic storm,** et on ne sait pas quand ça sort, mais c'est très beau, en tout cas, et ça se joue à deux. Avec Victor, qui nous sort les grands classiques, un jeu de plateau hyper-connu arrive sur Nec, c'est **Stratego,** que vous pourrez acheter dès le mois de mars. Avec un intérêt excellent et le choix de la langue du jeu (c'est si rare). Le Super-CD commence à rameuter les éditeurs, et on a déjà un beau **Shadow of the beast** de Victor, qui pointera son nez en mars. Dans votre quête, vous serez accompagné par de splendides musiques, peut-être la meilleure version de ce jeu. Un hit se prépare grâce à Human, c'est **Human sports festival,** qui est une compilation de 3 titres ; le génial **Formation soccer,** le super **Final match tennis,** et un inédit, **Fine shot golf,** qui, s'il est aussi bon que les 2 autres, devrait faire un carton vers le mois de juin. Attttttttention, je vous demande de lire les lignes qui suivent avec un calmant sous la main, car la suite d'un des meilleurs shoot'em up sur PC Engine est annoncée, j'ai nommé **Spriggan 2.** Se déroulant horizontalement, cette fois, il en faut pour tout les goûts, il devrait conquérir par sa vitesse et ses musiques le cœur de tous les joueurs, à partir de février, et on dit merci Mr Naxat Soft. Voilà un jeu de Telenet bien étrange: **Lady Fantom.** Il s'agit là d'un jeu d'un genre très particulier, puisqu'il sagit d'un wargame-arcade. En effet, vous déplacez vos robots sur des hexagones, et dès que vous rencontrez un ennemi, vous passez en mode arcade. Doté de très bon dessins animés, il sera, hélas en japonais, dès la 1ère semaine de février. Et voilà, c'était tout pour ce mois-ci, de quoi supporter l'attente de tous ces nouveaux titres.



SHADOW OF THE BEAST

MEGADRIVE

CONSOLE SEULE	949F
CONSOLE + 1 JEU	1090F
(version française officielle)	

LOGICIELS
avec boîte et notice en français

STREET OF RAGE	389F
SONIC	389F
ALIEN STORM	389F
FANTASIA	419F
SPIDERMAN	419F
MICKEY MOUSE	419F
LUCKY	515F
FATAL LABYRINTH	515F
ABRAHAMS BATTLE TANK	475F
688 ATTACK SUB	475F
FAERY TALE	475F
CENTURION	475F
PHANTASY STAR 3	595F
SWORD AND MAGIC	595F
SUPER MONACO GP	389F
SHINOBI	389F
MOONWALKER	389F
MYSTIC DEFENDER	389F
GOLDEN AXE	389F
GHOOLS AND GHOST	475F
PGA TOUR GOLF	475F

LES NEWS

MONSTER WORLD III	389F
DECAPATTACK	389F
GOLDEN AXE 2	389F
REVEL MASTER	389F
BONANZA BROS	389F
JOE MONTANA 2	389F
WRESTLE WAR	389F
DONALD DUCK	419F
MERCS	475F
ROAD RASH	475F
SELLING GAME SHOW	475F
DARK CASTLE	475F
ROBOCOP	475F
THUNDER FORCE 3	475F
F22 INTERCEPTOR	475F
THE IMMORTAL	475F
CALIFORNIA GAMES 2	475F
NHL HOCKEY	475F
ECCO JAM & EARL	475F
STARFLIGHT	595F
BINING DARKNESS	595F

LES PROMOS

HERZOG ZWEI	199F
SPACE HARRIER 2	199F
FORGOTTEN WORLDS	199F
SUPER LEAGUE	199F

LOGICIELS IMPORTS

HELLFIRE	199F
GAME BOY	199F
FINAL RUSH	199F
DOOM	199F
HELIOS	199F
ZOOR	199F
FOCUS ODISSEY	419F
BATMAN	449F
EL VIENTO	419F
FASTEST ONE	449F
TYNOUG	449F
LAKERS VS CELTICS	399F
MEGA TRAX	399F
NHL HOCKEY	399F
THUNDER FORCE 3	399F
DONALD DUCK	399F
DEVIL CRASH	399F
PACMANIA	399F
F1 FIGHTER	399F
RAMPART	449F
SUPERBOY	449F
STREET SMART	399F
MARVEL LAND	419F
STORMLORD	449F
GHOST SWORD	399F
ALIS 3	399F
RAIDEN TRAP	449F
FASTEST ONE	449F
MERCS	419F
THUNDERBOY V	419F
TABUKI SOLDIER	419F

ACCESSOIRES

ADAPT. CART.JAPONAISE	99F
JOYSTICK PRO 2	129F
JOYSTICK PYTHON 3	169F
ARCADE POWER STICK	399 F

NOUVEAU METZ STRASBOURG

NINTENDO

CONSOLE BASE	490F
CONSOLE + TOTUES NINJA	690F

LOGICIELS

BATTLE OF OLYMPUS	390F
BOULDER DASH	350F
CHEVALIER ZODIAQUE	390F
DEFENDER OF THE CROW	430F
ISOLATED WARRIOR	390F
KABUKI-QUANTON FIGHTER	390F
KICKLE CUBICLE	350F
LOW G MAN	390F
POWER BLADE	390F
ROLLER GAMES	430F
SHADOW WARRIOR	390F
SHADOW GATE	490F
THE SIMPSON'S	360F
TOP GUN AND MISSION	430F
WWF CHALLENGE	350F
SKI OR DIE	390F
MARBLE MADNESS	390F
DIGGER	390F
CALIFORNIA GAMES	390F
TIME LORD	390F
CORVETTE	390F

MARIO BROS 3 450F
DISPONIBLE

JOYSTICK PYTHON 2	129F
JOYSTICK MAVERICK 2	158F

MASTER SYSTEM

CONSOLE + 1 JEU	490F
CONSOLE + 2 JEUX	690F

LOGICIELS

PACMANIA	299F
POPULOUS	299F
FINAL BUBBLE BOBBLE	299F
OUT RUN EUROPA	299F
BACK TO THE FUTUR 2	299F
XENON 2	299F
SONIC	345F
STRIDER	345F
ALIEN STORM	345F
SHADOW DANCER	345F
CHESS	389F
MERCS	419F

ACCESSOIRES

ADAPT. M.S/G.G	199F
JOYSTICK PYTHON 1	129F
JOYSTICK MAVERICK 1	158F

GAME GEAR

CONSOLE + COLUMNS	990F
PACK PROMO (CONSOLE +COLUMNS+MICKEY+ ADAPTATEUR SECTEUR)	1295F

LOGICIELS

WOODY POP	215F
PENGO	215F
PUTTER GOLF	215F
FACTORY PANIC	215F
SUPER MONACO GP	215F
WONDER BOY	215F
PSYCHIC WORLD	215F
MICKEY	245F
SHINOBI	245F
G.LOC	245F
DRAGON CRISTAL	245F
OUT RUN	245F
NINJA GAIDEN	245F
JOE MONTANA	245F
SPACE HARRIER	245F
FROGGER	245F
DONALD DUCK	245F
SPIDERMAN	245F
GOLDEN AXE	245F
BATTER UP	245F
PACMAN	245F
REVENGE OF DRAGON	245F
LEADER BOARD	245F
DEVILISH	245F
FANTAZY ZONE	245F
GRIFFIN	245F
ALLEY WARS	245F
MAPPY	245F
WAGA LAND	245F
GALAGA 91	245F
ADAPTATEUR M.S/GG	199F

GAME BOY

CONSOLE + TETRIS	590F
avec câble de liaison/écouteurs	
PACK PROMO	990F
(CONSOLE TETRIS+CABLE +ECOUTEURS+SUPERMARIOLAN +LIGHTBOY+PILES)	

LOGICIELS
avec boîte et notice en français

ALLEWAY	195F
BALLOON KID	195F
BOULDER DASH	195F
BUGS BUNNY	195F
BURAÏ FIGHTER	195F
CASTELVANIA	195F
CHESSMASTER	195F
DOUBLE DRAGON	195F
DR MARIO	195F
DYNA BLASTER	195F
GARGOYLE QUEST	195F
GOLF	195F
HYPER LODE RUNNER	195F
KUNG FU MASTER	195F
KWIRX	195F
MOTOCROSS MANIACS	195F
PRINCESS BLOBETTE	195F
R.TYPE	195F
RC PRO AM	195F
RADAR MISSION	195F
REVENGE OF GATOR	195F
SAMOURAI ADVENT.	195F
SIDE POCKET	195F
SOLARSTRIDER	195F
SUPER MARIO LAND	195F
TENNIS	195F
WORLD CUP	195F
WYZARDS & WARRIORS	195F
SPIDERMAN	195F
CHASE HQ	219F
DUCK TALES	219F
PAPERBOY	219F
ROBOCOP	219F
BATMAN	229F
GREMLINS 2	229F
TORTUES NINJA	229F

LOGICIELS IMPORTS

DAEDALLIAN OPUS	149F
Q BILLION	149F
F1 RACE	195F
IN YOUR FACE	195F
LOCK N CHASE	195F
SNOOPY	195F
MARIO'S MISSION	219F
MICKEY 2	219F
AEROSTAR	229F
BASES LOADED	229F
BATTLE UNIT ZEOTH	229F
BEETLE JUICE	229F
CASTELVANIA 2	229F
BUGS BUNNY 2	229F
CHOPLIFTER 2	229F
CRYSTAL QUEST	229F
PORTIFIED ZONE	229F
MICKEY DANG.CHASE	229F
NORTH STAR KEN	229F
ROBOCOP 2	229F
ROGER RABBIT	229F
SNEAKY SNAKES	229F
WORLD BOWLING	229F
BLADES OF STEEL	249F
CASTELVANIA 2	249F
GAUNTLET 2	249F
GHOSTBUSTERS 2	249F
MEGAMAN	249F
NEMESIS 2	249F
OPERATION CONTRA	249F
THE SIMPSONS	249F
TURRICAN	249F
WWF SUPERSTARS	249F
BUBBLE BOBBLE	249F
SWORD OF HOPE	249F
DOUBLE DRAGON 2	249F
NINJA GAIDEN	249F

ACCESSOIRES

BOITIER NEXOFT	99F
SAC LIGHT BOY	149F
BATTERY PACK	299F
SACOOCHE A LOG	225F
CASE BOY	115F
GAME LIGHT PROMO	99F
LIGHT BOY PROMO	225F

DES NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES!

NEC

CORE GRAFX + JEU	990F
CORE GRAFX PUISSANCE 5	1290F
SUPER GRAFX + JEU	1490F
PC ENGINE GT + JEU	2390F

NEO - GEO

CONSOLE + 1 JEU	3490F

LOGICIELS

JOY JOY KID	990F
LEAGUE BOWLING	990F
BASE BALL STARS	1290F
NINJA COMBATS	1290F
CYBERLIP	1290F
MAGICIAN LORD	1290F
SUPER SPY	1390F
RAGUY BLUE J	1390F
GHOST PILOT	1390F
SENGOKU	1390F
ASO2-ALPHA	1390F
KING OF THE MONSTER	1390F
BURNING FIGHT	1390F
TOP PLAYER GOLF	1490F
CROSSED SWORDS	1490F
2020 SUPER BASEBALL	1490F

LOCATION POSSIBLE SEMAINE OU WEEK-END

SUPER FAMICOM

LOGICIELS

ACTRAISER	390F
F.ZERO	390F
GRADIUS III	495F
FINAL FIGHT	495F
SUPER MARIO WORLD	495F
Y'S	495F
AREA 88	495F
PRO SOCCER	495F
SUPER TENNIS	495F
JERRY BOY	495F
AUGUSTA GOLF	495F
GOEMON FIGHT	495F
SUPER R TYPE	549F
SUPER GHOULS'NN GHOSTS	549F
CASTLEVANIA IV	549F
SIM CITY	549F
JOE ET MAC	549F
SUPER EDF	549F
ZELDA 3	549F
FINAL FANTASY	549F
DUNGEON MASTER	549F
NOSFERATU	549F
RAIDEN TRAD	549F
DIMENSION FORCE	549F
THUNDER SPIRIT	549F
JOYSTICK	175F
JB KING	699F

LYNX

LYNX 2	795F

TOUS LES LOGICIELS A 249F!

NOUVEAUTES :

A.P.B.
CHEQUERED FLAG
SCAPYARD DOG
TURBO SUB

VIDÉO GAMES

NANCY
Galerie Saint Sébastien
1er Etage - Prés aquarium
Tél : 83-35-49-33

METZ
C/C Saint Jacques
Niveau Boutiques
Tél : 87-37-01-46

STRASBOURG
3, Rue d'Austerlitz
Tél: 88.25.58.56

VPC
Galerie Saint Sébastien
Boîte aux lettres n°54
54000 NANCY

BON DE COMMANDE

NOM : .....
PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
VILLE : .....
CODE POSTAL : .....
Tél : .....

TITRES	PRIX
PORT LOGICIELS 20F	
CONSOLE PORTABLE 50F	
CONSOLES TV 100F	
TOTAL	

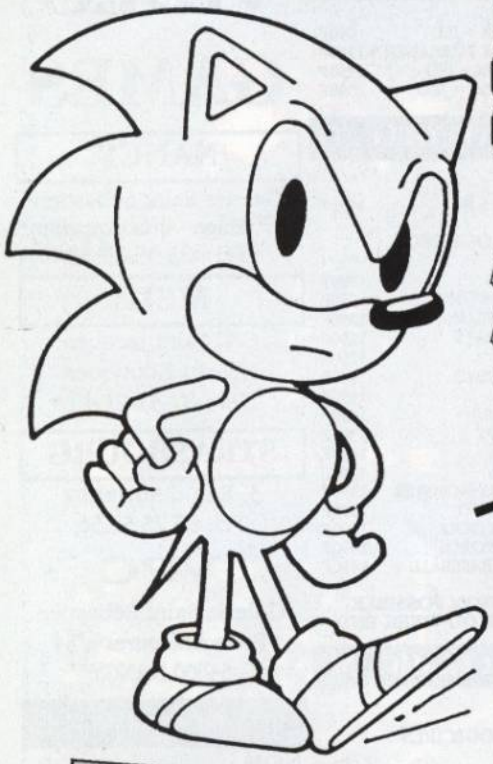
Chéque & Mandat 0
Contre Remboursement + 35F

CADEAU

VPC & BOUTIQUES EN DECEMBRE
500F D'ACHAT = 1 MONTRE LCD GRAT.

VIDÉO GAMES

METZ • NANCY • STRASBOURG
1er SPECIALISTE CONSOLES DE L'EST DE LA FRANCE



Shoot Again

145 rue de flandre, 75019 Paris. Tél : 16-1 40.38.02.38 et 16-1 40.34.36.
Ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H30. Métro Crimée, Bus 60 et

POUR NOEL, SHOOT AGAIN VOUS COUVRE DE : MEGA-CADEAUX

Game boy conprenant Tetris, des écouteurs stéréo, 4 piles, un "Link" câble
+ 1 jeu au choix
890 Frs
CADEAU : 1 housse de transport pour jeux

MEGADRIVE (japonaise) + STREET OF RAGE
1350 Frs, CADEAU : UNE 2EME MANETTE

MEGADRIVE (française) + STREET OF RAGE
1350 Frs, CADEAU : UN GAME ADAPTATOR

SUPER FAMICOM
2490 Frs
CADEAU : UN JEU** GRATUIT

GAME GEAR + MICKEY MOUSE
1090 Frs, CADEAU : Une housse de transport pour jeux

CADEAU :
PORT GRATUIT(1) !!!
Collissimo 48H

MEGA CD



C'est le périphérique de l'avenir. Des possibilités hors du commun, des effets de zooms, de rotations, d'étirements.
Cette merveille de technologie japonaise sera disponible chez SHOOT AGAIN dès la 1ère semaine de décembre.

N'hésitez pas à le réserver dès aujourd'hui afin d'être les premiers Européens à profiter du MEGA CD

Ernest Eavans	559Fr
Mega CD	4490Fr
Megadrive+CD	4990Fr

Megadrive française : seule	949f
+ Streets of Rage	1350f
Megadrive japonaise : seule	990f
+ Streets of Rage	1350f

Aero blaster	429f
Arcus odyssey	429f
Batman	429f
Bonanza bros.	369f
Darius II	449f
Devil hunter yoko	399f
Dick tracy	369f
Dinoland	369f
Fantasia	429f
Final blow(James buster...)	369f
Fire mustang	399f
Ghouls'n ghosts	449f
Golden axe	399f
Heavy unit	399f
Hell fire	369f
Jewel master	419f
John madden football	449f
Kageki	399f
Megatrax	399f
Mickey mouse	399f
Monster lair	369f
Moonwalker	369f
Mystic defender	399f

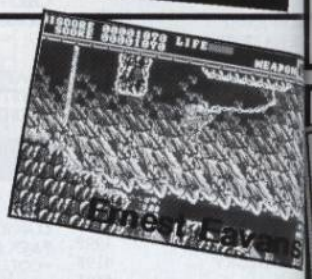
Accessoires :

Péritel pour MD jap.	199f
Joypad	149f
Arcade power stick	449f
Adaptateur pour jeux japonais	99f

MEGA NEWS
MEGA-NEWS

Phantasy Star III Promo	559 F
Streets Of Rage	429 F
Sonic The Hedgehog	429 F
ROLLING THUNDER II	429 F
Double Dragon II	449 F
Y's III	449 F
Runark(Growl)	429 F
Undead Line	429 F
Beast Warrior	429 F
F1 Circus	429 F
Fighting Masters	449 F
Wani Wani World	399 F
Task Force Harrier II	399 F
Dahna	399 F
Golden Axe II (Déc)	449 F
DONALD DUCK	449 F

NHL Ice hockey	449f
Out run	429f
PGA tour golf	449f
Phantazy star III	599f
Populous	449f
Revenge of shinobi	399f
Saint sword	419f
Shadow dancer	399f
Sonic the hedgehog	429f
Spider-man	429f
Streets of rage	429f



Super air wolf	369
Super league 91	369
Super monaco GP	399
The strider	399
Thunder force III	429
Thunder fox	399
Vapor trail	399
Wrestle war	429

NEWS :

Tom, Jam and Earl	449
Road rash	449
Decap attack	399
Rent a hero	349
Galaxy force II	399
Devil crush	449
El viento	429
Mercs	429
Kabuki soldier	429
Wonder boy V	429

ADAPTATEUR AMSTRAD : 249 Frs. Il vous permettra de brancher la console de votre choix sur votre moniteur Amstrad !

(1)Port collissimo gratuit pour toutes commandes de cartouches passées par chèque ou carte bleue. Offre valable jusqu'au 31/12/91. SEGA, NINTENDO, NEC, SNK et Amstrad sont des marques déposées. Megadrive, Master System, Game Gear, Super Famicom, Game Boy, Neo Geo, Core, Super, GT, et LT sont des produits dé

DES PROMOS COMME S'IL EN NEIGEAIT



NEO GEO

Aso 2	Riding heros
Base ball star	Sen go ku
Burning fight	The super spy
Cyber lip	Cross sworded
Ghost pilot	Super baseball
Top player golf	2020
Joe boxer	
Joy joy kid	**News à Sortir**
King of monster	Eight man
League bowling	Fatal fury
Magician lord	Frenzy football
Nam 75	Cybernetic
Raguy	soccer

Tarif de location
1 jeu : 150f le week-end / 175f la semaine
console 300f le week-end / 350f la semaine

Neo Geo + 1 jeu au choix + 1 manette 3490 Frs. De 990 frs à 1490 frs le jeu

SUPER FAMICOM 2490 Frs

Avec 2 manettes, une péritel et une alimentation.



CADEAU : 1 jeu** GRATUIT pour tout achat d'une Super Famicom.



Actraiser		595F
Area 88 (Un squadron)		645F
Arthur Quest	New	695F
Augusta		645F
Castlevania IV	New	645F
Darius Twin		695F
Dragon's Eye		645F
Earth Defense Force		645F
F1 Exhaus Heat	New	645F
F-Zero		395F
Final Fight		645F
Goemon Fight		645F
Hyper Zone		595F
Joe And Mac	New	645F
Otogirisou		595F
Pilot Wings		595F
Populous		545F
Super Mario World		595F
Super R-Type		545F
Super Tennis	New	595F
A VENIR :		
Novembre		
Zelda III	Hit	645F
Dimension Force		645F
Super Pro Wrestling		645F
Super Chinese		645F
Nosferatu	Hit	645F
Earth Light		595F
Dungeon Master		695F
Raiden Trad	Hit	595F
Décembre :		
Thunder Spirit	Hit	595F
Xadrion		595F
Stg		645F
Silva Saga		645F
Super Pinball		645F
Battle Commander		595 F
Super Formation Soccer		595F



ACCESSOIRES :

Péritel ou adaptation péri	499f
Alimentaion	199F
Joypad turbo	N.C
Joystick	N.C

NEC

Core grafx seule	990F
Puissance 5	1290F
Core grafx + 2 manettes + 1 quintupleur + 1 jeu	1290F
PC Engine GT	2490F
Joypad 199f	
Doubleur	149 F
Quintupleur	199 F
XE-1 PC	399 F
XE-1 Pro	599F

EN CARTE :

Adventure Island	349F
ChampionWrestler	349F
Dead Moon	349F
Dragon Egg	349F
F1 Circus 91	349F
Final Match Tennis	349F
Final Soldier	349F
Jackie Chan	349F
Mesopotamia	349F
Moto Roader II	349F
Neutopia II	349F
Ninja Spirit	349F
Out Run	349F
Pc Kid II	349F
Power Eleven	349F
Pro Wrestling II	349F
Racing Spirit	349F
Shubibin Man II	349F
Skweek	349F

NOUVEAUTES :

World circuit	349F
Time cruise II	349F
Magical Case	349F
Raiden Trad	349F
Fighting Run	349F
Coryuun	349F
Monster Pro Wrestling	349F
Doraeom II	349 F
Niko Niko Run	349 F

PC Engine LT



DEMENTIEL ! 6990 Frs sur commande uniquement. C'est une Portable (Compatible CD Rom). Sortie : la 1ère semaine de décembre

Vallis Tix	349 F

NOUVEAUTES CD Rom :

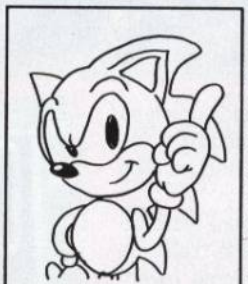
Space Fantasie Zone	399 F
Prince Of Persia	449 F
Zero wings	449 F
R-Type (Complet CD)	449 F
Spiral Wave	399 F

GAME GEAR

1 JEU* Master System +l'adaptateur Master Gear 399 Frs**

SONIC (Master System) +l'adaptateur Master Gear 499 Frs

L'adaptateur Master Gear vous permettra d'accéder à toute la logithèque Master System sur votre Game Gear : Indiana Jones, Populous, etc..



Adventure Of Gerubi	245F
Chaes H.Q	245F
Columns	245F
Devilish	245F
Dragon Crystal	245F
Eternal Legend	245F
G-Loc	245F
Gg Fantazy Zone	245F
Gg Shinobi	245F
Griffin	245F
Halley Wars	245F
Magical Guy	245F
Magical Puzzle	245F
Mappy	245F
Mickey Mouse	245F
Out Run	245F
Pac Man	245F
Pengo	245F
Pop Breaker	245F
Psychic World	245F
Rastan Saga	245F
Ryu Kyu	245F
Skweek	245F
Super Baseball 91	245F
Super Golf	245F
Super Monaco Gp	245F
Waga Land	245F

ADAPTATEUR "MASTER GEAR" 199 FRS



Wonder Boy		245F
World		
Stadium Baseball		245F
Nouveautés :		
Galaga'91		245F
Ax Battler		245F
Frogger		245F
Gg Aleste		245F
Ninja Raiden		245F
Wall Of Berlin		245F
Arliel	Déc.	245F
Space Harrier	Déc.	245F
Donald	Déc.	245F
Midy Maze	Déc.	245F
Play Studing		
Course	Déc.	245F

Mais aussi beaucoup d'autres accessoires tel que l'aliMentaion, le VS câble, l'accumulateur etc...

Economisez vos piles grâce à l'accumulateur 349 Frs Disponible dés décembre

*Offre valable dans limite des stocks disponibles. *Offre valable jusqu'au 31/12/91 **Jeu au choix parmis : "Actraiser, Populous, Big Run, Hole in One, SD Great Battle, Gradius III et Bombuzal. ***A choisir dans la sélection "Shoot Again". Prix révisables sans préavis. Photos non contractuelles.

BON DE COMMANDE A DECOUPER PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS

Nom..... Prénom.....

Adresse.....

Ville..... Code postal.....

Téléphone..... Date.....

C.B. n° : | | | | | | | | | | | | | | | | Date d'ex : | | | |

Je désire commander le matériel suivant :

Qté	Désignation	Prix
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

Participation au frais de port et d'emballage 0 F

MONTANT TOTAL : .....

Je joins à ma commande : ❑un chéque, ❑un C.C.P., ❑un mandat lettre, ❑Je préfère payer au facteur et rajoute 25 Frs de Contre remboursement à ma commande.
Je possède un(e) : Megadrive ❑, Master system I ou II ❑, Game gear ❑, Nec ❑, Game boy ❑, Super famicom ❑, Neo geo ❑, Autre ❑

THE LEGEND OF ZELDA
PART III

Alors que vous vous réveillez, dans votre petit lit aux draps de coton, le pays qui s'offre à vos regards est sans dessus-dessous. La princesse a depuis peu disparu, certainement enlevée par un tyran sans scrupule — détail qui fait tout le charme d'un tyran —, depuis peu maître du pays. Ne vous préoccupant même pas de savoir quelles sont les mensurations de cette princesse, pour dire votre désintéressement aux appâts charnels et votre dévouement à la cause de votre Royaume, vous partez armé d'une lampe lance-feu, ce qui est bien peu. Pour vous armer, la première étape est d'arriver dans les douves du château du tyran kidnappeur pour y trouver une épée qui saura éliminer tous les gêneurs. Une fois la princesse en lieu sûr, il faudra repartir pour mettre la main sur trois mystérieux médaillons aux pouvoirs incommensurables. Une fois les trois médaillons réunis, il faudra foncer arracher de son socle une épée aux capacités proches de Haute-Claire et d'Anduril! Grâce à elle, vous pourrez mettre un terme aux sombres pouvoirs qui s'étend sur tout le Royaume. En défonçant quelques murs à l'aide de bombes prévues à cet usage et en débroussaillant une bonne partie de la forêt, peut-être trouverez-vous l'un des innombrables passages secrets. Ces ouvertures dissimulées, le plus souvent fort adroitement, vous mèneront vers des endroits aussi étranges qu'intéressants. C'est par ce moyen que vous ferez la rencontre de fées qui seront toujours prêtes à vous soigner et le mieux de tout, c'est qu'elles le feront gratuitement. Comme quoi, s'il y avait des fées dans l'administration, il y a longtemps qu'on ne paierait plus d'impôts! A quand les fées au pouvoir?

COUP DE CŒUR



Ce n'est pas pour autant qu'il sera facile de réussir! De labyrinthe en labyrinthe, d'énigme en énigme, l'aventure prendra très vite un ton quasi-épique! Les pièges qui se déclencheront aux détours d'un couloir ne pourront que vous surprendre par leur originalité et leur capacité à réduire un aventurier en une purée fine et sans aucun grumeau, ce qui est loin d'être évident, vous l'admettrez! Mais avant de pénétrer dans ces endroits truffés d'astuces, il faudra avoir trouvé les objets nécessaires car les portes menant dans ces corridors infestés de monstres antipathiques, du point de vue de la victime, ne s'ouvriront qu'à certaines conditions pas vraiment évidentes à réaliser. Bref, un véritable casse-tête, mais comme tout le









monde le sait, nous sommes des masochistes en puissance, nous avons la fâcheuse habitude d'en redemander.
La troisième partie de The Legend Of Zelda est une pure merveille! Les possibilités sont si étendues, que l'on a jamais fini d'en faire le tour! A chaque instant, on redécouvre de nouveaux passages, de nouvelles astuces, de nouveaux pièges... Complet, Zelda III l'est aussi bien au niveau de l'aventure qu'au niveau de sa réalisation. La musique qui accompagne les diverses scènes ne manque même présentation des deux précédents Zelda, à savoir une vue de dessus et une évolution au gré d'un impeccable scrolling multidirectionnel. Vous allez me dire: "Mais comment faire pour comprendre puisque tout le texte est en japonais?". Les textes sont en général là pour vous donner des indications sur la démarche à suivre. Si vous êtes capables d'écrire votre nom de famille sans faire une faute d'orthographe, épreuve que vous retrouverez lors des questionnaires niveau champion du service militaire, vous pourrez sans peine vous en tirer. Ca risque d'être un peu plus long que prévu mais plus c'est long... Vous trouverez même des hiéroglyphes égyptiens alors... Et puis, comme la cartouche autorise trois sauve







gardes ("sauve/garde: je garde ce qui pourrait se sauver"), vous pouvez prendre le temps de réfléchir. Ca veut dire quoi "réfléchir"? Ah... là ça se complique! Si je disais que je ne quitte plus la cartouche, que je dors avec et que j'assomme le premier qui veut me l'emprunter, je serais encore à des années-lumières de la vérité. Si vous passez à côté, vous risquez de ne jamais vous en remettre. On a le droit de faire des erreurs dans la vie, mais pas des de cette taille!

T.S.R.

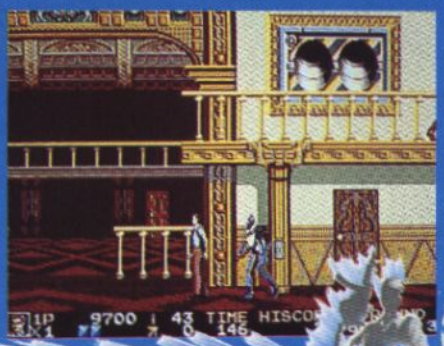
bien évidemment pas de changer en fonction du cadre d'action et, pour ne pas étonner tous les possesseurs de la Super Famicom, elle est de plus d'une grande beauté. Même si l'on a déjà pu entendre mieux, la bande sonore n'en demeura pas moins d'une qualité aussi rare qu'appréciable. On retrouve la



SUPER FAMICOM 97%

EDITEUR : NINTENDO
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 15
SON : 18
MANIABILITE : 19

ROLLING THUNDER 2



Le monde est dans une pagaille pas croyable! Une bande de petits rigolos s'est amusée à détruire la majeure partie des satellites qui gravitaient paisiblement, sans rien demander à personne, autour de ce qui nous sert de planète. Commerces, industries, communication, armées, tous et toutes sont dans tous leurs états! La quasi-totalité des échanges est alors suspendue et le spectre de l'anarchie menace! Oh, il n'en faut pas plus aux gouvernements pour décider de mener l'enquête et découvrir très vite que la GELDRA, organisation orientale équivalente à notre bon vieux SPECTRE ou SMERSH, est à la base de ce vaste complot mondial! Il faut absolument que ces criminels soient arrêtés, subtile litote pour dire exterminés. Pour cela, les deux meilleurs agents de tous les temps sont mis sur l'affaire. Un homme et une femme, mais cette fois sans l'incomparable niaiserie de Truffaut, sont envoyés en mission à Miami, dans une villa où il se passe de bien étranges choses. Les sbires ennemis sont nombreux, mais, en piquant dans leurs dépôts d'armes ou de munitions, vous pourrez obtenir des lance-flammes ou, comble de joie, des mitraillettes! Comme les munitions ne tombent pas du ciel, enfin, si, parfois, mais là, c'est une expression ("exprès/sion: je suis juif si je le veux"), il ne faudra pas tirer comme un lobotomisé parkinsonien. Lorsqu'il faudra survivre, seul contre dix, cette mitraillette sera d'une utilité évidente. L'enquête vous emmènera dans le sous-sol de la villa où, vous l'avez deviné, se trame l'horrible complot!

Heureusement que l'on peut jouer à deux simultanément, parce que cela restreint le nombre d'ennemis d'une façon considérable! Parfois, un brin de tactique sera le bienvenu au milieu de ce carnage. Des plans du genre "je tire, tu te baisses, tu te retournes, je saute, je tire, tu grimpes en haut, tu piques le bonus, je te couvre, tu te retournes et tu couvres ma retraite" ne seront pas inutiles, je vous le dis. Encore faut-il être capable de les appliquer sans se tromper car, il faut bien l'avouer, la manipulation des personnages est quelquefois délicate.

Devant la multitude de situations offertes, du robot gardien de crypte à la passerelle densément peuplée qui surgit à l'improviste, sans même avoir passé un coup de fil avant, il faudra savoir réagir vite et bien, ce qui est toujours plus facile à dire qu'à faire! Même si, en jouant à deux, vous vous faites descendre, chose bête mais qui arrive toujours plus vite qu'on ne le pense, vous pourrez toujours tendre l'oreille et profiter des musiques offertes qui méritent qu'on les écoute. D'ailleurs, dès le début, vous pourrez aller au concert que jouent des créatures extraterrestres qui vous proposeront toutes les musiques.

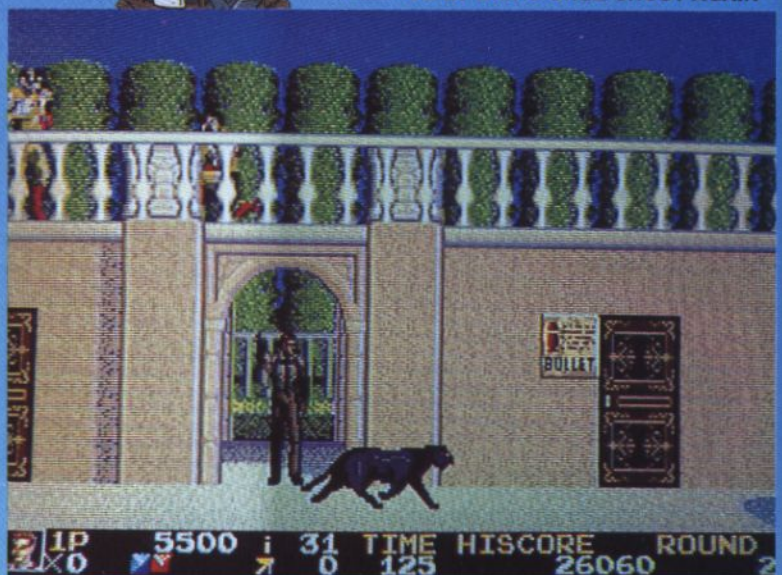
Rolling Thunder II vaut le détour. Gratifié de sprites de grande taille, superbes et d'une animation succulente, il en fera baver — enfin, c'est une image, sinon ça risque de faire négligé — à tous les amateurs d'action. Le scrolling essentiellement horizontal, mais combinant parfois le vertical, est irréprochable. Excellent à tout point de vue, il en comblera plus d'un.

T.S.R.







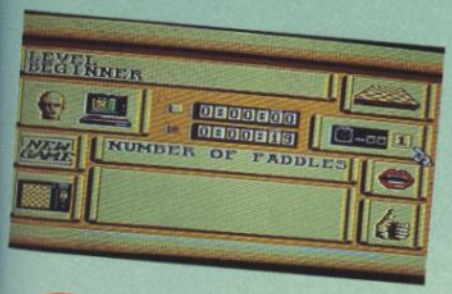


MEGADRIVE
91%

EDITEUR : NAMCOT
GRAPHISME : 17
ANIMATION : 17
SON : 17
MANIABILITE : 14
MEGADRIVE JAPONAISE
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

SEGA CHESS





Chers amis adeptes des sports cérébraux et de la gonflette neuronienne, voici les échecs sur la Master System. Pour ceux qui ne le sauraient pas encore, les échecs sont un jeu de stratégie qui implique un grand sang-froid ("sans/effroi: je n'ai pas peur"), de l'anticipation et une dose assez conséquente de réflexion.

Si vous avez toujours rêver de défier votre voisin de palier ou d'humilier votre professeur d'allemand, sautez sur l'occasion et jetez-vous dans un duel sans merci à coups d'offensives pernicieuses et de défenses impérieuses. Pour les champions en herbe, mais aussi ceux en bois, car il en existe, il y aura là de longues heures d'exercices cérébraux en perspective! Vous pouvez toujours, afin d'apprendre, laisser jouer l'ordinateur contre lui-même. Ce qui vous donne l'occasion de partir deux mois aux Bahamas ("bas/hamac: je me repose") et de revenir à temps pour voir la fin de la partie. Si vous vous sentez las de jouer contre de pauvres humains aux capacités intellectuelles atrophiées, vous aurez la possibilité d'affronter l'ordinateur. Afin de ne pas vous prendre une véritable et époustouflante raclée dans les cinq premières minutes de jeu, ne choisissez pas d'entrée le plus élevé des douze niveaux de difficulté proposés. Même si jouer en niveau Haut Maître des Echècs peut sembler être un défi passionnant, il faut posséder un très bon niveau pour ne pas se faire écraser. Pour ce qui est de la présentation du plateau de jeu, vous aurez le choix entre une vue à plat en deux dimensions et une autre, moins pratique au début, en trois dimensions, qui aura cependant le mérite d'être beaucoup plus belle.



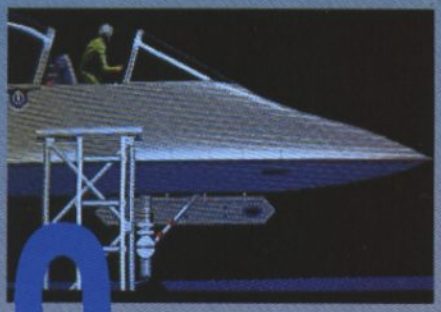
Sega Chess couvre parfaitement les techniques d'échecs classiques. On retrouvera toutes les possibilités d'actions qui font le charme de ce jeu. Le maniement des pièces est simple et se fait par l'intermédiaire d'un icône qu'il suffit de déplacer à l'aide du joypad. Mais ce n'est pas parce que la maniabilité est souple qu'il faut pour autant jouer précipitamment. La console elle-même prend patiemment le temps de réfléchir posément et parfois même pendant de très longues minutes, ce qui en général ne présage rien de bon. Côté son ou musique, on ne pouvait pas s'attendre à une démonstration éclatante. En effet, un bon vieux morceau de rock au milieu d'une partie tendue aurait fait quelque peu déplacé. Hormis la musique de la page d'introduction, les sons se résument à la voix, virile au possible, de la console qui vous annonce la couleur devant jouer, et cela à chaque tour de jeu. Dans ces moments, on serait tenté de dire "un" console et non pas "une"! Heureusement, si on le souhaite, on peut jouer sans la participation vocale de notre amie la console, car l'entendre toutes les trente secondes devient vite insupportable. Si seulement la voix avait été féminine! A ce détail près, donc, Sega Chess est un jeu d'échecs qui ravira tous ceux qui attendent depuis longtemps de pouvoir pratiquer ce sport mental sur leur console adorée. Attention: les personnes allergiques à la patience et à l'intelligence sont priées de se dispenser de ce jeu.

T.S.R.



MASTER SYSTEM
89%

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 13
MANIABILITE : 15
SON : 09
ANIMATION : 14



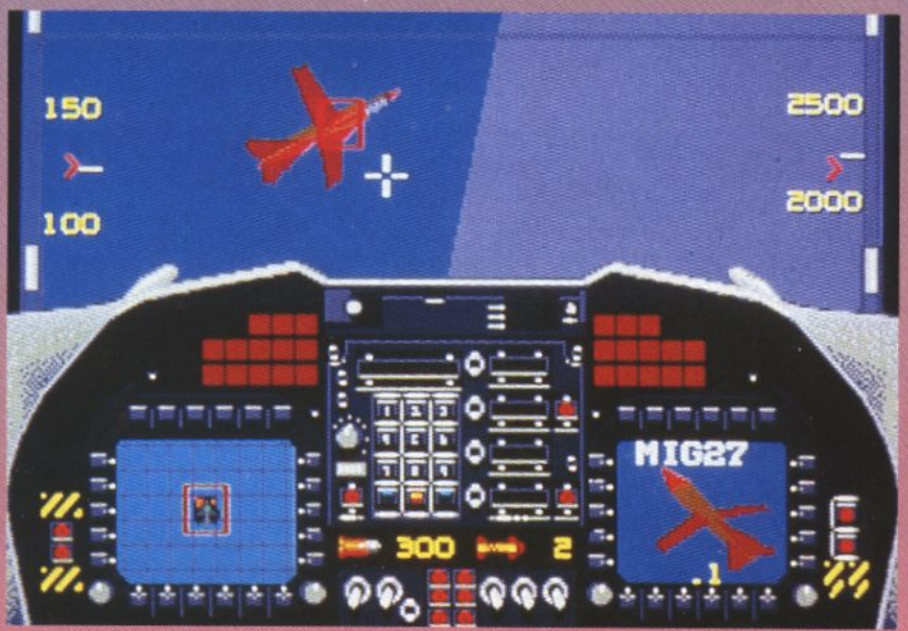
F22 INTERCEPTOR

Qui n'a pas rêvé de se retrouver un jour aux commandes d'un avion supersonique, qui plus est de dernier modèle, le top du top en matière de technologie et d'armement? Les dix du fond qui viennent de crier "moi!" sont priés de s'asseoir et de tourner la page, merci! Si le combat de haut vol à Mach I vous branche, vous allez être servi. Non pas que dans dix jours le Tomcat sera à votre porte, mais dès demain le F.22, prototype de haut de gamme, pourra être sur votre écran et vous dedans. Non, pas dans l'écran! Dans l'avion! F.22 Interceptor, qui est, vous l'avez remarqué au passage, le même nom figurant sur la voiture de Mad Max, est le premier simulateur de vol digne de ce nom sur la Mégadrive! Une fois à bord, il va falloir s'accrocher et son quatre heures avec, car, attention, loopings, rase-mottes, piqués et atterrissages tangents vont se succéder à une vitesse vertigineuse, ce qui est normal vu l'altitude mais enfin, bref, passons. Quatre missions vous seront proposées. La première se déroulera sur le territoire américain, la seconde en Corée, la troisième en Irak et enfin, pour finir en beauté, en Russie. Chacune de ces missions comportera une trentaine d'objectifs variés, tels que descendre trois Mig 21 et un Mig 29, abattre une tour de télévision ou un hangar fortifié, se ravitailler ("ravi/tailler: j'aime changer l'état de l'Autre") en vol (mais là, je vous préviens, c'est l'enfer) ou bien encore détruire quelques hélicoptères et finir son vol en atterrissant sur un porte-avions. En plus de tout ça, les options proposées pour mettre un peu d'ambiance sont extrêmement — je n'ai pas dit excessivement — variées. Outre la vitesse des manoeuvres et des réactions adversaires qu'il vous sera possible de déterminer, vous pourrez choisir des amorces ou des missiles illimités, des facilités pour viser ou même, si vous ne vous sentez pas trop la forme ou que votre petite amie (ou petit ami) vous observe du coin de l'oeil, vous pourrez tout simplement vous décréter invincible. Cette dernière solution est très vite inintéressante mais très pratique pour se défouler et c'est tout de même mieux que de massacrer le téléviseur avec la barre à mine de grand-père qui, comble de malchance, traînait par là (la barre)!

Seul dans votre cockpit, en plein écran ou de derrière votre F.22, les ennemis défilent devant vous, agressifs et (très) rarement doués d'une intelligence terrible. Tous réalisés en trois dimensions faces pleines, avec les problèmes d'animation que cela sous-entend, ces avions, hélicoptères et bâtiments divers ne seront là que pour vous causer de gros ennuis; par "gros ennuis", je veux parler de ce genre d'ennuis qui se terminent quelque part sur une table d'opération froide avec, dans le fond, un son régulier, synonyme d'un encéphalogramme plat, ce qui est relativement gênant. L'ennui typique, quoi! Une fois tout détruit, et votre mission achevée, vous serez récompensé! Comment? Bigre! Par la suprême récompense, c'est-à-dire par un portrait de Saddam Hussein, une larme coulant sur la joue ou alors par un portrait de M. Gorbatchev fier de vous et de votre travail, enfin son attitude le laisse penser.

F.22 Interceptor offre les agréments de la simulation de vol en avion de chasse avec les facilités de maniement communes aux jeux d'action plus classique. Malgré le nombre impressionnant d'options en tous genres, la manipulation reste hyper-facile.





Pas question de passer trois mois à étudier la doc avant de pouvoir jouer! A peine le jeu est-il allumé que vous voilà pilotant un des avions les plus puissants du monde. Graphiquement bien réalisés, les décors et ennemis en trois dimensions sont animés d'une manière correcte, mais loin d'être parfaite pourtant; le jour où la 3D sera parfaitement animée n'est pas encore arrivé! Côté bruitages, ceux qui accompagnent les combats sont assez satisfaisants mais la musique est quant à elle loin d'être exécrable. F.22 est par conséquent un jeu de qualité que les adorateurs d'avions de chasse adopteront même s'il n'est ni tatoué ni vacciné! **T.S.R.**

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 12
SON : 14
MANIABILITE : 15

MEGADRIVE
88%

JOE & MAC

Un grand malheur vient d'arriver à la tribu de Joe et Mac! Toutes les femmes du village se sont fait enlever! Et pourtant, il ne s'agissait pas de princesses! Allez donc comprendre ce qui a poussé le clan adverse à s'emparer d'elles? Sans doute n'en avaient-ils plus? Qui dit plus de femmes dit plus de... bons petits plats, mauvaise réponse! Qui dit plus de femmes dit plus d'enfants, et donc mort à plus ou moins long terme de la tribu! Joe et Mac partent alors à la recherche de leurs tendres femmes sauvagement capturées par des nains au visage simiesque. Au début armés de leurs seules massues puis, les bonus aidant, d'os, de lances, de boomerangs, de roues de pierre et de torches, les deux compagnons, ou ennemis, si vous choisissez l'option de jeu en duel, partiront faire comprendre à l'ennemi qu'une femme ce n'est pas une massue et que ça ne se prête pas! Mais les bougres préhistoriques ne sont pas seuls car la nature entière semble être à leurs côtés et quand on imagine la nature de cette époque, il y a sincèrement de quoi s'inquiéter! Ptérodactyles, smilodons, tyranosaures, mammouths ainsi que tous leurs copains s'en donneront à coeur joie pour vous écraser, vous broyer, vous dévorer, vous passer un disque de Maurice Chevalier... en un mot, tout ce que vous pouvez imaginer ("image /inné: cinéma fœtal") de pire. La préhistoire est une époque où le raffinement ("RAF/finement: pilotes ou terroristes délicats") dans les moeurs était aussi courant qu'une boîte de cassoulet! Pourtant, l'on n'était pas dépourvu d'un brin de technologie. C'est ainsi que Joe et Mac croiseront des motos de bois sur leur chemin! Pourtant le plus grand danger viendra des boss de fins de niveau qui vous éblouiront, par leur taille spectaculaire et par la beauté des graphismes. Une fois la bête terrassée par le St Georges qui sommeille en vous, le plus courageux de Joe et de Mac recevra une bise de la plus belle des captive enfin libres. Si vous voulez récupérer la



bise, prenez des risques! Quand on voit qui la donne, je vous jure que ça vaut la peine de se fatiguer! Mais ce ne sont pas seulement des monstres qu'il faudra abattre sans cesse, car il faudra aussi trouver des clés qui serviront à ouvrir de nouveaux passages.

Et qui dit passage fermé à clé dit qu'il y a de l'intérêt. Alors, ouvrez l'œil et guettez ces clés de pierre !

Sans proposer une histoire originale, Joe et Mac l'est cependant dans la forme. Les deux compères préhistoriques sont d'entrée très attachants, les graphismes, une fois de plus excellents, y étant pour beaucoup. Les décors qui les accompagnent, lorsqu'ils ne sont pas originaux, sont superbes et l'on ne se lasse à aucun moment de parcourir la jungle et les cavernes peuplées de troglodytes malfaisants. Côté son, on est loin d'être déçu puisque la musique est splendide et les bruitages juste suffisants autant par leur qualité que par leur quantité.

Joe et Mac est un jeu qui, à coup sûr, vous amusera et comme les occasions de rire se font de plus en plus rares, il faut savoir en profiter !

T.S.R.



EDITEUR : DECO
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 14
SON : 16
ANIMATION : 16
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

SUPER FAMICOM 87%

CALIBER.50



Vous voilà parti dans les fourrés du Viet Nam, dans ces eaux troubles infestées de sangsues et de parasites en tout genre. A la suite d'une mission, vous, Captain Addis, surnommé Jack par les intimes, vous retrouvez seul au beau milieu de cette jungle où chaque feuille d'arbre cache un ennemi assoiffé de votre sang d'américain. A croire que le sang des américains possède des vertus magiques?! Heureusement que vous avez avec vous votre mitraillette et son lot de munitions illimitées ainsi que quelques caisses de grenades et parfois un lance-flammes, histoire de faire plus frime au milieu de toute cette broussaille. Votre mission est de retrouver le point de rendez-vous où vos hommes vous attendent, rongeant leur canon de M.16, tant votre absence les inquiète. On ne se doute pas des mystères que peut recéler la jungle vietnamienne. C'est ainsi qu'il faudra abattre des singes de trois mètres de haut ou une tortue géante, certainement immigrée de l'Ile Maurice. Pour calmer l'ardeur de ces charmantes bestioles, il ne faudra pas hésiter à lancer la dose de grenades. Il y a des cas où il est bon de savoir être large. Croyez-vous qu'à Dresde on a compté à la dépense (NDLR: et à Guernica, nazi, c'était du pipi de chat?)! Et puis c'est bien connu qu'on ne fait pas plus généreux qu'un militaire. Essayez donc de dire à un ex-engagé volontaire du Viet Nam: "Hey! T'as pas cent balles?". Je parie qu'il les distribuera ("dix/tribus: je donne à pas mal de monde") de bon coeur. Mais s'il n'y avait que la faune. Il faut aussi que le peuple vietnamien s'y mette. Villageois et militaires vous feront goûter mille et un, plus un que mille d'ailleurs, délices orientaux! Ou comment mourir sans douleur. Chars, hélicoptères ou jets ne cesseront de vous canarder de tous les côtés. Une rafale, une grenade et ça repart! Pour ne pas faire de jaloux, vous pourrez, vous aussi, faire un tour en avion et, une fois aux commandes de la tourelle, faire un massacre tout en étant invulnérable. Manque de chance, mais c'est ce qui fait l'intérêt du jeu, votre avion s'écrasera au bout de quelques secondes de vol. Encore heureux que vous ne mourriez pas dans le crash! Ca aurait été pourtant bien drôle!

Caliber.50 est comme vous le voyez un jeu comme on en a déjà vu. Mais il fallait bien que nos amis américains nous disent deux mots au sujet de la guerre du Viet Nam, ils aiment tant ça! Et en plus, ça faisait longtemps qu'on en avait pas entendu parlé... au moins deux jours! Bon, laissons là la polémique, Caliber.50 propose par le biais de graphismes somme toute assez médiocres, un bête jeu de guerre où plus l'on tue plus l'on gagne. L'adversaire a le mérite de déployer une quantité impressionnante de soldats pour vous écraser. La variété des forces adverses est bien agréable. Inutile de dire que ça tire de tous les côtés et que l'on a pas une seule seconde pour souffler. La musique très "film" qui vous suit — pas la peine de courir elle ne vous lâchera pas — est tout à fait honnête, voire même assez bonne à certains moments. Le mieux serait de pouvoir jouer les yeux fermés car les graphismes ne sont pas des plus fins ni des plus beaux, bien au contraire. Choisir comme personnage principal un blondinet en salopette verte, c'est faire preuve d'un mauvais goût flagrant. Il s'agit d'un capitaine de l'Armée Américaine, pas d'un mécanicien! Les amateurs de massacre ou les nostalgiques du fabuleux et génial Commando trouveront ici leur compte. N'oubliez pas que, comme l'a si bien dit le sous-titre d'un film dont je vous défie de trouver le titre, "Only the strongest will survive". Avec cette doctrine philosophique en poche, vous ne pourrez que vaincre!

T.S.R.







MEGADRIVE
68%

EDITEUR : MENTRIX SOFTWARE
GRAPHISME : 12
MANIABILITE : 12
SON : 15
ANIMATION : 14
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

Doraemon 2



La preuve est une fois de plus faite qu'il faut toujours ranger ses affaires! Dans un instant de déprime et de colère, Doraemon, chat magique aux pouvoirs assez étonnants, jeta dans sa chambre tous ses précieux objets magiques. Alors qu'il était sorti faire un tour, pour se changer les idées, ces quatre amis vinrent dans sa chambre et tombèrent sur tout ce fatras assez hétéroclite dont des livres interactifs. Proches de nos bons "livres dont vous êtes le héros", ces ouvrages ("ouvrir/âges: je clôs le Présent pour m'intéresser au Passé") permettent en fait de se propulser directement au cœur des histoires et ainsi de les vivre, non point virtuellement, mais pour de vrai! On ne peut même plus tricher! Le problème est que nos quatre adolescents fibulanomistes se sont téléportés dans des endroits peu recommandables! A peine rentré de sa courte balade, Doraemon apprend l'horrible nouvelle. Hésitant un instant entre aller voir La Roue de la Fortune ou bien sauver ses amis, il décide de partir à la recherche des quatre imprudents. Comme ces imbéciles n'ont pas voulu partir ensemble mais qu'ils ont chacun sauté dans un livre différent, il va falloir parcourir quatre mondes différents pour les retrouver! La première étape sera l'époque préhistorique où de nombreux dinosaures tenteront de vous barrer le chemin alors que certains autres vous viendront en aide. Ensuite, c'est un pays magique et fantastique qu'il faudra traverser, puis une forêt maléfique pour enfin arriver dans un univers tout droit tiré des Mille et Une Nuits. Comme Doraemon fait partie de la CIA, Chats Intelligents à l'Action, il ne part pas sans s'être armé de son paralysateur favori. Bien vite, il mettra la main sur d'autres armes plus puissantes qui libéreront le chemin. Pour trouver ces armes, il faudra faire un tour dans les nombreuses cavernes qui se trouvent un peu partout sur le chemin. Là, il trouvera aussi une foule d'objets dont il ne faudra pas hésiter à se servir: bottes de vitesse, champ protecteur, montre qui arrête le temps et gèle sur place les ennemis... Autant attendre les boss de fin pour les utiliser. De cette manière, le Dragon qui clôt le premier niveau, ne sera qu'une pure formalité et le facteur risque quant à lui sera inexistant. Chaque monde se compose de quatre étapes qui suivant un scrolling multidirectionnel de bonne qualité vous mettront successivement aux prises avec des points d'eau à sauter, des pans de murs qui s'écroulent à éviter... Il faut ajouter que la musique n'a absolument rien d'exceptionnel mais qu'elle tisse cependant une discrète toile de fond. Les graphismes sont eux aussi assez moyens et typiquement japonais: personnages aux yeux de grenouilles et à la tête démesurée... sympa, mais sans plus. Le jeu a aussi l'inconvénient d'être un peu trop facile, il se termine en un clin d'oeil, ce qui a néanmoins le mérite de le mettre à la portée des joueurs les plus jeunes ainsi que des débutants. Tous les jeux ne s'adressent pas aux bêtes de jeux, ceux qui sont nés avec un joypad dans la main. Loin d'être exceptionnel, Doraemon II, reste à conseiller à ceux qui aiment les jeux simples et mignons, tous ceux qui savent encore jouer par plaisir et non pas par défi.

T.S.R.







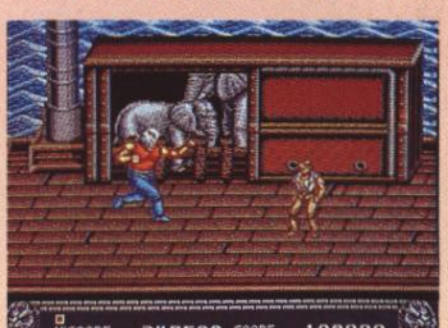
EDITEUR : HUDSON SOFT
GRAPHISME : 12
MANIABILITE : 13
SON : 10
ANIMATION : 14

PC ENGINE 70%

L'une des grandes vérités sur cette Terre, c'est que, depuis que l'homme s'est éveillé à l'intelligence ("Intel/diligence: j'aime bien les Motorola, mais c'est un peu lent"), il n'a jamais fait bon être un animal. Si l'on faisait un sondage parmi les animaux pour savoir quel serait leur vœu pour l'année, on aurait à coup sûr une majorité de réponses en faveur de l'extinction de l'humanité. Mais bon, je m'écarte du sujet. Quoi qu'il en soit, les animaux de la réserve de votre beau pays sont en péril: une armée de braconniers sans foi ni loi fait un véritable carton sur toute la faune. Un groupe de mercenaires amis de Dame Nature décident alors d'en finir avec ce massacre scandaleux. Ils sont au nombre de quatre, mais un seul partira en guerre. A vous de faire le choix le plus judicieux, la survie d'espèces entières en dépend! Dans ce combat, tous les coups sont permis, à malin, malin et demi! Sur sa route, le vaillant protecteur de la nature n'hésitera pas un instant à employer des armes redoutables. Fouet, sabre, M.16, grenade ou même, si le besoin s'en fait sentir, un lance-roquette particulièrement ("particule/air/ment: je ne fais confiance ni à l'azote, ni à l'oxygène et encore moins à l'hydrogène, ces enflures") efficace pour dégager le chemin. Pour une fois, vous ne serez pas seul car les animaux eux-mêmes seront tout prêts a vous filer un coup de patte. Ainsi l'éléphant fera place nette devant lui. Gare à ceux qui oseront rester devant! Cette aide sera incontestablement vitale vu le nombre d'ennemis qui apparaissent simultanément à l'écran. C'est parfois une dizaine d'adversaires qu'il faudra vaincre! Outre ces ennemis, il faudra savoir se méfier des tonneaux piégés ou de ce train qui arrive sans prévenir et qui écrase tout sur son passage! Il y a aussi ce groupe d'aigles qui pourra vous filer un coup de serre, au propre comme au figuré. Au milieu de troupeaux d'antilopes ("anti/lopette: je n'aime pas les couards") vagabondes, frayez vous un passage jusqu'à l'ultime chef, celui qu'il faudra écraser afin de préserver une nature dont l'état est, même sans ce problème, déjà bien alarmant. Lorsque l'on sait que le boss final est une sombre créature sortie d'un cauchemar lovecraftien, on en vient à se demander qui est le méchant, l'homme ou la bête?







Il n'y a pas à dire, Runark bénéficie d'un nombre impressionnant de très bonnes idées. Du train qui passe aux animaux que l'on libère et qui vous viennent en aide en passant par la possibilité de lâcher une arme pour en changer et ensuite la reprendre si besoin est, les idées brillent par leur originalité. Le thème même sait varier des sempiternelles "humanité au bord du gouffre". L'égocentrisme des créateurs de jeu s'est enfin apaisé, ce n'est pas trop tôt! On ne peut par contre pas être aussi enthousiaste vis-à-vis de la réalisation. Tout d'abord, les graphismes proposés sont d'une qualité bien médiocre. Sans être totalement laids, il ne sont franchement ("franc/ment: je ne sais décidément pas ce que je veux") pas bien beaux. Musique et animation sont correctes tout au plus. Rien de frappant ni de transcendant... Derrière des idées en or, il n'y a plus qu'une réalisation en aluminium de seconde catégorie. Pourtant, Runark reste très jouable, et même si l'on peut lui reprocher son côté trop facile, il n'empêche pas que l'on passe un moment presque agréable.

T.S.R.

EDITEUR : TAITO
MEGADRIVE JAPONAISE
GRAPHISME: 11
ANIMATION: 13
SON: 12
MANIABILITE: 14
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

MEGADRIVE 70%

- THE - BERLINWALL



Ne vous inquiétez surtout pas, Berlinwall n'est en aucun cas un jeu où intervient la politique et l'actualité comme son nom pourrait pu le laisser penser. Il s'agit pour vous de parvenir à faire tomber dans des trous, que vous aurez creusé dans la glace, dans les nuages ou encore dans de la terre, toute une cohorte de créatures comme des pengouins tueurs ou des monstres visqueux sans queue ni tête, cela grâce à votre maillet. Une fois les créatures tombés dans le trou, écrasez leur la tête! Ce n'est pas très sympa, mais ça a au moins le mérite d'être bien amusant.

Notez bien que ce n'est pas une raison pour essayer avec votre petite soeur. Par contre, avec votre professeur d'allemand je ne dis pas. Une fois la créature en purée, elle vous donnera une part de gâteau ou même parfois, si vous avez un minimum de chance, un bonus comme un maillet plus puissant brisant le sol en un seul coup ou du temps supplémentaire qui, je vous l'assure, sera le bienvenu. Car, il faut bien le dire, même si le temps imparti est laaargement suffisant dans les premiers niveaux, par la suite, c'est une autre affaire et l'on a vite fait de se retrouver "time out" ce qui a le don de mettre de très mauvaise humeur.

A la fin de chacun de ces cinq niveaux composés de cinq étapes, il faudra mailleter, c'est-à-dire éclater à grands coups de cet ustensile que l'on nomme communément maillet, un boss dont le physique sera fonction de l'ambiance du niveau.

Ainsi le tout premier sera un énorme pingouin faisant tomber des stalactites et le troisième un robot pas en très bon état. Vous pourrez tenter de mailleter, je ne redonne pas la définition, en rythme car les musiques bien gentilles qui accompagnent tous ces niveaux s'y prêtent bien. Bien sûr, cela vous donnera plutôt l'occasion de vous faire perdre en rythme, mais que voulez-vous, quand on fait le pitre...

Pour vous changer les idées, vous aurez le droit de participer à un stage bonus où il faudra ramasser des gâteaux en un temps compté et avant cela, vous pourrez faire quelques substantiels achats à la boutique du coin. Vous le voyez, Berlinwall est un jeu d'une grande richesse.



Bien réalisé sous tous les points de vue, son apparente simplicité ne l'empêchant pas d'être mignon et même parfois beau, Berlinwall est un jeu à conseiller à tous ceux qui, comme moi, adorent la Game Gear.

GAME GEAR 87%

Et pour une fois qu'il y a quelque chose de très bien, il ne faut pas passer à côté!

EDITEUR : KANECO
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 17
SON : 15
ANIMATION : 15
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

T.S.R.

GAME'S

Le plus grand choix de jeux

PARLY 2
Centre Commercial Tél. 39 55 19 20

VELIZY 2
Centre Commercial Tél. 34 65 18 81

ST-QUENTIN YVELINES
Espace St-Quentin Tél. 30 57 13 43

LYON LA PART-DIEU
Centre Commercial Tél. 78 62 70 30

CAGNES-SUR-MER
67, boulevard du Maréchal Juin Tél. 93 22 55 21

PIT-FIGHTER

Sélection MICROMANIA



Bien connu des habitués des salles d'arcade, Pit-fighter arrive enfin sur notre Mégadrive adorée. Il faut dire que l'équipe de Tengen avait du pain sur la planche tellement ce jeu, après avoir fait un tabac dans la version coin-op, semblait difficile à adapter.

Bien que je ne sois pas le dernier à penser que l'intervention des poings et des pieds ne résolvent rien ou pas grand chose, il faut bien dire que lorsque vous devez défendre votre peau dans le but de gagner le plus possible de flouze, cette règle de conduite n'a plus de raison d'être.

C'est en fait, en peu de mots, le scénario de ce jeu.

En effet, vous participez à un tournoi clandestin dans lequel il n'y a aucune règle de combat à suivre : tous les coups sont bons pour vaincre votre enfoiré d'adversaire.

Seul ou à deux, vous devrez choisir un des trois combattants que vous propose le jeu. A savoir, Buzz, Kato et Ty, ayant pour disciplines respectives le catch, le karaté et la boxe thaï.

Le premier étant beaucoup plus résistant tandis que les deux autres sont dans l'ordre plus agile et plus rapide.

Nos trois malabars disposent d'une panoplie de coups assez impressionnante et surtout totalement différente les unes des autres : vous en dénombrerez une bonne quinzaine pour chacun.

Une fois votre poulain choisi, la compétition proprement dite pourra commencer. Vous affronterez des adversaires de plus en plus forts afin d'arriver au boss final gardés par les sosies "chainman". Mais nous n'en sommes pas encore là, loin s'en faut.

Dans votre course contre la mort et surtout pour le fric, vous exercerez vos talents dans des endroits on ne peut moins bien fréquentés (caves, garages etc...) et dont les sols sont parsemés d'armes en tous genres, des couteaux, des shurikens, des barres à mine, j'en passe et des meilleures. Toutes les trois victoires, vous serez opposé soit à votre coéquipier si vous jouez à deux ou à votre double si vous prenez l'option un joueur. A noter que le public y va de son grain de sel si par malheur vous allez le regarder dans le blanc des yeux ; il n'hésitera pas à vous poignarder dans le dos !



Pour ce qui est de la réalisation technique, on peut dire que Tengen s'en tire avec les honneurs de la guerre. Les graphismes digitalisés sont très finement réalisés ainsi que les sons qui confèrent un certain réalisme au jeu.

La maniabilité ("manie/habileté: il faut que je sois habile") des personnages est elle aussi bonne et rend cette cartouche assez attractive, bien aidée par une bonne animation qui vous permet de faire tout ce que vous voulez et même plus...

Encore une dernière chose : le zoom sur les personnages, présent en arcade, a disparu dans la version Megadrive. On ne peut pas tout avoir...

TRAZOM



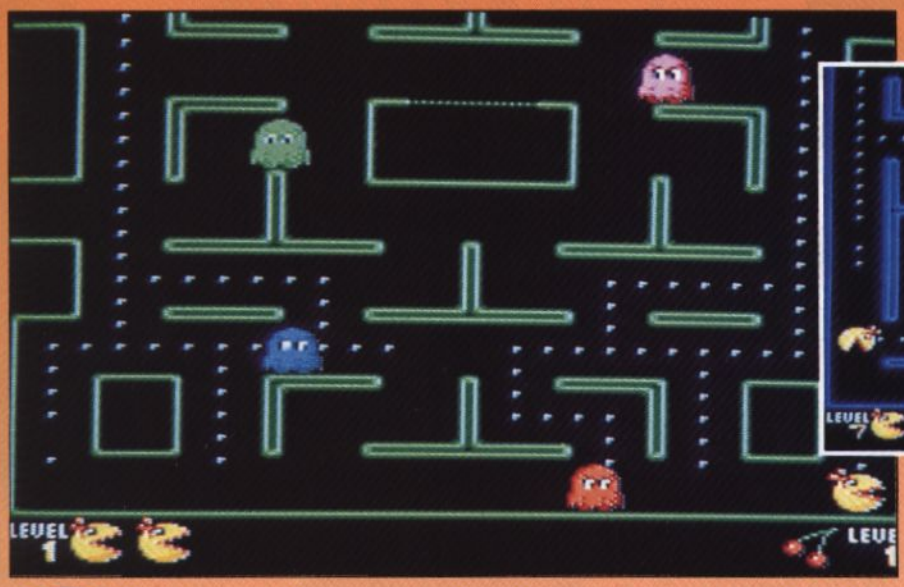




EDITEUR : TENGEN
GRAPHISME : 14
ANIMATION : 14
SON : 14
MANIABILITE : 15

MEGADRIVE
79%

Mrs PACMAN





Qui a un noeud rouge dans les cheveux, des formes jaunes particulièrement arrondies et un appétit vorace pour les pastilles et les fruits en tout genre? Ne cherchez plus, il s'agit de la légendaire et vénérable Mrs Pac Man! Il y avait bien longtemps qu'on ne l'avait pas vue! Ce n'est pas sans une indicible nostalgie que l'on glisse la console dans la cartouche. De labyrinthe en labyrinthe, Mrs Pac Man devra gober des tas et des tas de pilules, tout en étant assez rapide pour ne pas se faire agresser par Blinky ("qui/blinne: je blinne"), Inky ("qui/inne: j'inne"), Pinky ("qui... oh purée!") et Sue, qui ne sont pas les Marx Brothers pour ceux qui auraient tendance à confondre, mais qui sont les tout aussi légendaires fantômes dits gloutons, vu leur consommation excessive de sphères orangées. Pas moyen d'être tranquille donc pour Mrs Pac Man qui va devoir, non pas jouer de ses charmes — il risquerait d'y avoir d'irrémédiables déceptions et une bonne dose de traumatisés — mais de ruse. D'esquive en volte-face précipitée, la course-poursuite promet d'être tendue. Si vous jouez seul, ou devrais-je plutôt dire seule, le temps de faire une bise au sieur Pac Man qui passait pas là cela fort fortuitement, et vous voilà reparti(e) au coeur des ces labyrinthes aux nombreux passages secrets, ceux-là mêmes qui vous permettent de traverser l'écran d'un seul coup. Si vous choisissez de jouer à deux simultanément, vous pourrez d'une part finir les tableaux illico presto, d'autre part, il sera possible de pousser votre charmant compagnon ou votre délicieuse compagne dans les bras des fantômes, si tant est que les fantômes possèdent des bras. Pas moins de quatre formules de labyrinthes vous seront proposées, du mini au big en passant par le bizarre. Autant de façonq de redécouvrir agréablement Mrs Pac Man.

Mais franchement, hormis pour ceux qui laissent au plus profond de leur cœur une place privilégiée à la séduisante Mrs Pac Man, quel était l'intérêt d'adapter ("Ada/opter: je choisis des langages de programmation chiants, si je veux!") ce jeu sur la Master System? Comme si l'on avait pas déjà vu assez d'antiquités ("anti/quitter: je te raconterai l'histoire de ce roi, mort de n'avoir pas pu te rencontrer") ces derniers temps! Je ne citerai pas Leader Board mais bon... Par exemple parlons de l'intérêt musical de ce jeu. Qualifier les éternels bip, bip qui accompagnent la progression de la Miss de musique serait aussi sensé que de dire que le robot qui accompagne Buck Rogers est une cantatrice italienne. Bref, Mrs Pac Man ne brille pas par sa bande sonore. On peut en dire autant des graphismes qui, sans être totalement primaires, sentent néanmoins le vieux, mais le très vieux, genre moisi. Ca me rappelle le temps où je passais des nuits blanches sur ma VCS! Contrairement à la version de la VCS, Mrs Pac Man sur Master System offre un léger scrolling vertical car le labyrinthe tient sur deux écrans et non pas sur un seul. Oh, en voilà une révolution qui bouleverse les fondements de ce jeu... Si vous n'aviez qu'une passion très limitée, voire quasi-nulle pour la première et illustre version de Mrs Pac Man, dites-vous bien que ce n'est pas cette version que vous fera changer d'avis! Mrs Pac Man, c'est Mrs Pac Man comme aurait pu le dire mon Maître La Palice. Quant aux inconditionnels, qu'ils se précipitent, mais sans moi, sur ce qui sera certainement pour eux une intarissable source de plaisir.

T.S.R.



EDITEUR : TENGEN
GRAPHISME : 10
MANIABILITE : 12
SON 8
ANIMATION : 12
NOTE GLOBALE POUR LES NOSTALGIQUES : 87 %

MASTER SYSTEM
65%





DRAGON'S LAIR

Une fois encore, le brave Dirk, chevalier sans peur et sans reproche, part affronter les secrets du château de Mordroc. Son amour pour la séduisante et gracieuse Princesse Daphné l'ont amené dans cet endroit où il ne sera pas facile de rester vivant très longtemps. Quelque part dans ce sinistre château, comme tout château qui se respecte, attend le dragon dénommé Singe. Quel drôle de nom pour un dragon, pourquoi pas non plus Gros Lapin ou Scarabée? Avant d'en arriver à cette dernière et fabuleuse rencontre, il va déjà être capable de passer le pont-levis que garde un dragonet, caché dans les eaux méphitiques des douves. Une fois cette première épreuve passée, entrez dans le hall puis, ensuite, dans les mines d'or où c'est la Mort elle-même qu'il faudra tuer. Mais si l'on tue la Mort, est-on alors immortel? Et tuer quelque chose de déjà mort, est-ce bien raisonnable? Encore un mystère métaphysique comme on en voit tout le temps dans les jeux vidéo. Si Kant y avait joué, je suis sûr qu'il aurait écrit beaucoup moins d'absurdités!





Mais bon, ce n'est pas Kant qui préoccupe le pauvre Dirk, mais la Princesse Daphné. Avant de recevoir un doux baiser, il faudra aussi éviter l'affreux Roi Lézard qui en volant près du brave et preux chevalier, tentera de lui subtiliser son maigre magot. Un seul moyen pour éviter le pire, faire disparaître le reptile couronné avant qu'il ne vous touche. Chose à priori facile, mais lorsqu'il faut tuer un serpent, éviter un pieu qui tombe du plafond, sauter de côté pour ne pas tomber dans le trou laissé par le plancher qui vient de s'écrouler et frapper le lézard en même temps, on se laisse vite déborder. Et en plus si l'on a la fâcheuse habitude de s'affoler pour un rien, aïe!

Il n'y a pas à dire, Dragon's Lair est sans aucun doute l'un des jeux les mieux réalisés, graphiquement parlant, sur la console Nintendo. Les décors du châteaux sont fins et étonnamment colorés. Il n'y a rien qui puisse choquer le bon goût et c'est un soulagement car, ces derniers temps, il était plutôt mis à rude épreuve, ce pauvre bon goût. On avait même cru un instant qu'il était mort, disparu et qu'on ne le reverrait jamais. Enfin, on respire! Mais des graphismes sans une animation impeccable ne riment pas à grand-chose! Et, comble du comble, côté animation l'on est en gâté. Les sprites frappés du syndrome de la guirlande de sapin de Noël, c'est-à-dire ayant la détestable manie de clignoter, sont rares et la plus grande partie d'entre eux, le personnage de Dirk en particulier ("Particule liée", Dirk De Lair est noble), sont parfaits du début à la fin. Il n'était pourtant pas évident de gérer des sprites de cette taille sur cette console! La musique quant à elle suffit amplement à recréer cette ambiance malsaine de donjon humide où chaque brique cache un piège machiavélique. L'inconvénient majeur de Dragon's Lair réside, comme à l'accoutumée, dans son maniement difficile. Il faut être persévérant pour ne pas se décourager tant la manipulation est délicate. Bien qu'il s'agisse d'un beat them up, il faut avancer avec maintes précautions et réagir vite quand nécessaire. Inutile de vous dire qu'il faut savoir comment réagir et pour cela, il n'y a pas de mystère, il faut s'être fait avoir au moins une fois! Mais "patience et longueur de temps font mieux que force ni que rage" et si vous prenez le temps, Dragon's Lair saura vous offrir des parties passionnantes. Si pour vous la patience est un véritable vice, changez de jeu ou alors, si vous êtes riche, prévoyez le stock de joypads!

Vous en aurez besoin!

T.S.R.



NINTENDO
90%

EDITEUR : ELITE
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 07
SON : 14
ANIMATION : 16

ROBOTRON 2084



Ah, l'ancêtre! Ah, le fossile! Mais c'est qu'ils deviennent nos nalgiques, ces programeu d'Atari! Robotron fait part es premiers jeux qui o u la chance d'évoluer sur ... remière console video, la ien nommée Atari 2600. Vous e direz que cela remonte à la réhistoire, mais, à l'époque, c eu n'était pas dénué de bon ens, il était même intéressant 'un/thé/récent: attire l'attention e qui n'aime pas le vieux café oid") dans sa conception uisque l'on ne pouvait pas raiment faire mieux sur cette écane. Mais, aujourd'hui, je ouve ça honteux d'adapter Robotron sur la Lynx ui a de grandes capacités en matière de graphisme, de son, j'en passe. L'histoire est restée toujours aussi simple, nous ommes en 2084, et l'homme vient de créer une nouvelle es- èce de robots qui prennent le pouvoir; vous êtes le dernier spoir de l'humanité. Ce scénario est classique et sans inté- t. En allumant la Lynx, j'ai vraiment eu peur en regardant écran car cette adaptation ressemble trait pour trait à la ver- on 2600 et c'est vraiment nul à ch... si vous voyez ce que je eux dire. Les graphismes sont dépassés de plusieurs siècles t je ne parlerai même pas du son. En conclusion, ce soft est raiment décevant et il n'est à acheter sous aucun pretexte, auf pour les nostalgiques, et encore.

FRANCK





EDITEUR : ATARI
GRAPHISME : 08
MANIABILITE : 08
SON : 05
ANIMATION : 05

LYNX
20%

6, Rue d'Aguesseau 92100 Boulogne – Métro: Boulogne – Jean Jaurès
Tél: (1) 48 25 39 83 FAX: (1) 46 05 75 09

HAZARDOUS AREA

Horaires Mardi au Vendredi 10h30–13h00;14h30–19h00.

MEGADRIVE

NOUVEAUTES
de 450 à 490 F

Beast Warrior
Califronia Games
Devil Crash
Earl Weaver Baseball
F22 Interceptor
Fatal Rewind
Golden Axe II
Immortal
Paperboy
Robocod
Rolling Thunder II
Shadow of the Beast
Super Fantasy Zone
Undeadline
YS III

MEGADRIVE + 2 JEUX **1 490 F**

Consoles portables Lynx, Game gear DISPONIBLES

NEO-GEO + 1 JEU **3 490 F**

Cable Peritel pour Megadrive **159 F**

SUPERFAMICOM **1 990 F**

Brancher votre console sur le moniteur AMSTRAD grace à l'adaptateur **ADAPTATEUR 249 F**

Vous avez terminé un jeu, vous voulez connaître d'autres sensations fortes. Echangez-le !!!!!!
Chez Hazardous Area, vous avez plus de 100 titres à votre disposition.
100 Frs par échange. Venez vite

Autres titres disponibles

ALIEN STORM	450 F
MICKEY MOUSE	390 F
NHL HOCKEY	450 F
RAIDEN	450 F
SHADOW DANCER	390 F
SONIC	450 F
STREET OF RAGE	495 F
STREET SMART	450 F
SUPER MONACO GP	390 F

SUPER FAMICOM

NOUVEAUTES
de 540 à 690 F

AXELAY
CASTLEVANIA IV
F1 EXHAUST HEAT
JERRY BOY
JOE & MAC
LAGOON
MAGIC SWORD
MATCH TENNIS
NOSFERATU
PRO SOCCER
ROCKETEER
SUPER PINBALL
THUNDER SPIRITS
TOP RACER

NEO GEO

NOUVEAUTES
de 1290 à 1690 F

ASO II
BURNING FIGHT
CROSSED SWORDS
CYBERNETIC SOCCER
FATAL FURY
FOOTBALL FRENZY
GHOST PILOT
KING OF THE MONSTER
RAGUY
SUPER BASEBALL 2020
SUPER EIGHT MAN

Arcade Power Stick pour Megadrive 450 F
Control Pad pour Megadrive 169 F

Joystick pour Néo-Géo 450 F

NOM ..... PRENOM .....
N ..... RUE .....
CODE POSTAL ..... VILLE ..... TEL .....

Désignation	Quantité	Prix	Montant

Bon de Commande

Port : Jeux, 20 F – Console, 70 F – C.R., N.C Chèque ou mandat à l'ordre d'Hazardous Area
Les envois sont effectués par colissimo. Livraison sous 48 H dans la limite des stocks disponibles

Réalisée par CAMISA Marc Tél : 42 96 53 41

PACMANIA

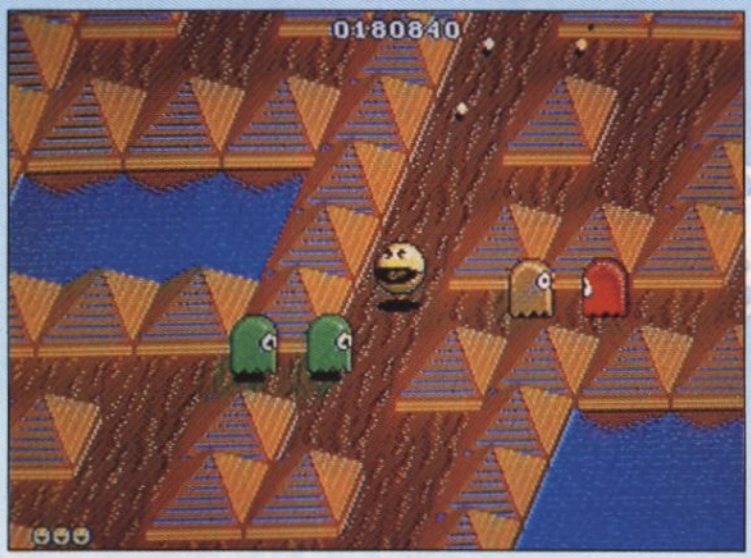




Oh! Mais qui revoilà? Plus jaune et rond que jamais? Non pas rond, complètement gris mais rond plutôt jaune, mais là n'est pas le problème! Vous l'avez déjà reconnu, les fans sont déjà la bave aux lèvres et les autres dressent l'oreille en pointant un oeil interrogateur. Voilà Pac Man! Il ne s'agit pas là de la formule classique, que je n'appellerai pas vulgaire de peur de me faire lyncher ("lin/chez: une ficelle me rend visite") haut et court, mais du Pacmania, c'est-à-dire, du Pac Man en trois dimensions! Le principe est toujours le même puisqu'il faut gober un nombre faramineux de pastilles et, de temps à autre, histoire d'aider la digestion, une poignée de fantômes. Pour reprendre l'éternelle formule, sachez que les fantômes ne peuvent se déguster qu'une fois une certaine pastille absorbée, mais bon, ça, tout le monde le sait car cela fait partie de la base de l'éducation. La particularité de Pacmania, car particularité il y a, c'est que l'on peut sauter par dessus les fantômes. On ne se retrouve pas ainsi bloqué dans un coin, dans l'attente, certes stoïque, d'une mort imminente. Un saut d'une grâce toute pacmanienne, ce qui en dit long sur la qualité du saut, et le tour est joué au grand dam des fantômes qui se contentent alors de lever tristement leurs grands yeux globuleux. Mais cela n'est pas toujours aussi simple. Très vite, les fantômes se mettent à faire une subtile parade qui consiste à sauter en même temps que vous, pour ainsi vous croquer dans les airs. La lumière est enfin faite sur les fantasmes des fantômes gloutons! Pour vous aider, vous pourrez ramasser des pastilles bonus qui, comme la verte triplant votre vitesse, vous faciliteront la tâche. A chaque niveau, vous aurez la possibilité de dénicher un niveau bonus mais pour ça, il faudra trouver une astuce pas franchement évidente je vous préviens.

Le gros — pour ne pas dire l'énorme — problème de Pacmania réside dans sa maniabilité. Il est parfois difficile de prendre correctement son virage, ce qui a généralement pour conséquence de conduire l'adorable ("ado/râblé: je n'ai certes que 17 ans, mais je suis un bon coup") boule jaune vers les mâchoires édentées des fantômes tueurs. Les musiques sont assez sympathiques mais restent cependant discrètes. On a plus tendance à entendre les hurlements de dépit lancés par le joueur au bout de quelques heures de jeu continu. Un mot sur l'animation qui est tout à fait satisfaisante, pour suivre Pac Man dans ces labyrinthes en trois dimensions. Des labyrinthes dont le décor a l'énorme et considérable mérite de changer: il y a une demi-douzaine de décors différents, ce qui est tout à fait suffisant, surtout lorsque l'on sait que le jeu est extrêmement prenant et cela, dès les premières minutes. Les adorateurs de Pac Man qui n'avaient pas eu l'occasion de jouer sur la version arcade seront à n'en pas douter ravis. Pour les autres, pour qui le nom de Pac Man est synonyme d'ennui, jetez un coup d'oeil, la Pacmania est une maladie contagieuse!

T.S.R.



EDITEUR : TENGEN
GRAPHISME : 13
MANIABILITE : 10
SON : 12
ANIMATION : 15
MEGADRIVE US



MEGADRIVE 82%

RAIDEN



Parfois, la vie est dure. je ne sais plus qui a dit cela? Oh, ça doit être moi! Il y a encore une semaine, tout était calme, pas le moindre extraterrestre ni le moindre tyran à chasser. La vie était un rêve idyllique où, bercé par une douce torpeur, vous pouviez regarder sans être dérangé le quinze millième épisode de Santa Barbara... Le seul souvenir de ce temps béni vous arrache une larme d'amertume, snif! Aujourd'hui, la terre subit à chaque instant les assauts des hordes d'extraterrestres qui, sans même avoir rempli le formulaire de déclaration de guerre 58X-007-93AP, à ne pas confondre avec le 58X-007-93AT qui vous autorise à déserter le champ de bataille incognito, ne cessent de tout détruire sur leur passage.

Cela ne pouvait plus durer! "Halte là!" vous êtes-vous écrié en vous levant, du pied gauche, aïe! un bon matin! Grimpant, à peine rasé, dans votre vaisseau intergalactique, vous vous lancez dans une lutte qui ne verra qu'un seul vainqueur, vous ou l'ennemi. Sans vouloir être mauvaise langue, je parie sur l'ennemi. Au laser ou à la mitrailleuse à puissance variable, avec quelques missiles à têtes chercheuses, vous affrontez une armée entière qui, pour sa part, ne se débrouille pas trop mal question armement. Sans doute les gradés de cette armada ont-ils lu le dernier Assimil intitulé "120 leçons pratiques pour la guerre" dans lequel on vous apprend, entre autres, à perfectionner votre technique du combat de polochons. Cette armée pourra, par exemple, aligner face à vous des monstres de métal d'une taille gigantesque et d'une puissance de feu redoutable. En vol, vous pourrez collectionner les médailles qui apparaîtront une fois que certains bâtiments seront détruits. Vous ramasserez ainsi des bonus de points qui seront bien pratiques pour obtenir quelques vies supplémentaires. Et des vies, il en faudra car Raiden est loin d'être un shoot them up facile. Malgré son air de shoot them up classique à scrolling vertical et à monstres franchement pas beaux, le taux de mortalité y est étrangement élevé. Ce ne sont pas les quelques mégabombes à votre disposition que vous seront d'une grande utilité pour passer les boss de fin de niveau qui, dès le tout premier, sauront vous donner du fil à retordre. Et du fil genre barbelés électrifiés ! Les ennemis offrent une savante variété parfois un peu déroutante puisque certains vous explosent dessus si vous leur tirez dedans ou d'autres blagues du même goût.

Bref, il y a toujours une surprise agréable qui vous attend.

Bien sûr, on a déjà vu ça des centaines de fois, mais essayez donc d'être original en sortant un shoot them up en 1992. Dur? Non, non. Simplement, pratiquement impossible.

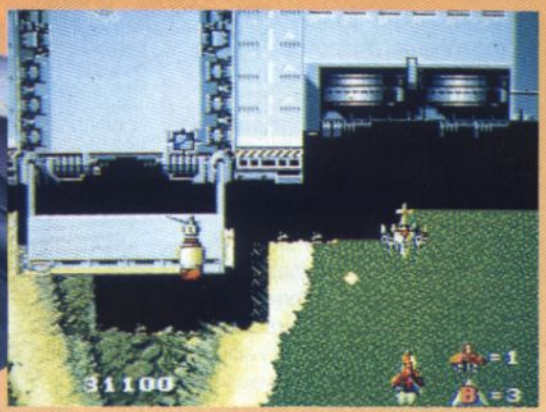
Raiden bénéficie également d'une excellente musique qui vaut la peine d'être écoutée.

Pour une fois qu'un effort a été fait, côté musique, pour un shoot them up, on ne peut plus classique, ça mérite tout de même qu'on le souligne! Sans être laids les graphismes n'ont rien d'étourdissant ou de grandiose.

Si cela vous tente de passer du temps sur un shoot them up, vous risquez d'adorer Raiden.

T.S.R.







EDITEUR : HUDSON SOFT
GRAPHISME : 13
MANIABILITE : 15
SON : 16
ANIMATION : 14

PC ENGINE 82%

BATTLEMASTER

Au début des temps, il y avait une race maîtresse, seule et d'une puissance inimaginable. Peu à peu, au fil de l'histoire et des dissensions qui l'agitaient dans son sein, cette race perdit de sa puissance et se subdivisa en plusieurs autres races. C'est ainsi que la légende explique l'apparition des quatre races intelligentes qui peuplent le monde. Nains, elfes, orques et humains virent donc le jour au milieu d'incessantes haines raciales et de querelles injustifiées. Vous, individu d'une intelligence et d'une clairvoyance tout à fait extraordinaire, avez vite compris qu'il était nécessaire que, très vite, quelqu'un reprenne le pouvoir (et pas pour assurer la prédominance d'une race, ce qui ne sert à rien. Message compris?). Pour cela, seules les trois parties de la mystérieuse Couronne des Rois à ce jour dispersées, possèdent le pouvoir suffisant. En luttant contre les groupes de voleurs ou de magiciens qui cherchent à vous nuire, en brisant pour reconstruire sur des bases plus saines, vous partez rejoindre la tour où s'effectuera le miracle qui sera le symbole ("sein/bol": un symbole, c'est un sein entouré de bols) de votre avènement en tant que souverain universel. A votre départ vous choisissez un personnage parmi les quatre races. Ce personnage sera soit un voleur, soit un marchand, soit un magicien soit un guerrier. En prenant le guerrier, vous partirez seul alors que si vous choisissez le voleur, quatre de vos collègues vous accompagneront. Autant de futurs volontaires pour voir si le couloir est piégé! Vous devrez décider de votre type de formation lors de votre progression. Un groupe de front n'offre pas les mêmes avantages et les mêmes inconvénients qu'une file droite et uniforme. Ce choix qui, a priori, est bénin, est en réalité d'un intérêt capital pour tous ceux qui veulent survivre. Si vous marchez de front avec votre groupe alors que le passage est étroit et bordé d'un ravin, vous risquez bien vite de vous retrouver seul! Un bon plan, faites marcher un membre de votre groupe devant et contentez-vous d'assurer l'arrière-garde. Les combats contre les groupes adverses se font au corps à corps en vous laissant décider des coups que vous portez, mais pas de ceux que portent vos collègues, ou à distance par l'intermédiaire d'arbalètes, d'arcs ou de sorts. Face à des troupes trop nombreuses, une retraite stratégique sera souvent une bonne tactique. Reculer pour mieux avancer! Entre deux combats, il vous faudra chercher beaucoup d'objets qui, pour les plus importants seront cachés dans des passages secrets qui certaines fois, seront très, très secrets. Tellement secrets d'ailleurs qu'il faudra parfois chercher de longs moments avant de les trouver! En pleine nature, dans des souterrains ou dans des bâtiments, combats et enquêtes minutieuses vous attendent ! Vous suivrez la progression de votre ou de vos personnages dans une large fenêtre à gauche de l'écran. Malheureusement l'animation est désastreuse. Le scrolling multidirectionnel avance par saccades comme il n'est pas permis d'avancer. On se croirait sur une route d'Irlande! Les sprites, sans être superbes, n'en sont pas moins bien réalisés et c'est sans aucune peine que l'on reconnaît les objets à ramasser, même le plus petit. Puisque je parle des graphismes, sachez que la page de présentation est incroyablement belle. Des comme ça, on en redemande tous les jours ! En plus d'un foisonnement d'options sur l'ordre de marche ou la formation à adopter... Battle Master offre des dizaines de situations différentes et bien particulières. Trappes, leviers à l'usage mystérieux, pièges déclenchant un sort offensif... On ne peut pas en dire autant des musiques qui au nombre de cinq sont tout juste passables ou des sons qui, sont trop limités. Même s'il n'est pas particulièrement beau, faute d'une animation meilleure, Battle Master est un jeu très passionnant qui sait allier réflexion et action avec un juste et bien appréciable dosage. A recommander à tous ceux qui aiment le Warhammer ou le Battle System D&D/ AD&D.

T.S.R.

Sélection MICROMANIA

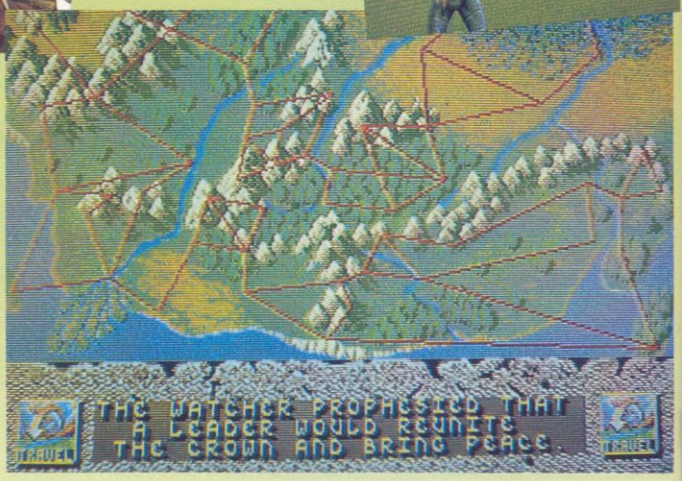
ATTENTION:
Cette cartouche fait une allergie à la Mégadrive française et même l'homéopathie n'y peut rien, alors attention !

EDITEUR : ARENA
GRAPHISME : 13
MANIABILITE : 15
SON : 11
ANIMATION : 09
MEGADRIVE AMERICAINE

MEGADRIVE 84%







METROID II

Samus Aran, le valeureux guerrier intergalactique, est de retour. Son nouveau rendez-vous avec ses ennemis de toujours, les Metroids, a lieu sur la planète SR388, ça va saigner! Rappelez-vous: notre héros avait, dans le premier volet (sur NES), repoussé ces immondes extra-terrestres de Metroids. Mais ces derniers, n'ayant pas dit leur dernier mot, ont entrepris une nouvelle invasion d'envergure ("Anvers/augure: je suis un gebruik voyant") sur SR388. Samus va parcourir l'immensité de cette planète, ses dédales de tunnels, ses 99 grottes (ben oui: Samus 99!) (NDLR: ah! ah!). Il peut tirer avec son laser (tir illimité) ou son lance-missiles (tir limité) sur les nombreux ennemis plus extra que terrestres, vu leur tronche de reptiles pas finis à la naissance! Ce brave Samus peut récolter des missiles utiles pour défoncer certaines portes, des bonus de points de vie, mais les items les plus intéressants sont ceux gardés par les gardiens. Il y a la bombe qui ouvre certains passages (c'est nécessaire à la progression) ou encore la spider-ball, qui permet de se transformer en boule qui glisse le long des murs ou au plafond, tel l'homme araignée dans ses meilleurs jours. Métroids II n'attire pas l'attention à la prise en main; on se demande un peu ce qu'on est venu foutre dans cette galère; le personnage bondit, fait des saltos, se transforme à volonté en boule d'énergie pour les passages trop étroits mais on n'accroche pas tout de suite. Par contre, dès que l'on progresse dans le labyrinthe ennemi, on se prend au jeu, on ne veut plus qu'une chose: aller plus loin et trouver le prochain point de sauvegarde (la cartouche possède une pile-mémoire). D'autant que le jeu est immense et je n'exagère ("Hexa/gère: je suis PDG de sociétés informatiques, j'en ai &H0D") pas. Bien réalisé, le tout est potable, sans plus car un chouya monotone! Le principal intérêt réside dans le fait que l'on joue à l'explorateur, seul, perdu dans un gigantesque, je le répète, espace de jeu, ça n'en finit pas...

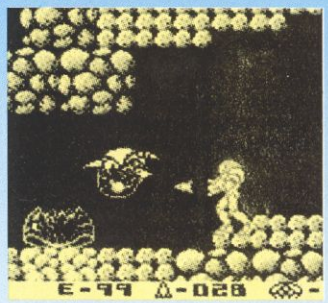
O. PREZEAU





GAME BOY
76%

EDITEUR : NINTENDO
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 16
SON : 15
ANIMATION : 16





ANTARES INTERNATIONAL

BONNE ANNEE
JOYEUSES FETES



7bis Rue d'Issy 92100 Boulogne Billancourt Tél : 46.21.52.85 - 46.21.52.46 : Fax

SEGA 8bits - SEGA MEGA-DRIVE 16bits - Nintendo - GAMEBOY
SEGA, Nintendo, GAMEBOY sont des marques déposé par leurs propriétaire respectif

Combat...Aventure...Sports...Course... Action...Arts Martiaux...Jeux de rôles...Jeux de société... Tirs...3D...

MEGA DRIVE

CONSOLE 16 BITS Japonaise	870,00
MANETTE ARCADE POWER	395,00
ADAPTATEUR 16BITS - 8 BITS	403,00
ALIEN STORM	410,00
AMBITION OF CAESAR	440,00
ARE KNUCKLE	395,00
ATTLE SQUARDON	445,00
BONANZA BROTHER	410,00
CAHNA	440,00
DEVIL HUNTER YOKO	385,00
DICK TRACY	360,00
DONALD DUCK	440,00
DOUBLE DRAGON	440,00
EL.VIENTO	440,00
FANTASY SOLDIER VARIS	440,00
FASTEST ONE	410,00
FIRE MUSTANG	410,00
GALAXY FORCE II	440,00
GOLDEN AXE II	410,00
JEWEL MASTER	440,00
MERCS	Tél.
OUT-RUN	365,00
POPULUS	445,00
RENT A HERO	395,00
ROLLING THUNTER II	440,00
RUNARK	440,00
SONIC THEHEDGEHOG	395,00
STARSK FORCE HARRIER	440,00
THUNDEDALINE	440,00
TRIALIS III	440,00
VERYTEX	380,00
ZERO WING	410,00

MASTER SYSTEM

MASTER SYSTEM +1 JEU	490,00
MASTER SYSTEM PLUS	990,00
ACE OF ACE	320,00
ALIEN STORM	350,00
ALIEN SYNDROME	299,00
BACK TO THE FUTURE II	305,00
BOMBER RAID	300,00
BUBBLE BOBBLE	305,00
CASINO GAMES	299,00
CONTROL STICK AC	140,00
DEAD ANGELS	299,00
DICK TRACY	350,00
DOUBLE DRAGON	305,00
DYNAMITE DUCK	350,00
FANTASY ZONE	269,00
FIRE FORGET II	330,00
FORGOTTEN WORLDS	350,00
GAUNTLE	350,00
GHONL'S GHOST	350,00
GREAT BASK.BALL	285,0
IMPOSSIBLE MISSION	350,00
LORD OF THE SWORD	329,00
PACMAN	305,00
PAPER BOY	350,00
PSYGHIC WORLD	305,00
MERCS	425,00
R-TYPE	329,00
SPEED BALL	215,00
SUMMER GAME	350,00
STRIDER	350,00
TIME SOLDIER	300,00
WANTED	285,00
WORLD GAMES	285,00

GAME GEAR

GAMEGEAR + 1 Jeu	990,00
AX BATTLE	245,00
GALAGA 91	245,00
LEGEND OF NINJA	245,00
DONALD DUCK'S LUCKY DIME	245,00
HEAVY WEIGHT CHAMP	245,00
FRAY	245,00
ALESTE	245,00
DEVILISH	245,00
SONIC THE HEDGEHOG	245,00

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + 1 jeu aux choix	2490,00
ADVENTURE 4	590,00
BOMBUZAL	450,00
NEW 3D GOLF	550,00
POPULOS	550,00
DRAKKHEN	690,00
FINAL FIGHTER	480,00
GEOMON	590,00
LEGEND OF ZEDA	590,00
RAIDEN	590,00
SG GREAT BATTLE	550,00
SUPER EDF	590,00
SUPER GHOULS & GHOST	590,00
SUPER MARIO WORLD	480,00
HyperZone	590,00

PC ENGINE

NOUVEAUTES

CORYUUN	350,00
DRAGON SABEN	350,00
Fighting Run	350,00
HIT THE ICE	350,00
MAG. CHASE POWER GATE	350,00
NIKO-NIKO-PUN	350,00
POWER LEAGUE IV	350,00
SUPER LONG-NOSED GOBLIN	350,00
SUPER METAL CRUSHER	350,00
VALLIS TIX	350,00
WORLD JOCKEY	350,00
WORLD CIRCUIT	350,00
CONSOLE CORE GRAFIX	990,00
SUPER GRAFIX	1990,00
PC ENGINE GT	2490,00

1992

MEGA DRIVE CD

CONSOLE MEGA CD	3800,00
FACE	450,00
ERNEST EVANS	450,00

NINTENDO

GAME BOY +1 JEU	590,00
POUR LES TITRES DE JEUX	Tél.

DIVERS

Joystick QUICK SHOT	295,00
Joystick MOTHER SHIP	150,00
LASERSCOPE	480,00
CONTROL STICK	149,00
CONTROL PAD	110,00

BON DE COMMANDE

Nom: _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Tél : _____

Désignation du produit	Qté	Prix

Signature

Frais de port
Total

Paiement par Chèque, Mandat lettre/Frais de port logiciel: 35 Frs & matériel : 90 Frs

POWER BLADE



NINTENDO
89%

EDITEUR : TAITO
GRAPHISME : 16
MANIABILITE : 13
SON : 12
ANIMATION : 14

Quand on me parle de l'an 2191 qui sera un véritable enchantement, j'aurais presque envie d'y être déjà. Et pourtant, je ne serai pas frais à cette date car j'aurai tout de même plus de 200 ans! Mettons quand même que nous y soyons, allez. A cette époque, la vie est réglée par un ordinateur fabuleusement puissant qui s'occupe du moindre problème! Plus besoin de calculer sa fiche d'impôts, le rêve! Mais pour le plus grand malheur de tout le monde, des terroristes se sont infiltrés dans le complexe et ont tout déréglé ("dé/réglé: ha, tout de même!" (cf. Alien Storm))! Panique à bord! Pour remettre de l'ordre dans tout ça, il n'existe qu'une seule personne dans l'univers assez compétente, vous, Nova, un super héros des temps modernes, sarmé d'un boomerang aux côtés couverts de lames de rasoir. Ceux qui ne voient pas ce qu'un tel engin peut donner sont priés de regarder au plus vite Mad Max II. Je dis "un" boomerang, mais, en fait, je devrais plutôt dire "plusieurs", car vous pourrez en posséder et en lancer jusqu'à trois simultanément! Autant dire que vos ennemis, ces gardes armés de fusil ou ces robots de toutes formes, n'ont pas intérêt à traîner devant! Pour que tout reprenne son cours normal, il va falloir pénétrer dans six secteurs où vous attendent des agents. Ces agents vous fourniront une carte qui vous permettra d'accéder aux six secteurs con-tenant les six bandes magnétiques nécessaires pour re-program-mer le Grand Ordinateur. Mais avant de repren-dre le contrôle de l'ordinateur il faudra abattre pas mal de monde et récolter tous les bonus qui permettront de multiplier la puissance de votre boomerang, jusqu'à l'ultime Power Blade.

Power Blade est un beat them up qui a le mérite d'être bien réalisé, ce qui, sans vouloir jouer les mauvaises langues, n'est pas si courant sur la console Nintendo. Les décors font preuve d'un minimum de recherche, ce qui est agréable, il faut bien l'avouer. Les six secteurs sont parfaitement dissociables et ont en plus la particularité d'offrir des pièges et des situations bien spécifiques à chacun. Les ennemis sont assez variés même si l'on aurait pu souhaiter plus, car entre les gardes et les quelques robots, on s'ennuie parfois un peu. Il faut savoir se contenter de ce que l'on a, surtout que les ennemis présents sont tout à fait correctement animés et représentés !

On ne peut pas confondre un robot avec un plat de choucroute alsacienne ("Alsa/sienne: quand votre sœur a sa crème au caramel, vous n'aurez pas l'Alsa, celle à Lorène").

On ne peut pas, par contre, faire autant d'éloges en ce qui concerne les bruitages ou encore la musique, qui, bien que présents tout au long du jeu, sont loin d'être exceptionnels. De bons gros bruits d'explosion auraient été les bienvenus! Power Blade est à n'en pas douter un très bon jeu sur la Nintendo, il n'est ni injouable, ni trop facile. Enfin un jeu comme on les aime!

T.S.R.





RUNNING BATTLE

Vous êtes Gray, un combattant de la rue hors pair. Alors qu'hier soir vous finissiez de siroter tranquillement une tequila sunrise, votre meilleur ami, Blody, entra, ensanglanté. Après votre première réaction qui fut de lui demander de faire attention à la moquette, il murmura quelques mots et tomba raide dans vos bras. Ses derniers mots résonnent encore dans votre tête: "Mr. M est derrière tout ça... raaaahhhh!". Le sang vous monte alors a la tête et vous criez vengeance. Il vous faut absolument punir l'assassin et détruire ce mystérieux Mr. M! En route, vous rencontrerez Marry, la soeur de Blody. Le père etait un barman, doublé d'un invétéré alcoolique, et le soir où il fallu baptiser les enfants il n'avait qu'un seul mot à la bouche: "Bloody Marry!". La mère cru qu'il désirait nommer ainsi ses enfants alors qu'en fait il mourait de soif et demandait le célèbre cocktail à base de jus de tomate. Preuve qu'un malentendu est vite arrivé! Bref, où en étais-je? A la soeur de Blody. Une fois passée cette rencontre, la fin sera toute proche! Il faudra abattre le bras droit de Mr. M, Miracle Man. Et dire qu'il y a deux mille ans on l'aurait appelé Jésus! Une fois que ce dernier aura expiré, Mr. M se présentera dans une machine de tonnerre, mais je n'en dis pas plus. Sachez seulement qu'elle possède une mitrailleuse lourde assez musclée! Avant d'en arriver là, il faudra, suivant un scrolling horizontal pas toujours très rapide, abattre tous les gardes qui traînent dans le coin. Et je vous dis qu'ils sont nombreux! Il y a aussi des robots qui tirent du laser! Bref, la totale! Encore heureux qu'apparaîtront à une rythme assez élevé des armes, pistolets ou fusils, ainsi que des bonus d'une efficacité étonnante si l'on parvient à les contrôler correctement. Après avoir mis un terme à l'existence du pirate Captain Brass, du cowboy Killer The Kid et du samouraï ("Samu/raï: j'ai géchan la sirène de l'ambulance de ma reum par une zik de Cheb El Khader, t'aurais vu sa cheutron!") qu'il vous suffit de bloquer dans le coin de droite, la vengeance sera proche!





Running Battle est un jeu qui, outre un manque d'originalité flagrant, possède de (trop?) nombreux inconvénients. Une musique qui, sans sortir des sentiers battus, est tout juste pas mal, une animation des sprites médiocre tant ils clignotent et des graphismes qui, dans l'ensemble, à deux ou trois exceptions près, sont réellement hideux. Pour un exemple clair, pour vous situer ces graphisme assez pitoyables, il suffit de regarder le soi-disant pirate ou le prétendu samouraï. L'intérêt du jeu se limite à une succession de combats plus au moins similaires qui ont en plus le mauvais goût d'être excessivement faciles à remporter. Les bonus sont beaucoup trop nombreux, il faut mettre beaucoup de bonne volonté pour mourir! Décevant sur toute la ligne, Running Battle est sans doute la première grosse déception de ce début d'année mais ne sera sans doute pas la dernière! **T.S.R.**





EDITEUR : SEGA
GRAPHISME: 12
ANIMATION: 12
SON: 13
MANIABILITE: 16

MASTER SYSTEM
73%

GRADIUS

Il y a très longtemps de cela, au moins plusieurs années, on pouvait savourer le premier shoot them up avec armes multiples! Ah! c'était le bon vieux temps... Et aujourd'hui, alors que l'on approche du XXIème siècle, qui voilà? Eh oui, c'est encore lui, en guère plus beau que la version originale, Gradius! Savoir pourquoi l'on retrouve cet ancêtre des jeux vidéo sur la PC Engine est, et demeurera sans aucun doute, l'un des plus grands mystères de notre temps avec cette autre question: pourquoi Patrick Bruel et pas moi? Il n'y a bien sûr rien à redire sur le scrolling horizontal, mais vu ce qu'il y a à l'écran, il n'était pas bien difficile de le faire quasi-parfait. Lorsqu'on ne fait pas grand-chose, on est au moins certain de le faire correctement. Aux scènes dans l'espace intersidéral succèdent des raids dans des cavernes où l'ennemi arrive d'en l'air, sur le sol et même parfois dans le sol, puisqu'il est embusqué pernicieusement dans les collines ou les satellites de pierre qui gravitent au milieu du chemin. Les graphismes d'une excessive sobriété, autant pour les décors environnants que pour les vaisseaux et robots adverses, ne pourront que décevoir ceux pour qui le nom aux sonorités si romantiques de Gradius n'évoque pas la moindre bride d'un souvenir nostalgique. J'ai employé le terme décevoir mais les verbes dégoûter et écœurer auraient tout aussi bien pu faire l'affaire. Les philanthropes de la programmation vont me dire: "Oui, mais je suis sûr qu'ils se sont rattrapés sur les sons en général!". Eh bien, qu'on se le dise, pas du tout! Quand je dis qu'il s'agit de Gradius, c'est Gradius, point à la ligne, comme dirait Bernard Pivot! Le seul mérite que l'on puisse accorder à la musique, c'est qu'elle existe. Et encore, certains disent que le seul mérite qu'elles auraient pu avoir aurait été de ne pas exister du tout. Pour ce qui est de la qualité des bruitages comme les explosions ou le tir des lasers, il est préférable de ne pas trop en parler car, sans vouloir faire de peine à quiconque, si l'on pouvait les trouver époustouflants, à juste raison, il y a quelques années, aujourd'hui, on ne peut s'empêcher de ricaner sournoisement lorsqu'on tend l'oreille. Les bip, bip, pshit et pif satisferont les accros, ceux qui rêvent de ce jeu depuis de nombreuses années, quant aux autres, il existe toujours des boules Quiès. Si l'on passe son aspect hyperlaid ("hyperlaid/il perlait" des larmes à ses cils, il en pleure tellement c'est pas beau), l'intérêt de Gradius n'en demeure tout de même pas moins extrêmement réduit. Bien sûr, une fois encore, il s'agit là d'un constat à la lumière de ce qui peut se faire actuellement sur la PC Engine. Il ne serait pas exagéré, je crois, de dire que Gradius est la production la plus médiocre depuis longtemps sur cette machine. Il convient cependant de nuancer tout ça puisqu'en fait Gradius possède son fan-club, surtout, sans pour cela généraliser, parmi les plus âgés (NDAHL: Comme je ne suis pas tout neuf, je reste un inconditionnel de Gradius et après m'être éclaté en arcade, puis sur Nintendo je suis ravi de le retrouver sur NEC. Nostalgie, nostalgie!) . Alors si vous ne connaissez pas Gradius, ne cherchez pas à le découvrir mais si pour vous ce nom est synonyme de souvenirs agréables, n'hésitez pas, c'est lui, tout beau, tout neuf, car Gradius sera toujours Gradius, la Révolution du shoot them up.

T.S.R.







EDITEUR : KONAMI
GRAPHISME : 08
ANIMATION : 13
SON : 09
MANIABILITE : 16
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

PC ENGINE 20 ANS ET - 53%

PC ENGINE + 20 ANS 84%

PC ENGINE 100 ANS 100% (Antoine Pinay)

Les Portables
Hit Parade

Nintendo

Game Boy
+ Tétris 590F
Toujours des nouveautés

SEGA *Officiel*

Game Gear
+ 1 Jeu 990F
Jeux Game Gear
Donald Duck
Sonic
Space Harrier
Fantasy Zone
Déja plus de 40 titres

ATARI

Lynx II 790F
News : Checkered Flag ,Turbo Sub
A.P.B, Cabal , Ishido ,Hydra ,
Viking Child , Hard Driving , Toki
Pit Fighter , Golf , Hokey , Xybots

NEC Turbo GT
+ 1 Jeu
2490F
Compatible avec tous les jeux de la Core



LYON 3e
7 COURS GAMBETTA
Métro Guillotière
Tel : 78.60.33.60

NANTES
21 Place VIARME
Tel : 40.35.42.42

* Nouveau *

NICE
4 Rue LEPANTE
Tel : 93.92.62.20

CHARTRES
10 Rue Noêl BALAY
Tel : 37.36.33.26

SEGA

The News Méga Drive
Double Dragon 2
Golden Axe 2
Aleste - F1 Grand Prix
Undead Line
Mario Lemieux Hockey
Robocod (James Pond 2)
California Games
Pitfighter
Terminator
Donald Duck
F 22

Méga Drive
Française Officiel
949F

Méga Drive
+ SONIC 1290F
Ou Street of Rage

Jeux en Promo sur Méga Drive
Gaiares 195F / Moonwalker 245F / Street of Rage 385F
Shadow Dancer 245F / Sonic 345F /Super monaco 389F
Compils. Shadow Dancer + Gaiares + Moonwalker = 499F

Jeux en Promo Master System
After Burner 229F / Rambo III 229F / Strider 349F
Altered Beast 199F / Thunder Blade 199F /
Super Monaco 269F

Plus de 1000 Cartouches en Stock

NEC Séquence news
Revendeur Agréé

Core Grakx
+ 1 jeu
990F
Super Grafx
+ 1 jeu
1490F
News
SG . Strider
SG . Galaxy Force 2

PUISSANCE 5
1 Core Grafx
+ 2 Manettes + 1 jeu
+ 1 adaptateur 5 joueurs
1290F
Le meilleur rapport qualité prix

NEC Super News

Super Water Bomb
Shadow Warrior
Cloud Masters
CD RType Complete
CD Forgotten Worlds
CD Spiral Wave
CD Prince of Persia
Raiden Trad
Time Cruise 2 (Devil Crush 2)
Mesopotamia

Le Hit Parade

Hit the Ice
PC Kid 2
Power Eleven
Dead Moon
Final Match Tennis
F1 Circus 91
Final Soldier
Populous
SG 1941
Skweek
Parasol Star
Plus de 80 Titres Dispo

Nintendo

N.E.S Nouveauté

SUPER MARIO III	**430F**
Battle of Olympus	**390F**
Captain Shylawk	390F
Solstice	390F
Chevaliers du Zodiac	**390F**
Turbo Racing	390F
Boulder Dash	330F
Isolated Warrior	**390F**
Dragon's Lair	390F
Top Gun 2 Mission	430F
Duck Tales	**390F**
Mega Man 2	**430F**

Game Boy

Bugs Bunny	**195F**
Radar Mission	195F
Side Pocket	195F
Dyna Blaster	195F
Samurai Adventure	**195F**
Boulder Dash	195F
F1 Race	280F
Robocop	**215F**

SNK

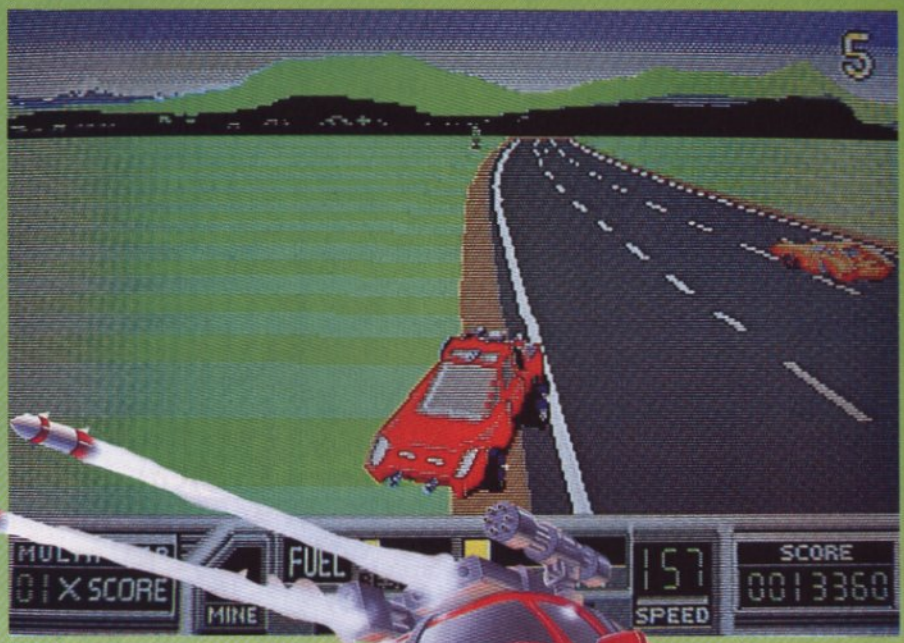
La Néo -Géo +
Magicial Lord 3490F
News
SENGOKU
Burning Fight
Cross Sword
8 Men
2020 Super Star Baseball
Robot Army
Fatal Run
Alpha Mission II
30 Titres Dispos

Pour commander
Tu téléphones
au magasin le plus
proche
livraison Colissimo 48H
PRIX ,CHOIX
DISPONIBILITE
on t'explique tout !

Prix et promotions valables dans la limite des stocks disponibles.
Les prix peuvent être modifiés sans préavis en fonction des fluctuations du marché et du cours des devises.
Toutes les marques Nintendo, NES, Game Boy, Sega, Mega Drive, Master System, Game Gear, Nec, Core Grafx, Super Grafx, Turbo GT, SNK, Néo-Géo, Atari, Amiga, Séquence News, etc...sont déposées par leur propriétaire respectif.

ROADBLASTERS

Pourquoi moi!? Pourquoi!? Je ne lui ai pourtant rien fait, moi qui aime tant mon rédacteur en chef, il a fallu qu'il me donne à tester ce jeu qui n'a aucun intérêt à mon sens. L'histoire se situe dans un futur proche où vous participez à la plus grande course de tous les temps. Votre voiture est armée d'un canon qui peut se transformer en mitrailleuse selon le bonus que vous récoltez et, si je ne me trompe pas, il y en a deux différents; un turbo et un lance-missile





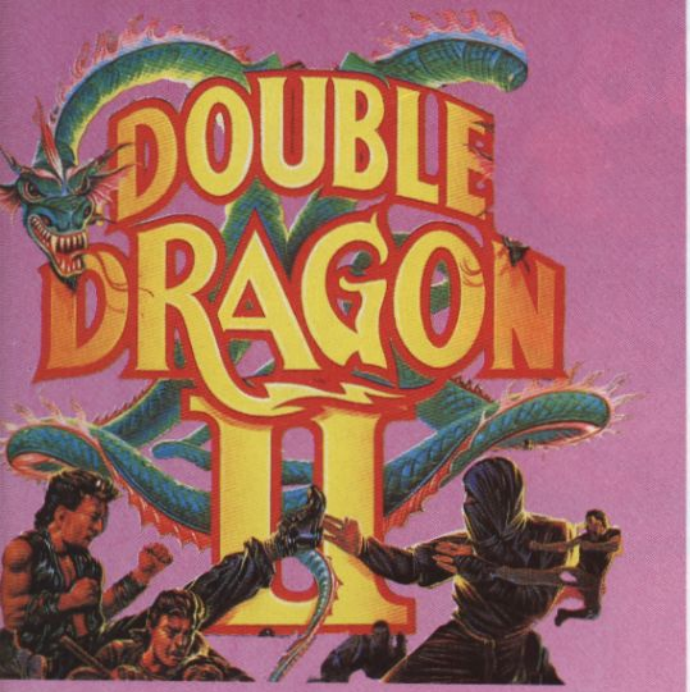
assez dévastateur. Votre route est parsemée d'ennemis qui tenteront d'arrêter votre progression; non seulement ils sont sur la route mais aussi sur les rebords et, personnellement, je ne me vois pas apprendre à conduire dans ces conditions. A vrai dire, ce soft de Tengen n'est pas ce que l'on pourrait appeler un bon jeu, il est franchement naze et je peux vous assurer que le mot est léger. Roadblasters est un classique des bornes d'arcade; déjà, lorsque j'allais y jouer dans les salles de jeu, il n'était pas génial, alors imaginez le résultat (beurk) sur une Megadrive. Les graphismes sont vraiment ("vrai/mentir: je ne sais pas ce que je veux") indignes de cette machine qui a à son actif de nombreux jeux superbement réalisés. Le paysage de R.B est très pauvre et les couleurs sont assez fades; question sons, le moteur du bolide ronronne aussi fort qu'un pet de mouche et je suis gentil. En général, ce soft reprend les éléments de la borne d'arcade mais c'est vraiment tout; l'animation est bof et l'impression de vitesse est moyenne. Personnellement, je ne conseille pas Roadblasters aux fans de Super Monaco G.P et d'Out Run, d'ailleurs je ne le conseille à personne.

F.Z



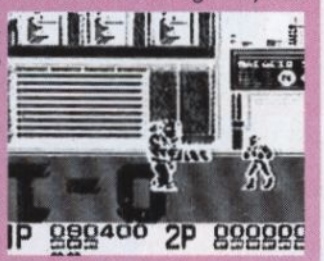
EDITEUR : TENGEN
ANIMATION : 12
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 14
SON : 12
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

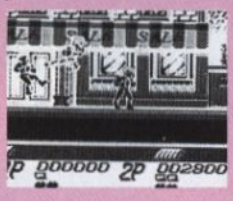
MEGADRIVE
49%



Parfois, les programmeurs qui attaquent des suites de succès sur consoles ou micro, se posent des questions métaphysiques du genre: "Va-t-on faire la même chose?" ou encore "Pourquoi une suite?", et enfin "Quand vais-je être payé?". Pour le deuxième volet de la série des Double Dragon, pas de problèmes de conscience, c'est du tout cuit! Le premier était superbe au point de vue graphisme, DD2 (pour les touristes, ça veut dire Double Dragon 2!) est encore plus beau, avec des sprites plus gros et des décors plus fouillés. Le scrolling de DD1 (ça, ça veut dire Double Dragon 1!) était fluide, celui de DD2 l'est toujours autant. Ah, mais il y avait un défaut dans DD1: le jeu à un joueur était trop facile, la durée de vie faible. Voilà un challenge pour les programmeurs! Encore une réussite: DD2 est plus dur et beaucoup plus long. De toutes façons, ne vous plaignez pas, il y a désormais le choix entre trois niveaux de difficulté. Et le principe du jeu, au fait? Pourquoi se casser la tête à changer un genre quand celui-ci plaît à tout le monde? Ici, on continue la bonne vieille baston, c'est un beat-them-up, le vrai, le pur! Ainsi doit-on promener son personnage dans des contrées malfamées. Celles-ci pullulent de gros bills dont le seul but, dans la vie, est de bouffer du Billy Lee (c'est votre nom). Billy peut donner des coups de poings, des coups de pieds et se voit attribuer trois nouveaux coups de karaté: le coup de pied haut, l'uppercut aérien et le coup de genou volant... Le grand plus de DD2 est le jeu à deux. Dans DD1, le jeu à deux consistait en un combat entre les deux joueurs mais, ici, votre frère peut vous accompagner et vous soutenir en intervenant à n'importe quel moment du jeu. C'est simple, il suffit de faire la pause, de brancher une autre Game Boy et le tour est joué: vous êtes deux dans la galère, ça aide! Bon, pour le scénario, on s'en fiche, il n'est que prétexte ("pré/texte: je cherche une raison d'écrire") à ce que l'on attend tous: la cogne! Au lieu d'aller libérer votre chère et tendre, vous devez, cette fois-ci, prouver votre innocence en échappant à vos détracteurs et en attrapant le vrai coupable du meurtre que vous n'avez pas commis. En avant Tacata! Un conseil d'ami: achetez cette cartouche.

Sélection MICROMANIA





GAME BOY
92%

EDITEUR : AKLAIM
GRAPHISME : 19
MANIABILITE : 18
SON : 18
ANIMATION : 18

O. PREZEAU



1 RUE DE METZ, 31000 TOULOUSE. Tél.61.23.48.02

CLUB D'ECHANGE PIXISOFT

CHANGEZ DE JEU !!! pour 100F

Pour 100F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous voulez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence. Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte.

MEGADRIVE — **S E G A** — **MASTER-SYSTEM**

MEGADRIVE		MASTER-SYSTEM	
399F	GHOULS N GHOSTS	**349F**	PSYCHO FOX
ALIEN STORM	GYNOUG	ACE OF ACES	SONIC HEDGEHOG
ARCUS ODYSSEY	JAMES POND	ALEX KIDD 4	RC GRAND PRIX
DARK CASTLE	LAKERS VS CELTICS	BATTLE OUT RUN	R-TYPE
MICKEY	NHL HOCKEY	BUBBLE BOBBLE	SHINOBI
MISTIC DEFENDER	OUT RUN	DANAN	SLAPSHOT
REVENGE SHINOBI	POPULOUS	DICK TRACY	SPEEDBALL
SONIC HEDGEHOG	ROAD RASH	DOUBLE DRAGON	SPELLCASTER
SUPER R. BASKET	SHADOW DANCER	DYNAMYTE DUX	SPIDERMAN
SUPER MONACO GP	STORMLORD	E SWAT	STRIDER
WONDERBOY 3	STREETS OF RAGE	FIRE § FORGET 2	SUPER MONACO GP
429F	STRIDER	FORGOTTEN WORL	TENNIS ACE
DEVIL CRUSH	THUNDERFORCE III	GAUNTLET	THE CYBER SHINOBI
KINGS BOUNTY	TOE JAM &EARL	GHOULS N GHOSTS	WONDERBOY 3
449F	TURRICAN	GOLVELLIUS	ETC...
ABBRAHAMS TANK	VALIS 3	HEAVY BOXING	
BATMAN	WRESTLE WAR	IMPOSSIBLE MISS.	**GAMEGEAR**
J.BUSTER BOXING	**499F**	LORD OF SWORD	JEUX
DICK TRACY	CENTURION	MICKEY	NOUS CONSULTER
FANTASIA	**599F**	MOONWALKER	
FATAL LABYRINTH	PHANTASIE STAR II	PAPERBOY	
FEARY TALE	PHANTASIE STAR III	POPULOUS	
GAIARES	SWORD VERMILLON	PSYCHIC WORLD	

NEO-GEO, GAMEBOY, SUPER-FAMICOM, NES *NOUS CONSULTER*

NEC

349F	NEUTOPIA
ADVENTURE ISLAND	NINJA SPIRIT
AFTER BURNER	PC KID II
CADASH	POPULOUS
DARK LEGEND	POWER ELEVEN
DEAD MOON	R TYPE 2
DEVIL CRUSH	SUP. LONG NOSE GOBELIN
FINAL MATCH TENNIS	SUPER STAR SOLDIER
FINAL SOLDIER	SUPER VOLLEYBALL
LEGEND HERO TOMA	VIOLENT SOLDIER

MEGADRIVE FR. + 1 jeu 1298 F
MASTER SYSTEM +1 jeu 498 F
GAME GEAR + 1 jeu 998 F
CORE GRAPH + 1 jeu 998 F
NEO-GEO + 1 jeu 3498 F

ECHANGE / VENTE (V.P.C.)

BON de COMMANDE à retourner à **PIXISOFT**

Nom:..... Téléphone:.....

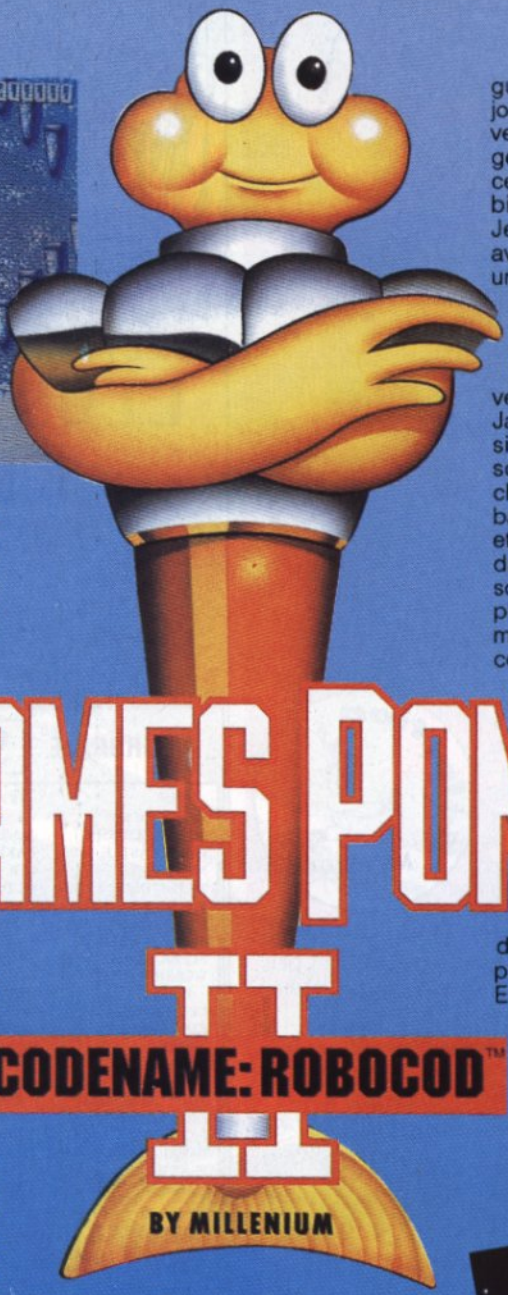
Adresse:.....

.....

ci-joint mon règlement	Commande	Prix	Retour	Ecart
	.....		.....	
	.....		.....	
	.....		.....	
- Chèque - Mandat - Contre-rembours. (+ 30F)	Modèle de console: envoi colissimo en 48 h + frais de port:20F/jeu . 80F/console		ECHANGE : 100F par jeu..... TOTAL:	

TELEPHONER pour les DISPONIBILITES





JAMES POND II
CODENAME: ROBOCOD™

BY MILLENIUM

Il est temps de voler secours au des pingouins! Seul un agent est capable de réussir cette mission. Son nom de code est Robocod, son nom Pond, James Pond. Cet agent au physique ravageur devra visiter toutes les pièces d'un gigantesque château, là où sont emprisonnés les pingouins opprimés. Pas besoin de revolver ou de grenades pour cette mission. James Pond peut à volonté moduler les formes de son corps. Il peut ainsi s'agrandir d'une manière infinie pour, par exemple, s'accrocher au plafond. Il est aussi capable de se recroqueviller pour ainsi écraser ses ennemis en leur sautant sur le crâne ou, le cas échéant, sur ce qui leur sert de tête. Allez donc chercher le crâne d'un train! Au cœur de ce château dédié à l'univers du jouet, les adversaires seront aussi variés que surprenants. Du simple serpent au bonhomme en gâteau au long nez, the super long nose bonhomme cake, ils tenteront bien évidemment tous de vous stopper. J'ai bien dit tenteront car de là à y parvenir, il y a une grande route à faire! Depuis quand James Pond se laisserait-il faire? Avant de libérer vos amis les pingouins ("Pain/Gwen": le pain français et le vin breton), à chacun ses relations, moi je préfère les tortues de Floride, vous pourrez ramasser une tonne d'objets dont la variété ne finira jamais de vous étonner: marteau, couronne, croix en or, téléphone, canette de Coke, aspirateur, tee-shirt avec la tête d'une des tortues ninja, photo dédicacée de Miss Samantha, ah non! pas celui-là, étoile, cadeau surprise, fraise, peluche... et encore bien d'autres mais là je m'essouffle!



Leur seule utilité est en fait de vous procurer des points mais qui dit points dit quelque part des vies supplémentaires. Mais je ne dis pas cela pour vous rendre cupide car à jouer les points on finit par jouer aux poings!

Si vous vous fatiguez les nageoires, vous pourrez toujours prendre l'avion qui, à certains niveaux seulement vous permettra de voyager plus vite et en toute tranquillité. A certains niveaux, avant de sortir, il faudra bien te couvrir, dehors tu vas... Damned! Je m'emporte! Je disais donc qu'après avoir libéré les pingouins, il faudra abattre un boss de fin de niveau. Le premier rencontré sera un énorme ours en peluche. Si vous en avez toujours voulu à votre ours en peluche de ne jamais avoir eu l'amabilité de vous sortir un mot gentil, vengez-vous! c'est le moment ou jamais! James Pond II est une incontestable réussite! La musique est excellente, les décors somptueux et particulièrement recherchés, comme ce niveau où vous vous baladez parmi des tranches de gâteaux, et truffés de détails bien amusants qui vont du clin d'œil aux Tortues Ninja, que je soupçonne être des tortues de Floride, au physique granguignolesque de certains monstres. On ne s'ennuie pas une seconde! Enfin, si, le temps que la page de présentation cède la place au jeu. James Pond est, qui plus est, parfaitement animé et bouge à très grande vitesse. Sans doute possède-t-il le gène Sonic? Puisque je parle de Sonic, James Pond aurait pu être au même titre que le Hérisson la mascotte de Sega, s'il ne s'agissait pas d'une production tout d'abord micro et qui plus est d'Electronic Arts.

En effet, James Pond II possède de très grandes qualités et mérite de figurer parmi les grands jeux de ce tout début d'année ("d'année/damnée": de mauvais augure). A ne manquer sous aucun prétexte!

Agent T.S.R.



MEGADRIVE
91%

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 18
SON : 15
ANIMATION : 16



S.T.U.N. RUNNER



L'action se déroule en 2492, vous participez à l'une des plus grandes compétitions sportives du siècle. Vous pilotez un engin ultra rapide (et super chiant à piloter), capable de dépasser la vitesse du son. Votre but sera de passer les différents niveaux et d'en ressortir indemne si possible. Voici l'ultime scénario, aussi plat soit-il, qui résume en quelques lignes ce jeu. Je suis sûr que vous vous souvenez de cette borne d'arcade qui ressemblait à une moto futuriste avec un écran à hauteur du visage et qui attirait beaucoup de curieux parce que le jeu était réalisé tout en 3D formes pleines.

Personnellement S.T.U.N Runner ne m'a jamais attiré et je l'ai toujours trouvé nul et sans aucun intérêt (NDLR: mais qu'on arrête de lui donner des jeux qu'il n'aime pas, bon sang!) (NDAHL: Il est nouveau, disons que c'est une forme de bizutage et puis, il faut bien tester aussi les daubes!). Aujourd'hui, Atari l'adapte ("Adada/apte: je sais monter à cheval") sur sa console portable et le résultat est assez décevant malgré une animation rapide. Question graphisme, c'est franchement moche et le jeu est désagréable à regarder. Maintenant, j'aborde le sujet de la maniabilité qui est très mauvaise ("mauve/aise: j'fume du lilas, c'est super cool, t'vois, t'en veux?") et je n'exagère pas; il faut vraiment s'accrocher pour toucher les étoiles ou pour éviter vos ennemis. Pour le son, ce n'est pas vraiment ca, sans oublier les



bruitages qui ne respectent pas le cours du jeu. Je suis peut-être méchant mais je ne peux que m'exprimer ainsi face à un soft aussi nul.

FRANCK

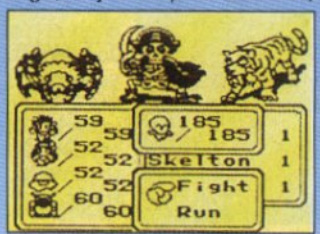
EDITEUR : ATARI
GRAPHISME : 12
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 10
SON : 12

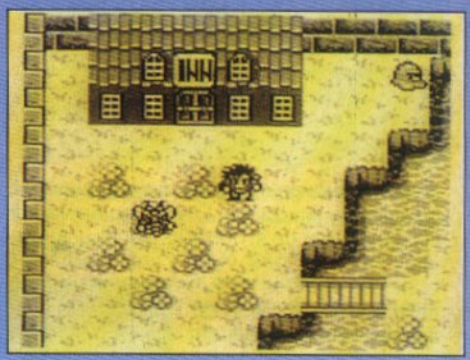
LYNX
63%

FINAL FANTASY LEGEND II

L'aventurier qui mettra les pieds dans l'univers de Final Fantasy Legend II devra explorer 9 mondes différents. Chaque monde est relié au monde céleste par un ascenseur qui se met en marche quand le joueur a ramassé toutes les MAGI du monde où il se trouvait. Il faut donc tout explorer, se battre contre d'étranges bestioles, contre des mutants, des robots. On dirige le joueur sur une carte, qui disparaît quand le héros fait une mauvaise rencontre, pour laisser place aux caractéristiques ("Ka/raque/tes/rustiques: moment de l'année où Olivier Ka doit donner ses meubles pour payer ses dettes") des deux combattants, dans le plus pur style des jeux de rôle sur consoles ou ordinateurs.

Le scénario de Final Fantasy Legend II est très riche, il est d'ailleurs ridicule de l'exposer ici, le principal intérêt du jeu étant justement de découvrir tous ces éléments. La panoplie des actions possibles est large, le joueur peut discuter, acheter, vendre, combattre, etc... Les graphismes sont très précis,





très réussis. La cartouche dispose d'une pile qui permet de sauvegarder une partie et de la reprendre même après avoir éteint la console.

Le manuel est très bien fait, très complet, mais malheureusement entièrement en anglais. Le jeu aussi est dans cette langue, et les très nombreux textes présents dans le jeu obligent les joueurs à maitriser au moins un petit peu la langue des Beatles (à remplacer au choix par Shakespeare, Churchill, Thatcher ou les Monty Pythons).

Seb

EDITEUR : SQUARE
GRAPHISME : 17
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 18
SON : 14

GAME BOY
96%

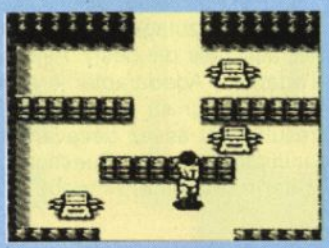
Sélection MICROMANIA

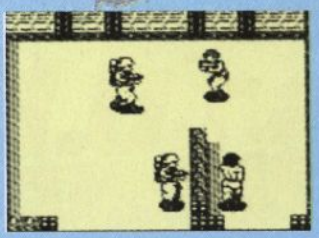
FORTIFIED ZONE

L'heure est grave; votre mission ("mi/sion: juif débutant"), si vous l'acceptez, consiste à diriger un clône de Rambo et sa petite femme à travers quatre étapes. Chaque personnage remplit une tâche; l'homme peut ramasser les armes mais sa compagne ne le peut pas, la nénette peut sauter au-dessus des obstacles mais son mec ne peut pas le faire (c'est le couple parfait). Au cours de votre quête vous devrez ramasser des armes qui vous seront fort utiles pour détruire le boss de fin de niveau. Jaleco nous a réalisé un bon jeu, l'action est variée et on s'amuse à visiter les différentes étapes; lorsque l'un de vos héros meurt, vous devez le remplacer soit par l'homme, soit par la femme; un système de codes permet de reprendre au début de votre partie et de retourner dans l'aventure. Le jeu comporte une intro assez sympa; les graphismes sont jolis sans être pour autant magnifiques; Fortified Zone se déroule selon un scrolling multi-directionnel et les boss de fin de niveau sont assez balaises, pour le son c'est pas mal et les bruitages sont classiques. Ce message s'auto-détruira à la fin de ces quelques lignes.

FRANK







Sélection MICROMANIA

GAME BOY 82%

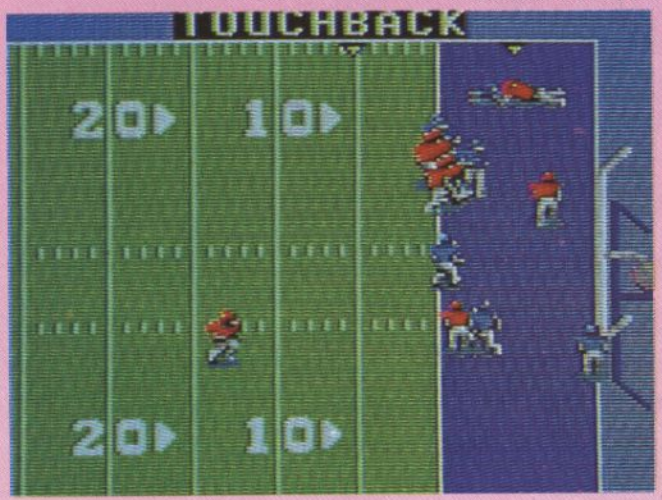
EDITEUR : JALECO
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 14
SON : 13
ANIMATION : 13

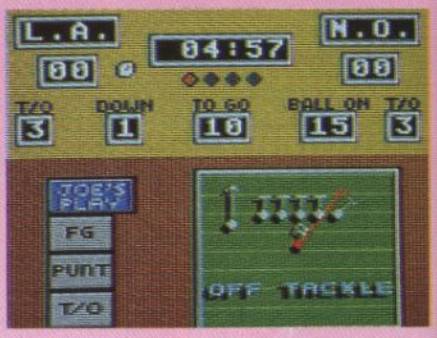
Joe Montana FOOTBALL



Au cas où vous ne le sauriez toujours pas, ayant fait une lecture cursive des 24 derniers numéros de Joystick, le football américain est sans aucun conteste le sport phare de cette grande nation que sont les Etats-Unis. Pour les américains, Joe Montana est en quelque sorte notre Platini, mais en plus viril, brutalité du jeu oblige. Et voilà qu'arrive sur la Game Gear ce si noble sport! Pour jouer, vous pourrez faire votre choix parmi les quatorze équipes réparties en trois ligues, celle de l'ouest, celle de l'est et celle... du centre, tous ceux qui ont répondu du nord ont perdu. Après, vous voilà engagé dans un match aux multiples facettes tactiques et stratégiques. Oh! Pas besoin de faire H.E.C. ou l'E.N.A. pour en capter toutes les finesses. Preuve en est que, si tel était le cas, il n'y aurait guère plus de deux joueurs de football américain sur tout le territoire des U.S.A! Et deux, c'est peu pour faire tout un match! Une fois sur le terrain, plus question de rire. Il faut à tout prix marquer un touchdown ou, si l'occasion se présente, tenter le drop à trois points. Chaque yard arraché à l'adversaire est un yard vers le touchdown et la transformation. Pas moins de dix-sept techniques ("tête/nique: derrière ce jeu d'action se cache un vrai casse-tête") d'attaque et six de défense! Un mauvais choix et c'est la défaite! Joe Montana est une simulation bien sympa qui est en plus très jouable malgré la taille réduite de l'écran. On retrouve les sensations fortes du football américain et, même si, côté musique, on reste dans une très large mesure sur sa faim, Joe Montana est à conseiller aux amateurs de sports, les vrais, ceux pour qui football américain ne rime pas avec jeu de crétins.

T.S.R.





GAME GEAR 80%

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 15
SON : 08
ANIMATION : 14

FIGHTING MASTERS

Sélection MICROMANIA



Et, tiens, prends ça dans la tronche, et ça dans les BIP, et reprends ça. Voici quelques sons que j'ai pu enregistrer sur la planète Hcvumijnl où se déroule actuellement le plus grand tournoi d'arts martiaux de tous les temps. Vous êtes invité à participer à cette boucherie (vous êtes prié de rester indemne, histoire de nous raconter la fin) et vous serez confronté à des monstres sans foi ni loi qui n'hésiteront pas à utiliser leurs techniques les plus sournoises pour vous mettre au tapis. Voilà en quelques lignes le formidable scénario de Fighting Masters. Ce soft était depuis pas mal de temps dans notre rubrique previews; aujourd'hui je l'ai entre les mains et j'en profite pour vous en parler.



Treco nous avait déjà fait un jeu de baston sur Megadrive qui s'appelait Street Smart et qui n'était pas génial; mais là c'est autre chose, F. M est doté d'une meilleure réalisation et, pour notre plus grand plaisir, il est très original dans sa conception. Vous choisissez votre héros parmi 13 combattants; chacun ayant sa propre attaque et sa botte secrète. Votre ennemi ne sera K.O que lorsque ses points de vie seront à zéro, ensuite vous passerez au suivant. Le but du jeu est de découvrir le meilleur combattant capable de détruire ces monstres hideux qui ne pensent qu'à la violence (mais où est le romantisme dans tout ça?), pour arriver au combat final qui vous oppose au grand maître. Les combats se déroulent dans quatre endroits différents (sur une île, devant un temple, au milieu des pyramides d'égypte et pour terminer sur la lune où se déroule le dernier acte.). Je vous conseille personnellement de vous entraîner car certaines créatures sont assez sournoises et elle n'hésiteront pas à vous envoyer valser dans le décor si vous ne faites pas gaffe.



Malgré un scénar assez banal, je me suis bien amusé avec ce jeu (j'ai pu libérer mes pulsions sanguinaires qui dormait en moi.); les décors ne changent pas trop mais vos adversaires sortent tout droit des planètes les plus lointaines; la plus originale est la plante carnivore, elle n'hésitera pas à vous prendre pour un sandwich ("Sand/ouich: écrivain salopche") si vous la cherchez. Fighting Masters n'est pas très difficile mais mettra vos réflexes à rude épreuve et vous devrez connaître parfaitement le maniement du joytick pour pouvoir assurer. En général, les sprites sont bien dessinés; l'animation des combattants est assez bonne et vous plonge dans d'interminables scènes de violence où seuls votre force, votre courage et votre foi vous donneront la possibilité de continuer ("contine/huer: histoire pour enfants pas naïfs pour deux sous") à vous battre (ca tourne au drame).



La maniabilité est correcte, vous contrôlez parfaitement votre personnage et les coups sont faciles à donner. Pour le son et les bruitages, c'est vraiment moyen et il y a beaucoup mieux; mais, dans l'ensemble, c'est un bon soft qui plaira aux passionnés d'actions fortes et de scènes sanglantes. A posséder...

FRANCK



MEGADRIVE 82%

EDITEUR : TRECO
GRAPHISME : 18
MANIABILITE : 17
SON : 16
ANIMATION : 17
SELECTION MICROMANIA

CORYOON



Oh! En voilà un shoot them up qu'il est bizarre! Pas question ici de vaisseaux avec des canons qui sortent d'un peu partout ou d'avion du genre "je suis le plus rapide, tu m'as pas vu!". De quoi donc s'agit alors? J'attendais cette question! Diable!
Que je suis perspicace! Au risque de vous surprendre, si l'on peut encore le faire, sachez braves gens qu'il est ici question d'un dragonet. Un dragonet, c'est un petit dragon, tout comme un baronet est un petit baron, un roitelet un petit roi ou un bonnet est un petit bon. C'est-à-dire que lorsque vous faites une action moyennement gentille et par conséquent, condition sine qua non, moyennement bonne, vous êtes un bonnet! Je pourrais continuer pendant des heures, mais je pense que vous avez saisi l'idée. Ce dragonet donc, sert une belle Princesse, en lutte contre un être aussi malfaisant que laid. C'est dire combien il est antipathique! Le brave et dévoué dragonet étant par nature un bonnet (voir plus haut pour ne plus amples détails) il va donc affronter dans un duel aussi coloré qu'inégal, l'ennemi juré de sa douce Princesse. Pour lutter, il pourra disposer d'un souffle de feu, d'un souffle d'ondes magnétiques ou encore d'une émission de particules électriques. Toutes ces armes seront, bien évidemment, d'une puissance variable et se trouveront dans des paquets apportés, comme vous et moi, par des cigognes. Histoire de dégager le terrain d'une manière plus radicale, le petit dragon pourra en retenant son souffle quelques secondes, donner plus de puissance à ses décharges pyrotechniques! La masse d'ennemis présents simultanément à l'écran est, par moments, faramineuse. On en confond même parfois les fruits bonus qui échappent aux défuntes créatures et les nouveaux arrivants dans la mêlée. Les tirs jaillissent d'un peu partout à la fois, et l'on se laisse très vite déborder tant l'action est rapide. Les créatures sont aussi diverses qu'étonnantes. Araignées géantes, pingouins, insectes, licorne, homard à l'américaine... toute une faune des plus pittoresques que vous vous ferez une joie d'éliminer! Tout ce beau monde est représenté d'une façon bien gentillette et extrêmement sympa. Les mordus de graphismes fins et hyper-design seront à coup sûr déçus mais la plage des 6-10 ans sera certainement beaucoup amusée, tout comme moi. Pour une fois que l'on entrevoit un soupçon d'originalité dans un shoot them up!
Malgré ces décors et créatures très mignonnes, le niveau de difficulté est, tout à fait honorable. Un jeu aussi rapide que maniable ne pouvait pas offrir de difficultés majeures. Mais une fois encore, il est bon de préciser que le public visé par Coryoon est un public jeune, voire même très jeune. Il n'est en aucun cas fait pour les finisseurs de shoot them up, les mordus de techniques de combats...
Voilà une bonne occasion d'initier votre petit frère aux plaisirs du shoot them up et si il en redemande, passer au niveau supérieur !







T.S.R.

PC ENGINE
84%

EDITEUR : NAXAT SOFT
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 15
SON : 14
ANIMATION : 16
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

ALIEN STORM

Eh oui, une fois de plus, Sega adapte un de ses hits Mégadrive sur la bonne vieille Master System. Remarquez, c'est un peu normal lorsqu'un produit marche bien, pourquoi se priver de le décliner sur une autre console, d'autant plus que c'est la même boîte, alors... Vous voulez vraiment que je vous rappelle le scénario? Ouï? Eh bien, il y en a que le ridicule ne tue pas... Enfin... Vos désirs sont des ordres. Je me lance donc: une fois de plus, vous apprenez que les Aliens viennent d'envahir la Terre et alors que vous vous résignez ("résine/ignoble: c'est tellement poisseux et dégueulasse que j'ai laissé tomber") à votre triste sort, deux super-héros sont désignés par les instances suprêmes pour effectuer le sale boulot.

Vous avez donc le choix, minime certes, mais ne faisons pas trop la fine bouche, entre le robuste robot et son fouet électrique et l'humain à la morphologie Ramboesque qui se trimbale avec son canon laser portable, façon Ghostbusters. Mais attention, contrairement à la version Mégadrive, vous ne pourrez jouer à deux!

Une fois le choix des personnages effectué, vous pourrez évoluer dans les rues de la ville, infestées de ces monstres visqueux et sournois, à travers un scrolling multi-directionnel très fluide.

Lorsque vous serez directement en contact avec l'ennemi, vos différentes façons de l'éliminer sont nombreuses et changent selon que l'on est l'un ou l'autre des personnages. Par exemple, si vous prenez l'être humain et que vous êtes proche de cette masse gluante, vous lui donnerez un coup de pied bien placé inoubliable, alors que le robot réagira autrement.

Sachez que vous disposez également d'une arme spéciale qui détruira tout à l'écran lorsque vous daignerez appuyer sur les deux boutons de votre joypad en même temps. Mais, attention, car la barre d'énergie qui se situe en bas de l'écran (ainsi que votre niveau de vie), en pâtira sérieusement. Alors un petit conseil: utilisez-la dans les situations vraiment critiques, car sinon je ne donne pas cher de votre peau! D'autant plus que vous ne bénéficiez que de trois continues, même si la difficulté du jeu est progressive. Le jeu est divisé en plusieurs missions dans lesquelles vous trouverez différents stages.



Sans oublier que vous aurez la possibilité de récupérer de l'énergie ou des points de vie dans deux sortes d'écrans-bonus; le premier ressemblant fort au mythique "Opération Wolf", et le second où vous devrez courir comme un dératé ("dé/raté: il est pipé, ce dé, il roule n'importe comment") en tirant et en évitant ces monstres dégoulinants: vous remarquerez la très grande rapidité du scrolling lors de la seconde phase de récupération de bonus.



Pour en revenir à la partie normale du jeu, sachez que ces rusés d'aliens n'hésiteront pas à prendre l'apparence humaine pour vous tromper (évidemment!), et ne reprendront leur forme initiale que lorsque vous aurez le dos tourné. Méfiance, donc!

Côté réalisation, on peut dire que c'est du tout bon, autant au niveau des graphismes qu'au niveau de la musique. Les bruitages quant à eux sont très réalistes et contribuent à l'ambiance déjà passablement échaudée.

Alors, à vos joypads et foutez-moi ça dehors, et plus vite que ça!!

TRAZOM

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 17
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 17
SON : 18

MASTER SYSTEM
86%





World Class LEADERBOARD

Apparu il y a de cela quelques années sur micro, Leader Board débarque enfin sur console. Et je peux d'ores et déjà vous annoncer que c'est une réussite. Ou à tout le moins qu'elle n'a rien à envier aux versions micro. On y retrouve en effet toutes les options et les sensations d'origine. Vous pouvez choisir de jouer en mode "novice", "amateur" ou encore en "pro" si vous vous sentez l'âme d'un Jack Niklaus ou d'un Severiano Balesteros! Les effets que vous pourrez donner à la balle sont eux aussi présents, avec le "hook" et le "slice" et le jeu accepte même jusqu'à quatre joueurs! Mais pour bien maîtriser ces coups, il faudra vous entraîner longuement; possibilité que vous offre ce programme aussi bien pour putter sur le green que pour débuter ("députter" sur le red) un parcours.



Cela vous sera d'autant plus bénéfique qu'au niveau le plus élevé, l'indicateur de puissance aura disparu et vous ne devrez vous fier qu'à votre intuition, ou pour les plus forts, à votre connaissance pour choisir le club approprié au put, ce qui n'est pas le cas pour les modes inférieurs, puisque suggéré par la console. Sachez également qu'une vue aérienne de l'ensemble du parcours est possible; ce qui est pratique pour définir le chemin à emprunter avant de se lancer sur l'une des quatre magnifiques aires de jeux qui sont proposées et que sont Gauntlet, St Andrews, Doral et Cypress Creek. Graphiquement, c'est assez sobre même si le sprite du joueur, d'une taille convenable, est bien animé. On peut aussi juger des sons, peu fréquents mais c'est normal pour ce type de jeu, lorsque l'on effectue un "eagle" (un sous le "par") ou un mauvais put dans un bunker ou dans l'eau. Dans le premier cas, vous aurez droit à des applaudissements, dans l'autre une voix digitalisée vous signifiera que vous êtes un gros nul. Dans l'ensemble, on est plutôt satisfait du résultat même si on aurait préféré une nouveauté plutôt qu'une simple reprise.



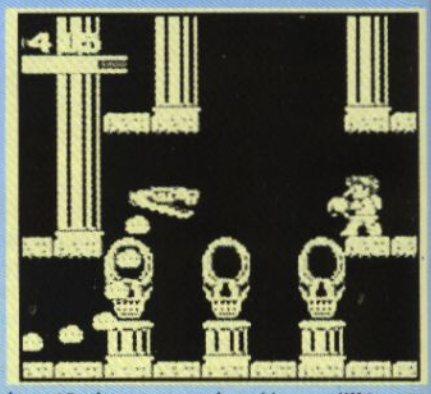


TRAZOM

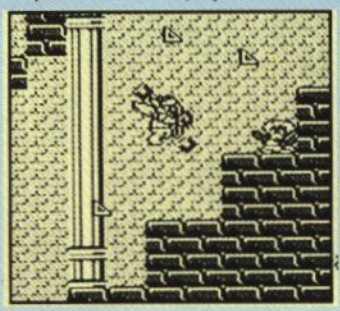
GAME GEAR **77%**

EDITEUR : US GOLD
GRAPHISME : 13
MANIABILITE : 13
SON : 14
ANIMATION : 15

KID ICARUS®
OF MYTHS AND MONSTERS



Le royaume d'Angel Land est secoué par des ronflements de bonheur, par des bruits de rires légers, et par le son mélodieux des harpes et des chants des anges. Tous les habitants de ce pays merveilleux sont heureux, insouciants, leurs poitrines rayonnent, ils sont en bonne santé, ils ont une belle tête, ils sont jeunes, ils sont beaux dans leurs corps. Enfin, presque tous, car la déesse Palutena est un peu soucieuse; la nuit dernière, elle a eu un songe étrange, et elle est persuadée que c'est un rêve prémonitoire. Elle y voyait le pays d'Angel Land envahi par les ("on gèle/on s'en va/ils parlent: il ne reste plus qu'une table au restau, celle près de la porte et de la table la plus bruyante, allons à la pizzeria") démons Orcos, ceux qui ont les poitrines sombres, qui ne sont pas en bonne santé, et qui n'ont pas de belles têtes, ni de beaux corps d'ailleurs.



La déesse décide aussitôt de prévenir le chef de son armée, Pit, et de l'envoyer à travers le pays pour récupérer les trois objets magiques du royaume qui feront de lui un guerrier invincible, capable de repousser les hordes d'Orcos.
Pit s'en va donc, armé de son seul arc, et ses petites ailes dans le dos. Il sera surpris de constater que la déesse avait raison, et que les Orcos sont d'ailleurs déjà présents dans de nombreux endroits du pays. Il va falloir combattre, mais heureusement Pit dispose de nombreux alliés, qui lui donneront des informations précieuses au fur et à mesure qu'il avancera. Surtout action et plates-formes, Kid Icarus a tout de même une petite part d'aventure, dans la mesure où il faut collecter des informations, et se promener dans un pays aux nombreuses régions.

Les 16 niveaux ont des décors différents, et, parmi ceux-là, certains mettront en piste des gros monstres que Kid Icarus ne pourra éliminer que s'il possède de bonnes armes. Une réalisation peu exceptionnelle, et un très grand intérêt de jeu.

SEB

Sélection MICROMANIA

GAME BOY **90%**

EDITEUR : NINTENDO
GRAPHISME : 13
MANIABILITE : 17
SON : 13
ANIMATION : 14
SELECTION MICROMANIA



FUNWARE

.NE SOMBREZ PAS DU COTE OBSCUR DE LA FORCE... ACHETEZ CHEZ FUNWARE.

DARK VADOR

MEGADRIVE

688 ATTACK SUB	520F	NHL HOCKEY	410F
ALIEN STORM	390F	OUT RUN	415F
ALTERED BEAST	370F	PHANTASY STAR 3	590F
BATMAN	380F	QUACK SHOT	430F
BLOCK OUT	410F	REVENGE OF SHINOBI	430F
CENTURION	450F	ROAD RASH	440F
DEVIL CRASH	430F	SHADOW DANCER	385F
DICK TRACY	450F	SHADOW OF THE BEAST	540F
FZ2 INTERCEPTOR	440F	SONIC	370F
FAERY TALE	410F	SPIDERMAN	410F
FANTASIA	380F	STEETS OF RAGE	390F
J.B. BOXING	405F	STRIDER	405F
JOE MONTANA FOOT 2	490F	SUPER MONACO GP	345F
JOHN MADDEN FOOT 2	460F	THUNDER FORCE 3	445F
LAKERS VS CELTICS	390F	TOE JAM AND EARL	420F
MERCS	430F	WORLD CUP SOCCER	370F
MICKEY MOUSE CASTLE	330F	ADAPTATEUR POUR	100F
MOONWALKER	330F	CARTOUCHES JAPONAISES	

AMIGA

ADRENALINE	280F
ADVANTAGE TENNIS	220F
AGE	260F
AIGLE D'OR LE RETOUR	275F
ANOTHER WORLD	250F
BATTLE ISLE	305F
CELTIC LEGENDS	280F
DOUBLE DRAGON 3	260F
FIRST SAMOURAI	235F
HEIMDALL	320F
HUDSON HAWK	240F
KNIGHTS OF SKY	355F
LEANDER	225F
LOTUS ESPRIT CHAL. 2	210F
MEGALOMANIA	280F
ROBOCOP 3	230F
SIMPSONS	230F
SPACE 1889	260F
STORM MASTER	285F
TIPP OFF	270F
WWF	240F

COMPILATIONS

39/45 (ADS+M4)	275F
DONJONS ET DRAGONS	285F
INTEGRAL	310F
MAITRES AVENTURES	340F

PC ET COMPATIBLES

ADVANTAGE TENNIS	260F	LEMMINGS - JEU+NIVEAUX SUP	230F
AGE	335F	LEMMINGS - 100 NIVEAUX SUP	190F
AIGLE D'OR LE RETOUR	275F	MAD TV	220F
AVENTURES DE MOKTAR	280F	MIGHT AND MAGIC 3 - VF	300F
CASTLE OF Dr BRAIN	380F	PGA TOUR GOLF	270F
CISCO HEAT	270F	SECRET WEAPONS	350F
CONAN THE CIMMERIAN	330F	SHADOW SORCERER	260F
CONQUEST OF THE LONGBOW	390f	SIMPSONS	270F
CROISIERE POUR UN CADAVRE	260F	SPACE 1889	310F
ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE	415F	TIME QUEST	330F
F-117 A	350F	TV SPORT BOXING	290F
GREAT COURTS 2	280F	WILLY BEAMISH	370F
GUNSHIP 2000	340F	WING COMMANDER 2	345F
HEART OF CHINA	360F	WC2 - SPECIAL OPERATIONS 1	240F
JETFIGHTER 2 - VF	340F	WC2 - SPEECH ACCESS PACK	170F
LEISURE SUIT LARRY 5	350F	WINTER CHALLENGE	260F

COMPILATIONS

10 MEGAHITS Vol 3	340F
AIR COMBAT ACES	310F
AIR/SEA SUPREMACY	290F
AVENTURES EXTRAORDINAIRES	310F
BARD'S TALE TRILOGY	320F
DONJONS & DRAGONS	305F
INTELLIGENT STRATEGIE GAMES	305F
KARATE ACES	300F
TOP LEAGUE	280F
UNIVERS 1	280F

Vous voulez d'autres titres ? N'hésitez pas, téléphonez-nous. (16.1) 45.22.29.23

BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - B.P. 448.08 - 75366 PARIS CEDEX

QTES	J03	TITRES	PRIX
FRAIS DE PORT *Expédition colissimo*			+ 25 F
		TOTAL A REGLER	

NOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

TEL (facultatif) _____

REGLEMENT : Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre je paierai à réception ☐ Contre remboursement (+ 35 F)

je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

N° | | | | | | | | | | | | | | | | |

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

MATERIEL DE JEUX : ☐ MEGADRIVE ☐ AMIGA ☐ PC et COMPATIBLES ☐ EGA ☐ VGA ☐ 3,5 ☐ 5,25

SPEEDBALL 2 BRUTAL DELUXE



La foule hurle le nom de votre équipe: "Brutal Deluxe". Vous entrez sur le terrain métallique, la hargne au ventre. Le coup d'envoi est donné et c'est l'empoignade: les joueurs en armure se ruent sur la balle de métal. Résultat: bruit, chocs, ça vole dans tous les sens! Première constatation: les joueurs ne font pas que courir bêtement après une balle (ça, c'est le football!). Ils se tapent sauvagement dessus avant, pendant et après une prise de balle. On n'attend pas d'avoir la balle dans Speedball 2, on blaste partout sur le terrain, un vrai ring géant! Le principe du jeu reste le même que le premier volet sur Master System ou sur micros: deux équipes s'affrontent (vous contre la Megadrive ou à deux joueurs) sur un terrain de métal, grand de plusieurs écrans qui scrollent en multi-directionnel. Le jeu se rapproche d'un handball futuriste dans une enceinte fermée où la balle rebondit sur les murs. Le but est de marquer à la partie adverse, le plus de... buts possibles pendant le temps réglementaire.



Classique, vous me direz, mais, ici, la finalité est un peu différente. C'est le fun qui prime! On se bastonne, on s'amuse, on collecte des bonus, on vise les étoiles sur les murs latéraux pour gagner des points et accessoirement, on marque des buts! Original, mais follement drôle, à tel point qu'on ne lâche pas la manette avant de nombreux matchs. La nouveauté vient du système de points: 10 points par but marqué, 2 points par étoile allumée et 10 quand vous les allumez toutes (une habitude chez moi!) en lançant la balle dessus. Il y a aussi une rampe, sur les côtés, qui double vos points futurs si vous y faites passer la balle, etc... Autre innovation: des bonus parsèment aléatoirement le terrain; il y en a partout et de toutes sortes, un vrai bonheur! Accrochez-vous au pinceau ("pain/sot: je suis si bête que je dois m'accrocher au pain car j'enlève l'échelle") et suivez le guide: on peut inverser les mouvements des adversaires, les paralyser, les faire tous se vautrer par terre, fermer ses buts, donner la balle à celui qui ramasse le bonus, accélérer ou ralentir tout ce petit monde, téléporter la balle au centre du terrain, commander une pizza quatre fromages, obtenir un rencard avec la Cicciolina, etc... Le super-pied intégral, ce sont les bumpers électrifiés; machiavélique comme truc, jugez plutôt: ils électrifient la balle par simple contact et du même coup l'adversaire, qui la récupère juste après, se tord de douleur!

En fait, Speedball 2 est bourré de bonus, gadgets et nouveautés; c'est ce qui le rend tellement complet et intéressant pour un jeu, à mi-chemin entre la simulation de sport-co et l'arcade pure. Pour vous achever, sachez que chaque joueur est défini par huit caratéristiques modifiables pour chacun d'eux, au début du jeu, sur l'écran de configuration. On peut (et l'on doit) gérer très simplement son équipe: remplacements, achat de joueurs vedettes, achat d'équipements supplémentaires, entraînement, etc... Si tous ces détails ne vous suffisent pas, alors regardez donc la démo: les couleurs métallisées sont du plus bel effet, l'animation des joueurs est nickel et le scrolling multi-directionnel est net, rapide, sans bavures, même pour un grand nombre de sprites à l'écran. On prend très vite l'habitude du jeu, tant la maniabilité est bonne et simplifiée. On passe là où se trouve la balle et... on fonce droit devant, direct dans la tronche de l'adversaire qui, perplexe, vous laisse passer, la peur, quoi!

Sélection Micromania

Speedball 2, seul ou à deux (c'est mieux!), c'est du tout bon!

O. PREZEAU





EDITEUR : MIRROR SOFT
GRAPHISME : 16
MANIABILITE : 18
SON : 15
ANIMATION : 18
MEGADRIVE AMIRICAINE
SELECTION MICROMANIA

MEGADRIVE 84%

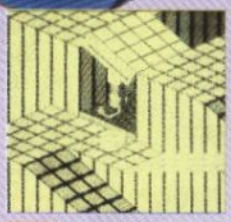
MARBLE MADNESS

La Game Boy est une des dernières consoles à voir sa ludothèque s'enrichir de ce jeu d'arcade hyper connu et bien sympathique. Le principe est de guider une petite sphère, le long de parcours sinueux et pentus. La boule descend ainsi inexorablement, rebondit sur les obstacles ou, tout simplement, dévie de sa route pour tomber 100m plus bas, dans le vide, et se briser dans un fracas épouvantable ("épou/vantable: bon mari"). Car il n'y a jamais de rampes de sécurité aux bords des parcours entourés par le vide. Quand la sphère tombe dans les précipices ou se brise sur le sol (car venant de trop haut), on perd un temps précieux. Or, dans ce jeu, le temps, c'est de la vie! Un compte à rebours est déclenché au début de chaque niveau et la boule doit impérativement rallier la zone d'arrivée, avant la fin du décompte. Si tel n'est pas le cas, on a le droit à un aller simple, direction le premier niveau. Il faut alors tout se retaper! Le jeu est bien réalisé sur Game Boy, la musique est très agréable et les graphismes des décors bien réussis, avec des surfaces en 3D pleine. Le scrolling multidirectionnel est fluide, mais voilà, il y a un hic: on distingue mal la sphère et ses mouvements. Son animation est bonne mais on se tue les yeux à essayer de la guider convenablement; le fait que l'écran de la Game Boy soit monochrome et non rétro-éclairé n'aide pas non plus. Il vous faudra un peu d'habitude pour manœuvrer convenablement la sphère qui subit l'attraction terrestre (normal) mais qui est aussi victime de son inertie dans les tournants. Il faut alors écraser les curseurs de direction pour rétablir la trajectoire de la boule: dur, au début, mais on s'y habitue très vite et c'est, de toutes façons, le principal attrait de Marble Madness. On peut accélérer en pressant un des deux boutons, ce qui est utile pour remonter les pentes. Nous voilà en présence d'un bon jeu d'arcade qui prime la dextérité et l'habileté du joueur.

Mais, une fois de plus, un problème de taille freine mon enthousiasme: la durée de vie très limitée de cette cartouche, c'est trop facile et trop court!

O.PREZEAU





Sélection Micromania

GAME BOY 81%

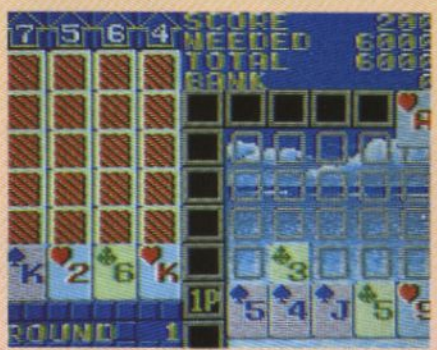
EDITEUR : MINDSCAPE
GRAPHISME : 16
MANIABILITE : 16
SON : 16
ANIMATION : 17
SELECTION MICROMANIA

SOLITAIRE POKER

Le Solitaire Poker est l'une des nombreuses variantes de ce jeu que l'on nomme communément "réussite" et qui propose l'avantage, ou du moins l'originalité, de combiner aux principes de la réussite les règles du poker. Par règles du poker, il faut en fait comprendre combinaisons car le seul rapport entre le véritable poker et ce jeu s'arrête à cette seule comparaison. Il s'agit pour vous de répartir dans un carré composé de vingt-cinq cases un lot de cartes tirées au sort et de les répartir de manière à obtenir les meilleures combinaisons et ainsi collecter le maximum de points. Pour passer chacun des niveaux, il faut pouvoir franchir un quota de points imposé. Il faut donc faire preuve d'une pointe de subtilité pour parvenir à placer les cartes dans l'ordre qui vous rapportera le plus, cela en sachant que les combinaisons s'effectuent à l'horizontale, à la verticale et en diagonale! Heureusement qu'il n'y a que deux diagonales dans un carré! Outre de la réflexion, Solitaire Poker vous offre aussi de la détente. Ah! Enfin! Pas moins de sept musiques différentes sont mises à votre disposition et toutes sont véritablement très bonnes. A vous de choisir celle que vous préférez et de jouer ainsi tranquillement en écoutant un air agréable. Il ne manque que le mini-bar dans la Game Gear et le tout sera parfait. Il n'y a rien d'extraordinaire à voir, une carte restera éternellement une carte et par conséquent, graphismes et animations sont tout à fait corrects pour ce qu'on pouvait attendre d'eux dans ce genre de jeu. Si les jeux de la famille des "Pan t'es mort" ou "Paf! dans l'oeil!" ont le don de vous exaspérer, si vous êtes prêt de l'overdose de vaisseaux spatiaux et de la saturation de gros musclés, tentez donc un Solitaire Poker, l'un de ces jeux auxquels on s'amuse sur les plages entre deux cocotiers ("coco/tiers: P(CF)") ou deux bouleaux selon les moyens.

T.S.R.





GAME GEAR 81%

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 13
MANIABILITE : 18
SON : 16
ANIMATION : 14

MARBLE MADNESS





Un des jeux mythiques de la micro, Marble Madness, arrive sur Megadrive: ça va rouler dans les chaumières! Le décor: un paysage coloré consistant en un assemblage géométrique de dalles disposées en délicats dénivelés, en descentes délicieusement vertigineuses et entourées de trous béants, et autres canyons. Distribution de petits sacs en papier! Autour: le vide, frontière de l'infini, etc... Et que fait-on dans ce paysage étrange, chaotique et froid? On balade sa petite boule colorée (!) par monts et par vaux, en la guidant le long d'un parcours sinueux, pentu et peuplé d'embûches, à l'aide des curseurs de la manette. Vous avez un temps limité pour arriver à la fin du parcours ("pars/cours: casse-toi"). Si la sphère n'atteint pas l'arrivée à temps, vous avez le droit de lire, les yeux pleins de larmes, le fatidique "Game Over"... Lorsque le compte à rebours est lancé, la course à la montre commence et ce n'est qu'à force d'habileté et, surtout, de persévérance que vous viendrez à bout de chaque parcours. Les obstacles sont toujours plus vicieux, les passages plus étroits et les pentes plus abruptes. Cela stresse le joueur au maximum, les dents du fond qui baignent et tout le folklore! On est parfois tellement contracté, lors de certains passages, que le doigt reste collé à la manette, si, si, je vous jure! Les pièges sont terribles, surtout quand on tombe dessus en fin de parcours et qu'il ne reste qu'une demie seconde: petites créatures hostiles, aspirateurs, sol mouvant, marteaux, gobeurs de sphères, autre sphère qui cogne la vôtre, etc... C'est tout l'intérêt de ce jeu qui est, ma foi, bien réalisé sur Megadrive. Bien, sans plus, car on reste sur une impression de manque de finition. Par exemple, quand la boule se casse (quand elle tombe de trop haut), un petit balai nettoie les débris: c'est très moche! Ou encore, à l'arrivée, on est super content et on a le droit à une pause écran sur fond rouge, c'est hideux! Certes, ce type de jeu ne demande pas de graphismes sublimes, mais cela reste bien sobre pour une Megadrive. Remarquez, on assiste, à chaque fois que la boule descend, à un scrolling multi-directionnel et fluide du décor en 3-D isométrique, oui Madame! Et puis, dans Marble Madness, c'est l'action qui compte! Finalement, cette nouvelle production d'Electronic Arts s'en sort très bien dans la cour des super-productions sur Megadrive. L'animation est bonne, la maniabilité parfaite et l'on prend très rapidement l'habitude du contrôle de la sphère. On peut jouer à deux sur le même parcours, ce qui, dans mon cas, est très ennuyeux car je passe mon temps à percuter l'autre boule pour la pousser dans le précipice; bilan des courses, je n'arrive jamais à temps à l'arrivée... Une critique, avant de retourner jouer aux boules: je trouve excessivement embêtant (pour rester poli!) de devoir tout recommencer (dans un niveau de difficulté donnée) quand on n'est pas arrivé à temps à l'arrivée alors qu'on connait les parcours précédents par cœur; ça m'énerve! On dirait que les programmeurs ont tout fait pour masquer la facilité du jeu. Sans ce détail, il serait, en effet, terminé trop rapidement avec un peu d'habileté et beaucoup d'habitude. Malgré tout, Marble Madness reste un jeu bien sympathique, un peu facile à force mais bien réussi. Ah, j'oubliais: les musiques (différentes pour chaque parcours) sont super sympas!

O. PREZEAU



MEGADRIVE
79%

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 17
SON : 16
ANIMATION : 16



Beast Warriors



Normalement, lorsqu'un nouveau jeu arrive sur l'ineffable Mégadrive, on est tous légitimement en droit d'attendre un super programme ou bien un soft qui ne nous fasse pas regretter son achat. Eh bien, la larme à l'oeil, il faut vous dire que celui-ci ne rentre pas du tout dans cette catégorie. Mais alors pas du tout. Et croyez-moi, j'ai des arguments . Et pas qu'un peu. Pour ce qui est de la présentation, c'est vrai que je ne peux pas la descendre en flammes même si elle ne casse pas des briques. Elle reste très sobre et c'est pratiquement la partie la plus "regardable" ("regard/gardable: ce que mon oeil retient") de ce programme, c'est pour vous dire! Mais attendez de lire la suite car la procession est loin d'être terminée. Vous l'aurez, j'espère, tous compris, nous avons affaire à un jeu de combat ou du moins qui se présente comme tel. Vous démarrez donc le jeu avec comme choix de prendre un guerrier complètement anachronique et, qui plus, est d'une laideur incomparable, parmi une panoplie de dix . Alors dans ce registre, vous avez un robot, un monstre squelettique volant qui vous fera découvrir les joies de l'ascenseur, un Alien tout droit sorti du film du même nom, un bélier poilu, j'en passe et des plus atroces. Une fois votre représentant élu, vous pourrez choisir soit de combattre contre l'ordinateur, soit contre un autre adversaire un petit peu plus humain, à savoir votre copain, votre copine ou même votre concierge !

Si vous avez opté de jouer contre l'ordinateur, une partie en cours est sauvegardable avec le désormais célèbre système des passwords, lorsque vous jouerez en mode tournoi. Mais il y a également possibilité de jouer en match simple et dans ce cas il n'y a pas de problème de sauvegarde, c'est même un peu moins prise de crâne. Non, je vous dis ça parce qu'en mode tournoi tout est en jap, mais je vous rassure tout de suite, cette langue fourchue ne sera pas une barrière.

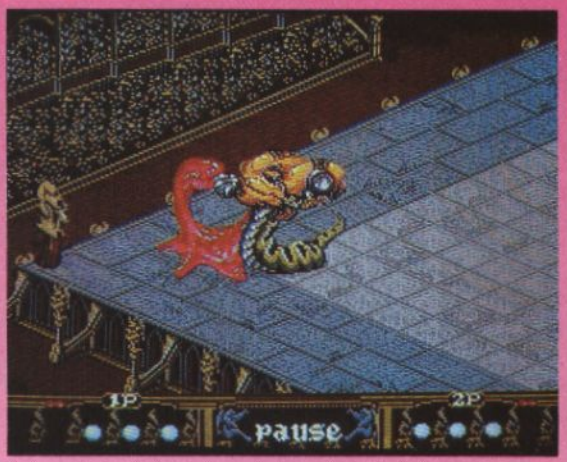
Sur le terrain, ou plutôt sur le ring qui n'est pas sans rappeler celui du catch ou encore de la boxe, vous pourrez enfin vous venger de vos sales notes au bahut ou bien de ces petits enfoirés qui vous rackettent sans cesse.

Alors pas de pitié et aucun survivant! Mais encore faut-il pour cela que vos paroles soient à la hauteur de vos actes, bande de hâbleurs! Car en effet, je dois dire que ce n'est pas si simple tellement les coups sont peu nombreux. C'est vrai, ça, j'ai l'impression de faire toujours la même chose: coup de queue (si votre bébé en possède une) ou bien coup de poing! Cela dit, tout dépend de la position du dit monstre par rapport à son adversaire. Dans ce cas, si ce dernier est au sol, vous ne vous gênerez pas pour lui faire subir les mille outrages.Il y en a même un qui vous déféquera dessus (en bon français: il vous chiera dessus!). Il y a même une version monstre de la célèbre clé anglaise, tout droit venue du catch.

L'aire de combat est délimitée par des champs magnétiques invisibles mais seulement si on ne s'y frotte pas. Sinon, par moments, vous verrez votre protégé courir en direction de ces cordes et rebondir dessus à la manière d'un catcheur et à ce moment, libre à vous de vous écraser sur votre adversaire, mais attention au coup du lapin! D'un point de vue technique, les graphismes n'ont rien d'exceptionnel mais c'est vrai que les monstres sont originaux. Au niveau du son, c'est nul à tel point que je me demande maintenant s'il y en avait! Pour ce qui est de la maniabilité, on a parfois le sentiment qu'on ne dirige plus rien. C'est ainsi qu'on arrive très vite à perdre au bout de trois K.O., signalés par trois lumières rouges.

Honnêtement, je vous conseille vivement de ne pas vous le procurer: ce serait vraiment trop bête de gâcher son temps de cette façon.

TRAZOM





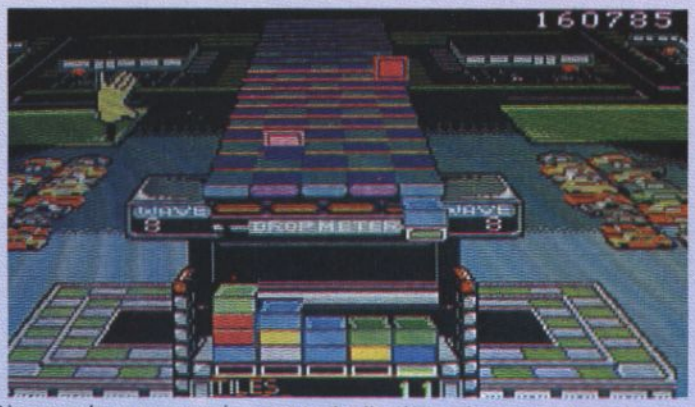
Sélection Micromania

MEGADRIVE 60%

EDITEUR : RIOT
GRAPHISME : 15
MANIABI6ITE : 10
SON : 09
ANIMATION : 12
SELECTION MICROMANIA

KLAX

Klax déboule enfin sur Master System, c'est pas trop tôt! Converti sur toutes les consoles après sa sortie en salle d'arcade, puis sur micro, les Sega-maniaques vont pouvoir s'en donner à coeur joie avec ce petit joyau de l'arcade-réflexion. Klax présente quelques ressemblances avec Tetris, mais ("tes tris!/tes tris!/mêêêê!: scène de ménage entre A. Bull et M. Seguin") il faut quand même relativiser; le principe est le même, mais le jeu est différent, donc le plaisir aussi. L'espace de jeu est un tapis roulant vu en 3D qui amène vers vous des briques de couleurs (dix au total) sur 5 rangées. Vous pouvez faire coulisser une raquette se trouvant au premier plan, à l'arrivée du tapis roulant. La raquette réceptionne les briques pour les faire tomber plus bas. Le but est de les empiler, dans les cinq colonnes, en formant des lignes horizontales, verticales ou diagonales de même couleur (les Klax), ce qui les fera disparaître. Il ne faut jamais dépasser une hauteur de cinq briques, sinon, c'est la mort de la pauvre petite raquette! Attention, vous devez toujours être à la réception des briques, lorsqu'elles arrivent au bout du tapis roulant, car vous n'avez le droit d'en laisser échapper que trois, sinon, c'est la mort de la petite raquette, bis!



A première vue enfantin, ce jeu se révèle complexe en ce qui concerne la tactique, pour peu qu'on y joue assez longtemps. Il s'agit souvent de réfléchir au quart de tour et de manipuler très rapidement. Cela nous est permis par une conversion réussie sur Master System. Le jeu commence par une page d'options. On peut choisir de jouer avec ou sans musique et bruitages. On peut accélérer la vitesse de la raquette ou encore choisir, du bouton ou du joystick, lequel renverra, quand on le désire, une brique sur le tapis. Cette dernière option est bien sympathique mais très dangereuse, car renvoyer une brique qui ne nous plaît pas sur le tapis, c'est se la reprendre sur le coin de la raquette quelques secondes plus tard, avec la suivante qui arrive au même moment! On peut aussi choisir, parmi quatre, une palette de couleurs pour les dix sortes de briques.

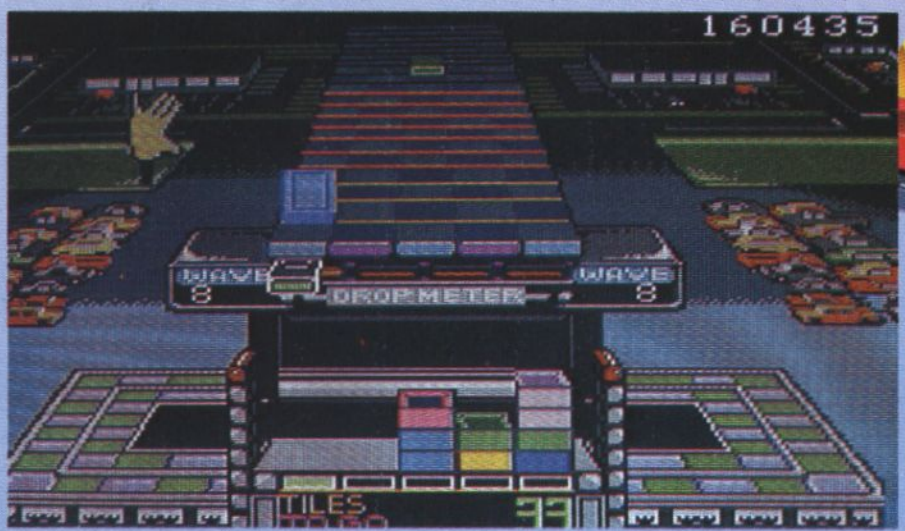
En parlant de couleurs, je trouve que l'on frise l'immonde avec Klax: le tapis roulant est d'une couleur violette horrible, les décors de l'arrière-plan sont à gerber et pour les briques, ça en devient même insolent; à mon avis, les graphistes se sont fourrés le doigt dans l'oeil. Heureusement, le reste tient bien la route. Les briques sont bien animées et la maniabilité est exemplaire, pas de problème de manipulation. On peut garder jusqu'à cinq briques en attente sur la raquette, et le fait qu'il n'y ait, dans Klax, que cinq colonnes, évite les fausses manoeuvres. A chaque niveau, un challenge est proposé pour passer au niveau supérieur: faire 3, 5, 10, 15 Klax, faire des Klax en diagonales, tenir 40 briques, faire 10000 points, etc...

Le système de points est le suivant: 50 points pour un Klax vertical, 1000 pour un horizontal et 5000 pour un diagonal. Sachez aussi qu'un Klax peut être composé de trois, quatre ou cinq briques selon les niveaux. Deux critiques de tailles: on ne peut pas jouer à deux (l'un des grands intérêts de Klax) et l'on a vite fait le tour de ce jeu. Voilà, vous êtes seuls juges: ou Tetris vous suffit, ou vous désirez de nouvelles sensations, ce qui est le cas avec Klax qui apporte des innovations, la version Master System étant bien réalisée. Désormais, la question rituelle sera: "T'es tris ou t'es klax ?" !

O. PREZEAU







EDITEUR : TENGEN
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 17
SON : 16
ANIMATION : 16

MASTER SYSTEM 83%

KLAX

Voici l'un des nombreux avatars que Tetris a laissés dans son sillage de star: Klax. Pour gagner, car c'est tout de même le but premier que l'on cherche à atteindre dans les jeux, je pourrais aussi bien vous expliquer comment perdre mais 1°) vous n'aurez pas besoin de moi pour ça et 2°) vous seriez alors moins attentif, d'où mon choix de vous expliquer comment gagner. Et puis, c'est toujours très simple à dire, mais à faire... Je disais donc, pour gagner il faut réaliser des combinaisons de briques de couleur identique sur un plateau à la base de l'écran. Toute combinaison comportant au moins trois briques alignées soit en verticale, soit à l'horizontale soit en diagonale sera valable et fera disparaître instantanément les briques. Quand je vous disais qu'il y avait du Tétris là-dessous! Avec un peu d'entraînement, peut-être parviendrez-vous à faire des combinaisons beaucoup plus compliquées comportant cinq, sept ou onze briques d'un seul coup! Les briques, qui arrivent sur un tapis roulant, viendront de plus en plus rapidement et votre raquette pour les répartir dans les différentes colonnes sera très vite débordée. Jusqu'à cinq briques pourront rester sur votre raquette avant d'être redistribuées en dessous mais attention, toute brique non ramassée tombera et sera irrémédiablement perdue. Pas grave pensez-vous? Pas du tout, car après avoir laissé tomber trois briques, vous serez disqualifié et même si vous pouvez avoir jusqu'à vingt-et-un continues, ce n'est pas une raison pour le faire exprès. Un peu de compassion pour les briques qui, entre mai 68 et Berlin 90 ont déjà beaucoup souffert! S'il y a des briques parmi vous, n'hésitez surtout pas à appeler S.O.S. Briques en Détresse au numéro habituel qui n'a pas changé depuis la création de l'organisation.

Mais le charme essentiel de ce jeu, le petit plus qui le transforme en un jeu digne d'être dans votre logithèque, c'est la possibilité de jouer à deux. L'écran est alors divisé en deux parties distinctes.

Dans ce match aux points, il faudra oser réaliser les combinaisons les plus tordues pour battre l'adversaire! Comme pour un seul joueur, vous serez applaudi dignement lorsque vous réaliserez un parcours sans faute ou alors, lors des petits plantages, vous pourrez entendre la déception de votre public. On se croirait à la Roue de la Fortune! Rassurez-vous, le rapprochement s'arrête à ce seul détail! Mais il me permet de poser une grande question: à quand Tournez Manège sur nos consoles?

Chaque niveau vous demandera de réaliser une action spécifique comme réaliser 10000 points, faire 50 lignes ou encore un nombre précis de figures comportant plus de trois briques. Comme vous vous en doutez, outre un minimum de réflexion nécessaire pour élaborer des stratégies de placement, il faudra avoir de très bons réflexes car les briques ne se contentent pas d'arriver et de se poser en douceur, il faut être là, à la réception. Encore un jeu à rendre fou! Et même si les graphismes sont assez limités, l'intérêt du jeu existe. Aucune bavure technique ne venant perturber le tout, Klax sera, pour tous les amateurs des Tetris and Co ("tes tris!/tes tris!/ecco!: scène de ménage entre D. L. Shell et sa maîtresse milanaise"), une nouvelle occasion de tester leurs capacités, et en plus, ils pourront le faire à deux en même temps! De très bons moments en perspective pour les amateurs du genre.

T.S.R.





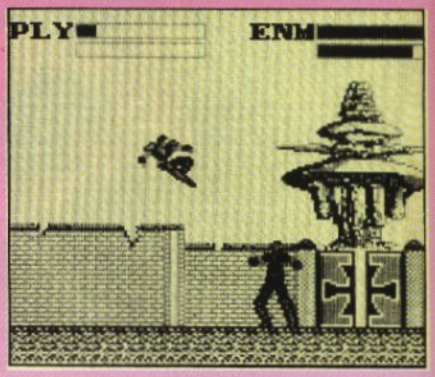


EDITEUR : TENGEN
GRAPHISME : 12
ANIMATION : 15
SON : 14
MANIABILITE : 13
MEGADRIVE US

MEGADRIVE 70% SEUL

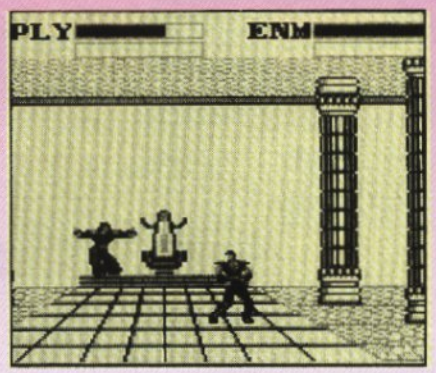
MEGADRIVE 81% A DEUX

Fist Of the North star™



"Ken survivant de l'enfer, Ken souvent croise le fer." Vous vous souvenez de ce dessin animé hyper sanglant, qui a été censuré il n'y a pas longtemps parce qu'il était trop violent et abrutissait les enfants d'images gore?. Electro Brain décide de l'adapter sur Game Boy sous la forme d'un jeu de combat pur et dur et c'est assez réussi. Notre planète vient de subir un conflit nucléaire et il règne sur notre terre un profond chaos. Kenshiro (c'est le héros) devra vaincre ses adversaires, au nombre de 11, et reconstituer l'humanité (c'est dur d'être un héros). Chaque combattant possède une aura qui lui confère une puissance terrifiante. Le but des ennemis de Ken est de prendre le pouvoir et de régner en tant que maîtres du Mal, mais, vous connaissant, je suis sûr que ca ne se passera pas comme ca. F.O.N.S est une bonne adaptation et sa réalisation est très correcte. Chaque personnage a sa propre animation et sa propre forme de combat, c'est à dire que le héros que vous choisissez possède ses propres coups et son aura est différente des autres. La maniabilité est moyenne et on a tendance à s'acharner sur le Game Boy et à se casser les doigts pour ne pas perdre; le son est sympa mais les programmeurs auraient pu faire mieux; question bruitages, c'est pas encore ca. F.O.N.S est un bon jeu pour dégager sa bestialité.

FRANCK





GAME BOY 78%

EDITEUR : ELECTRO BRAIN
GRAPHISME : 16
MANIABI6ITE : 15
SON : 13
ANIMATION : 15
SELECTION MICROMANIA

SPACE HARRIER



Il y a déjà quelques années, Space Harrier faisait rage sur tous les écrans de possesseurs de la Master System. Le revoilà, en plus petit mais en tout aussi grand sur la Game Gear. Il va falloir abattre les nombreux dragons maléfiques qui ont envahi votre si belle planète. D'ailleurs, un proverbe indonésien résume à lui seul assez bien la situation: "Moins il y a de dragons dans la hutte, plus il y a de place". Armé en tout et pour tout d'un modeste générateur à plasma — dont la puissance de feu est équivalente ("et/qui/va/lente: feignasse") au souffle causé par la bombe d'Hiroshima, pour dire combien cette arme est inoffensive —, vous allez, tantôt courant, tantôt volant, éclater tout ce beau monde.

Les créatures complices des dragons vous agresseront, sortant de terre ou tombant du ciel, et, comme si ça ne suffisait pas, il ne faudra pas seulement éviter leurs tirs, mais aussi les poteaux indestructibles qui se dressent au beau milieu du paysage. Je soupçonne les P.T.T. d'avoir fomenté ce complot.

Il n'y a qu'eux pour mettre des poteaux un peu partout! Malgré quelques sprites qui laissent à désirer du point de vue de l'animation, Space Harrier est d'une grande beauté, aussi bien sonore que graphique. Les sprites sont riches en couleurs et finement représentés, surtout les différents dragons des fins des niveaux qui, bicéphales ou non, sont d'une prodigieuse beauté. Bien sûr, le scénario est aussi fouillé que la recette des oeufs au plat mais l'on est pleinement pris par l'action et la beauté des décors, des sprites, de la musique et de l'animation du début à la fin. Grand, même si c'est petit.

T.S.R.



GAME GEAR 90%

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 16
MANIABI6ITE : 15
SON : 16
ANIMATION : 13

DONALD DUCK



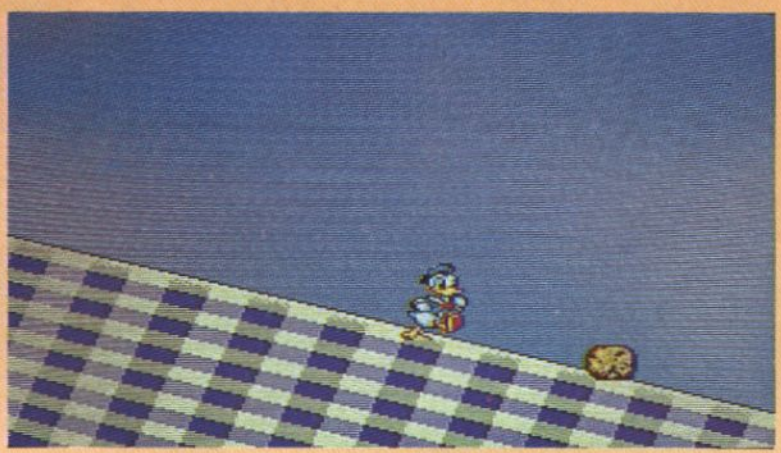




A peine l'Oncle Picsou avait-il donné son inestimable sou fétiche aux trois adorables neveux de l'irrésistible Donald (Riri, Fifi et Loulou, plus connus pour certains sous le doux pseudonyme des Castors Juniors), qu'ils se sont fait enlever par des aigles noirs surgis de nulle part. Les aigles étaient les petits protégés de l'odieuse Miss Tick, la sorcière! Prête à tout pour obtenir le sou fétiche de l'Oncle Picsou, elle a enlevé et caché les trois neveux dans trois endroits différents. Le premier se trouve en pleine Amérique du Nord, le second plutôt vers le Mexique et le troisième dans les environs de Lima, capitale du Pérou. Donald, touché dans son sang, dans son être, prend alors le premier avion et part précipitamment délivrer les neveux. Pour dégager les éventuels gêneurs qu'il pourrait croiser sur sa route, il est armé de son maillet destructeur, mais dont l'usage est hélad très limité. Pour aller à la rescousse de sa petite famille, il devra affronter tous les périls du monde, qui se présenteront sous les formes d'une tortue, d'un aigle, d'une jarre en or, et oui, même les jarres sont contre ce pauvre Donald, d'un piranha et sous encore plein d'autres aspects parfois bien étranges mais toujours, oui, toujours, vous entendez bien, très difficiles à passer. Il est très courant de mourir, enfin plutôt de perdre, car le jour où l'on verra cette star à l'incomparable talent rendre l'âme n'est pas prêt d'arriver. Après avoir sauté de branche en branche, fondu tel un canard sauvage sur un élastique ("el/last/hic: dernier soubresaut du mourant, le corps se tordant et s'étirant dans tous les sens") tendu pour rebondir avec grâce et élégance, dévalé une pente alors que d'immenses rochers le poursuivent, et, après être entré dans des lieux regorgeant de mystères innommables, Donald pourra espérer trouver ses chères têtes blondes, enfin, blanches, parce les canetons blonds ne courent pas les rues, et bien heureusement, car on risquerait alors de les écraser! Mais avant d'entrevoir ces moments intensément réjouissants, il faudra être à même de vaincre les boss des fins des niveaux et pour cela, un conseil, sachez faire montre d'audace, de beaucoup d'audace!

Dans ces trois étapes colorées, Donald devra faire preuve de sens tactique et de beaucoup d'imagination pour ne pas servir de repas aux très nombreuses bêtes qui peuplent ces lieux. Ce n'est pas parce que les paysages évoquent plutôt les vacances, la mer, le sable chaud, un ou deux cornets de glace à la mangue et je ne sais quoi encore, qu'il faut croire que la route sera facile et bordée de fleurs! D'accord,







il est vrai que les décors, bien qu'un peu nus dans de rares endroits, n'en sont pas moins superbes dans une large majorité. Et ce ne sont pas les musiques qui accompagnent tout ça qui détonnent. Toutes sont vives et bien agréables à écouter, même si l'on est plus pris par le jeu en lui-même, qui offre suffisamment de difficultés que par ses à-côtés qui sont pourtant tout aussi de qualité.

Vous vous en doutez, Donald, en débarquant sur la Master System, ne pouvait que briller et faire aussi bien que son homologue Mégadrive. Le jeu ne pouvait être que remarquable.

Alors, en attendant de pouvoir courir dans ces paysages, sous le soleil du Mexique, profitez des photos en vous passant votre morceau de musique favori. Vous serez encore loin du résultat mais bon, on fait ce qu'on peut !

T.S.R.

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 16
MANIABILITE : 15
SON : 16
ANIMATION : 15

MASTER SYSTEM 90%

Les Supers Promo du mois !

ULTIMA games présente SEGA



CRACK DOWN 150F

Console seule 890F



WONDERBOY III 250F

Console avec 2 manettes SUPER PROMO

Console avec Pro 1 1090F



OUT RUN 290F

Console avec 3 jeux 1490F



Ultima Games a élu la Mégadrive Japonaise Console de l'Année

MEGADRIVE

Nos consoles sont des modèles japonais (sauf spécifié)

Console avec 1 manette et 1 jeu au choix* 990F

Console française avec Game Adaptateur, et 1 jeu 1290F

Console française 949F

Console française avec 2 manettes SUPER PROMO

Les accessoires



PRO 1 = 190F. Après une enquête auprès des utilisateurs, Ultima a promu la Pro 1 manette de l'année, elle dispose de tout ce qui se fait de mieux.



PRO 2 = 125F. Tir automatique, contrôle de la vitesse de déroulement du jeu etc... vous satisferaient volontiers, n'hésitez plus, pour seulement 125F Ultima vous offre la Pro 2. Sympa non?



Game Adaptator = 99F. Permet aux malheureux qui désolent de ne pouvoir utiliser les cartouches japonaises d'accéder à la logithèque complète des titres disponibles. De plus le GA prend le volet d'insertion des cartouches.



JOYPAD = 79F.



SPIDERMAN 250F

HITS

BATMAN	390
COMMANDO II (MERCK)	450
DECAP ATTACK	390
DEVIL CRUSH	450
ELEMENTAL CRUSH	390
EL VIENTO	450
GALAXY FORCE II	390
GHOULS AND GHOST	390
GOLDEN AXE	350
GYNOUGH	450
JOE MONTANA FOOT BALL II	390
KABUKI SOLDIER	390
LAKERS VS CELTICS	450
KEN LAST BATTLE	390
MARVEL LAND	450
MASTER OF THE WEAPON	390
MICKEY CASSLE OF ILLUSION	390
MONACO GRAND PRIX	390
NHL HOCKEY	450
REVENGE OF SHINOBI	390
RUN ARK	350
SAINT SWORD	350
SONIC	390
STREET OF RAGE	450
STRIDER	450
SUPER VOLLEY BALL	390
THUNDER FORCE III	450
WORLD CUP SOCCER	390
TOE JAM AND EARL	390
SPEED BALL II	390
SHADOW OF THE BEAST	390
ROAD RASH	390
J BUSTER BOXING	390
WRESTLE WAR	NC
STREET SMART	390
POPULOUS	390
MISS PAC MAN	390
DEVIL HUNTER	390

NOUVEAUTES

DOUBLE DRAGON II	NC
EGUZAIRU	490
RUN ARK	390
UNDEADLINE	NC
DAHNA	NC
FIGHTING MASTER	450
GOLDEN AXE II	NC
DONALD DUCK QUACKSHOOT	NC
LEGEND OF NINJA BURAI	490
ROLLING THUNDER II	450
TAIHEKI	490
TASK FORCE HARRIER	490
WANI WANI WORLD	390
YS III	NC
BEAST WARRIOR	390
F1 CIRCUS	NC
WONDERBOY V	NC
FANTAISY SOLDIER	NC
PIT FIGHTER	NC
ROAD BLASTER	NC
MARIO LEMIEUX HOCKEY	450
BACK TO THE FUTURE III	450
F-22	450
SUPER FANTAISY ZONE	NC
FUJI LEGEND	NC
TECNO WORLD CUP	NC

PROMO

BLOCK OUT	190
CRACK DOWN	150
DJ BOY	190
E-SWAT	190
GAIN GRAIN	150
GHOST BUSTER	190
MAGICAL BOY	190
MOONWALKER	190
SHADOW DANCER	250
WONDERBOY III	
MONSTER LAIR	190
OUT RUN	290
SPIDERMAN	250
ALIEN STORM	290
FANTASIA	290
HELL FIRE	190
JEWEL MASTER	290

AVENTURE

ARCUS OF ODYSEY	390
FEARY TALES	450
BOOK PHANTASY STAR III	150
CENTURION	390
JEWEL MASTER	290
KINGS BOUNTY	390
MIGHT AND MAGIC	390
PHANTASY STAR II	499
PHANTASY STAR III	590
SHINNING THE DARKNESS	NC
SWORD OF VERMILLON	499
EGUZAIRU	490
LEGEND OF NINJA BURAI	490
STAR FLIGHT	450



ALIEN STORM 290F

LECTEUR CD ROM MEGADRIVE DISPO

JEUX :

ERNEST EVAN
SOL FEACE
HEAVY NOVA

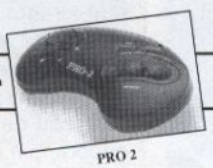
Modification du modèle Mégadrive Japonaise en 50 Hz

290 F



WONDERBOY III

\+



PRO 2

= 250F



FANTASIA 290F

E Swat 190F

CRACK DOWN + BLOCK OUT = 210F

ULTIMA Paris sera ouvert tous les Dimanches en Décembre

GAMEGEAR



Gamegear seule PRIX CANON

NOUVEAUTE GAMEGEAR
GALAGA 91
190 F



Master Gear = 150F. Tous les jeux de la Master System sur la Game Gear grâce au Master Gear.

Pour votre Gamegear: Moonwalker, Golden Axe, Batman, Tennis, Ghoul's n Ghost

JEUX GAMEGEAR A PARTIR DE 180 F

BASEBALL
RASTAN SAGA
WAGALAND
BASEBZZALL 91
WONDERBOY
MICKEY MOUSE
GEAR STADIUM
MONACO GP
GORBY
OUT RUN
HALLEY WARS
DEVILISH
PENGO
COLUMNS
CHASE HQ
DRAGON CRYSTAL
G LOCK
HEAD BUSTER
GRIFFIN
PAC MAN
SHANGAI II
SKWEEK
SOKOBAN
WOODY POP
PAD AND PATTER
MAGICAL GUY
MAGICAL PUZZLE
COLUMNS
MICKEY
SHINOBI
ZAN GAMEGEAR

NOUVEAUTES GAMEGEAR

ARIEL
AX BATTLER
DONALD DUCK'S
FRAY
FROGGER
LEGEND OF NINJA
SONIC
SPACE HARRIER
LEADER BOARD
NINJA GAIDEN
BERLIN WALL
FANTAZYZON
OUT RUN
WONDER BOY
MAGICAL
BLOCK OUT
QUACKSHOOT
F-22
SPIDERMAN
CRACK DOWN
SONIC

Gamegear + Mastergear + adaptateur secteur 1190F

*le jeu est à choisir parmis la sélection Ultima Games.

SEGA, MEGA DRIVE, GAMEGEAR, LYNX, FAMICOM, NEO GEO, COREGRAPHX, SUPERGRAPHX, etc... sont des marques déposées par leur propriétaire respectif. Photos non contractuelles

ULTIMA games présente NEC



COREGRAFX

COREGRAFX II + 2 JEUX : 1190F

JEUX NOUVEAUTES

GRADIUS (NEMESIS)	450	DODGE BALL	390
SALAMANDER	450	BALIS TIX	390
SUPER WATTER BOMB	390	SPIRAL WAVE	390
PRINCE OF PERSIA CD	450	NIKO NIKO FURI	390
SUPER SCHARZSCHILD CD	390	ADVENTURE OF CHRIST CD	450
RANMA II CD	390	TAIHEIKI CD	390
BUBBLE GUM CRUSH	390	DRAGON SABER	390
BOMBER MAN	390	HERO AGE DAMON	390

Coregrafx avec 1 jeu 990F

Coregrafx avec 1 jeu et Pro 1 1090F

Jeu à partir de 100F

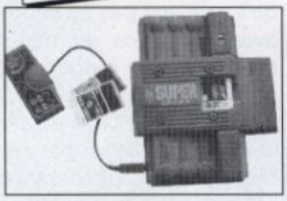
Coregrafx II avec 1 jeu 1090F

DUO NEC 3490F 1290F

TURBO GT la Reine des portables 2490F



Supergrafx + 1 jeux 1490F



SUPERGRAFX



PRO 1 = 190F. Après une enquête auprès des utilisateurs, Ultima a promu la Pro 1 manette de l'année, elle dispose de tout ce qui se fait de mieux.

ULTIMA games

PARIS
5, bd Voltaire - 75011 - Tél. 16 (1) 43.38.96.31
21, rue de Turin - 75008 - Tél. 16 (1) 42.94.97.14

LILLE
72, rue de Paris - 59800 - Tél. 20.42.09.09

BORDEAUX
3, cours Alsace Lorraine - 33000 - Tél. 56.44.47.70

NANTES
6, rue Mazagnan - 44100 - Tél. 40.69.15.92

TOURS
81, rue Michelet - 37000 - Tél. 47.05.78.50

PERPIGNAN
8, av. de Gde Bretagne - 66000 - Tél. 68.34.24.40

DAX
56, av. V. Hugo - 40100 - Tél. 58.74.18.63

PAU
17, rue du 14 Juillet - 64000 - Tél. 59.06.91.77

MARSEILLE
26, rue de la Palud - 13001 - Tél. 91.33.24.25

METZ
18, rue Pont des Morts - 57000 - Tél. 87.32.16.43

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM
avec 2 manettes cable Péritel
SUPER PROMO
Quantité limitée



SUPERFAMICOM avec 1 jeu SUPER PROMO

NOUVEAU



Arthur Quest (Super Ghouf'n Ghost)

CARTOUCHES SUPER FAMICOM

CTRAISER	390
RTHUR QUEST	690
ASTEL VANIA IV	650
ARTH DEFENSE FORCE	650
1	650
ZERO	590
OEMAN FIGHT	650
OE AND MAC	650
PILOT WING	590
R-TYPE	650
GUNDAM 91	650
AERA 88	650
Y S III	650
SUPER MARIO LAND	590
SUPER TENNIS	690
ZELDA III NEW	640
DIMENSION FORCE	650
SUPER PROWRESTLING	650
SUPER FORMATION SOCCER	640
LEMMINGS	650
NOSFERATU	650
DUNGEON MASTER	650
THUNDER SPIRIT	650
MAGIC SWORD	650
AXELAY	650
ROCKETEER	650
SUPER R-TYPE	590

ACCESSOIRES

PERITEL	390
ALIMENTATION	150
JB KING JOY	690

NEO GEO

La Borne d'Arcade à domicile !

Néo Géo seule 2990F

Néo Géo avec Magician Lord 3490F



Jeu à partir de 990F

CARTOUCHES NEO GEO

ASO II Last Guardian	GHOST PILOT
BASEBALL 2020	MAGICIAN LORD
BURNING FIGHT	NAM 75
CYBER LIP	NINJA COMBAT
FATAL FURY	RAGUY
FRENZY FOOTBALL	SENGOKU
	CYBERNETIC SOCCER
	SPLASH RALLY

demander notre catalogue de jeux Gameboy

onsole LYNX ouveau modèle 790F

+ d'ergonomie d'autonomie jolie



LYNX

CARTOUCHES LYNX A PARTIR DE 250F

LECTROCOP	ROAD BLASTER	BLOCK OUT
ATES OF	RYGAR	NINJA GAIDEN
NDOCON	CHIP'S CHALLENGE	PAC LAND
AUNTLET	SHANGAI	WARBIRDS
AX	SLIME WORLD	SCRAYARD DOG
S PAC MAN	XENOPHOBE	**Accessoires**
UPER BOY	ZARLOR	Attache-case 145 F
AMPAGE	MERCENARY	Adaptateur voiture 110 F
OBO SQUASH	BLUE LIGHTNING	Pochette 110 F
	CALIFORNIA GAMES	Pare-soleil 25 F
	APB	

Nom Prénom :
Adresse complète :

Tél. : (obligatoire)
CB n° :
Date d'expiration :
Signature :

En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA.

BON DE COMMANDE CONSOLES et JEUX
à renvoyer uniquement à notre agence de Paris
ULTIMA GAMES : 5 Bd Voltaire - 75011 Paris
Tél. (1) 43 38 96 31
demander Sabine pour la disponiblité des produits

Produit	Prix	Produit	Prix

Port matériel 100F - Port logiciel 25F

Montant
Total

MEGA DRIVE, GAMEGEAR, LYNX, FAMICOM, NEO GEO, COREGRAPHX, SUPERGRAPHX, etc... sont des marques déposées par leur propriétaire respectif. Photos non contractuelles Offre valable jusqu'au 31/01/92

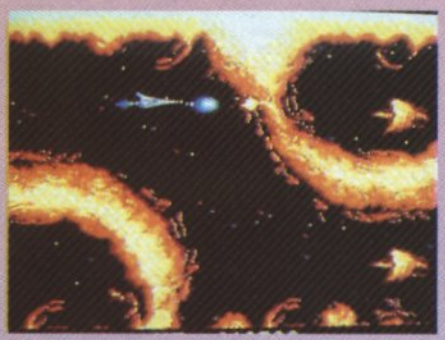
SALAMANDER

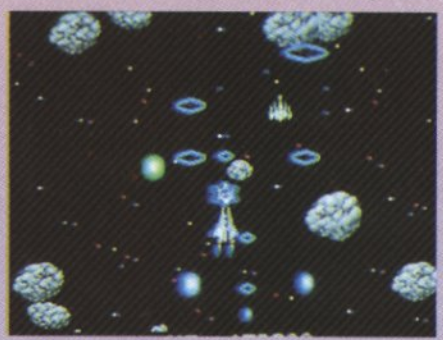
Oh! Quelle drôle de surprise! Voilà la suite du célébrissime Gradius, le non moins célébrissime Salamander. Je comprends votre enthousiasme... Youpi, c'est la joie... Quelle ineffable bonheur de retrouver ce si sympathique vaisseau et sa multitude d'armes qui, sans verser dans l'original, sont cependant assez nombreuses pour que l'on puisse les apprécier. On retrouve les divers types de laser, les sphères de protection qui, lorsqu'elles en ont le temps, tirent elles aussi, et tout ce qui avait pu plaire sur la précédente version de ce bon vieux Gradius. Mais, dans La Suite, Le Retour, il revient et il n'est pas content, he's back, hasta la vista baby! le second épisode, Salamander pour ne pas le nommer, il y a tout de même un léger et non négligeable changement. Pour oser faire une suite, il faut quelquefois trouver de bonnes raisons. Ainsi on se donne bonne conscience et l'on satisfait du même coup les fans de la précédente version qui attendaient, en rongeant avec angoisse leur stock de joypads fatigués après en avoir fini avec la première partie, la suite de ce fantastique et inoubliable jeu. Au lieu d'un simple et déconcertant scrolling horizontal, il y a cette fois-ci un scrolling vertical qui vient compléter le précédent. De cette façon, votre vaisseau avance en alternance soit au gré du scrolling vertical, soit horizontal. Ho! en voilà un changement bouleversant! Sans vouloir être méchant, ce qui est loin d'être mon propos comme vous l'avez sans doute remarqué, cette petite variante est bien agréable et permet de ne pas se lasser du sempiternel scrolling horizontal que l'on a déjà vu dix mille fois. J'irai même jusqu'à dire qu'il ne s'agit pas du seul avantage de ce jeu, non seulement par rapport à la précédente ("pressé/dent: chirurgien-dentiste payé aux pièces") version mais aussi par rapport à bien d'autres confrères shoot them up qui, en plus d'être dénués du moindre intérêt, sont en plus horriblement laids. Les pièges spatiaux sont extrêmement difficiles à éviter. Lorsque je dis ça, je pense à ces fameux météores qui vous tombent sur la tête et qui ont la détestable tendance d'être totalement indestructibles. Il ne s'agit pas

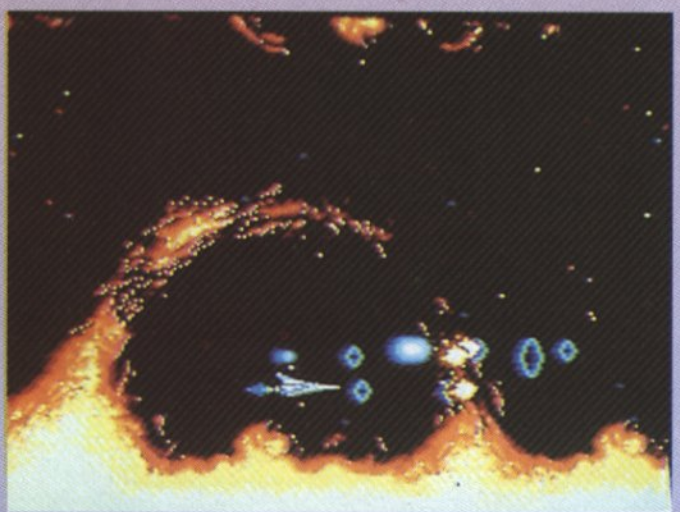


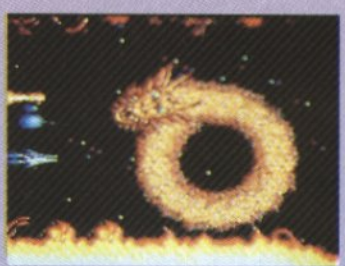


là de la seule difficulté. Dès les premières minutes de jeu, ce sont des murs entiers qu'il faudra détruire afin de passer, ces murs qui se recomposeront presque immédiatement. Autant dire qu'il ne faut pas traîner! Surtout qu'il y a aussi des montagnes entières qui se composeront et décomposeront sur votre passage et qu'en même temps une patrouille de vaisseaux extraterrestres adverses vous tombera dessus. Si ces détails ne vous suffisent pas pour croire que Salamander est un shoot them up truffé de très bonnes idées, sachez que je ne vous ai pas tout dévoilé et que le reste est aussi compliqué, sinon plus! Il est certain que l'on a déjà fait plus beau côté graphismes, parce que franchement... non pas qu'ils soient horribles, non, non pas du tout, mais dire qu'ils datent d'environ cinq ans ne serait hélas que trop vrai. Youhou! Amis graphistes! Nous sommes en 1992, et en 1992, on aime bien les décors somptueux et les sprites travaillés. Nous autres ,hommes du futur, aimons ce qu'il se fait de mieux. Heureusement que le jeu en lui-même, par sa variété d'armes, d'ennemis et de pièges, relève largement le niveau. Même si, côté musique, on s'est largement amélioré, relativement au premier épisode, les bruitages quant à eux font toujours mal aux oreilles. Aïe! j'ai encore le bruit des explosions en mémoire! En somme, Salamander est un Gradius en quinze fois mieux. Avis aux fans.









T.S.R.

PC ENGINE
77%

EDITEUR: KONAMI
GRAPHISME: 12
ANIMATION: 15
SON: 13
MANIABILITE: 16
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

BATTLETOADS™

Les crapauds ne passent pas tous leur temps à glander sur des nénuphars, au ("né nu/faraud: Seb ne sait pas ce qu'il veut") milieu d'une mare tranquille et malodorante. Certains de ces animaux mènent des vies de guerriers, de héros exceptionnels. Il en est ainsi pour les trois amis crapauds Rash, Pimple et Zitz. Ils ont déjà eu de nombreuses aventures ensemble, on ne compte plus les pays qu'ils ont délivrés de méchants tyrans, ou les demoiselles qu'ils ont délivrées de sombres donjons. Mais, maintenant, débute une nouvelle aventure, beaucoup plus difficile que les autres, oh, mince. La Reine des Ténèbres Sombres de la Mort veut régner sur la planète toute entière, elle sait que les crapauds guerriers tenteront de l'en empêcher, aussi a-t-elle envoyé ses hommes pour enlever les bestioles croassantes. Ses soldats ("sole/da: poisson de la Volga qui fait oui de la tête") sont revenus avec deux prisonniers, Rash et Pimple.

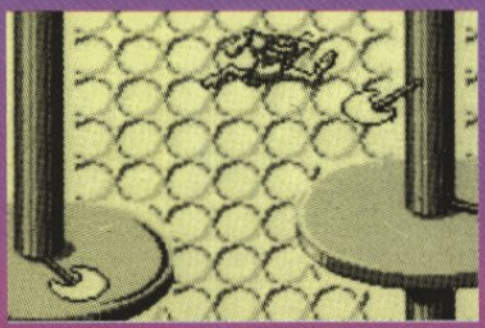
Vous dirigez Zitz, et, évidemment, vous devez libérer vos deux amis à travers de nombreux niveaux à l'action à chaque fois différente: armé d'une hâche, vous devrez fendre les hommes de la Reine des Ténèbres Sombres de la Mort des Cafards en deux, battre le chef des Porcs Tout Simplement, ou bien vous déplacer dans un vaisseau spatial et tirer sur tout ce qui bouge.

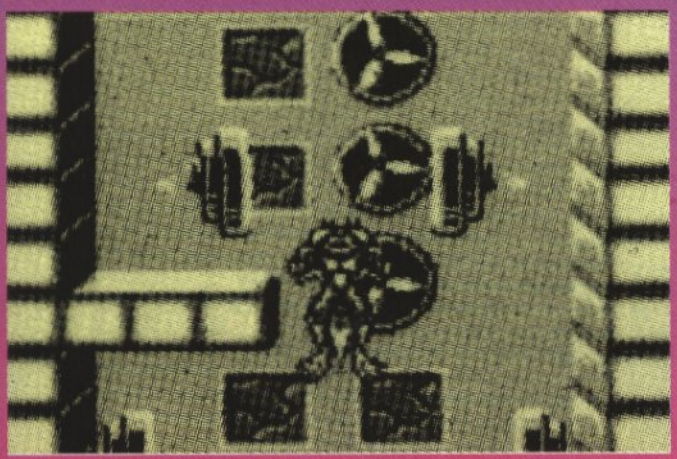
Entre chaque niveau, votre ami chercheur fou vous fournira des armes différentes, qui vous aideront dans votre mission.

Battletoads a eu un succès phénoménal aux Etats-Unis et au Japon, c'était la plus forte vente sur Gameboy. On le conçoit assez bien, car, en effet, les graphismes sont réusis, les animations très bonnes, ainsi que toute la réalisation technique.

Seb.







Sélection Micromania

EDITEUR: RARE
GRAPHISMES: 17
ANIMATION: 16
MANIABILITE: 17
SON: 15
SELECTION MICROMANIA

GAME BOY
92%

GNI

LE GENIE DES PRIX

Nous sommes les moins chers, un point c'est tout.

MASTER SYSTEM
MEGADRIVE GAMEGEAR
NEO - GEO GAMEBOY
NINTENDO NEC

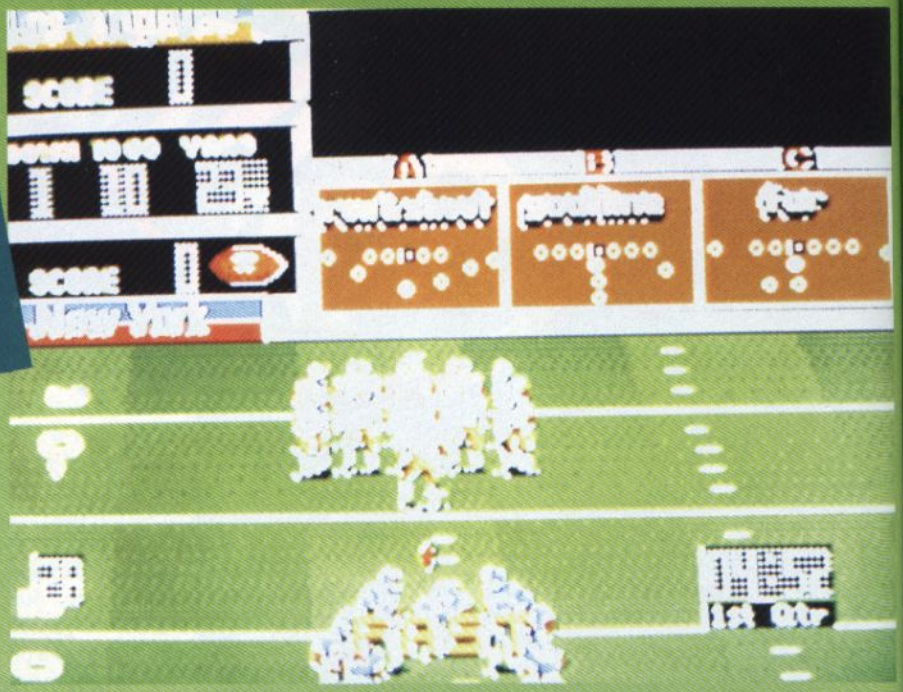
NOUVEAUTES OCCASIONS

APPELEZ VITE AU : 67.65.05.89.

Mais pas tous en même temps !

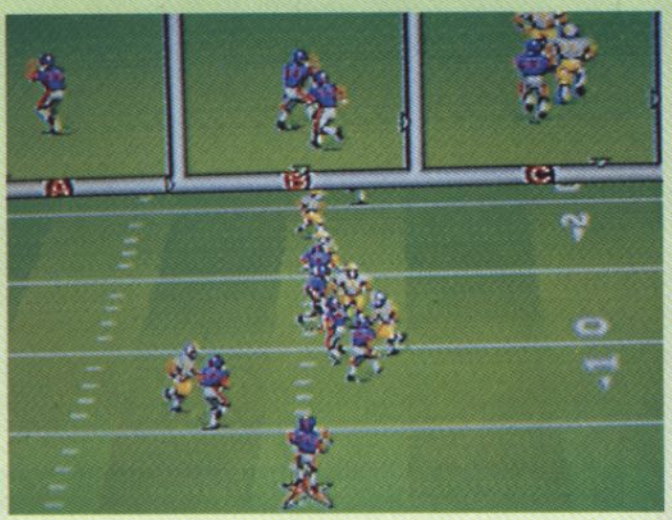
GNI, BP 9617 la Pompignane 34 054 MONTPELLIER Cédex

JOHN MADDEN FOOTBALL '92



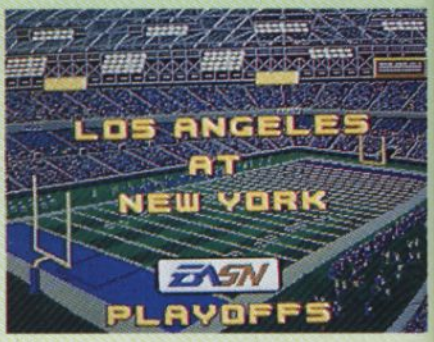
Vous ne comprenez rien au football américain? Alors ne passez pas votre chemin et lisez bien cet article. Vous découvrirez que cette cartouche est peut-être faite pour vous! Ce sport, très populaire aux Etats-Unis, a souvent été adapté, sur tout format, dans le vaste monde des jeux vidéo, mais je crois qu'avec cette nouvelle version, on tient la crème de la crème, autant pour les débutants que pour les habitués de ce sport. Le jeu consiste pour l'équipe qui attaque à faire progresser la balle jusqu'à l'essai dans la zone placée derrière les buts adverses : il y a alors touchdown et ça rapporte 6 points. Il s'agit en fait d'un jeu de gagne-terrain: l'équipe d'attaque a le droit à quatre essais pour progresser de 10 yards (un peu plus de 10 mètres). Si le contrat est rempli, on remet ça jusqu'à la end zone et le touchdown. Sinon, on perd la balle. Grâce à un écran de sélection qui apparaît au-dessus du terrain, vous choisissez la tactique de chaque assaut. Il y a une bonne cinquantaine de variantes, que l'on soit en défense ou en attaque. On prend vite l'habitude de choisir, car les tactiques sont classées et comme il y a trois boutons sur la manette, cela simplifie la vie des programmeurs et des joueurs. J'en vois déjà, au fond, qui se roulent par terre en demandant grâce! Pour ceux-là, sachez que la doc fournie (en français) est très explicite et concise. Continuons la visite en imaginant que votre équipe attaque: parmi la multitude de tactiques, il y a deux choix principaux. Ou bien le QB (quarterback, le chef de file de l'attaque, celui qui distribue le jeu) attend qu'un receveur soit démarqué, loin en avant ou sur les côtés, pour lui adresser une passe. Après, c'est au receveur de se démerder pour courir vite avec la balle! Ou bien, le QB passe de main à main, en retrait, la balle à un coureur musclé qui va tenter le passage en force dans les lignes ennemies. Pour le rôle de la défense, sachez qu'elle ne doit que contrer l'attaque en tapant sur tout ce qui bouge : moi vois, moi tue! Vous pourrez maintenant regarder un match sans vous prendre le chou. J'ai même mieux à vous proposer: jouer à ce sport de barbare sans risquer un poil de votre personne, au chaud, peinard! Car, quand on joue à John Madden '92, tout parit réel, c'est fou! Tout y est: les bruitages digitalisés sont à tomber par terre, la vue du dessus en 3D, le scrolling parfait, les joueurs bien dessinés, l'animation hyper réaliste: on plonge dans chaque match comme si on y était, les bobos en moins! La première version de ce jeu était une réussite, mais les options et l'affichage des infos étaient plutôt précaires. Tout y est remédié ici. On peut accéder, à tout moment, à un ralenti génial avec retour et avance rapide; à chaque progression, s'affichent le numéro et la progression du joueur; on peut changer de QB à ("cul/béat: une grande ouverture d'esprit, chez Francis Lalanne par exemple") tout moment; tout est plus beau et plus convivial désormais: écran de présentation, choix des tactiques, fenêtres animées. En ce qui concerne la façon de jouer, plus question, comme c'était le cas dans le premier volet (par exemple, la Cross Pass en formation Pro form en mode normal) de dégoter une tactique se révélant être le point faible de l'ordinateur. Quand on joue seul, on peut découvrir et apprendre ce sport ou bien se faire des petites séries de matchs en championnat (playoffs), c'est alors la machine qui gère les résultats des autres matchs. On peut sauvegarder, à la fin de chaque match, pour pouvoir jouer la totalité du championnat en plusieurs fois, pratique! Mais le plus sympa, c'est de jouer à deux, le super pied! A signaler que les 28 équipes présentes sur cette cartouche sont celles de la saison 1991 aux Etats-Unis. Alors voilà, pour ceux qui ne possèdent pas de simulation de foot US, c'est le moment de sortir les biftons. Pour les autres, vous avez là la meilleure version sur Megadrive de ce sport, bien mieux réalisée que le premier volet qui était déjà une réussite...

O. PREZEAU



MEGADRIVE
93%

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME : 18
ANIMATION : 18
SON 19
REALISME : 19



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2

L'horrible Shredder veut absolument être maître du monde, il n'est pas le seul, mais lui a réussi à convaincre des tas d'abrutis qu'il en était capable, et maintenant, ces abrutis lui obéissent au doigt et à l'oeil. Shredder a armé ces hommes, et il les a déjà envoyés combattre contre les Tortues Ninjas, ses pires ennemies qui ont fait échoué ses plans diaboliques au cours d'un épisode ("épis/Zod: épis de maïs poussant sur la planète Zod") précédent.





Plutôt que d'attaquer, Shredder préfère cette fois-ci tendre un piège aux Tortues, et pour cela il a enlevé la journaliste et amie des Ninjas en carapace, April O'Neil. Conscientes du danger, les Tortues vont tout de même foncer pour délivrer leur amie. Dans six décors différents, nos héroïnes devront combattre contre les hommes de Shredder, elles devront frapper, éliminer, et ramasser des morceaux de pizzas pour récupérer de l'énergie. A la fin de chaque niveau, les Tortues devront affronter un des lieutenants de Shredder.



Si l'une des Tortues se laisse prendre par l'ennemi, ses collègues pourront tenter de la libérer en fin de niveau en combattant un robot gardien de prison en temps limité. Si personne n'est prisonnier, et que le tableau est terminé quand même, les tortues accèdent à un bonus stage où il faut ramasser le plus possible de portions de pizzas en temps limité.

Les graphismes de Turtles II sont bons, oui, l'action est bien présente, avec des séquences qui varient à chaque fois. Dommage qu'il n'y ait que 6 niveaux, car une fois qu'on a terminé le jeu, on ne prend plus plaisir à y rejouer. Heureusement, les tableaux sont assez difficiles à passer.

Seb.

Sélection MICROMANIA



EDITEUR: KONAMI
GRAPHISMES: 16
ANIMATION: 14
MANIABILITE: 15
SON: 15
SELECTION MICROMANIA

GAME BOY
86%

AMIE LE PRO.

DU 2 AU 31 JANVIER 1992

SOLDES SURPRISES

Venez visiter votre magasin AMIE !
Vous y découvrirez des prix fantastiques sur tout le matériel: Ordinateurs, périphériques, logiciels, consoles, jeux, consommable ...etc.

NOUVEAU

AMIGA 500 PLUS

	Sans Moniteur	Avec Moniteur Coul.
AMIGA 500 PLUS	2.990 F	4.990 F
AMIGA 500 PLUS + Ext. 1Mo	NC	NC

AMIGA 500

	Sans Moniteur	Avec Moniteur Coul.
AMIGA 500	2.790 F	4.490 F
AMIGA 500 + Ext. 512 Ko	2.990 F	4.690 F

AMIGA 2000

	Sans Moniteur	Avec Moniteur Coul.
AMIGA 2000	5.290 F	6.990 F
AMIGA 2000 + Ext. 2Mo	6.690 F	8.390 F

ATARI 520 STE

	Sans Moniteur	Avec Moniteur Coul.
ATARI 520 STE	2.490 F	4.390 F
ATARI 520 STE + Ext. à 1Mo	2.690 F	4.590 F

ATARI 1040 STE

	Sans Moniteur	Avec Moniteur Coul.
ATARI 1040 STE	3.290 F	5.390 F
ATARI 1040 STE + Ext. à 2Mo	3.540 F	5.490 F

CADEAU SURPRISE

NOUVEAU

CDTV
AMIGA 500 + LECTEUR CD ROM
Avec softs :
CODE DE LA ROUTE - MUSIC MAKER
SIM CITY - LTV ENGLISH - MIND RUN
6.490 F

OFFRES VALABLES JUSQU'AU 31 Janvier 1992

CONSOLES

SEGA MEGADRIVE + 1 JEU	990 F / 1.190 F
SEGA GAME GEAR + 1 JEU	990 F / 1.190 F
ATARI LYNX + 1 JEU	790 F / 990 F

POUR BIEN DÉMARRER EN INFORMATIQUE !

* **DISQUETTES 3"1/2 DF-DD**
Par 100 : **3 F** l'unité.
Par 50 : **3,50 F** l'unité.
Par 10 : **4 F** l'unité
* **EXTENSION MEMOIRE 512 Ko**
Atari : **250 F**
Amiga : Sans horloge : **290 F**
Avec horloge : **340 F**
* **LECTEUR EXTERNE**
Amiga ou Atari : 3"1/2 : **550 F**
5"1/2 : **990 F**
* **TRACK BALL**
Amiga ou Atari : **390 F**
Plus rapide, précis et pratique que la souris !
* **LOGICIEL DUPLIQUEUR**
Logiciel AMIGA X COPYPRO + CYCLONE : **340 F**
* **MONITEUR COULEUR**
AMIGA OU ATARI: **2.190 F**

AMIE VPC : 19 boulevard Voltaire - 75011 PARIS - Tél. 43. 38. 18. 09

SCOOP

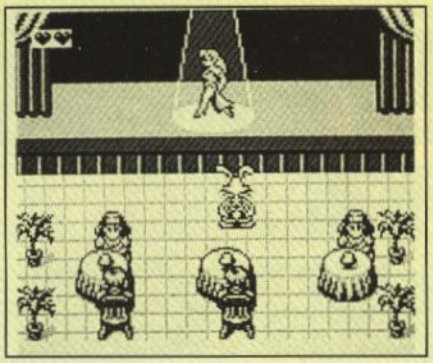
A RETOURNER A: AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE
75011 PARIS
NOM .....
ADRESSE .....
VILLE .....
CODE POSTAL |_|_|_|_|_| TEL .....
MON ORDINATEUR .....
DATE .....
SIGNATURE .....

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 60 F/ TRANSPORTEUR 100 F Par colis/ C.R 80 F TOTAL
❑ CHEQUE ❑ CCP ❑ CARTE BLEUE ❑ CARTE CLUB AMIE
|_|_|_|_| DATE D'EXPIRATION
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

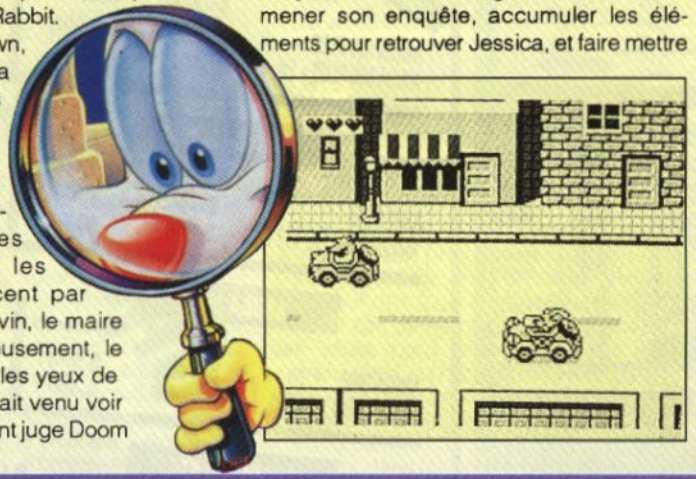
JOY 01/92



Who Framed ROGER RABBIT

Sortez vos grandes oreilles en coton, vos longues dents en plastiques, et chaussez des baskets taille 54, car vous devez entrer dans la peau de lapin-haut-les-mains de Roger Rabbit.
Le maire de Toontown, un ami de Roger, a reçu des menaces du juge Doom. Celui-ci veut devenir maire à la place du calife, tentera d'y arriver par tous les moyens, et tous les moyens commencent par l'assassinat de Marvin, le maire en place. Malheureusement, le meurtre a lieu sous les yeux de Roger Rabbit qui était venu voir son ami, et le méchant juge Doom est obligé d'enlever Jessica, la superbe fiancée de Roger, pour faire chanter le lapin. Seulement, Roger-les-grandes-dents n'a pas l'intention de laisser Jessica dans les mains de ce cinglé de Doom, et le voilà parti à la recherche de son repaire.
Le joueur contrôle Roger Rabbit, et doit mener son enquête, accumuler les éléments pour retrouver Jessica, et faire mettre Doom en taule. On déplace directement le lapin à l'écran, il peut ramasser ("rat/masser: établissements de massages dans les égouts thaïlandais") des objets, il peut se baisser, et surtout discuter avec certains des personnages qu'il rencontrera. Certains personnages lui donneront des indices précieux. La difficulté viendra des hommes de main de Doom, qui trainent un peu partout dans la ville, et qui essaieront par tous les moyens d'éliminer Roger Rabbit, il faudra les éviter, ainsi que les projectiles.
Who Framed Roger Rabbit, est un bon jeu d'action aventure, aux graphismes agréables et fidèles au film/dessin animé du même nom.

SEB

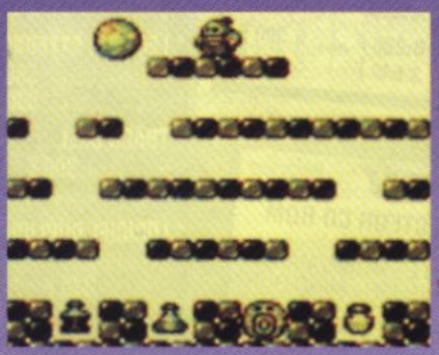


Sélection MICROMANIA

GAME BOY **84%**

EDITEUR : CAPCOM
GRAPHISME : 17
MANIABIGITE : 16
SON : 14
ANIMATION : 16
SELECTION MICROMANIA

SNOW BROS



Même les bonhommes de neige se racontent des histoires, le soir, avant de dormir. La plus répandue parmi les hommes aux nez de carottes et aux balais dans les bras parlent d'une forêt extraordinaire, remplie de trésors. Un jour, l'un des bonhommes de neige du village le plus près de cette fameuse forêt a quitté sa place, et est parti en direction de ce pays merveilleux.
Ce qu'on ne lui avait pas dit, c'est que les lieux étaient remplis de monstres en tout genre. Heureusement, notre boule ambulante ne s'est pas défilée, et le charmant bonhomme de neige à continuer à avancer. Pour pouvoir progresser, et accéder au fabuleux trésor, il doit éliminer tous les monstres qu'il rencontre. Pour cela, il lance des boules de neige sur ses ennemis, ce qui les immobilise, puis il continue à leur lancer des boules pour qu'ils en forment une eux-mêmes, de boule. Il ne reste plus alors qu'à les pousser dans une pente pour qu'ils aillent s'écraser et disparaître lamentablement. Si sur son passage la grosse boule touche d'autres ennemis, ceux-ci se transforment en objets, en options, que notre bonhomme de neige peut ramasser pour améliorer ses compétences. Ainsi, il pourra tirer plus vite, plus loin, ou se déplacer plus rapidement. il pourra même éliminer tous ses ennemis d'un coup, ou passer directement à l'étape suivante. Au bout de chaque série de niveaux, notre ami doit affronter un monstre plus gros, qui envoie lui même de nombreuses petites bestioles qu'il faut transformer en boules et renvoyer sur le gros monstre.
Snow Bros ("snob/rosse: branchéêê brutal") est un très bon jeu de plateq-formes, les graphismes sont très agréables, et le principe de jeu bien rodé, puisqu'il reprend à peu près celui de jeux comme Bubble Bobble. Dommage tout de même qu'on ne puisse jouer à deux.

SEB



Sélection MICROMANIA

GAME BOY **93%**

EDITEUR : NAXA SOFT
GRAPHISME : 16
MANIABIGITE : 17
SON : 15
ANIMATION : 17
SELECTION MICROMANIA

FINAL FANTASY Adventure

Le Dark Lord a un projet monstrueux. S'il arrive à le mener à bien, c'est tout le pays qui sombrera dans la terreur, dans la désolation et le chaos. Depuis toujours, le pays était protégé par l'arbre de Mana, dont les racines sont solidement plantées dans les nuages, et dont les feuilles superbes font couler des torrents de bonheur et de fertilité sur les terres et les habitants du beau pays. Le Dark Lord veut atteindre l'arbre, et le détruire pour qu'il cesse son action bienfaisante.
Vous, solide et courageux guerrier, vous connaissez ce projet du Dark Lord, vous savez qu'il a envoyé son homme de main sur les traces d'une fille mystérieuse qui détient la clé qui mène à l'arbre de Mana. Vous devez retrouver cette fille avant lui, et, par la même, sauver le pays d'un terrible péril.

Tout est bien fait dans Final Fantasy Adventure, les graphismes sont fins, les scrollings rapides et fluides, le scénario est riche, et les régions à explorer énormes et aux décors variés.
Le personnage peut agir de nombreuses façons, il peut combattre, mais surtout parler aux personnages qu'il rencontre, qui n'hésiteront pas à l'aider, et à lui donner des informations. Il est préférable de parler ou au moins de lire l'anglais, car les textes sont dans cette langue quand les personnages parlent.
Avec la notice est fourni un superbe plan du monde que le héros devra explorer, avec des tonnes d'indications.
Un jeu superbe et passionnant, qui fait honneur à ce qui commence carrément à être une petit série classique, la série des Final Fantasy.

Seb

Sélection MICROMANIA



GAME BOY 96%

EDITEUR : SQUARE
GRAPHISME : 17
ANIMATION : 16
SON 14
MANIABIITE : 16
SELECTION MICROMANIA

NUMERAL PLUS®

Commandez de 9h 30 à 12h 30 et de 14h 30 à 19h 30 au

Arrivage du JAPON et des ETATS-UNIS Chaque semaine

☎ *20 63 29 44 / Fax 20 63 29 51*

Vous pouvez téléphoner 7 jours sur 7 ou envoyez vos bons de commande au **3, avenue Emile Zola - 59800 LILLE**

NEC PC ENGINE

re Grafx + Jeu	980 F
re Grafx + Jeu + 2 manettes + untupleur	1280 F
re Grafx + CD Rom + Jeu	3980 F
Rom + Unit	2980 F
per grafx + Jeu	1480 F
bo Express GT + Jeu	2480 F
captateur 2 Joueurs	189 F
captateur 5 Joeurs	289 F
captateur SG/CD	389 F
ypad Hori	189 F
ypad NEC	289 F
ypad Sodipad	239 F

NOUVEAUTES

listix	379 F
vis cup	379 F
raemon II	379 F
gon Egg	379 F
circus 91	379 F
e Pro Wrest ling	379 F
hting run	379 F
gical Chase	379 F
nza Kick Boxing	379 F
den	379 F
week	379 F
xxy	379 F
ne Cruise II	379 F

JEUX SUPER GRAFX

1941 Counter Attack	489 F
Battle Ace	389 F
Darius Plus	439 F
Galaxy Force	N.C.
Ghouls'n'Ghosts	489 F
Strider	N.C.

JEUX CD ROM

CD Angels	489 F
CD L-DIS	379 F
CD Ray XAMBER II	439 F
CD Shadow of the beast	N.C.
CD Sorcerian	N.C.
CD Valis IV	N.C.
CD Vanilla Syndrome	439 F
CD Y'S III	489 F

MEGADRIVE

Megadrive Int. + Jeu (au choix)	1280 F
Arcade Power Stick	389 F
Joypad SEGA	135 F
Joypad PRO2	189 F
Game Adaptor (pour jeux jap.)	90 F

NOUVEAUTES

Alisia Dragon	445 F
Back to the future III	445 F
Dahna	N.C.
Decapattack	445 F
Devil Crash	445 F
El Viento	445 F
F-1 Grand Prix	N.C.
F-1 Circus	N.C.
Golden Axe II	445 F
Joe Montana Football II	445 F
John Madden Football II	445 F
Mercs	445 F
NHL Hockey	445 F
Out Run	445 F
Pit Fighter	445 F
Quackshot	445 F
Rolling Thunder II	445 F
Shining & Darkness	N.C.
Sonic the Hedgehog	445 F
Star Control	485 F
Streets of rage	445 F
Super Double Dragon	445 F
Turrican	N.C.
Undead Line	445 F
World Cup 91	N.C.

SUPER FAMICOM

Super Famicom + 2 manettes	2490 F
Super Famicom + 2 manettes + Jeu	2990 F
Joystick J.B. King	780 F
Super Joy Card	280 F

NOUVEAUTES

Arthur Quest	590 F
Castlevania IV	590 F
Caveman Ninja	590 F
Dungeon Master	590 F
F-1 Grand Prix	590 F
S.T.G.	590 F
Super EDF	590 F
Super Formation Soccer	590 F
Super Pinball	590 F
Thunder Spirits	590 F
Zelda III	590 F

SNK NEO-GEO

Néo Géo + Manette	2980 F
Néo Géo + 2 Manettes	3480 F
Néo Géo + Manette + Jeu (au choix)	3980 F
Manette	570 F

JEUX

Aso II	1390 F
Blues Journey	1390 F
Burning Fight	1390 F
King of Monsters	1390 F
Legend of Joe	1390 F
Sengoku	1390 F
Wand	1390 F
2020 Super Baseball	1390 F

BON DE COMMANDE

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

..... Tél. .....

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX

☐ Chèque Bancaire
☐ C.C.P.
☐ Mandat Lettre

Frais de port	
Accessoires consommables 30 F	
Matériel 100 F	
Logiciel 20 F	
Ajouter 35 F pour frais de contre rembousement	
TOTAL	

Tous nos envois se font colissimo 48H ou par Chronopost 24H. Possibilité d'envoyer vers l'étranger (nous contacter).

MERCS

Vous serez prévenus : Mercs est un jeu pour les bœufs, les vrais de vrai, les gros bills! Ici, on ne fait pas dans la dentelle, c'est la guerre! Alors, bien sûr, même si le principe du jeu reste primaire, il y a, quand même, un scénario (simple prétexte à nous présenter un shoot & beat-them-up en 3D isométrique à la Commando). Vous êtes membre du meilleur corps d'élite de mercenaires des Etats-Unis: les Mercs. Votre vie est dédiée au combat: vous êtes une bête de guerre, un pro. Cela tombe, en fait, assez bien car la guerre civile fait rage au Zutula, charmant petit coin d'Afrique centrale, mais véritable poudrière économique et politique de ce continent. L'équilibre et la paix en Afrique étant menacés, les Américains, toujours prêts à jouer aux justiciers du monde, décident d'y envoyer une mission diplomatique chargée de rétablir la paix. Le président himself se déplace, la valise pleine de précieux documents et la tête pleine de secrets qui permettront au régime Zutulais en place d'écraser les rebelles. Malheureuse-ment, le monde n'est pas fait que de diplomatie et la délégation est prise en otage par les révolutionnaires. Ces derniers menacent de torturer puis de tuer le président s'ils n'obtiennent pas le pouvoir. C'est là que vous intervenez car il ne peut y avoir attaque massive des forces américaines pour des raisons politiques. Vous dirigez un



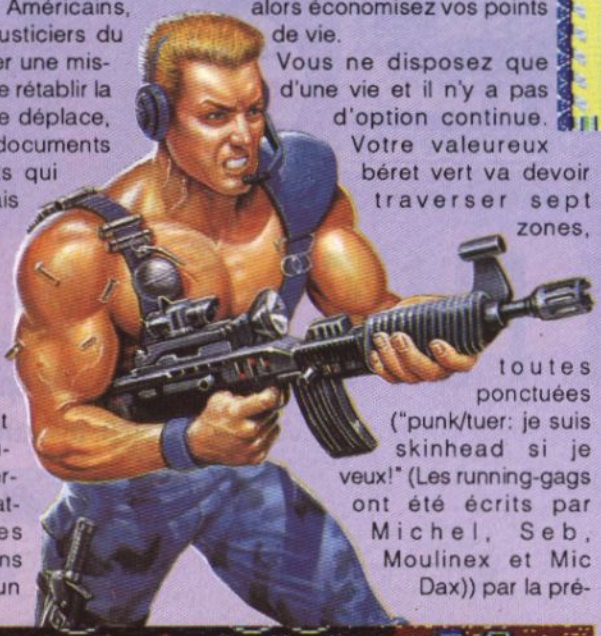
Merc qui va devoir s'infiltrer à travers les lignes ennemies et lutter pour rester en vie tout au long d'une progression difficile.

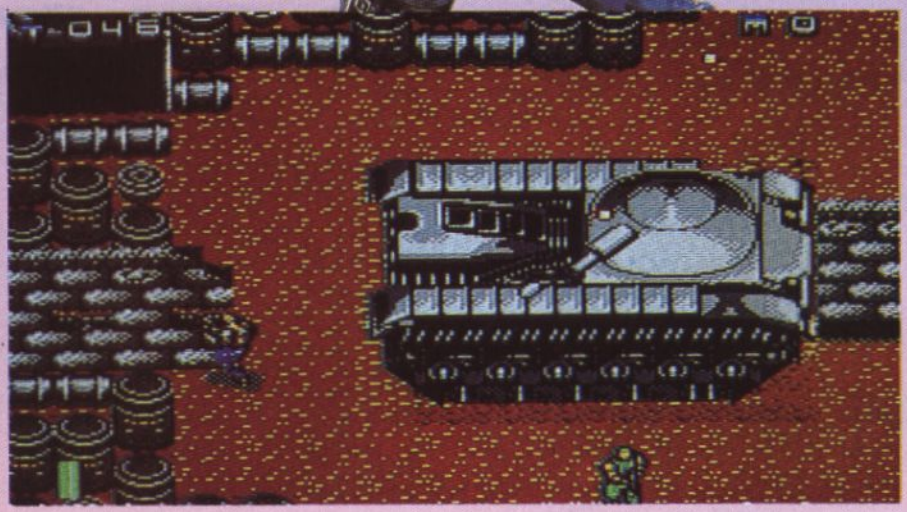
Le but est de libérer le président, alors économisez vos points de vie.

Vous ne disposez que d'une vie et il n'y a pas d'option continue.

Votre valeureux béret vert va devoir traverser sept zones, toutes ponctuées ("punk/tuer: je suis skinhead si je veux!" (Les running-gags ont été écrits par Michel, Seb, Moulinex et Mic Dax)) par la présence d'un énorme véhicule ennemi et qu'il faudra détruire pour accéder au niveau suivant. Je vous conseille, à ce propos, de toujours économiser deux ou trois bombes méga-destructrices, pour les fins de niveaux. Vous pouvez lancer ces bombes qui anéantissent tout ennemi présent à l'écran ou tirer au fusil mitrailleur. Vous pouvez augmenter votre puissance de feu, changer d'arme ou encore multiplier votre tir, en rammassant des bonus placés tout au long des tableaux. Vous trouverez aussi des items, vous permettant d'augmenter vos points de vie, ce qui n'est pas du luxe à certains moments. Le personnage, superbement dessiné, va se trouver, lors des fins de niveaux, face à un mirage bombardier, un tank, un bateau ou encore, lors de la scène finale, à un avion qui emmène le président otage. Les décors (le camp retranché, la forêt, la rivière, la base) sont beaux et les ennemis réalistes. Le tout est d'une très bonne facture.







L'animation est excellente et, même si l'intérêt de ce genre de jeux de baston guerrière est plus que limité, on s'amuse comme des petits fous à vouloir buter toujours plus de ces immondes terroristes.

O PREZEAU



EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 18
MANIABILITE : 17
SON : 15
ANIMATION : 18

MAGICAL CHASE



Le scrolling horizontal est parfaitement fluide et rapide, et deux petits scrollings verticaux permettent de découvrir les parties hautes et basses des décors.
Magical Chase est extrêmement coloré, c'est très agréable, et bien souvent les graphismes sont mignons et bien faits.
Les amateurs d'action continue et violente ne sont pas en reste, car on tire sans arrêt dans Magical Chase ("Maggie/câle/chaise: ancien Premier Ministre n'ayant même plus un siège de député"), et il faut beaucoup d'adresse pour éviter les vagues d'ennemis qui vous foncent dessus, heureusement que le jeu est très maniable.
Magical Chase est effectivement un shoot'em up de plus sur Nec, mais si vous n'en avez pas encore un, celui-ci est bon, sans être fabuleux tout de même.

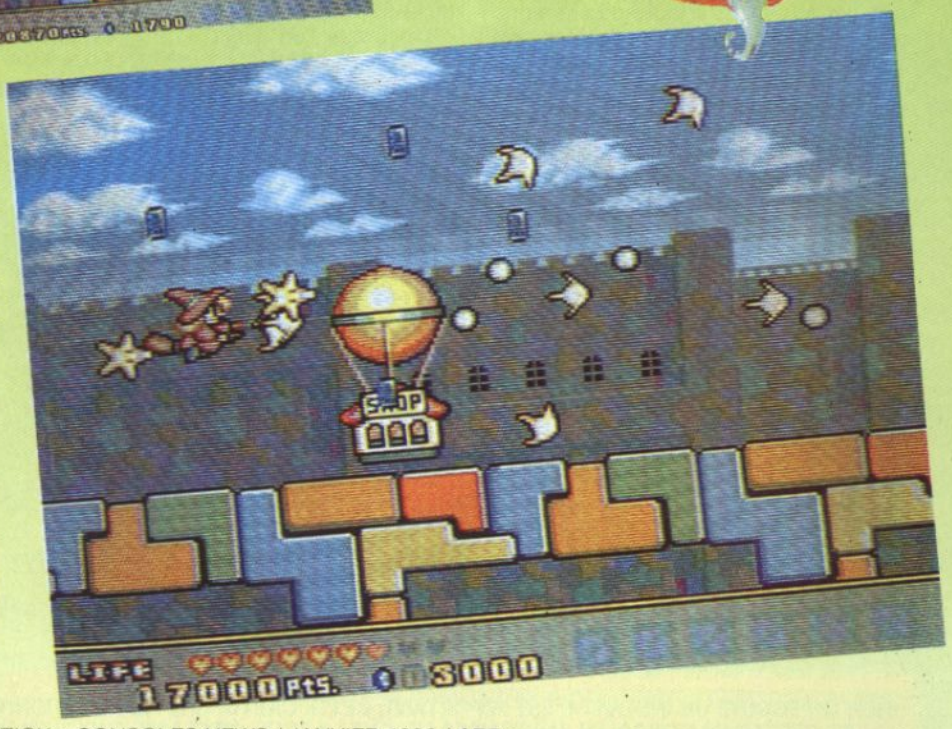
SEB

EDITEUR : PALSOFT
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 18
SON : 15
ANIMATION : 15
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

PC ENGINE
83%

Poumi n'est pas la plus douée des apprenties sorcières de l'école du Gros Chêne. On peut même dire qu'elle est bien loin derrière ses petites camarades, elle n'arrive toujours pas à transformer les objets en crapauds, et ses soupes ont un goût beaucoup trop agréable pour une sorcière. Mais Poumi ne désespère pas, elle suit les cours de façon assidue, et travaille beaucoup sur ses leçons quand elle rentre à la maison.
Un soir, en revenant de l'école, alors qu'elle pensait encore au cours de chevauchée de balai qu'elle venait d'avoir, Poumi fut témoin de l'invasion des Super Mutants. Poumi avait beau ne pas être très douée, elle était tout de même très courageuse, et voilà qu'elle saute sur son balai d'étudiante, un peu malhabile, et qu'elle fonce pour lutter contre l'envahisseur.
Poumi devra traverser 6 régions différentes, éliminer de très nombreux monstres, et finir, à chaque fois, par détruire un boss de fin de level. Quand Poumi élimine des ennemis, des pièces apparaissent, elle doit les ramasser pour avoir une chance de s'acheter des armes plus puissantes dans les magasins qui ne manquent pas de se pointer dans chaque level. Chaque magasin lui vendra des armes différentes, des tirs bizarres, plus puissants, ou de l'énergie supplémentaire, tout un tas de choses qui lui rendront bien service.
Magical Chase est en fait un shoot'em up ultra classique dans son principe, mais qui bénéficie au moins d'un thème, et de graphismes originaux qui changent un peu des habituels vaisseaux qui se battent contre des extra-terrestres sur une planète éloignée.



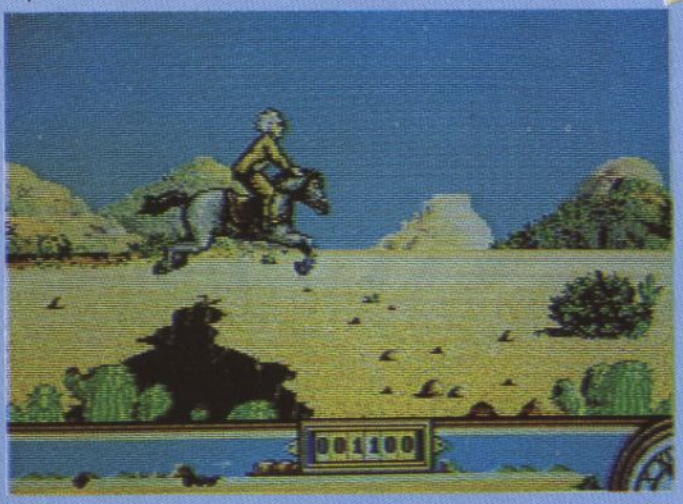


BACK TO THE FUTURE III PART

Revoilà le duo infernal des voyageurs du futur et du passé qui passent quand ils en ont le temps dans le présent, afin de voir si leur course dans le passé n'a pas altéré le futur qui est alors le présent. J'adore ces histoires simples que l'on comprend toujours si vite! Alors que Marty est toujours, depuis la fin du second épisode (Cf. Joystick 22), en 1955, voilà qu'il apprend que Doc, son vieil ami de toujours, un peu cinglé mais très sympa, est en 1855 où l'attend une mort imminente. Marty qui n'est pas égoïste, part donc en plein far-west pour sauver le pauvre Doc. Lorsque le jeu commence, vous dirigez Doc. Vous vous demandez alors pourquoi je vous ai parlé de Marty si l'on joue Doc? Un peu de patience. Ce brave Doc est à cheval et tente de sauver la belle, douce, sensuelle, gracieuse... Clara, la femme de sa vie, dont la voiture est actuellement en train de foncer droit sur un



ravin! Les chevaux s'étant emballés, la belle a vite perdu le contrôle de l'attelage! En évitant les obstacles qui se dressent sur sa route, Doc sur sa fidèle monture arrivera-t-il à temps? Certainement pas tout de suite, car il n'est pas si facile de passer ne serait-ce que le premier niveau. Mais une fois que c'est fait, qu'est-ce qu'on se sent bien! Pour le second niveau, vous interpréterez le rôle de Marty. Vous voyez que je ne vous en parlais pas pour rien! A la fête du village, Marty va faire une démonstration de ses talents de tireur sur des cibles de carton. Vous guiderez alors la main armée du révolver et déciderez quant il convient d'appuyer sur la gâchette. On rit beaucoup la première fois que l'on essaye. Dommage qu'on ne le fasse que la première fois! Par la suite, il faudra que Marty tienne en respect une bande de brigands à l'aide d'assiettes lui servant de frisbee. La dernière partie de



l'aventure ne volera pas plus haut que le reste et sera en fait un vulgaire et inintéressant beat them up sur le train devant pousser la De Lorean jusqu'à la vitesse fatidique de 88mph. Outre des animations correctes sans plus, Retour vers le Futur III est d'une médiocrité peu courante. On s'ennuie à mourir du début à la fin, lorsqu'on ne s'énerve pas vu le peu de maniabilité qu'offre le jeu. Ni les graphismes pourtant passables, ni la musique ne viennent sauver Retour vers le Futur III du naufrage. Une fois encore, le titre du film n'est qu'un atout supplémentaire de vente et c'est assez désagréable de savoir que l'on nous prend pour des imbéciles qui, sous prétexte que le film n'était pas trop mal, vont se précipiter sur le jeu portant le même nom! Encore faudrait-il que ce jeu offre un intérêt quelconque! On fait tout de même plus exaltant qu'un lancer d'assiettes agrémenté d'une course de sauts d'obstacles d'une monotonie sans égale. Je ne dis pas que l'on aurait pu trouver autre chose de plus passionnant en rapport avec le film mais lorsqu'il n'y a rien à tirer de quelque chose, on s'arrête un instant d'être mercantile et l'on ne fait rien, c'est parfois préférable! Sans être laid et repoussant, retour vers le Futur III est cependant dépourvu d'attraits et d'atouts, ce qui est assez gênant, il faut l'admettre. Etre un inconditionnel du film ne sera même pas un prétexte suffisant pour vous procurer ce jeu. Un jeu créé seulement pour faire de l'argent et qui néglige le joueur ne mérite pas que l'on y prête la moindre attention.

T.S.R.

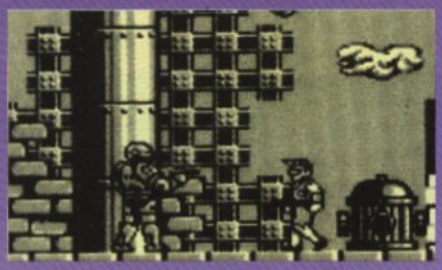


EDITEUR : ARENA
GRAPHISME : 13
MANIABILITE : 12
SON : 12
ANIMATION : 13
MEGADRIVE JAPONAISE
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

MEGADRIVE 56%

HEP! ON ECOUTE UN INSTANT C'EST IMPORTANT: CETTE CARTOUCHE NE FONCTIONNE PAS SUR LA MEGADRIVE FRANÇAISE ET CERTAINES CONSOLES JAPONAISES FERONT LA TETE. C'EST UNE QUESTION DE MHZ, ALORS RENSEIGNEZ-VOUS!

ROBOCOP 2



Prime directives : 1 : serve the public trust, 2: protect the innocent, 3: uphold the law... Ces trois phrases sont devenues un classique du cinéma fantastique et l'énorme succès rencontré par Robocop ne s'est pas limité au cinéma. Le monde du jeu vidéo n'a pas été épargné et c'est avec impatience que l'on attendait le retour du mythe 50% machine, 50% humain, 100% flic! Les versions micro de Robocop 2 n'ayant pas fait sensation, qu'en est-il de la version Game Boy? Voilà une question intéressante!

Avant tout, un petit rappel de la situation dans la ville de Detroit au début du jeu: les flics sont en grève, l'OCP (ce cartel de police privée qui avait déjà pas mal foutu la merde dans le premier épisode) va mettre en chantier un nouveau prototype: Robocop 2. Le problème est le suivant: une bande d'infâmes voyous menée par un certain Cain (le baron du crime de Detroit), fabrique une arme chimique révolutionnaire, le Nuke. Vous, Robocop, allez devoir intervenir une nouvelle fois pour aller dénicher Cain et ses sbires. Vous allez ainsi parcourir 15 niveaux d'une durée inégale. Vous parcourez des niveaux en scrolling horizontal puis multi-directionnel; certains niveaux consistent en la confrontation avec votre petit copain de toujours, l'ED-209; d'autres sont des reconstitutions d'images dans la mémoire de Robocop. On retrouve le principe de la progression (entrecoupée de scénettes), jusqu'à l'usine chimique, le quartier général de Cain et la confrontation finale avec ce dernier, l'OCP ayant eu la bonne idée de transformer Cain en Robocop 2! Robocop peut tirer plusieurs projectiles ("projet que tuiles" soient envoyées dans la gueule) différents selon les bonus ramassés au cours du jeu; il peut sauter et envoyer des torgnoles en combat rapproché, ça fait mal! Il devra récolter aussi des bonus-battery pour augmenter ses points de vie et surtout attraper le plus possible des voyous qui traînent à chaque niveau. Pour cela, il lui suffira de les toucher sans leur tirer dessus. s'il n'en attrape pas au moins 79%, le niveau est à recommencer.

La réalisation de ce jeu est sublime: les graphismes très fouillés, les sprites énormes pour une animation sans faille. Le détail va très loin: on sent désormais le poids énorme de Robocop lorsque l'on saute, le côté robot est bien mis en évidence. Ça enlève un peu du plaisir d'arcade du premier volet, mais augmente le réalisme. C'est la seule chose qui me gêne dans ce jeu; le reste est parfait autant pour la jouabilité que pour la durée de vie, super!

O. PREZEAU



Sélection Micromania



EDITEUR : OCEAN
GRAPHISME : 19
MANIABILITE : 17
SON : 18
ANIMATION : 18

GAME BOY
90%

LA MEGADRIVE
(avec une manette de jeux)
949F
+ LE MEGAVIDEO SHOW MICROMANIA GRATUIT

MICROMANIA NICE-ETOILE
Centre Commercial Nice-Etoile . Tél. 93 62 01 14
NOUVEAU A NICE

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

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

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

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

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

BONANZA BROS





Les frères Bonanza sont de retour et vont commettre leurs forfaits sur Master System, cette fois-ci. Vous les connaissez, je crois? Non? Mais si, voyons. Cherchez dans votre mémoire, triturez vos neurones. Ca y est? Ah ben voilà. Comment? Oui, oui, je vous le confirme, ce sont bien eux qui vous ont cambriolé cet été . Ah? Ils n'ont rien laissé? Alors cela ne fait plus aucun doute: c'est bien ces vauriens.

Remarquez, dans cet épisode où ils vont encore devoir démontrer leurs talents de gentlemen-cambrioleurs, cela sera bien utile. En effet, je vous rappelle en gros ce qui les pousse à agir de la sorte.



Figurez-vous que le chef de la police de Bradville a tout bonnement recruté nos deux compères afin qu'ils nettoient la ville de ses nombreux gangsters. En échange de quoi tout leur lourd passé sera définitivement effacé. Mais il y a le revers de la médaille beaucoup moins sympa, puisque si Robo et Mobo (c'est leur nom) échouent dans leur périlleuse mission, ils iront tout simplement finir le reste de leurs jours en prison ! Avouez que ce n'est guère réjouissant, même pour des durs à cuire de leur trempe. C'est évidemment pour cela qu'ils n'ont pas hésité un seul instant et qu'ils sont donc partis accomplir leur mission. C'est vraiment le monde à l'envers, vous ne trouvez pas ?



Je dois cependant vous dire que vous ne pourrez pas vous éclater à deux, comme c'était le cas sur les versions Arcade et Mégadrive; mais cela dit les parties sont tout de même très prenantes. Au départ, vous avez un tableau d'options dans lequel vous pourrez choisir le nombre de vies disponibles (5 maxi), le temps imparti pour terminer un niveau (6 minutes maxi), le nombre de continues (4 maxi) et enfin le personnage que vous voulez incarner. Sur l'écran de jeu proprement dit, vous avez le nombre de vies restantes, le temps qui s'écoule et les objets déjà récoltés.

Sachez cependant qu'avant de commencer votre niveau, vous aurez le plan global du terrain à "explorer", ce qui vous facilitera la tâche pour aller commettre vos divers larcins. Même chose lorsque vous vous serez en mode Pause. Et vous avez également votre score qui s'affiche et qui augmente fortement à la fin du niveau si vous avez bien travaillé.

Les Bonanza sont de nature très maniables, et c'est d'autant plus important qu'il vous faudra faire preuve de beaucoup d'agilité. Vous possédez aussi une arme, un pistolet pour être plus précis, dont vous vous servirez pour étourdir momentanément les nombreux gardes qui peuplent les dix niveaux de ce jeu.

Les gardiens, vous vous en doutez, ne sont pas manchots non plus puisqu'armés eux aussi d'une matraque ou d'un revolver. Lorsque vous aurez terminé les niveaux 2, 4 et 7, des phases de bonus vous seront proposées. C'est un mini-jeu de plates-formes dans lequel vous devrez récupérer du fric en sachant qu'une mire vous suivra et n'hésitera pas à vous allumer au moindre faux-pas ("faut/pas: je n'ai pas le droit à l'Erreur").

Graphiquement, il est très beau dans sa sobriété, la musique et les sons sont superbes et lorsque je vous dirai que la maniabilité est elle aussi très bonne, je ne vois pas pourquoi les possesseurs de cette console se priveraient bêtement de ce jeu.

TRAZOM

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 15
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 15
SON : 14

MASTER SYSTEM 85%

LINE OF FIRE

Jack est un gentil soldat qui, comme il mettait le nez dans des affaires qui ne le concernaient en rien, et ça au milieu d'un camp de l'Ennemi, est tombé sur une arme hyper-puissante de fabrication inconnue. En fait, le problème n'est pas qu'elle soit hyper-puissante, mais c'est plutôt qu'elle appartienne à l'ennemi qui est dérangeant. Jack, qui devait avoir un peu bu ce soir-là, s'est fait repérer par une patrouille qui passait par là. Il fut alors obligé de s'enfuir précipitamment. Ben, oui, sinon il serait mort, car les patrouilles ne plaisantent que rarement. Mais sur ordre du grand chef, voilà que Jack doit repartir chercher cette arme avant que l'adversaire n'ai eu le temps de l'utiliser. Il va falloir ne pas traîner! Au volant de sa jeep puis de son aéroglisseur, Jack va infiltrer les lignes ennemies et mettre à feu et à sang les six bases de l'adversaire pour en fin de compte récupérer l'arme. Il ne serait pas étonnant que l'on entende parler d'un Bob qui, plus tard, devra ramener une arme d'une grande puissance enlevée par un espion prénommé Jack. En voilà une idée de scénario originale! Pour ne pas changer, l'Ennemi a encore déployé tout un arsenal hyper-sophistiqué mais qui n'est pas hyper-efficace. C'est sans trop d'efforts que vous passerez les boss, qu'il s'agisse du tank à double tourelle, de l'hélicoptère, du destroyer accompagné d'un submersible... On passe la suite sous silence, elle n'est guère plus originale. Les hommes armés de fusils ou lanceurs de grenades retarderont votre avancée. Ils seront secondés par des hélicoptères, des jets, des jeeps qui viendront parfois dans votre dos, des aéroglisseurs... On retrouve là encore la palette classique de l'ennemi typique dans ce genre de shoot them up bon marché. Et le pire, c'est qu'il n'y a même pas un seul bonus à ramasser! Pas ça!

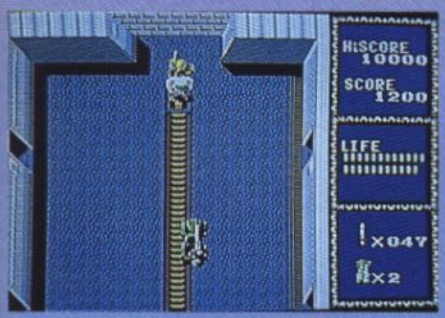






Moi qui rêvais, quand j'étais petit, c'est-à-dire il n'y a encore pas si longtemps, de faire ramasseur de bonus! On reste pendant toute la partie avec son énorme canon et ses missiles anti-aériens. Beurk!
Line Of Fire est en plus beaucoup trop lent. Ce n'est pas une jeep que l'on conduit mais une voiture à pédales, pas un aéroglisseur mais un pédalo ("Pédale/eau": tante à l'eau)! On se traîne et cela quel que soit le niveau de difficulté. De easy à hard, il n'y a pas plus de différence qu'entre la Tour Eiffel et la Tour Eiffel. Le scrolling vertical devient très vite lassant et l'on a hâte de voir la fin de ce jeu. Inutile de croire que la musique relève le niveau! Elle est sans aucun intérêt. Un peu comme tous ces sprites qui se disputent dans une lutte acharnée le prix du plus laid. Ce n'est pas la peine d'épiloguer sur ce jeu, vous l'avez bien compris, on ne se relève pas la nuit pour lui ou alors c'est pour le jeter parce que l'on est dévoré par le remords de l'avoir acheté.

T.S.R.

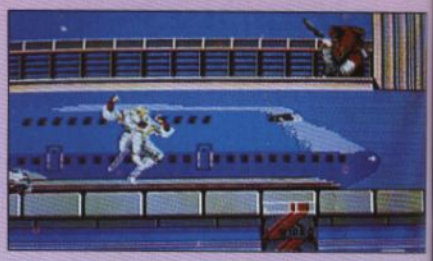




EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 10
ANIMATION : 08
SON : 12
MANIABILITE : 13

MASTER SYSTEM
55%

SHADOW DANCER





Alerte! Alerte! Tous aux postes de combat, et surtout vous, soit dit en passant, car de dangereux terroristes veulent mettre un terme à une expérience spatiale d'une importance capitale pour l'avenir de la planète. Mais vous me direz : "qui est ce "vous" et quel est son nom?" Et je vous annoncerai tout bonnement que "vous" incarnez un guerrier ninja (une fois de plus !) qui répond au doux prénom de Takashi. Non, non, ne vous méprenez pas: ce n'est pas une insulte mais bien votre blase! Quoi qu'il en soit, munissez-vous de vos fidèles shurikens et de votre super épée magique de ninja, et partez éliminer cette racaille ("rat/caille: encore de belles cochonneries en vue, tiens, saloperie de génétique").

Durant votre périlleuse épopée, vous bénéficierez, outre vos shurikens, armes dont vous connaissez tous l'aspect et que vous aurez en quantité illimitée, d'une épée aux pouvoirs destructeurs puisque magique. En effet, vous aurez le plaisir d'user de sorts ayant trait aux éléments naturels tels que le feu ou le tourbillon qui, lorsque vous les utiliserez, détruiront tout à l'écran. Pratique, non? Mais ce n'est pas tout car vous pourrez également vous adjoindre d'un fidèle compagnon qui n'est autre que votre loup. Vous ferez appel à lui, non pas à tour de bras mais uniquement lorsque l'icône de ce loup apparaîtra à l'écran. Il se fera alors un plaisir de dévorer votre ennemi en un seul coup de mâchoire bien placé. Mais ne comptez pas trop sur lui car l'essentiel du boulot vous reviendra. Il faut que je vous dise que lors de l'utilisation de la magie via l'épée, préparez-vous à pouffer de rire en entendant le cri de guerre de votre ninja: croyez-moi, c'est pas triste! Autrement, elle sert quand même à quelque chose, si, si... Sinon, au niveau du parcours dont vous pourrez juger l'étendue sous forme d'écran juste avant de débuter le jeu, je peux vous dire sans honte qu'il est vraiment trop dur. Non, mais c'est vrai, je ne dis pas ça pour me vanter, mais lorsque vous disposez de seulement trois vies pour mener à bien votre mission, cela devient pratiquement impossible.

Le scrolling horizontal est plutôt bon même si l'on peut déplorer les clignotements incessants des sprites, qui sont il est vrai assez gros. Question graphisme, on peut dire que ce n'est pas si mal que cela, vu les capacités de la machine, même si l'on peut regretter le choix des couleurs un peu ternes, à mon goût en tout cas.

La musique et les bruitages sont vraiment trop pauvres et vous n'aurez qu'une envie, celle de baisser le volume de votre téléviseur ou de vous boucher les oreilles. Même si le maniement du joypad n'est pas vraiment aisé au premier abord (mieux vaut baisser le volume de la télé, à la réflexion), vous pourrez en découvrir les multiples facettes au fur et à mesure de votre avancée... A réserver donc aux pros du joypad.

TRAZOM





EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 14
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 15
SON : 11

MASTER SYSTEM
78%

JOYSTICK, DEUX ANS DÉJA!

Ce mois-ci, avec le numéro 23 que vous avez entre les mains, Joystick fête ses deux ans d'existence en tant que mensuel. Pour célébrer dignement l'événement, nous avons, bien entendu, organisé une petite fête dans les locaux.

Claude Lucas (alias Organisator II Plus Plus) était en train de donner les directives aux Lemmings, des lecteurs qui traînaient, qu'il avait réquisitionné pour l'occasion, «Hey, les mecs, foutez pas le bordel, la table il faut la mettre bien parallèle au mur». Manu est arrivé à ce moment précis. Comme à son habitude, il a collé quelques baffes gratuites aux Lemmings, puis a installé les gâteaux qu'il avait fait pour l'occasion sur la table. AHL est arrivé déguisé en Sonic the Hedgehog, avec les pointes et les baskets, et a déclaré que si Destroy venait déguisé en Mario, il se roulait en boule et lui fonçait dedans. Marc (le Big Boss) lui a fait remarqué que Destroy était à l'armée, que ce soir il était de garde, et qu'il y avait peu de chances que le Général de la caserne accepte qu'un de ses appelés se promène en Mario le fusil à la main.

Greg est arrivé par la fenêtre, accroché à un filin, avec la tenue de Ninja qu'il a eu pour noël. Il a atterri au milieu de la table, ce qui a désespéré Claude qui était enfin content de l'emplacement de celle-ci.

Danboss et Danbiss sont entrés avec leurs tenues de mimes, ils ont commencé leur numéro, Danbiss faisait le vent, et Danboss marchait contre lui. Tous les autres membres de l'équipe sont arrivés ensuite, les uns après les autres. Moulinex passait de l'un à l'autre en demandant «hey, hey, tu connais le cri de la mésange? Hein, hein, non? Bah ça fait "piiik piiik"». Depuis qu'il a un CD-Rom avec les cris des oiseaux, les bureaux résonnent de mille chants d'oiseaux.

Le facteur est arrivé avec un télégramme d'Henri Legoy qui nous envoyait ses voeux de Tahiti où il prenait quelques vacances, et qu'il regrettait vraiment franchement de ne pas être à Paris avec nous, vraiment. Yacine a commencé a taguer les murs avec David Weil qui hésitait entre deux signatures: Ström Pacôme ou Lanvin Mega Crew. Derek Dela Fuente tournait en rond en répétant des phrases incompréhensibles, «Jeille-ane-voui-de-pisseille. Céhou-le-chi-yotse», et TSR lui répondait «hein? C'est du Goethe?». Fabienne et Huguette sont montées debout sur la table et ont entamé un French-Cancan assez impressionnant, Steph les accompagnait à l'accordéon pendant que Mic Dax chaussé de rangers faisait des claquettes en sifflant. Isabelle Weill était occupé à noter la recette du gâteau de Manu en s'étonnant de trouver 500 grammes de choux de Bruxelles, deux kilos de pommes de terre et 5 litres de Coca dans la liste des ingrédients. Seb a pris l'accordéon de Steph et a demandé le silence pour chanter une chanson en Russe. Linos s'est mis a pleuré en déclarant qu'il avait le mal du pays, Michel s'est étonné d'apprendre qu'il était Russe, et Linos lui a dit qu'il était Turque, mais que c'était pas une raison pour ne pas être nostalgique. Dany Boolauck est arrivé en retard, tout souriant, en annonçant qu'il avait un scoop, et qu'il connaissait le soft qui allait être jeu de l'année en 97.

La fête s'est terminé très tard, dans la joie et le bonheur, et tout le monde était d'accord pour se dépêcher de terminer les 11 prochains numéros afin de fêter les trois ans de Joystick.

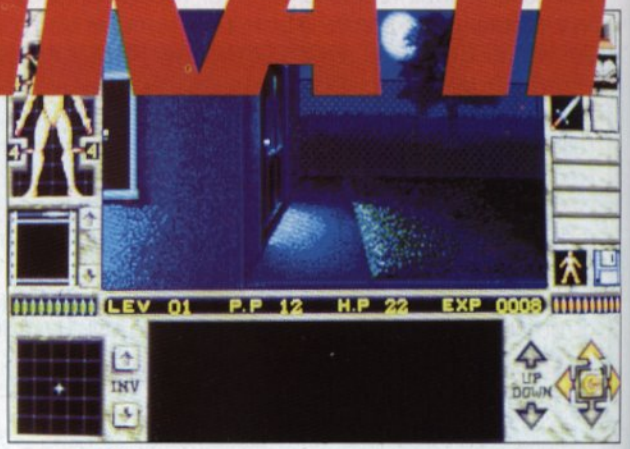




Du sang, de la magie noire, des morts, du silence et de l'horreur. Elvira II est un jeu d'aventure comme on en a rarement l'occasion d'en voir. Un bon titre signé Accolade.

Prenez la clé qui pend à la ceinture du cadavre. Grâce à elle vous pourrez utiliser votre code d'accès aux studios.

ELVIRA II



Vous devez pénétrer dans ce bâtiment pour pouvoir ouvrir la grille qui bloque l'accès aux studios.

Atmosphère pesante et lugubre pour la suite des aventures de la célèbre Elvira. Cette fois-ci, les forces du Mal prennent la forme du gardien de la porte des Enfers: Cerbère. Selon la légende, cette créature affectionne particulièrement les apparitions sous la forme d'un énorme chien à trois têtes. Cerbère et ses acolytes ont pénétré dans notre univers et se sont installés dans les locaux de la Black Widow Productions. La propriétaire de ces studios, Elvira en personne, a disparu, victime d'un kidnapping diabolique! Vous avez pour mission de retrouver Elvira et de l'arracher des griffes et des mâchoires du grand méchant toutou qui la retient. Elvira II est un curieux hybride de jeu d'aventure et de jeu de rôle. Votre personnage possède des attributs et monte de niveau au fur et à mesure qu'il accumule les points d'expérience. Il y a même la possibilité de choisir la profession de votre personnage en début de partie. Cela va de cascadeur à lançeur de couteaux, en passant par programmeur! Une lecture attentive du manuel est nécessaire pour tirer le meilleur parti des possibilités qu'offre le système de jeu d'Elvira II, qui rappelle vaguement celui de Dungeon Master. On y trouve l'écran principal qui affiche ce que voit votre personnage. Le reste est reservé aux informations concernant l'état de santé du héros, son inventaire, ses attributs, les icônes de déplacements, et de combats ainsi que les lancements de sorts. Ce n'est pas tout, une série de commandes apparait dès que vous cliquez sur un objet utilisable. Pour terminer cette description de l'interface de communication, un mot sur le radar qui vous permet de repérer la présence des monstres dans le secteur que vous occupez. L'aventure débute à l'extérieur des trois studios de Black Widow Productions. Elvira se trouve dans un des trois bâtiments infestés de monstres! Autrement dit, cela vous fait trois mondes à explorer vu que les décors de chaque studio sont différents. Votre premier obstacle se présente sous la forme d'une grille qui barre l'accès aux studios. Brisez la vitre (à l'aide d'une pierre) de la porte du poste de surveillance jouxtant la grille. Ouvrez la grille en tapant le bon code sur le pavé numérique situé sur le bureau du garde, dont vous découvrez le corps atrocement mutilé! Le code fait partie de la protection du jeu, vous le trouverez à l'aide du disque de codes qu'accompagne ce logiciel. Code encore pour chaque porte d'entrée des trois studios. Ensuite vous plongez dans le monde de la peur et de l'horreur. Au fur et à mesure que votre personnage progresse dans le jeu, son expérience et ses attributs (donc son niveau) augmentent automatiquement. Le fait de découvrir, un objet important, de battre un monstre ou simplement d'accéder à un endroit du jeu suffit pour vous donner des points d'expérience. Longues explorations ponctuées par de soudaines apparitions de vampires, zombies et démons, récupérations d'objets et d'ingrédients nécessaires à la préparation de vos sorts magiques, voilà ce qui consitue en gros la première partie de votre aventure. Pour le reste ce sera à vous de déterminer les interconnections éventuelles qui existent entre les trois mondes d'Elvira II.



Cet espèce de vampire/zombie apparait alors que vous ouvrez les deux battants d'une sorte de placard.



Voilà le genre de surprise que vous aurez tout au long de ce jeu. Essayez de récuperer le...sang.



Comment sortir de ce lieu où visiblement les démons s'en sont donné à coeur joie! L'horreur à l'état pur!

Ce zombie vous interdit l'accès à l'un des endroits les plus intéressants du premier monde. Lequel? A vous de le découvrir.





Dans le deuxième monde vous tomberez sur une église. Vous y découvrirez ce cadavre. N'oubliez pas de récupérer l'eau bénite.



Le troisième monde se joue comme un jeu de rôle. On explore des tunnels et on tombe sur des monstres qu'il faut détruire.

MEGASTAR joystick

testé sur **PC** *par Dany Boolauck*

Elvira II donne dans le gore et le fantastique/horreur et j'avoue que ce n'est pas pour me déplaire. Le jeu vous distille régulièrement son lot de cadavres atrocement mutilés, des monstres hideux aux chairs nécrosées et des décors superbement lugubres. La mise en scène des séquences chocs est réalisée à la manière d'un film, avec l'apparition soudaine d'un monstre qui surgit de nulle part. Sans être très spectaculaires les animations servent correctement l'intrigue. Dans l'ensemble le jeu se pratique comme un jeu d'aventure classique, avec toutefois des possibilités comparables à celles de Dungeon Master. Autrement dit, on peut cliquer sur les objets, les prendre, actionner des objets ou des éléments du décor, se déplacer etc. Entièrement gérable à la souris, Elvira II ravira les amateurs de jeux d'aventures. Un bon jeu.

GRAPHISME	16	SON	13	90%
ANIMATION	11	DIFFICULTE	13	

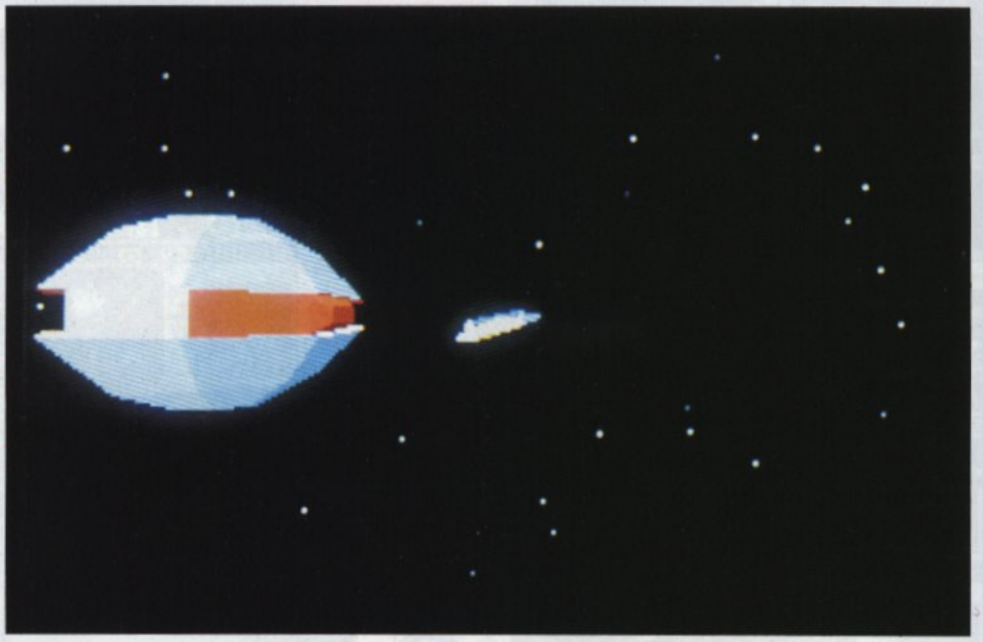
Manuel en français.

HYPER SPEED

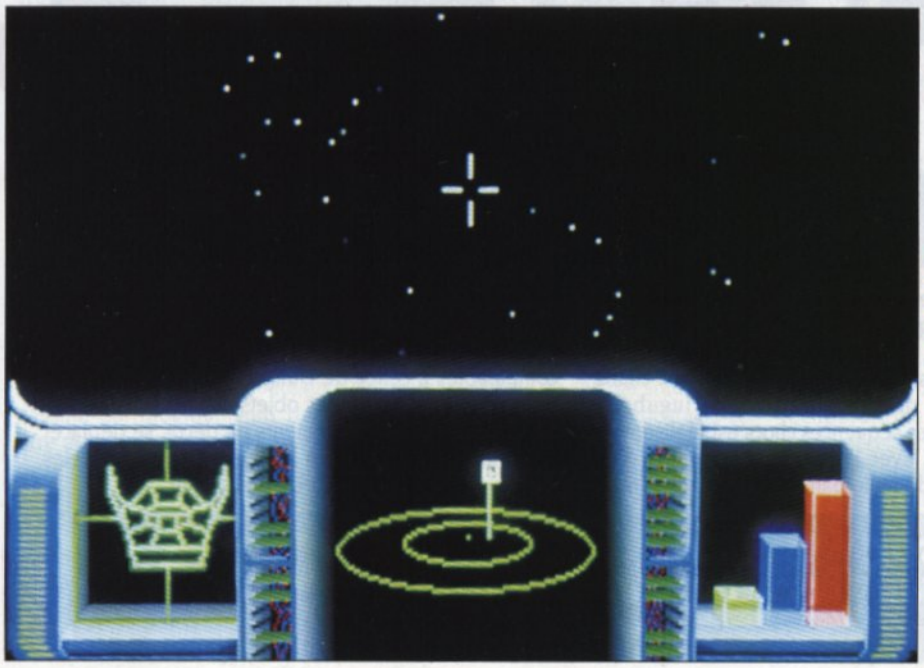
Microprose semble étendre son champ d'action à d'autres jeux que la simulation militaire pure et dure.

Une fois de plus (ça arrive tous les ans), les amateurs d'Elite vont pouvoir se réjouir puisque ce logiciel, tout en apportant des fonctions nouvelles, permet de retrouver l'ambiance 3D des combats spatiaux les plus célèbres que la micro ait vue. Bon plan également, vous aurez la possibilité de piloter 5 types d'engins et, plus fort encore, la chance de les tester dans de petites séquences de combats faisant office d'entrainement. Ensuite, vous pourrez véritablement boucler le sas et partir explorer de nouveaux mondes inconnus.

Comme dans Sundog ("sue/'n/dog: je vous promets de la sueur et du chien" (W. Churchill)), il faudra veiller au bon entretien des différentes pièces qui forment la salle des machines et, comme dans Sundog, vous devrez réparer, changer, bref, bricoler, ce qui rajoute une dimension amusante.

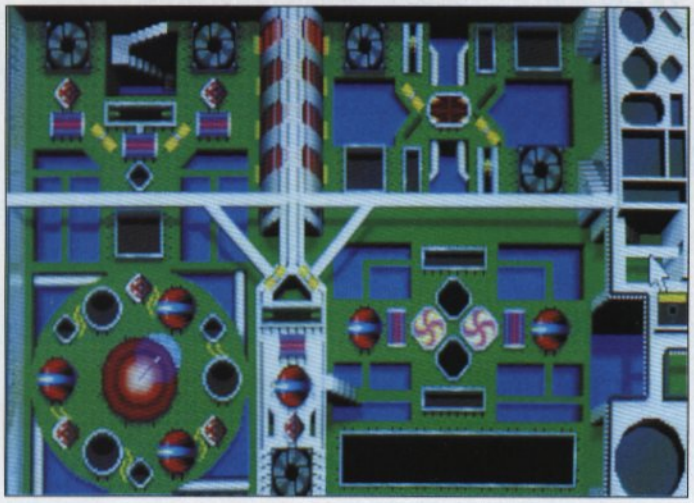


Les vues 3D, un peu pataudes, n'enlèvent rien au charme de ce jeu. En revanche, la lenteur des animations sur 286 est assez énervante, surtout pour un produit appelé Hyperspeed. Il est vrai que celui qui a quelque chose à dire n'a pas besoin de le claironner.



Au cas où vous n'en seriez pas encore convaincu, voilà un radar qui devrait vous rappeler le superbe Elite. Tant mieux, car l'appareil en question est très pratique.

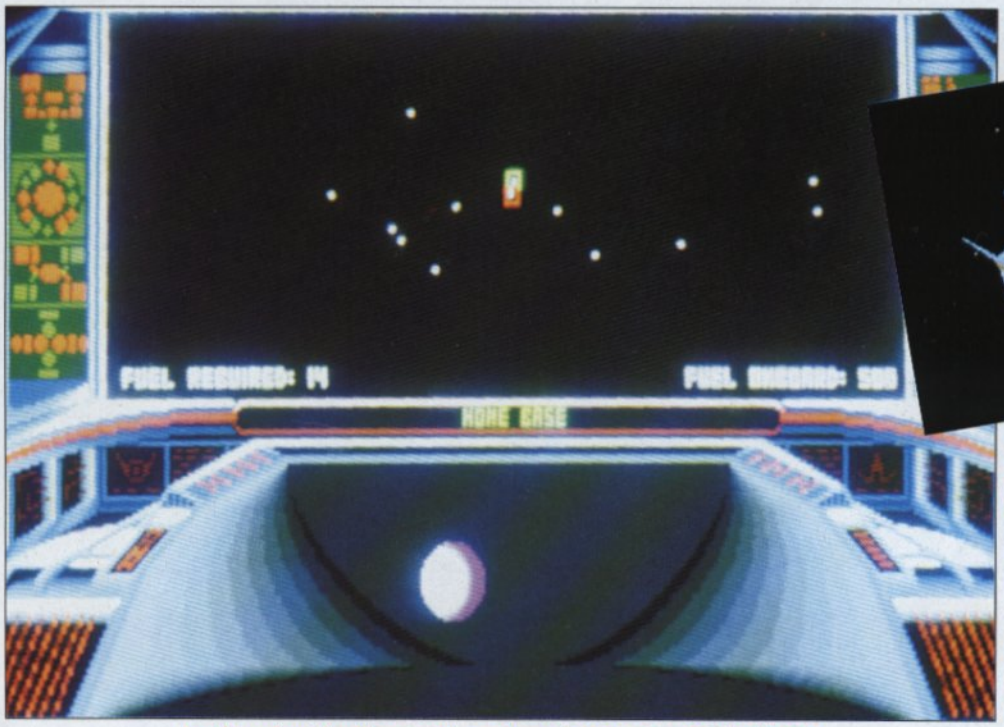
tests

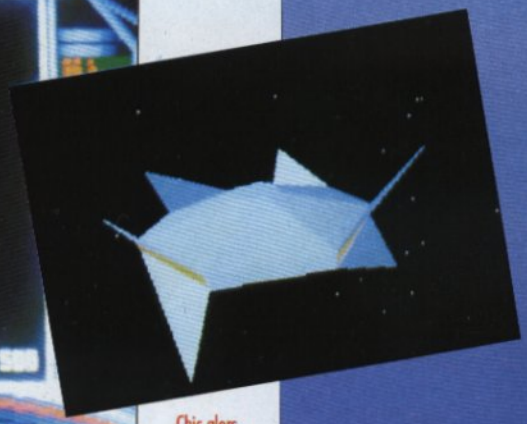


Vous pouvez (comme dans Sundog), prendre des pièces dans l'appareil pour remplacer d'anciens éléments défectueux. C'est amusant et très pratique. Attention, il faudra cependant jongler en permanence tant que les réparations n'auront pas été effectuées.



Pendant les combats, vous pourrez utiliser des missiles téléguidés équipés d'une caméra. Cela vous permettra aussi de voir un adversaire de près.





Chic alors, vous allez pouvoir piloter plusieurs types de vaisseaux.

Avant le grand saut (dans l'Hyper-espace), vous devrez utiliser cette carte en 3D. Naturellement, il est possible de la faire tourner et également de zoomer. Beau et pratique.

testé sur PC par Moulinex

En dépit de la beauté de certaines vues intermédiaires (tiré de Light Speed), le jeu est assez décevant en terme de graphisme. C'est d'autant plus rageant que la vitesse de l'ensemble n'est pas évidente sur un "petit" PC (286). Côté son, rien à redire mais rien à dire: c'est Adlib sans génie ni défaut. Les commandes (au clavier, joystick ou souris) sont compliquées mais facilement assimilables.

GRAPHISME VGA	**15**	**SON ADLIB**	**15**	**87%**
ANIMATION	**14**	**DIFFICULTE**	**15**	
NOTICE	**VF**	**TAILLE**	**-**	

Disponible sur PC.

Les meilleurs jeux sur consoles et micro



MegaDrive + 1 manette
+Moonwalker : 1290 F !



GameGear
+ 1 jeu 990Frs



GAMEBOY
+ 1 jeu : 590 F



Toute la gamme NEC :
Core grafx puissance 5 : 1290 F
PC Engine Duo:NC



Shinning in the darkness
549 F(MD)



El Viento
449 F(MD)



Suoer long nose goblin
395 F(NEC)



CD Valis IV
490 F (NEC)



Burning fight
1490 F (Neo Geo)

TOP MEGADRIVE

Sonic	399 F
Phantasy star III	599 F
Joe montana football	399 F
Gynoug	429 F
Mystic defender	399 F
Might and Magic	549 F
Alien Storm	399 F
Starflight	589 F
Marvel land	489 F
El viento	449 F
Out run	429 F
Devil's crash	449 F
Vapor trail	429 F
Populous	549 F
Spiderman	399 F
688 attack sub	449 F
Streets of rage	399 F
EA hockey	479 F
Road rash	429 F
Raiden trad	439 F
Undead line	NC
Donald Duck	NC

TOP NEC

Dead Moon	345 F
Adventure Island	345 F
Hit The Ice	395 F
Final Blaster	395 F
Super Long Nose Goblin	395 F
Final Match Tennis	345 F
Jackie Chan	395 F
Superstar soldier	395 F
Legend of hero ton-ma	395 F
Dragon egg	395 F
Power eleven	395 F
F1 circus	395 F
SGX 1941	445 F
CD Rayxamber	395 F
CD spriggan	395 F

NEO-GEO

+ Magician Lord	3490F
Crossed Swords	1490F
Alpha mission II	1490F
Eight Man	1490F
2020 BaseBall	1490F
Cyberlip	1490F
King of monsters	1490 F

Méga news: le MEGA CD !
3990 F





MégaCD
Earnest Evans:499 F

MASTER SYSTEM

MoonWalker	345 F
Populous	345 F
Rastan Saga	295 F
Land / sword	295 F
R-Type	325 F
Sonic the hedgehog	345 F

GAMEBOY

F1 Race	245 F
Nemesis II	275 F
Dragon's Lair	275 F
Castlevania II	275 F
Chess	245 F

NES

The Simpsons	370 F
Wrestlemania	340 F
Top gun,2nd mission	420 F
Roller games	420 F
Low-G man	390 F
Kickle cubicle	340 F
Ski or die	390 F
Shadowgate	420 F
Supermario 3	420 F

LYNX

Console+adap.secteur	850 F
Checkered flag	250 F
Chips challenge	250 F
Road blaster	250 F
APB	250 F
Warbirds	250 F
Blue lightning	250 F

Des NEWS chaque semaine !
APPELEZ NOUS !

A PARTIR DE DECEMBRE

3615
COMPUSTORE

TOP MICRO

Wing commander II (pc)	389 F
Willy beamish (pc)	389 F
Police quest III (pc)	389 F
Leisure /larry V (pc)	389 F
Gunsip 2000 (pc)	329 F
Jetfighter II (pc)	389 F
Croisière/cadavre(amg-st)	289 F
Opération stealth(amg-st)	289 F
Lotus turbo II (amg)	259 F
Mégalomania (amg-st)	319 F
Utopia (amg-st)	289 F
Vroom (st)	249 F
Railroad tycoon (amg-st)	299 F
Cadaver (amg-st)	249 F
Starflight II (amg)	259 F
World cup rugby (amg)	259 F
Eye of beholder (amg-pc)	299 F
Kick off II (amg)	249 F
Kings quest V (amg-pc)	389 F
Falcon 3.0 (pc)	389 F
Shadow sorcerer (pc)	289 F

Les hot news :
ULTIMA 7
F1 GRAND PRIX
CONQUEST / LONGBOW
APOCALYPSE et
POPULOUS II
sur amiga
Lure of the temptres sur st
et
Eye of the beholder II
sur pc !



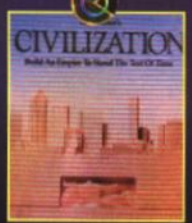
APOCALYPSE (amiga)



L'évènement micro :
ANOTHER WORLD
de Delphine Software
amiga:299 !
PC-ST:NC



Le choc du jeu de rôle :
Might & Magic III
PC version française !
349 F



Le jeu tant attendu de
Sid Meyer !

A partir d'une tribue de nomades,créez et faites évoluez une civilisation !

prix susceptibles d'etre modifies sans préavis et dans la limite du stock disponible

Toutes les marques citees sont déposées par leurs pro

COMPUSTORE Games

C'est le top !

NOUVEAU !

UNE BORNE D'ARCADE A DOMICILE !

MEUBLE GRAND FORMAT

DESIGN HI-TECH

2 PORTS JAMMA SWITCHABLES

ECRAN 71 CM PIVOTABLE

2 MANETTES - 2x3 BOUTONS

TOUS LES JEUX JAMMA !

VENTE - LOCATION-PROFESSIONNELS-PARTICULIERS- APPELEZ NOUS !

Du lundi au samedi de 10h30 à 19h30.43 rue de la convention,75015 Paris
Tél:(16-1) 45 78 67 30.Fax:(16 -1) 40 59 40 03 -Métro et RER JAVEL

BON DE COMMANDE à envoyer à **COMPUSTORE** - 43, rue de la Convention 75015 PARIS

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50F)	+ 20 F
Disk 3.1/2 ☐ 5.1/4 ☐ Cartouche ☐ Total a payer	F

Mode de paiement : Je joins un ☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre ☐ Contre remboursement (+25F)

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

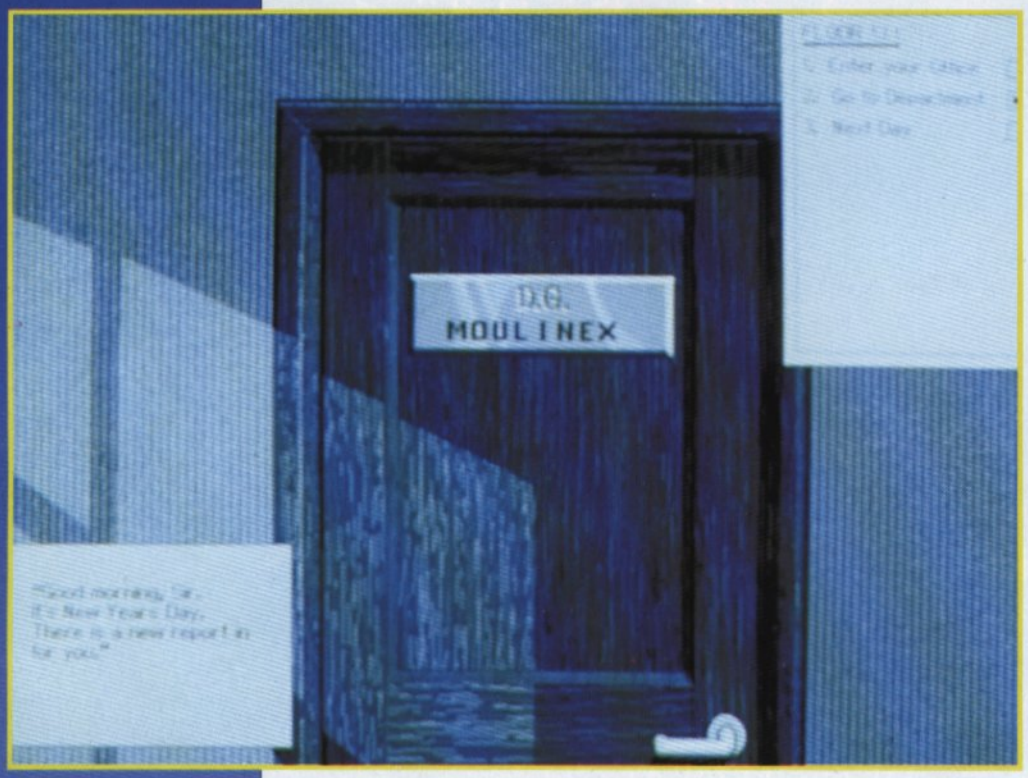
Date d'expiration : /
Banque :

Signature

NOM .....
Adresse .....
.....
Code Postal . . . . . Ville .....
Téléphone : . . . . . .

Je joue sur :

SEGA	☐ MegaDrive	☐ MasterSystem	☐ GameGear	
NEC	☐ CoreGrafx	☐ SuperGrafx	☐ TurboGrafx	☐ CD-ROM
SNK	☐ NeoGeo		☐ Lynx	
Nintendo	☐ NES	☐ GameBoy		
Micro	☐ Atari ST	☐ Amiga	☐ PC et Comp.	☐ CPC



Eh oui, c'est comme ça tout du long. Beau, mais glacé comme le papier du même nom.



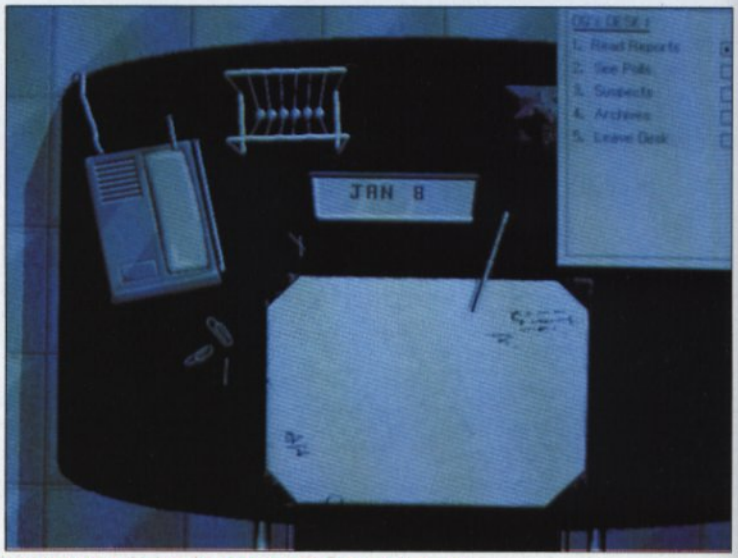
On remarquera ici que le mur gris est maintenant orné d'un tableau de Mondrian. Voilà de l'art moderne, clean, carré et sans bavure comme l'aime l'Etat. Cela dit, j'adore Mondrian mais le débat est ailleurs.

FLOOR 13

Si la manipulation des masses vous passionne, ce nouveau Virgin Games devrait vous permettre d'assouvir vos instincts les plus bas.

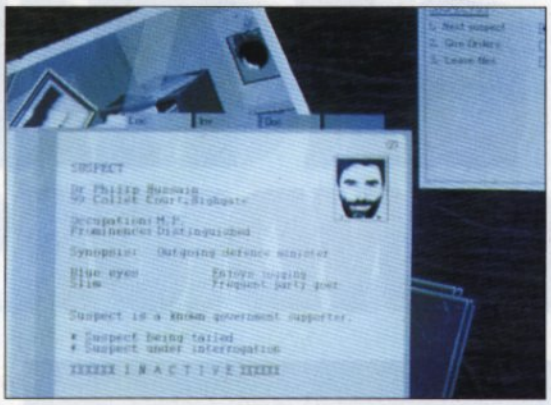
Inspiré de Destination Danger, du Prisonnier, de Brazil et pour n'en citer qu'un, de 1984 de Georges Orwell (qu'on va me faire le plaisir de lire en vitesse, si ce n'est déjà fait), ce logiciel vous plonge dans les méandres de la politique telle qu'elle se pratique dans tous les états, démocratiques y compris. Vous aurez donc compris que vous voilà à la tête d'un service occulte situé au 13ème étage d'un immeuble administratif. Vous savez, ce genre d'endroit où il n'est pas possible d'accéder sans mot de passe. D'ailleurs, l'ascenseur ne comporte pas de bouton "13" (voir Brazil). Vous disposez, pour remplir la mission qui vous est confiée en début de chaque partie, de différents menus permettant d'interroger des suspects, de les suivre, de monter une opération de perquisition musclée ("Joyeux Noël!") chez eux, bref, de faire tout ce qu'il est logique de faire lorsqu'on a le pouvoir et qu'on désire le conserver. Naturellement ("Nature/elle/ment: je ne me fie pas à la Nature"), comme "les autres" en font autant, il faut également manier la désinformation, mais gare aux retours de bâton: à tout moment, il est possible de consulter "l'opinion publique" et si celle-ci est en votre défaveur, vous paierez les pots cassés. Du point de vue du joueur, tout cela n'est guère trépidant et surtout, les textes nombreux sont en anglais, ce qui ne facilite pas les choses. De plus, tout cela est assez statique et bien que l'ensemble soit assez passionnant, ce jeu est réservé aux, euh, passionnés, justement. Bref, si The Fourth Protocol ou les ambiances glauques du JdR Paranoïa vous passionnent, foncez. Dans le cas inverse, laissez-tomber et revenez à vos boutons (de tir).

Rompez.

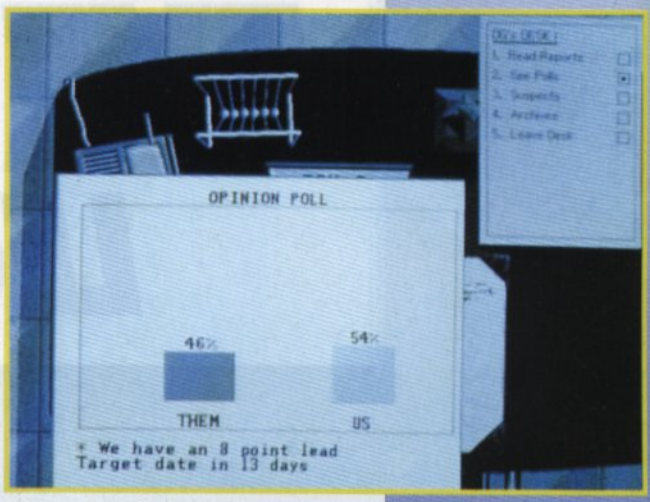


Pour choisir les options, on utilise le clavier car la souris n'est pas gérée.





Les photos des suspects sont de véritables photos digitalisées. En réalité, il s'agit sûrement des programmeurs et de leurs copains. Brrr...



testé sur PC par Moulinex

Le graphisme, superbe, risque toutefois de surprendre les amis du VGA; ben oui, c'est en noir et blanc, comme sur Mac, dans le temps. Cela dit, c'est très beau. Je ne serais pas aussi enthousiaste en ce qui concerne la bande son. Quand ça joue, c'est sympa mais ça ne joue pas très souvent. A part ça, il est à noter qu'en début de partie, on vous propose deux types de graphisme: moderne ou classique. De ce choix dépendra le style des décors dans lesquelles vous évoluerez.

GRAPHISME VGA	17	SON SBLASTER	14	**89%**
ANIMATION	--	DIFFICULTE	18	
NOTICE VO	9	TAILLE	5 Mo	Disponible sur PC.

RICK DANGEROUS 2



"Tout ce que l'on attend d'un jeu de tableaux (mais vraiment tout !)" Gen4

(c) Core design Ltd. (c) Microprose Software.

DOUBLE DRAGON 2



Billy et Jimmy dans de nouvelles aventures musclées.

(c) Virgin Games.

SATAN



"Un excellent produit qui satisfera à la fois les dingues du bouton et les timbrés de recherche satanique." Joystick.

(c) Misoftsa Dinamic.

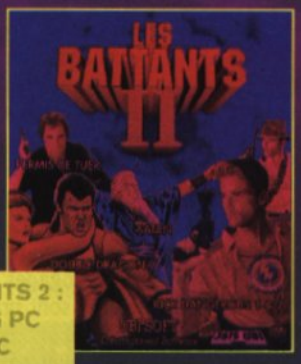
Photos d'écran sur différents formats. Les autres formats peuvent varier.

AMIGA is a trademark of Commodore Amiga, Inc.
ATARI ST is a trademark of Atari Corporation.
IBM is a registered trademark of International Business Machines.
AMSTRAD is a registered trademark of Amstrad Consumer Electronics Plc.

Disponible dans les fnac et les meilleurs points de vente.

LES BATTANTS II

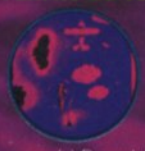
POUR LE COMBAT ET POUR LE PIRE



BATTANTS 2 : ST AG PC CPC

PERMIS DE TUER

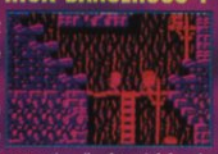
Une excellente adaptation des exploits de l'agent 007.



(c) Domark Ltd.

RICK DANGEROUS 1

"De l'humour et un bon équilibre entre la surprise, l'adresse et un sentiment de



frustration". Atari Mag'.

(c) Core Design Ltd. (c) Microprose Software.

Exceptionnel ! En supplément dans la version **Amstrad !**

A M C :

Poursuivez des hordes de criminels galactiques.

(c) Misoftsa Dinamic.

3615 UBI

UBI SOFT

Entertainment Software

8/10 rue de Valmy

93100 Montreuil sous Bois

EYE OF THE B
LEGEND OF THE



Il est beau! Eye of the beholder est un peu plus étoffé que le précédent épisode. Encore un titre de SSI qui va faire un carton!

L'introduction est superbe. Ici, Khelban vous fait part de ses inquiétudes au sujet du temple de Darkmoon.

Par une nuit orageuse, Khelban, le puissant mage de Waterdeep, convie un groupe de redoutables aventuriers à se rendre chez lui. D'étranges événements d'ordre surnaturel ont été signalés au nord de la ville. Khelban est inquiet, il sent que derrière ses événements œuvrent les forces du Mal. Waterdeep est menacé. Le mage vous demande d'aller inspecter une forêt et plus particulièrement un temple où réside une humble secte de clerics. C'est là, d'après lui, que se trouve la clé du mystère. Avant de vous téléporter dans cette forêt, Khelban vous confie un objet magique qui lui permettra d'entrer en contact avec vous. Ce petit scénario tout simple est illustré dans le jeu par une somptueuse introduction. Eye of the Beholder 2 (EO2) utilise le même système de jeu que le volet précédent. La partie débute par la phase de création des quatre personnages. Choix de race (humain, elfe, nain mi-elfe etc.), de classe (guerrier, paladin, ranger mage, cleric, voleur, quelques bi-classes et c'est tout), d'alignement avec possibilité de modifier les attributs des personnages, voilà une phase rapide, simple, j'aime! Le jeu débute dans la forêt. Les premières rencontres, des loups, vous permettront d'entraîner un peu vos hommes. Si vous rencontrez une paysanne, n'hésitez pas à engager la conversation. Elle vous proposera de vous mener au temple. Inutile de fouiller la forêt de fond en comble, elle est relativement petite et ne cache rien de spécial. A l'entrée du temple, votre groupe rencontrera deux clerics, Joril et Nadia, qui vous accueilleront avec courtoisie. Mais leur gentillesse cache visiblement quelque chose. Dès que vous essayez de pénétrer dans le temple, ils interviennent et vous en interdisent l'accès. C'est le moment d'engager le combat. Vos personnages sont pratiquement tous de niveau 7 et sont relativement bien armés. N'oubliez pas de faire mémoriser des sorts magiques à vos mages et clerics avant d'engager des combats. Nadia et Joril éliminés, la voie est libre et l'exploration du temple commence. Eye of the Beholder 2 est, vous le savez, un Dungeon Master qui respecte à la lettre les règles de l'ADD. L'interface de communication vous permet d'agir directement sur votre environnement. Au lieu de taper les commandes au clavier, on clique sur une porte ou on y introduit une clé, on prend ou on lance des objets; bref, c'est presque comme si vous y étiez. Vos personnages doivent dormir et manger, et protestent quand vos actions sont contraires à l'éthique que dicte leur alignement. En outre, pendant l'exploration, soyez attentif aux réactions de vos personnages. Un ranger, par exemple, va sentir le danger bien avant que la menace soit réelle. En ce qui concerne les donjons, ils regorgent, évidemment, d'objets bons à récupérer, de passages secrets et de monstres. Les pièges et autres puzzles (trappes, murs invisibles, petits boutons à appuyer, enigmes etc.) que propose ce type de jeu sont au rendez-vous et vous occuperont pendant quelques heures. Au fur et à mesure que vous progresserez dans le jeu, vous dévoilerez progressivement les sombres desseins du maître de ces lieux.



Dans les sous-sols du temple, vous découvrez ces tonneaux remplis de nourriture. Inspectez bien le mur nord-est, il y a un passage secret.

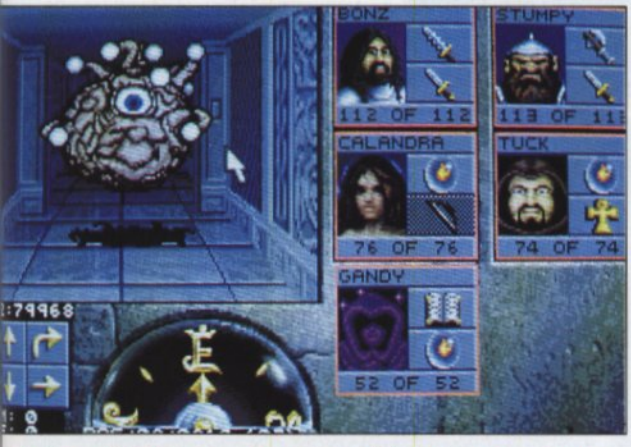
tests

EHOLDER II : DARKMOON

Ces deux personnages se trouvent à l'entrée du sous-sol de Darkmoon. Pour eux, vous n'êtes rien d'autre que des voleurs.



Après avoir inspecté les sous-sols, vous aurez une désagréable surprise en rebroussant chemin. Ce puissant garde ("puits/sans/garde: eau gratuite, bénef bénef") vous bloque la route.



Le célèbre Beholder dans toute son horreur. Notez les boules flamboyantes que possèdent les magiciens du groupe. Elles lancent des fireballs.



Méfiez-vous de ces spots lumineux. Un seul passage déclenche un rayon dévastateur.

testé sur **PC** *par Dany Boolauck*

Superbe! Je ne peux rien dire d'autre. EO2 est un jeu très agréable à pratiquer. Il ne s'agit pas simplement d'un jeu où les combats constituent l'essentiel du jeu. Ils sont nombreux, certes, mais le jeu est conçu de manière à ce que les dialogues et les réactions des personnages (y compris les vôtres) donnent à la partie une atmosphère de jeu d'aventure, ce qui, en général, fait cruellement défaut dans ce type de logiciel. Est-il besoin de louer la beauté des graphismes en 256 couleurs sur PC? De s'extasier en parlant des effets sonores? De fondre en admiration devant le système de jeu qui a fait le succès de Dungeon Master? Non? Alors je terminerai en disant que bien qu'il soit de difficulté moyenne, EO2 est un jeu incontournable.

GRAPHISME	17	SON	17	95%
ANIMATION	15	DIFFICULTE	13	

MEGASTAR joystick

HARE RAISING HAVOC

Avec ce jeu, le personnage le plus "Tex Averesque" de Walt Disney Software met de la gaieté dans nos PC.

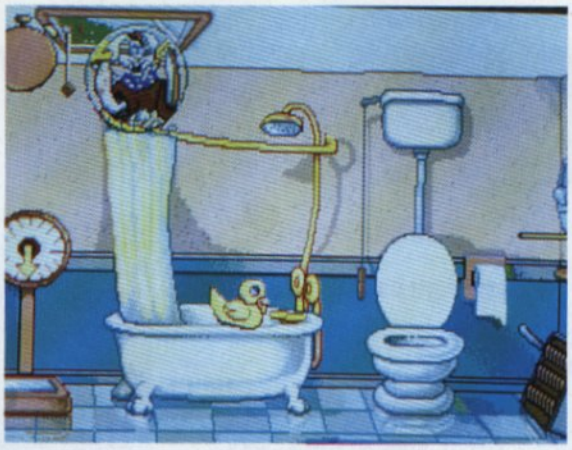


A une ou deux exceptions près, les jeux sur PC ne sont pas extrêmement burlesques. Pardon ? Ah oui, je l'oubliais, celui-là. Bon, à deux ou trois exceptions près, donc. Heureusement, Roger Rabbit revient en pleine forme dans ce nouveau volet de la série. Cette fois, il ne s'agit pas de rigoler puisque Roger (et vous, du coup), s'est vu confier une rude mais noble tâche (plus rude que noble, cependant, je ne vous le cacherais pas), consistant à garder Baby Herman pendant que Momy va faire les courses. Le problème, c'est qu'il va falloir retrouver Baby, puisque Roger, qui s'est assoupi un instant, se retrouve bouclé dans l'une des pièces de l'appartement ("l'à part/te ment: je ne fais pas confiance aux marginaux"). Le but du jeu, avant de retrouver le turbulent mouflet, est donc de réussir à sortir de la pièce. En fait, je ne vous cacherais pas plus longtemps non plus qu'une



tests

fois sorti de la pièce, on se retrouve dans une deuxième pièce et qu'ensuite, on passe dans une troisième, puis une quatrième (ce n'est du reste plus une pièce puisqu'on se retrouve dans le jardin mais qu'importe, le but est de sortir), etc.





testé sur PC par Moulinex

C'est beau et les animations sont superbes. Hélas, elles sont aussi très lassantes car le jeu, qui ne dispose pas d'option de sauvegarde, oblige le joueur à recommencer à chaque partie.

Autre problème, le jeu ne tient pas compte de la carte sonore Adlib, pourtant très répandue. Il faut donc disposer d'une carte Soundblaster ou d'une Sound Source (édité par Disney Software mais pas encore distribuée en France) pour profiter pleinement du logiciel.

Reste la possibilité de profiter de digit Realsound sur le haut-parleur mais c'est beaucoup moins beau. De plus, la compatibilité avec la Soundblaster n'est pas totale et il faut changer l'adresse de celle-ci, le mode par défaut (220 hexa, IRQ 7 et compagnie) générant un tac-tac-tac à chaque accès disque (on ne rencontre pas ce problème avec la Soundblaster Pro). Enfin, notons que les bruitages et musiques digitalisées ralentissent notablement le jeu (sur un 286 à 16 mhz, c'est limite-limite).

GRAPHISME VGA	17	SON REALSOUND	15	90%
ANIMATION	15	DIFFICULTE	16	
NOTICE VO	10	TAILLE	5 Mo	Disponible sur PC.

Une CompilAction signée UBI SOFT

The TOP LEAGUE

ST AG PC



AG

SPEEDBALL 2

(n'existe pas sur PC).

Simulation sportive futuriste.

Dans un gymnase aux allures d'arène, des minables se transforment en tueurs. Leur équipe, Brutal Deluxe, peut devenir la plus meurtrière !



PC

FALCON

Simulation de vol.

"Un classique du genre, une référence!". Aviation Design 91. Aux commandes de votre F-16, défendez votre base des attaques des tanks et des MIGs ennemis.

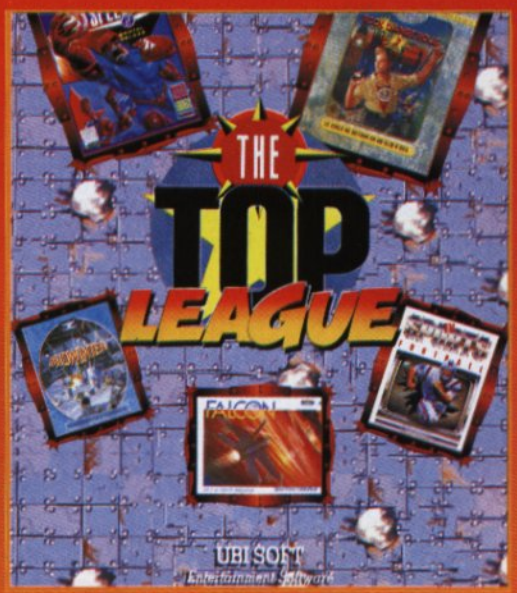


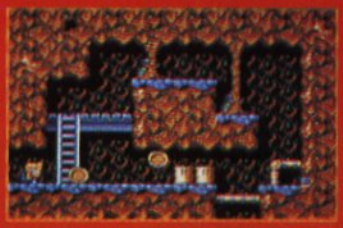
AG

MIDWINTER

Aventure et stratégie.

Un monde pris par les glaces, des survivants regroupés sur la dernière enclave habitable sur Terre: l'île de Midwinter...





ST

RICK DANGEROUS 2

Jeu de plateaux

Animations particulièrement soignées. Pièges nombreux et originaux, humour, bruitages digitalisés.



PC

TV SPORTS FOOTBALL

Simulation sportive.

Un jeu d'arcade/action réaliste, mêlant attaque et défense.

"Photos d'écran sur différents formats. Les autres formats peuvent varier."

Speedball 2 © The Bitmap Brothers © Mirrorsoft. Rick Dangerous 2 © Core Design © Microstyle. Falcon © Mirrorsoft. Midwinter © Microprose. TV Sport Football © Addictive Games. Atari ST is a trademark of Atari Corporation. Amiga is a trademark of Commodore-Amiga. IBM is a trademark of International Business Machines.

UBI SOFT
ENTERTAINMENT SOFTWARE

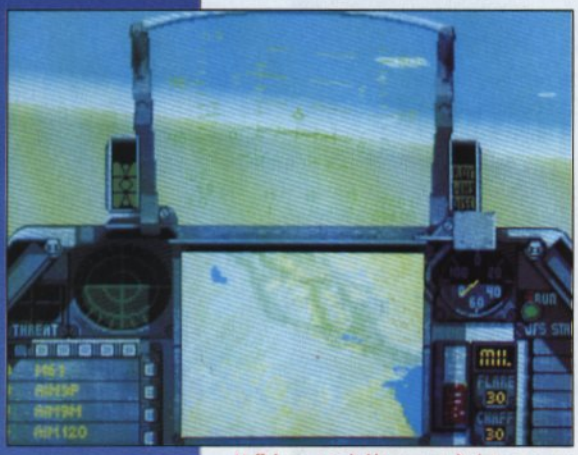
9/19 rue de Valmy, 93100 Montreuil / Boîte. Tel: 48 57 65 52

3615 UBI

FALCON 3

Attendu depuis longtemps, ce nouveau simulateur de Spectrum Holobyte tient ses promesses.

Il serait plus rapide de passer rapidement sur les options habituelles afin de se concentrer sur la nouveauté que propose le logiciel. Bref, survolons rapidement les cartes d'état-major qui informent de la mission à remplir; jetons un oeil distrait sur les différents affichages 3D offrant la possibilité de voir l'appareil du dedans comme du dehors et ce sous toutes les coutures, enfin, les rivets; admirons de l'oeil du connaisseur blasé les différentes armes proposées, aussi efficaces qu'habituelles (air-sol, air-air, téléguidées ou non). En un mot comme en cent, donc, parons dare-dare au plus pressé, consistant à écrire la phrase suivant ces deux points: IL EST POSSIBLE DE JOUER EN ESCADRILLE!



L'affichage, très lisible, permet d'admirer nuages, structures au sol et détails renforçant le réalisme.



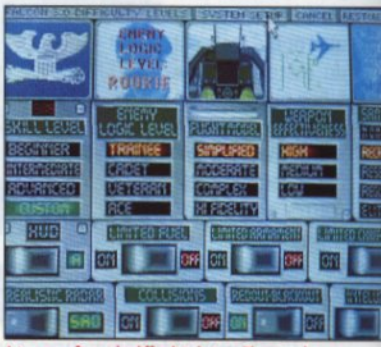
Cet écran permet de configurer la complexité de l'affichage ainsi que le son. Remarquez les icônes très lisibles en dépit de leur petitesse.

Eh oui, gloire aux programmeurs, ce jeu vous permet de piloter votre propre Falcon ("fale/con: imbéfile fe lavant pas fouvent" (facile)), mais aussi de communiquer avec les engins volants à vos côtés. En tout, ce ne sont pas moins de 8 alliés, pouvant disposer de 3 types d'avions, qui voleront suivant le plan établi par vous-même. De plus, vous pourrez communiquer avec eux pendant la mission. Plus fort encore, si vous veniez à être descendu, vous pourrez continuer en prenant les commandes de l'un de ces appareils ou bien les laisser finir en automatique. Il faut dire que, puisque vous pilotez à plusieurs, l'adversaire en fera autant et il sera parfois possible que vous rencontriez 8 engins ennemis à la fois.

Vous pourrez (en tant que joueur et non pas pilote, faut pas pousser), disposer la défense alliée au sol, comme dans un wargame: chars Abrams, infanterie, Sams, artillerie, etc.

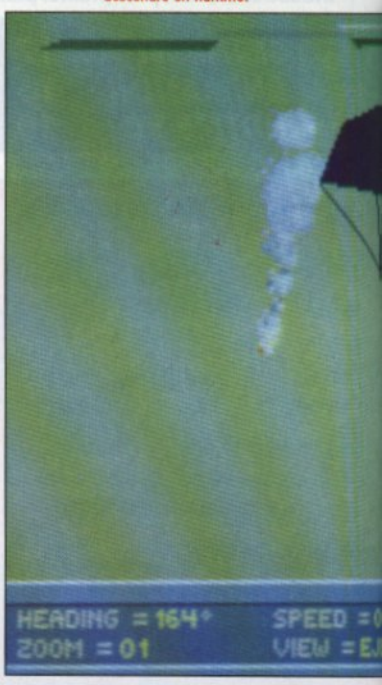
Bref, voilà un simulateur de vol très complet en ce qui concerne l'environnement et aussi très réaliste en ce qui concerne le vol.

Rompez, rendez-vous au mess.



Ici, on configure la difficulté du jeu. Plus souple que Falcon 2, ce nouveau volet est également plus abordable si on le souhaite. Inversement, il faudra piloter comme un as pour vaincre dans le cas d'une configuration de jeu plus musclée.

Pratique pour se tirer d'affaire sans (trop de) casse, l'éjection reste encore le moyen de locomotion le plus élégant lorsqu'on s'est fait descendre en flamme.



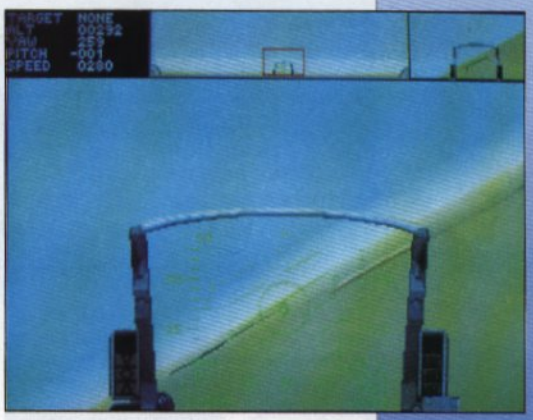


Ce centre de contrôle permet d'accéder à différents écrans destinés à configurer le jeu. C'est de là qu'on peut aussi décoller directement si l'on est très pressé d'en découdre.

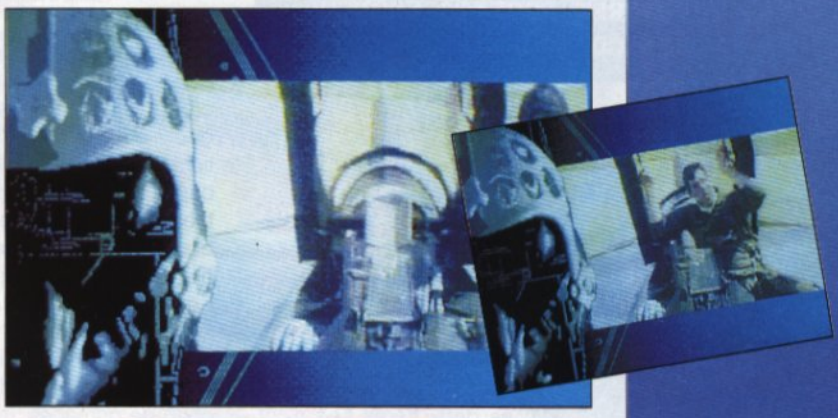
tests



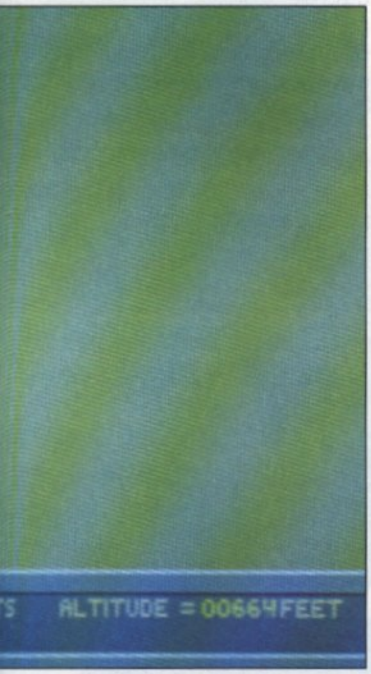
En début de jeu, on vous propose de choisir noms, surnoms et même votre visage représenté sous forme de photos digitalisées. Apparemment, il n'y a pas de femmes pilotes, dans le coin.



... et plus fort encore, il est possible d'afficher plusieurs types de vues dans le même écran. L'exemple montré, très pratique pendant les combats, fait la part belle au collimateur de visée. N'oubliez pas cependant de jeter un oeil sur l'altitude inscrite en bas de l'écran.



Durant le jeu, de nombreux petits films digitalisés renforcent l'impression de réalisme



3D oblige... on accède facilement à différentes vues extérieures: à l'aide des touches de fonction, on peut zoomer, faire tourner la caméra dans tous les sens et...



Avant chaque mission, vous pourrez jetez un oeil sur les environs au moyen de cette carte. Prenez le temps de l'explorer à fond avant de décoller.



testé sur PC par Moulinex

Sans conteste, voilà un superbe produit, dont le graphisme rendra une fois de plus jaloux ceux qui n'ont pas (encore) de PC. Bonne nouvelle, en dépit de la complexité des animations, le jeu reste assez rapide. Au pire (286 lent), il sera possible de configurer la complexité de l'affichage. En ce qui concerne le son, pas grand chose à dire puisque la version testée n'acceptait pas encore les cartes. Le peu que j'ai entendu sur le haut-parleur du PC (Realsound) laisse présager du meilleur. Les commandes, bien que complexes, sont cependant faciles à assimiler. De quoi se concentrer sur le pilotage qui s'effectue indifféremment à l'aide de la célèbre trilogie: Sainte Souris, Saint Clavier et Saint joystick, dit "L'impudique".

MEGASTAR joystick

GRAPHISME VGA	16	SON ADLIB	-	92%
ANIMATION	16	DIFFICULTE	16	
NOTICE VO	15	TAILLE	11 Mo	

Disponible sur PC.

DOUBLE DRAGON III

Storm adore placer « III » après tout ce qu'il dit : « Je voudrais une baguette III avec des croissants, s'il-vous-plaît madame la boulangère III».

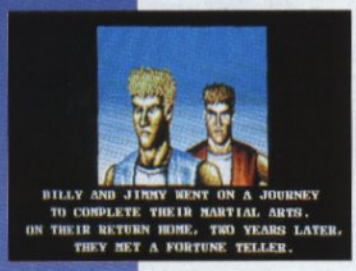




Dans les rues de New-York. L'aventure commence dans un cadre que vous connaissez bien, votre ville. Bon, évidemment, il y a des tas de crétins qui vous font voler dans les airs, mais sinon, c'est comme d'habitude.



En Chine, l'accueil n'est pas très chaleureux, les ennemis vous foncent dessus immédiatement. Ils aiment surtout vous coller des grands coups de pieds dans la tronche.



Le vieux Hiruko va accompagner nos deux héros tout au long de cette aventure. Quand ils finissent une mission, il leur indique où aller pour trouver un autre morceau de la pierre de Rosette.

Les deux frères Lee n'ont pas l'habitude de refuser de partir à l'aventure, quand on leur propose, même si c'est très dangereux, même s'il faut se battre. Au contraire. Quand le vieux devin Hiruko est venu les voir, qu'il leur a parlé avec son accent ("ah-que/sans: je ne parle pas comme Johnny") ridicule, les frères Lee ont commencé par lui casser la gueule. Ils sont très paranos, et croient toujours qu'on se fout de leur gueule. Après quelques explications, ils se sont excusés, et ont accepté d'écouter le vieux Hiruko-blessé. «La pielle de Losette est blisée en molceaux. Celui qui la léunila aula la puissance et la gloile». Les frères Lee ont dit «Hein?Kesstudis?», le vieux Hiruko-tout-cassé a répété lentement en faisant beaucoup d'efforts et beaucoup de grimaces, les frères Lee ont compris, ils ont demandé si celui qui allait réunir la pierre de Rosette aurait beaucoup d'argent en plus de la puissance et de la gloire dont ils n'ont rien à foutre, puis ils sont partis.

Ce que le vieux Hiruko-complètement-détruit n'avait pas dit, c'est que de nombreux gangs étaient aussi en route, pour réunir les différents morceaux ("mords/eau: je n'ai jamais appris à boire, je mange l'eau") de la pierre de Rosette qui allait apporter puissance et gloire. Et argent. Beaucoup d'argent. Alors, forcément, les frères Lee ont dû frapper dans tous les sens, cogner, écraser, détruire. Les combats ont commencé dans les rues de New-York, ils ont continué en Chine, au Japon, partout à travers le monde.

Au Japon, les gens portent le sabre en permanence. En plus, ils ont la fâcheuse manie de l'agiter dans tous les sens quand vous approchez.



tests

testé sur ST par Seb

Il est vrai qu'on a complètement le droit de craindre le pire quand un titre est décliné en de nombreux épisodes: souvent, cela donne lieu à des jeux de plus en plus craignos au fur et à mesure que les numéros de version augmentent. Pour Double Dragon, rassurons-nous, ce n'est pas le cas. Ce troisième volet est plutôt réussi, les graphismes ("gras/phisme: je ne suis pas Danboss, je suis un faux gros, mais j'ai l'apparence d'un vrai") sont très soignés, les animations des personnages réussies, et le temps de réponse à vos commandes est très rapide. Il y a bien sûr un mode deux joueurs, on peut donc cogner en équipe sur les sales types qui se présentent, en gardant le sourire et en continuant à se raconter des blagues. Des petits défauts tout de même, les bruitages ne sont pas à la hauteur du reste de la réalisation, il y a très peu de coups disponibles, et certains sprites changent d'échelle suivant qu'ils sont debouts ou allongés, ça fait bizarre.

Un bon jeu, donc, pas un chef-d'oeuvre, mais un soft intéressant qui illustre bien ce qu'on peut faire en matière de baston de rue.

GRAPHISME	16	SON	13	85%
ANIMATION	15	MANIABILITE	15	

Disponible sur ST.

KILLERBALL

Si vous voulez vraiment de l'action ... Je vous attends !

Dans l'arène de KILLERBALL les équipes les plus déterminées à vaincre, quelque soient les moyens, sont prêtes à vous affronter dans des matchs où les règles sont simples : SEULE LA VICTOIRE COMPTE.

Plus vous progresserez, plus vos adversaires seront impitoyables, 24 équipes plus sauvages les unes que les autres sont prêtes à vous affronter, ou plutôt à vous anéantir sous les hurlements des foules déchainées.

Seuls les plus courageux d'entre vous arriveront au niveau ultime: La Ligue Elite...ou tout devient possible, et surtout le pire...

KILLERBALL pour un ou deux joueurs simultanés qui veulent vraiment de l'action ...



Atari ST/STE-Amiga 500/500+/2000-PC-Amstrad CPC6128

MICROIDS 58,chemin de la Justice 92290 CHATENAY MALABRY TEL (1)46 32 24 35

VOLFIED

Un vieux classique, un jeu d'arcade de Taito, et une conversion d'Empire: voilà Volfied.



Le boss de ce niveau est un grand serpent, qui bouge sans arrêt, dans tous les sens. Pour faire monter le stress, le pourcentage de surface que vous avez rempli est affiché en permanence, en gros, en bas de l'écran. Il faut dépasser les 80%.

Les extra-terrestres arrivent, une fois de plus. Ils ne viennent pas pour discuter ou jouer aux cartes, mais pour nous envahir, nous détruire, nous éliminer. Leurs attaques sont composées de plusieurs vagues successives, elles sont aussi bien ordonnées ("or-donner": je donne de l'or, beaucoup d'or, et de l'argent), il y a toujours un chef, un alien plus gros que les autres en fait, et d'autres petits vaisseaux.

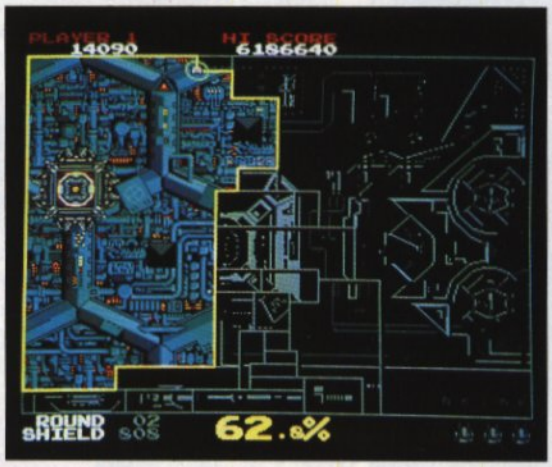
Pour lutter, vous disposez d'un vaisseau traceur. Celui-ci se déplace en laissant une trainée lumineuse derrière lui, cela crée des formes qui se remplissent quand le vaisseau ferme le tracé. Pour vaincre une vague d'aliens, il faut remplir 80% minimum de la surface de jeu en créant donc des zones de remplissage successives.

Si vous réussissez à enfermer un alien dans votre tracé, celui-ci explose. Sur chaque tableau, il y a des options à récupérer, symbolisées par des cubes, fixes ou apparaissant par-ci par-là, qui vous donnent de la vitesse supplémentaire, ou des armes quand vous les enfermez dans votre tracé.

Il faut donc beaucoup de réflexes, et un peu de stratégie pour venir à bout d'une vague d'aliens, car, au fur et à mesure que vous remplissez l'aire de jeu, l'espace de déplacement devient de plus en plus petit, et le vaisseau mère ennemi continue à bouger dans tous les sens, et à vous tirer dessus. Le joueur devient de plus en plus trouillard, il n'ose pas s'aventurer et tracer plus qu'il ne l'a déjà fait, car c'est pendant le tracé qu'il est vulnérable, qu'il peut être tué.



Une technique amusante, et très efficace, consiste à avancer doucement en traçant une colonne au milieu de l'écran. Ainsi, quand vous arrivez de l'autre côté, c'est la moitié de l'écran qui se remplit, d'un seul coup. Cela fait bien avancer votre pourcentage.



Maintenant que les petits vaisseaux sattelites ont été détruits, il ne vous reste plus qu'à lutter contre le chef-alien lui-même. De temps en temps, il s'arrête, et envoie des missiles dans toutes les directions.

testé sur AMIGA par Seb

Il y a déjà un bon tas de jeux de ce genre sur toutes les machines, ce vieux classique a été adapté de nombreuses fois. Il faut dire que l'intérêt du jeu est énorme, qu'on s'amuse énormément. Les sprites changent à chaque tableau, il y en a 16, des tableaux, d'ailleurs, cela peut paraître peu, mais très rapidement le jeu devient difficile, et les ennemis impitoyables.

Les graphismes de fond sont parfois superbes, ce qui donne encore plus envie d'avancer dans le jeu. Pour ceux qui viendraient à bout des 16 tableaux, et ça arrivera forcément au bout de pas mal d'entraînement, ils pourront rejouer à un niveau plus élevé.

Si vous perdez, il est possible de reprendre une partie au niveau précédent, ce qui évite de se retaper (retas-pet: je pète une seconde fois, sur ce tas) les premiers niveaux sans arrêt quand on avance bien dans le jeu. Rien à dire sur les musiques et les bruitages, ils sont simplistes, n'apportent rien au jeu, mais, au moins, ne sont pas mauvais au point d'énerver le joueur.

Un bon jeu, donc, qui plaira encore plus à ceux qui jouaient comme des fous à Qix, ou, plus récemment, à ceux qui claquaient toutes leurs thunes dans Volfied, le jeu d'arcade de Taito.

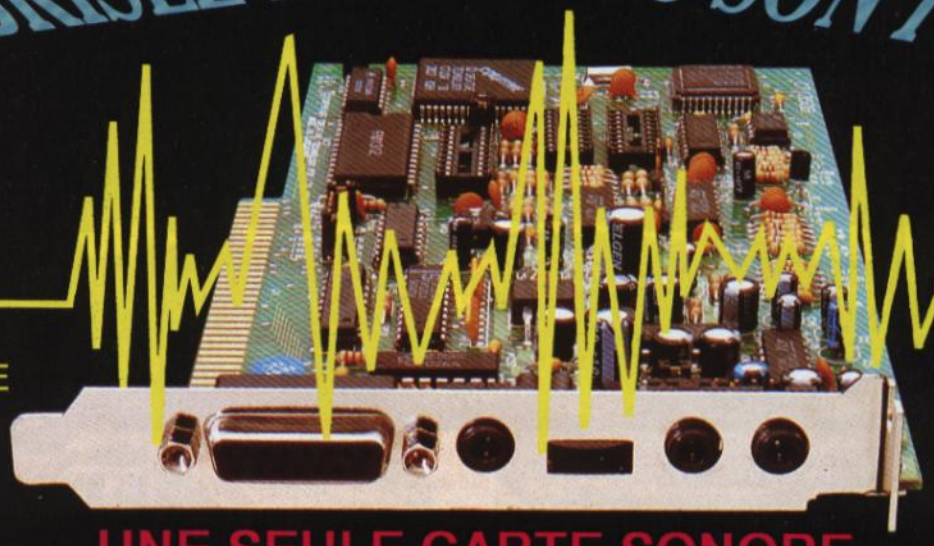
GRAPHISME	15	SON	12	84%
ANIMATION	14	MANIABILITE	16	

Disponible sur Amiga

SOUND BLASTER

PAROLE/MUSIQUE/VOIX/MIDI/PORTJOYSTICK

BRISEZ LE MUR DU SON PC



COMPATIBLE AVEC DE TRES NOMBREUX LOGICIELS

UNE SEULE CARTE SONORE
avec toutes les fonctions dont vous rêvez...

- 11 voix de musique FM (compatible AdLib)
- entrée de voix numérisée (taux d'échantillonnage : 4-15 KHz)
- Sortie de voix numérisée (taux d'échantillonnage : 4-44,1 KHz)
- DMA et décompression hardware
- Interfaçable MIDI (en full duplex)
- Prises microphone et line-in
- Amplificateur de puissance et contrôle de volume
- Sortie 4 watts par canal
- Synthétiseur vocal
- Port joystick

- Logiciels inclus :

SB Talker/Dr Sbaitso - Synthétiseur vocal
Voxkit - Digitaliseur de sons
Talking Parrot - Perroquet animé
FM Intelligent Organ - Logiciel musical
Jukebox - Programme d'application sous Windows 3.0

- Carte 8 bits pour IBM PC, XT, AT, PS/2 (25/30), Tandy (sauf 1000 EX/HX) et compatibles.

GUILLEMOT INTERNATIONAL

Distributeur exclusif : GUILLEMOT INTERNATIONAL
B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE
Tél : (revendeurs) 99 08 90 88
Tél : (utilisateurs) 99 08 81 71
Fax : 99 08 94 17

Sound Blaster est une marque de CREATIVE TECHNOLOGY Pte Ltd (Singapour).
Toutes les marques citées sont des marques déposées.

Standard Version 2.0

Merci de me faire parvenir une documentation sur SOUND BLASTER Standard ainsi que la liste des revendeurs les plus proches.

Mme, M. ..... Société .....
Adresse ..... Ville .....
CP ..... Tél .....

Coupon à retourner à : GUILLEMOT INTERNATIONAL BP 2 - 56200 LA GACILLY

EPIC



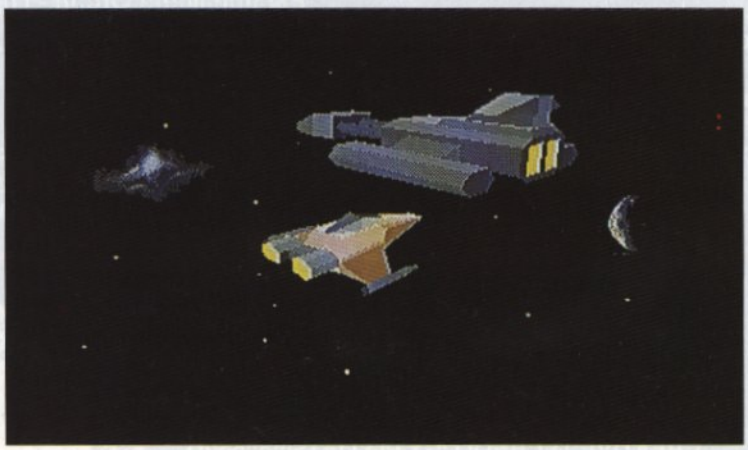
Prenez place dans le chasseur galactique qu'Ocean vous réserve, et préparez vous à combattre.



Dans l'espace, en mode combat, vous disposez d'un radar, de divers indicateurs, et d'un écran qui vous informe en vous affichant de beaux messages d'alerte. Le viseur permet de tirer au laser, ou d'envoyer les missiles.

Les scientifiques viennent de révéler la terrible nouvelle, ils ont bien vérifié leurs calculs, les ordinateurs ont confirmé: dans moins de 50 ans, le soleil va exploser, pulvérisant, par la même occasion, la planète Terre sur laquelle nous habitons.

Des milliers de volontaires ont été recrutés pour aller explorer l'espace, et pour trouver une planète inhabitée-suffisamment éloignée de la zone de destruction du soleil. Vous êtes l'un des pilotes ("dépit/lotte: boh, tant pis, faute de saumon, mangeons de la lotte...") de combat engagés pour l'occasion, et vous devrez participer à l'acheminement d'une flotte gigantesque jusqu'à la planète Ulysses VII, celle qui a été repérée et choisie par les astronomes.

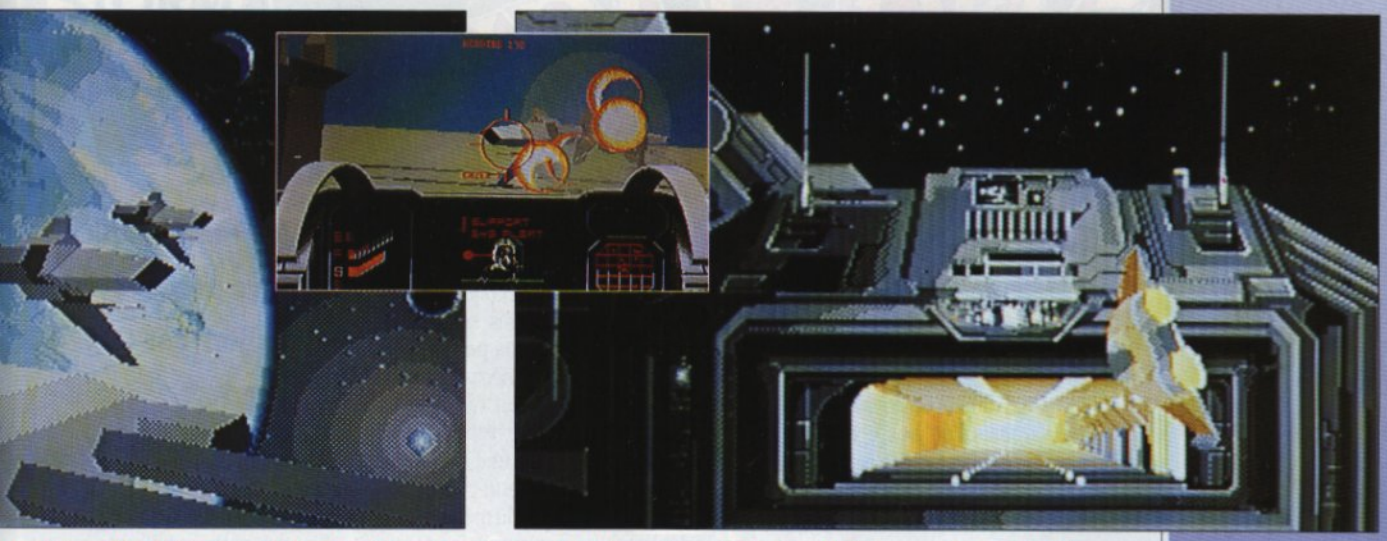


Malheureusement, en traversant l'espace, la flotte entre dans le territoire des Rexxons, un empire puissant et guerrier. Il faudra donc combattre pour avoir une chance de poser le pied sur le nouveau paradis humain. Vous devrez donc effectuer plusieurs missions allant du combat dans l'espace aux attaques au sol sur diverses planètes de l'empire Rexxon, où vous détruirez des canons, des radars ou des bases militaires.

Le joueur contrôle le chasseur avec de nombreuses commandes à la souris et au clavier. Plusieurs armes sont à sa disposition, et, au fur et à mesure qu'il avance, le joueur pourra s'en procurer d'autres, de plus en plus puissantes. Les touches de fonctions permettent de changer d'arme, mais aussi de changer de mode de visualisation, ainsi pouvez-vous regarder instantanément ce qui se passe derrière vous, sur les côtés, ou passer de la vue suggestive à l'intérieur du chasseur, en une vue extérieure où vous voyez votre vaisseau en entier se déplacer.

Vous pouvez tirer au laser, ou désigner des cibles et envoyer des missiles à tête chercheuse. Toutes ces armes vous seront très utiles pour visiter les nombreuses planètes qui font partie de votre parcours.

Pour les missions au sol, sur les planètes, un scanner montre une carte du sol pour que vous sachiez où aller. Pensez à surveiller vos indicateurs de fuel et de bouclier de protection. Bonne chasse aux Rexxons.



Les séquences d'introduction au jeu ou de départ en mission sont approximativement à tomber par terre, sur la tête, si possible. Des pages graphiques très détaillées servent de support à des objets en 3D qui se déplacent dessus, comme pour le départ du vaisseau, ou l'arrivée sur une planète.

Les missions au sol sont encore plus impressionnantes que celles qui ont lieu dans l'espace. Là, vos objectifs changent, vous devrez détruire des sites stratégiques, mais, évidemment, des chasseurs ennemis continueront à venir vous taquiner.









Les différentes vues permettent de voir l'action comme si une caméra pointait vers l'arrière du vaisseau, sur les côtés, ou derrière vous, découvrant ainsi le monde et les ennemis qui vous entourent.

testé sur ST par SEB

La demo de Epic a longtemps fait parler d'elle, et voilà enfin le jeu dans sa version finale. Respirez, le jeu n'est pas décevant, loin de là. Entièrement réalisé en 3D faces pleines, les déplacements des objets sont d'une fluidité exemplaire, le tout à très grande vitesse. Certains objets prennent même la totalité ("tod/alité: mort dans son lit") de l'écran, quand vous approchez, sans qu'il n'y ait de ralentissement gênant, c'est exceptionnel.

Les graphismes sont magnifiques, le design des vaisseaux et de tous les éléments de combat au sol est vraiment parfait, on commence même à croire qu'on se trouve vraiment dans le jeu, loin de la Terre, à bastonner les Rexxons.

Les musiques et les sons sont entièrement digitalisés, et, pour la plupart, ils sont très bons.

Un système de mots de passe vous permet de reprendre le jeu au niveau où vous l'aviez laissé, à la mission que vous étiez en train de tenter de finir.

Un des meilleurs softs sur ST, sûrement le meilleur de l'année, et, en tout cas, le top dans sa catégorie.

MEGASTAR joystick

GRAPHISME	18	SON	16	98%
ANIMATION	18	MANIABILITE	17	

MEGASTAR joystick

BOMBER MAN

Que les anarchistes et autres poseurs de bombes hurlent de joie, Hudson Soft travaille pour eux.

Deux savants s'affrontent depuis bien longtemps dans les milieux scientifiques. Ils travaillent tous les deux dans le même domaine, ils cherchent tous les deux à améliorer les systèmes d'explosifs, mais l'un bosse pour le Bien, et l'autre pour le Mal. Le méchant savant vient d'enlever la fille de l'autre, et menace de la tuer si son concurrent ne lui donne pas tous ses secrets. Notre gentil scientifique ne peut pas faire une chose pareille, le méchant utiliserait ses recherches pour semer la terreur sur la planète. Il ne reste donc qu'une solution, envoyer une de ses créatures: Bomber Man. Celui-ci devra lutter contre les créatures du méchant, poser des bombes partout pour les détruire, et se frayer un chemin jusqu'à la fille de son maître.

L'action se déroule dans des pièces rectangulaires, parsemées ("Perse/mais...: Turc") de piliers indestructibles, et d'autres que Bomber Man peut faire exploser. Dans les allées, circulent des monstres qui peuvent tuer Bomber Man au moindre contact. Bomber Man doit poser des bombes pour les tuer, celles-ci explosent au bout de deux secondes environ, et leur impact part dans quatre directions, il faut donc se cacher après en avoir posé une. Certains murs destructibles cachent des options: des bombes qui permettent de poser une bombe supplémentaire à chaque fois, des flammes qui augmentent la distance des impacts, des patins à roulettes qui accélèrent le rythme du jeu, des télécommandes qui permettent de programmer l'explosion des bombes, une option qui permet de traverser les bombes — cela évite de se coincer tout seul et de se tuer involontairement —, une autre option qui permet de traverser les murs, et enfin une guêpe qui protège le joueur des explosions de ses propres bombes.

Il y a huit niveaux différents, qui ont lieu dans des décors et contre des monstres différents à chaque fois. Chaque niveau est composé de huit tableaux, ce qui fait 64 tableaux avant d'arriver à libérer la fille du gentil savant.

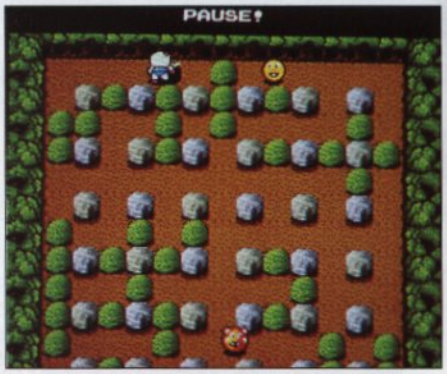
Bomber Man est vendu avec un adaptateur qui se branche sur le port parallèle de l'Amiga, et qui permet de rajouter deux manettes supplémentaires. Ce qui permet de jouer jusqu'à cinq joueurs en même temps (4 joueurs au joystick et un au clavier) en mode Battle. Ce mode met les joueurs en lutte dans un seul et même tableau, avec deux monstres qui trainent, le but étant d'être le seul survivant. Les joueurs doivent donc ruser pour coincer leurs adversaires sans se faire avoir.



En mode Battle, les joueurs démarrent chacun dans leur coin, et doivent se débrouiller pour massacrer les autres. Sous certains murs destructibles apparaissent des options, des bombes supplémentaires ou des flammes qui permettent de tirer plus loin.

Seul, le joueur doit avancer à travers les niveaux, résoudre les différents problèmes, en passant dans divers décors et contre des monstres différents.





testé sur **AMIGA** par Seb

A première vue, Bomber Man a peut-être l'air un peu simpliste, mais détrompez-vous, ce soft est un chef-d'oeuvre de plaisir de jeu. Déjà amusant en mode un joueur grâce aux tableaux et aux décors qui changent, et à la progression de la difficulté, Bomber Man devient hyper amusant et délirant quand on joue à plusieurs, surtout à cinq.

De plus, la réalisation technique, même s'il n'y a rien de compliqué à faire, est parfaite. La maniabilité est excellente, les musiques changent à chaque niveau, les bruitages sont bons, et les graphismes simplistes sont tout de même très agréables. Quand on commence à jouer à Bomber Man, il est très difficile de s'arrêter. Moi-même, j'ai beaucoup de mal à écrire ce texte, je préfèrerais poser des bombes pour faire exploser mes petits camarades Moulinexiens.

GRAPHISME	15	SON	15	94%
ANIMATION	15	MANIABILITE	18	

Disponible sur AMIGA.

tests

STORM

SALES CURVE

3615 UBI

DOUBLE DRAGON III

THE ROSETTA STONE

TRADEWEST

Disponible dans les FNACS et dans les meilleurs points de ventes

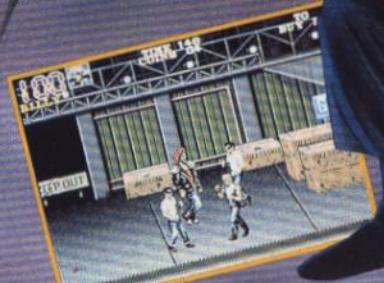
FAITES PARTIE DES MEILLEURS
FACE AUX MEILLEURS !

Equipés de nunchakus, de grenades, de sabres, de poings américains... vous avez toutes vos chances pour faire partis des champions de la catégorie.
Chacun de vos combats vous fera en plus découvrir les endroits les plus insolites et exotiques de la terre:
- 5 nouvelles missions comprenant chacune 14 niveaux
- de nouvelles armes
- de nouveaux coups et déplacements...

Si par bonheur vous survivez à toutes ces attaques, votre honneur est sauf, mais une étape reste à franchir, vous devrez découvrir la vérité cachée derrière les " Rossetta Stones ". Si vous échouez, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous même !









Sorti sur
T / STE - Amiga
Amstrad - PC

Distribué par
Ubi Soft
8/10 rue de Valmy,
93100 Montreuil

STORM MASTER

Laissez-vous souffler dans les oreilles, Silmarils règle les mouvements des vents.

Sur la planète Urgaa, dans une galaxie étrange et éloignée, se trouvent deux îles semblables, Eoliä et Sharkaanie. Nul ne sait pourquoi, mais les deux peuples se livrent bataille depuis toujours, ce ne sont que guerres, batailles, et assassinats tout au long de l'année, même pendant les vacances. Le grand Magister du royaume d'Eoliä vient d'être assassiné par un agent de Sharkaanie. Vous venez d'être nommé par le conseil des sept sages des sept villes d'Eoliä pour prendre la suite, pour devenir le nouveau grand Magister. C'est à vous, maintenant, de mener la guerre contre Sharkaanie, c'est à vous de détruire l'île jumelle mais néanmoins ennemie.

La particularité de ces deux îles vient du fait qu'elles sont balayées en permanence par des vents souvent violents, et toujours très capricieux, aux mouvements imprévisibles. En tant que grand Magister, vous présidez le conseil des 7, qui est composé du Conseiller, de l'Ecclésiaste, du Grand Meunier, du Connétable ("Ducon/étable: voisin anonyme du Christ à Béthleem"), du Bouffon, du Scientifique, du Scribe, de l'Espion et du Commandeur des Armées. Chacun des sept a bien sûr sa fonction propre, passons-les en revue.

Le Conseiller se contente de dresser un bilan sur l'état de l'île. Il donnera ces informations contre quelques pièces que vous puiserez dans le trésor public. La monnaie s'exprimant en Kaa.

Le Grand Meunier s'occupe de gérer les différentes productions de l'île. C'est lui qui détermine le budget dans chaque domaine, culture du blé, élevage de Broomfs, apiculture, activité des moulins. Le Grand Meunier détermine par exemple où placer les moulins; l'emplacement est très important, car la quantité de production dépend de la force des vents en ce lieu, et les produits fabriqués dépendent de la nature du lieu. Ainsi, un moulin placé en montagne produira les éléments nécessaires à créer les moteurs nécessaires pour le Commandeur des armées. Un moulin en plaine permettra de fabriquer des voiles ou des ballons, toujours pour les machines de guerre.

L'Ecclésiaste est le lien mystique avec les vents capricieux. C'est à lui qu'on demande de faire des prédictions, c'est lui qui peut, à l'inverse, provoquer des bourrasques, des tornades ou même des cyclones. Il peut aussi organiser une cérémonie religieuse qui aura pour but de contrôler un vent dont il aura prédit l'apparition.

Le Connetable peut acheter et vendre à la Bourse. Les marchandises sont toujours les mêmes, les bases de la vie sur Eoliä: la toile, le miel, les Broomfs (viande), et tous les éléments des machines de guerre comme les moteurs, les boucliers ou les hélices.

Le Bouffon a une fonction limitée, mais importante, c'est lui qui règle les loisirs des habitants des villes d'Eoliä. Il ne faut pas le négliger, il peut aider à mieux faire passer la pilule d'impôts trop lourds, et éviter ainsi une révolte.

En payant l'Espion, vous pourrez par exemple tenter d'éliminer ("tentes/et/lits/minés: version camping de la fameuse blague" (cf Turtles Ninja II Amiga et dossier CD Rom)) un ministre Sharkaanie, ou obtenir des informations sur la situation économique de votre adversaire.

Le Scientifique est l'avant-dernière étape qui mène à la guerre, c'est lui qui profite du travail de ses collègues pour construire des vaisseaux volants voués au combat. Il peut expérimenter de nouveaux vaisseaux, en construire en série s'ils sont positifs, ou détruire les anciens pour récupérer les matériaux.

Vient enfin le Commandeur des



Armées, chargé de recruter des hommes, des pilotes ("pile/l'hôte: mâtin, c'est nickel!") , des commandants, des cuisiniers, des soldats, et de composer ses troupes. Ensuite, il les mènera à l'attaque, à bord des vaisseaux du Scientifique. Il faudra alors survoler les territoires ennemis, bombarder, et détruire le plus possible.

Soyez diplomate, calculateur, rusé, et aussi chanceux, sinon, vous n'avez aucune... chance.

testé sur PC par Moulinex

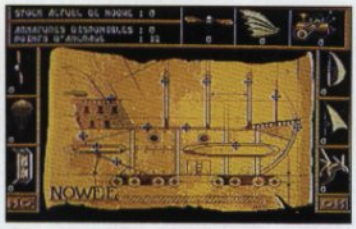
C'est du bon boulot, en terme de jeu, pas de problème. En revanche, la palette de couleurs PC est un peu tristouille et surtout, le temps de réaction de certaines animations (surtout la présentation) est beaucoup trop important ("tropin/portan: version trisomique de clopin-clopan"). En revanche, les commandes à la souris sont très bien pensées (on peut jouer au clavier également) et surtout, la présence de textes en français facilite grandement la compréhension du jeu.

GRAPHISME VGA 14 SON SBLASTER PRO 15
ANIMATION 13 MANIABILITE 15
NOTICE VF 15
90%
Disponible sur PC, AMIGA et ST.

tests





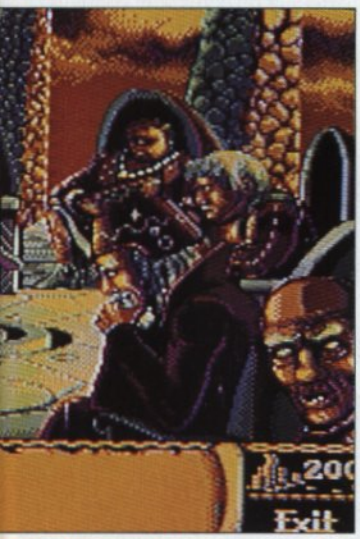




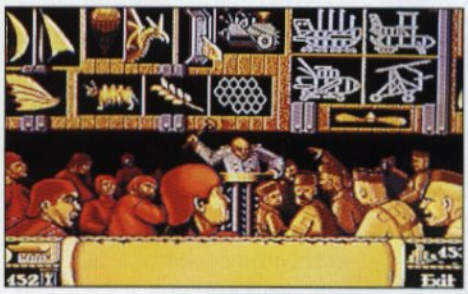




L'ingénieur va dessiner les plans des différents vaisseaux de combat, il va placer les voiles, les hélices, tous les éléments pour que le vaisseau puisse se déplacer le plus rapidement possible. Ensuite, il faut passer au test, où l'on voit votre création décoller, ou tenter de décoller.



L'Assemblée au complet, avec tous vos ministres. Il suffit de cliquer sur chaque personnage pour entrer dans son domaine, pour contrôler ses actions.



A la Bourse, vous pourrez vendre les matériaux de base que vous aurez obtenus grâce à vos cultures et à vos élevages. Vous pouvez aussi acheter pour fournir de la matière première à l'ingénieur.

Voici la carte de votre île, avec le Grand Meunier qui se charge de placer les élevages, les moulins, aux meilleurs endroits possibles, selon les vents.



testé sur ST par Seb

On est d'abord frappé par la cohérence de tous les éléments du jeu, aussi bien les personnages que l'histoire du jeu. Le jeu affiche de grandes images, superbes, et souvent animées, avec des bruitages très réussis.

Pour ce qui est de l'intérêt du jeu, et de la durée de vie de Storm Master, c'est du grand et du bon.

GRAPHISME 18 SON 15
ANIMATION 17 MANIABILITE 16
94%
Disponible sur PC, AMIGA et ST.

MEGASTAR joystick

testé sur AMIGA par Seb

Storm Master est d'une richesse de scénario assez étonnante. Tout se recoupe, tous les personnages justifient l'existence des autres, servent les autres, et dépendent des autres. Ce qui force le joueur à faire preuve de beaucoup de stratégie pour arriver à quelque chose. Toutes les options sont là pour donner à Storm Master une durée de vie exceptionnelle, vous n'êtes pas prêt de vous en lasser. De plus, les graphismes sont superbes, le jeu dispose même de séquences d'arcade en 3D, et les sons sont très réalistes et agréables. Un grand jeu de stratégie/économie/arcade/diplomatie.

GRAPHISME 18 SON 16
ANIMATION 17 MANIABILITE 16
94%
Disponible sur PC, AMIGA et ST.

FANTASTIC VOYAGE

Le film est sorti 25 ans plus tôt, voilà l'adaptation micro réalisée par Centaur: le voyage fantastique.



Au début du jeu, vous voyez un tableau géant représentant le corps du patient, avec une zone marquée en rouge indiquant votre position dans ce même corps. Différents moniteurs montrent l'état des morceaux de laser qui sont dispersés dans le corps, que vous devez récupérer pour construire une arme capable de détruire le caillot à la fin du jeu.

Les chercheurs soviétiques et américains travaillent sur le même projet: la miniaturisation. Comme d'habitude, les premières applications sont destinées à l'armée, d'ailleurs, c'est elle qui finance. Cette invention, si elle fonctionnait parfaitement, permettrait de transporter une armée complète dans un simple tube à essai. Les conséquences seraient fabuleuses pour des militaires.

Un savant tchèque, Jan Benes, sait comment améliorer les travaux en cours, et décide d'aller vendre ses recherches aux américains. Les soviétiques préfèrent l'éliminer, quitte à perdre les travaux en question, autant qu'ils ne profitent pas à leurs ennemis (nous sommes en pleine guerre froide, le rideau de fer a encore un sens). L'attentat contre Jan Benes a échoué, mais il a tout de même été touché au cerveau ("serf/veau: les paysans sont des boeufs" (Marles de Taulle), un caillot s'est formé, mettant sa vie en danger.

Les chercheurs américains ne voient qu'une solution, elle est risquée, mais c'est celle qui a le plus de chances de réussir: miniaturiser un sous-marin de combat, et l'injecter dans le sang de Jan Benes. Les membres de l'équipage devront alors se frayer un chemin jusqu'au cerveau pour éliminer le caillot de sang.

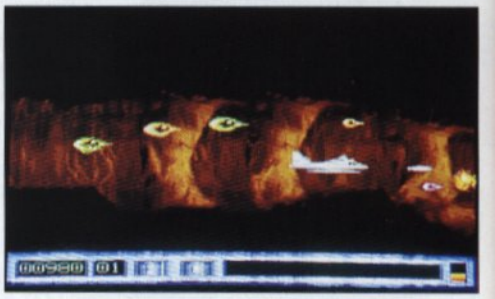
De nombreux problèmes vont alors se présenter aux sauveurs miniatures, tout d'abord, le corps du patient va réagir de façon agressive face au sous-marin, pour lui, c'est un élément étranger, et il faut l'éliminer, les anti-corps vont essayer de faire leur boulot. Mais le vaisseau va aussi se retrouver au milieu de flux de leucocytes, hématies, bref, de particules et de cellules en tout genre.

L'oxygène et le fuel du vaisseau est limité, il faut donc récupérer des capsules que les chercheurs restés à l'extérieur du corps vont continuer à injecter. Ils enverront aussi des armes plus puissantes, que vous devrez récupérer pour éliminer certaines cellules particulièrement résistantes.



Les effets de couleurs et les graphismes sont réussis, mais malheureusement il y en a peu, et on traine souvent tout seul, ou face à deux monstres tout au plus





Des vagues d'ennemis arrivent parfois à l'improviste, leur déplacement est plus ou moins chaotique, et l'effet de pulsation sanguine est assez bien rendu

testé sur AMIGA par Seb

Les graphismes donnent une première impression très positive, les effets de couleurs sont réussis, et placent le joueur dans une ambiance très particulière, correspondant parfaitement au scénario du jeu. Ensuite, on est un peu déçu de se trouver face à un simple shoot'em up, de plus, l'action n'y est pas trépidante, il y a de longues étapes vides entre les différentes vagues d'ennemis.

Les bruitages sont simples, et les possesseurs d'un mega de ram peuvent écouter la musique pendant le jeu. Certains passages sont difficiles, ce qui explique la présence de trois niveaux, seulement. Quand vous perdez, il est possible de reprendre au début du niveau, grâce à des continues infinis. Par contre, pas de système de mots de passe ou de sauvegarde.

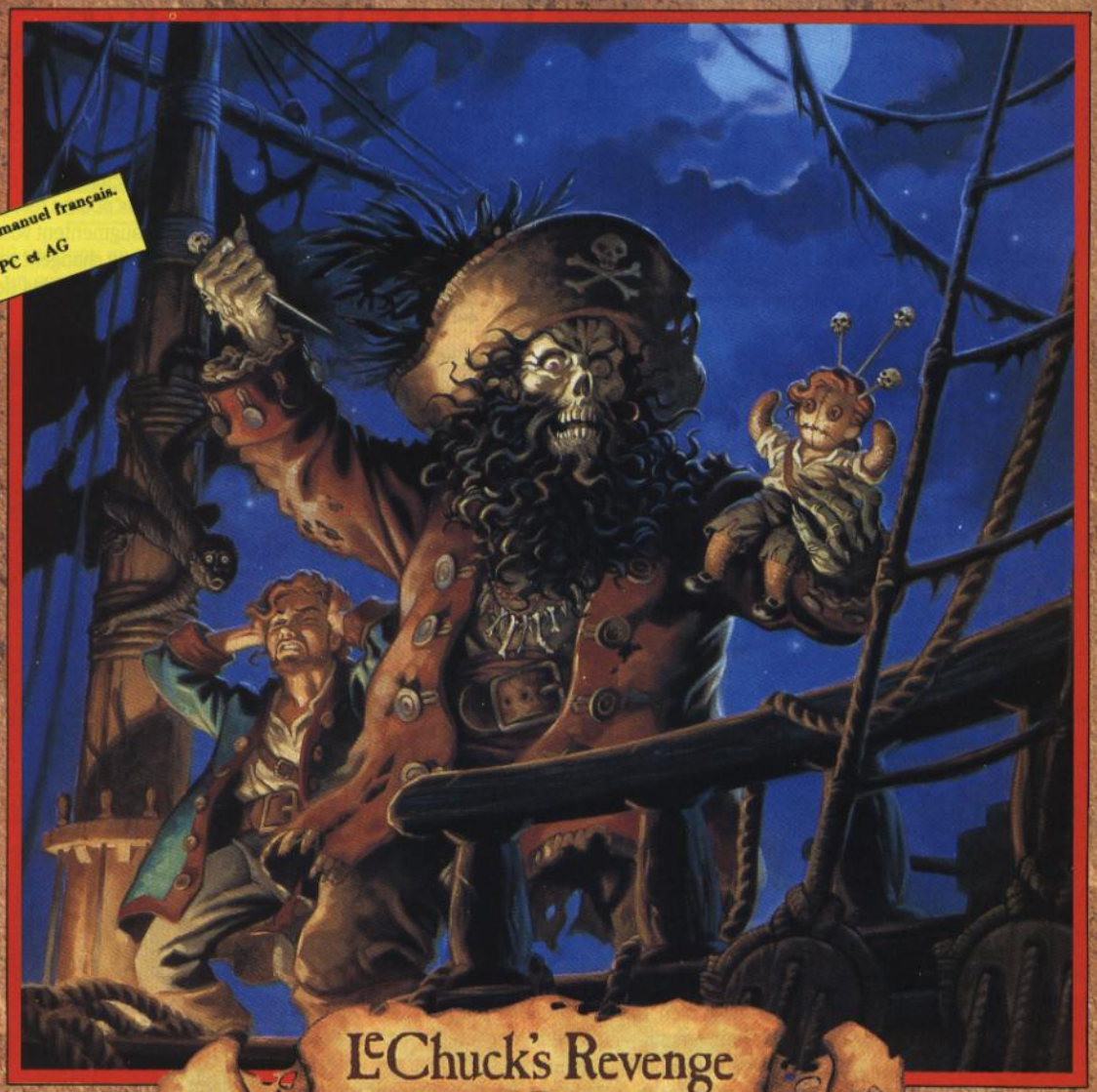
Bref, un jeu qui disposait au départ d'un scénario très original, de la licence ("lit/sens: je suis embêté, je ne sais pas dans quelle direction orienter mon lit") du film que nous avons tous vu, ce qui laissait présager un soft de qualité, à l'arrivée, on se retrouve avec un jeu peu passionnant.

GRAPHISME	14	SON	15	76%
ANIMATION	14	MANIABILITE	14	

Disponible sur AMIGA.

tests

JOUER A LA POUPEE PEUT ETRE DANGEREUX...



nible sur PC avec manuel français.
ût disponible sur PC et AG
version française !

LeChuck's Revenge

MONKEY ISLAND 2

36 15 UBI

distribué par
UBI SOFT
8/10 Rue de Valmy
93100 Montreuil/Bois





"Je pensais en avoir fini avec le fantôme du pirate LeChuck. J'avais tort...Combien de fois ce vieil imbécile obèse pouvait-il mourir? Les autres pirates me disent qu'il n'y a pas d'échapatoire. "Si LeChuck veut ta mort, tu es mort." La légende dit que le trésor de Big Woop donne la clé d'une grande puissance. Je dois le découvrir avant que LeChuck ne me retrouve".

Extraits de "Les Mémoires de Guybrush Threepwood, les années sur l'île aux singes"





Caractéristiques :

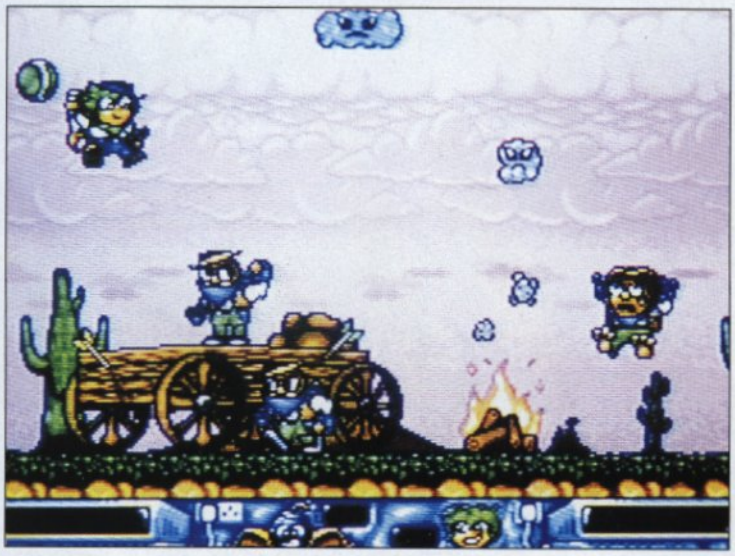
- graphismes scannés en 256 couleurs
- Ouais, de la musique reggae intéractive, mec !
- Vous pouvez mourir...de rire !
- Mode "facile"

LucasArts
Lucasfilm Games

ponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente

VIDEO KID

Un petit garçon fan de video n'arrête pas de regarder Gremlin sur son scope.



Les sprites sont assez amusants, tous à peu près dans le même style, ce qui donne une touche au jeu. Ici, le personnage évolue dans le far-west ("far/ouaip: oui aux gâteaux bretons!").

A l'école, tout le monde l'appelle VideoKid, c'est normal, le petit Roger n'a qu'un sujet de conversation, ses phrases commencent toujours par "hey, hey, hier j'ai vu un nouveau film, hey". Video Kid est un fana de video, il détient de très loin le record du monde de station prolongée devant une télé et un magnétoscope.

Il n'y a qu'un seul moyen de faire plaisir à VideoKid, lui offrir un nouveau film, ou, mieux, un nouveau magnétoscope. Ses parents le savent bien, et aujourd'hui, pour son anniversaire, ils lui ont apporté un magnétoscope tout neuf, le dernier modèle dernier cri, avec plein de boutons et de lumières partout. Plutôt que de supporter les hurlements enthousiastes de leur fils (VideoKid est toujours très bruyant quand il regarde un film), les parents ont préféré quitter la maison, et le laisser seul avec sa télé. VideoKid insère une nouvelle cassette, qu'il vient d'aller chercher au video-club, il appuie sur le bouton de ce nouveau magnétoscope, et voilà que... la tête lui tourne... il... il ne se sent pas bien.

Ce nouveau magnétoscope a des fonctions très étranges: en fait, il a aspiré VideoKid, pour le placer directement dans l'action du film. Maintenant, notre ami devra se frayer un chemin à travers ces décors ("versets/des cors: poésies nulles comme mes pieds") bizarres pour revenir au monde réel. Cinq mondes l'attendent, le monde médiéval, le far-west, le monde de l'espace, le monde des gangsters et un monde rempli de tous les monstres des films d'horreur.

Chaque monde est séparé en plusieurs séquences, le personnage évolue dans un scrolling qui, selon les niveaux, se déplacera automatiquement ou dépendra des mouvements du joueur. Ils peuvent aussi être multi-directionnels. Les ennemis sont très nombreux, ils vous foncent et vous tirent dessus, arrivent en vague, de partout. Heureusement, de temps en temps, vous pouvez récupérer des options qui augmentent votre puissance de feu, ou qui changent votre arme, rajoutant des directions de tir, ou des bombes, des lasers.



testé sur AMIGA par Seb

Le scénario du jeu est assez amusant, c'est un bon moyen de placer le personnage dans différentes situations, dans différents lieux. Les graphismes sont assez agréables, les couleurs suffisamment nombreuses, et les sprites bien détaillés pour qu'on puisse distinguer qui est où lorsqu'il y a beaucoup de monde à l'écran. Le personnage est très maniable, même un peu trop rapide au début, mais on s'habitue au bout de quelques parties.

Les options d'armes sont très intéressantes, on se met vite à tirer dans tous les sens, sans que cela ne ralentisse le jeu, d'ailleurs. Les scrollings multi-directionnels sont extrêmement fluides, et le jeu est suffisamment difficile pour que Videokid ait une durée de vie suffisante pour les joueurs expérimentés.

Un bon jeu, donc, pas un chef d'oeuvre, malgré le peu de reproches qu'on peut lui faire.

GRAPHISME	15	SON	14	86%
ANIMATION	15	MANIABILITE	14	

Disponible sur Amiga



Dans le monde médiéval, VideoKid est transformé en magicien, il peut voler, et envoyer des boules pour tuer ses ennemis. Les indications en bas de l'écran montrent l'énergie du personnage, le nombre de vies qu'il lui reste, ainsi que les bombes dont il dispose. Bombes qui détruisent tout à l'écran.

Il y a 20 sections en tout dans le jeu, et chaque monde se termine avec un combat contre un boss de fin de niveau, un gros, bien dangereux.





3615 JOYSTICK

Des milliers d'astuces à consulter 24h sur 24.

TIP OFF

Après le football, c'est le basketball qui vient de passer sous les doigts des programmeurs d'Anco.



Le terrain est vu d'au dessus, avec un effet de profondeur, et les joueurs plus à plat pour la commodité du jeu et la beauté des graphismes. Quand le joueur tir, un petit encadré apparaît avec le panier, pour qu'on voit bien où il envoie la balle.

Ne me sentant pas prof de sport dans l'âme, d'ailleurs je n'ai pas le moindre survêtement Adidas sur moi en ce moment, je ne vais pas m'étendre sur les règles du Basketball, non. Nous allons juste examiner de plus près toutes les options disponibles dans cette simulation de Basketball qu'est Tip Off.

Il est possible de jouer de 1 à 4 joueurs. Toutes les combinaisons sont possibles, cela va de deux joueurs ensemble contre l'ordinateur, ou deux joueurs humains contre deux autres. Pour les joueurs de l'ordinateur, on peut définir le niveau, la qualité du jeu, histoire de ne pas trop se faire massacrer au début. Il y a 16 équipes dans le championnat, il est bien sûr de sauvegarder les résultats à tout moment, et de reprendre le jeu au même point plus tard.

Dans l'équipe, chaque joueur est défini par cinq compétences règlant ses performances de vitesse, d'endurance, ou de tir et de précision. il est possible de créer une équipe, en répartissant des points dans les différents critères de chaque joueur. Une fois l'équipe créé, ou modifiée, on peut bien sûr la sauvegarder sur disquette.

Ensuite, toujours avant de se lancer dans le match, l'entraineur peut régler les tactiques de jeu qui seront appliquées. Le terrain est représenté dans son intégralité ("intègre/alitée: femme de mauvaise vie mais honnête quand même, allez") à l'écran, les joueurs y sont symbolisés, et différents



Il est possible de s'entraîner tout seul, à dribbler, à se déplacer, et à tirer au panier. Le terrain est alors vu de côté, avec des sprites nettement plus grands.

icônes permettent de choisir les déplacements des joueurs, étape par étape, en attaque ou en défense. Là encore, il est possible de sauvegarder ses propres tactiques sur disquette.

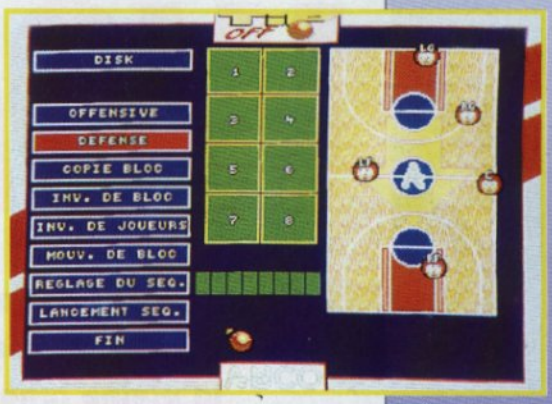
De nombreuses autres options permettent de changer les noms des équipes, de changer les couleurs des maillots, les noms des joueurs, la durée en temps réel des quarts-temps ou le niveau de jeu de l'ordinateur. Toutes les options imaginables sont présentes. Il est même possible de s'entraîner, en mettant un ou tous les joueurs de l'équipe sur le terrain, pour vérifier l'efficacité des tactiques par exemple.





tests

Quand tout est bien règlé, on peut entrer dans le match en lui-même. L'action est représentée du dessus, avec un scrolling vertical qui permet de découvrir le terrain. le joueur dirige le joueur le plus près du ballon, comme d'habitude. Il est possible de dribbler, et de faire passer la balle d'un côté à l'autre en avançant. Le joueur peut aussi se baisser, pour mieux protéger la balle. Les passes sont de quatre types différents: passe au niveau de la poitrine, entre les jambes, en cloche ou avec rebond. Il y a cinq tirs différents: le tir en extension, le bras roulé, le bras roulé en extension, le tir en pleine course et le smash. En fait, tous les aspects du basketball sont présents, comme les feintes, ou les interceptions de balle aussi, d'ailleurs.



Voici l'écran qui permet de choisir ses positions tactiques. Chaque joueur est symbolisé sur l'écran, et on les déplace tous, étape par étape, au ralenti, en enregistrant, pour que l'ordinateur le fasse tout seul pendant le match.

testé sur AMIGA par Seb

Les programmeurs d'Anco avaient beaucoup à prouver avec Tip Off, tout le monde les attendait au tournant. Le résultat n'est pas décevant, comme dans Kick Off 2 pour le football, Tip Off transcrit bien tous les aspects du sport, avec quasiment ("Quasi/ment: mauvais compatible Mac franchement malhonnête, lui") toutes les subtilités.

Pour le plaisir de jeu et l'intérêt, les programmeurs ont dû renoncer à une réalisation à l'échelle. Le terrain est donc beaucoup plus grand qu'en temps normal, par rapport à la taille des joueurs.

Les animations des personnages, quand ils dribblent ou quand ils courent, sont bien faites, on y croit et on entre vraiment dans le jeu.

Les très nombreuses options offrent de nombreuses possibilités, et on favorisera la possibilité de jouer à quatre en même temps, ou même à deux contre l'ordinateur.

Un bon jeu, qui demande tout de même un peu d'entraînement avant de profiter pleinement de toutes les possibilités.

GRAPHISME	15	SON	15	90%
ANIMATION	15	MANIABILITE	14	

Disponible sur Amiga

PITFIGHTER

Descendez dans l'arène, au milieu des fauves musclés de Domark.

Quand on est à la recherche de sensations fortes, qu'on a des muscles d'acier, et qu'on a peur de rien, forcément, on s'inscrit à une compétition de Pitfighters. Ce sport clandestin ("Clan/d'Estaing: bonchôâr Papa, bonchôâr Maman") a souvent lieu dans des usines désaffectées, dans des hangars, ou dans tout autre endroit à condition qu'il soit mal fréquenté. Le public vient souvent en masse, pour assister aux combats, les gens ont toujours adoré voir mourir les autres. Car, les combats s'arrêtent souvent avec la mort d'un des concurrents, évidemment, tout est permis. Chaque combattant a ses techniques, ses spécialités, d'autres préfèrent utiliser les armes ou les objets qui trainent souvent dans l'arène: couteaux, bâtons, barils, tonneaux. Le joueur aura le choix entre trois combattants différents: Ty, le kickboxer, très agile et roi du coup de pied sauté; Kato, le karatéka, très rapide et spécialiste du coup de pied retourné; et enfin Buzz, ancien lutteur professionnel, utilisant surtout sa puissance. Les adversaires que vous devrez détruire avec vos poings, vos pieds et vos coups de fourbe sont au nombre de 8, cela va de la grosse brûte épaisse à la sadique Angel en tenue sado-maso, pour arriver au meilleur des Pitfighter, the Ultimate Warrior qui n'a jamais été battu.



Les sprites ne sont pas extraordinaires quand ils sont en taille normale, mais ils deviennent carrément hideux quand vous vous déplacez dans la profondeur de l'écran.

testé sur CPC par Seb

Les jeux de baston, on commence à connaître, le genre a été exploité jusqu'à la corde. L'originalité du jeu d'arcade Pitfighter venait des graphismes, tous réalisés à partir de digits, avec de très bonne animations, et une violence dans les combats rarement atteinte. Cette version CPC ne bénéficie pas de tout ça. Les graphismes sont lamentables, les sprites sont zoomés en permanence, ce qui crée des personnages ("perds/son/âge: je suis amnésique") aux épaules et aux jambes en escaliers, l'action est lente, insupportable, et donne bien envie de casser quelque chose. La disquette, par exemple.

GRAPHISME	6	SON	7	31%
ANIMATION	5	MANIABILITE	8	

Disponible sur CPC

WOLF CHILD

Lycanthropes de tous poils, hurlez un bon coup, et sortez vos griffes, la pleine lune de Core Design brille bien haut.







Une séquence d'images graphiques, avec une superbe musique sert d'introduction au jeu. Les graphismes sont beaucoup plus "style dessin animé" que dans le jeu, où ils sont plus réalistes, même s'il y a des créatures imaginaires.

tests

La famille Morrow vivait tranquillement sur une petite île, en pleine mer (NDC: (...)). Le père, Kal Morrow, est le plus grand expert mondial en matière d'hybrides génétiques, il travaille quasiment jour et nuit dans son énorme laboratoire. Son but est de créer une race d'hommes-animaux, mélangeant ainsi les capacités de chacun, l'inteligence de l'homme, et la puissance physique de certains animaux. Ces êtres hybrides constitueraient des machines de guerres extrêmement puissantes, et complètement contrôlables.

Une organisation criminelle que les autorités appellent Chimera a débarqué un jour sur l'île de la famille Morrow. Ils ont enlevé le professeur, et ont massacré presque toute la famille, le seul survivant étant le fils de Kal Morrow, Saul Morrow. Témoin du massacre, il n'a maintenant qu'une idée en tête, venger sa famille et délivrer son père: pour y arriver, il doit avoir la force avec lui, la puissance. Saul Morrow déclenche donc un des programmes génétiques de son père sur lui-même, et se transforme alors en lycanthrope.

L'organisation Chimera a déjà lancé l'application des travaux de Kal Morrow, et de nombreux êtres hybrides voués au Mal vont partir à la recherche de Saul Morrow. Le but du fils vengeur est d'atteindre le laboratoire secret de Chimera, pour détruire les machines dont ils disposent et qu'ils pourraient utiliser à des fins terrestro-dominatrices.

Saul Morrow part dans son vaisseau volant, qui le conduit à la base de Chimera. Il est obligé de sortir, alors que le vaisseau continue d'évoluer, car les monstres de Chimera l'attaquent. S'en suivent alors des combats sans merci. Saul Morrow peut ramasser des armes qui trainent, ou que ses ennemis laissent quand il les élimine, cela va de la boule de feu aux tirs boomerangs, ou aux tirs qui partent dans trois directions. Il y en a huit différentes.

Saul Morrow peut aussi ramasser des pastilles d'énergie, qui, quand il en a suffisamment, déclenchent sa transformation en loup. Il est alors plus puissant, et surtout plus impressionnant pour ses ennemis.

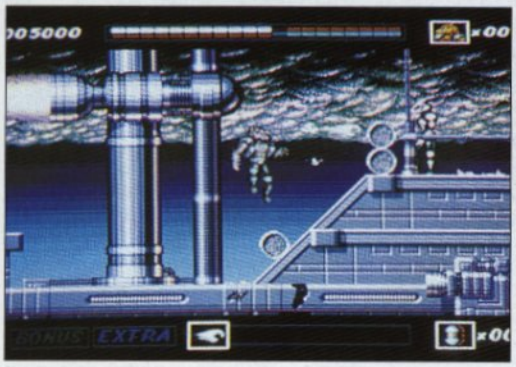
Saul Morrow est obligé de sauter de son vaisseau, et d'atterrir en pleine forêt, là encore les membres de Chimera sont nombreux, notre lycanthrope devra encore combattre. Ensuite, Saul s'infiltre dans les sous-sols du laboratoire, au milieu de nombreux insectes horribles, et d'hommes-insectes. Puis il va se battre dans des cavernes, dans des tunnels, et enfin remonter dans la base secrète de Chimera, pour le combat final.



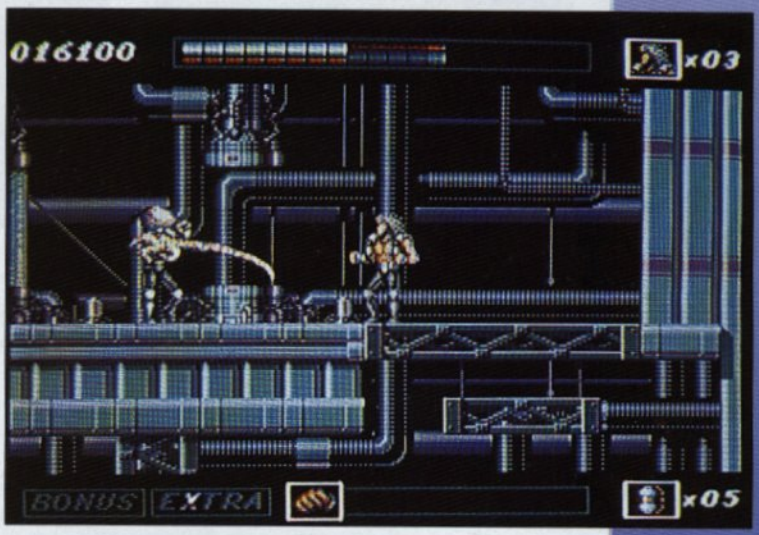
Les ennemis sont très variés, il peut s'agir de personnages tout simples qui se contentent de vous tirer dessus quand vous approchez, ou d'autres comme sur la photo qui sont bien installés au milieu de machines de guerre puissantes.

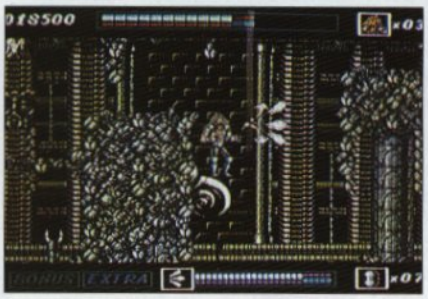
Certains passages ne sont pas que des séquences de baston, il faut aussi être très adroit, comme pour passer au milieu de ces balanciers.

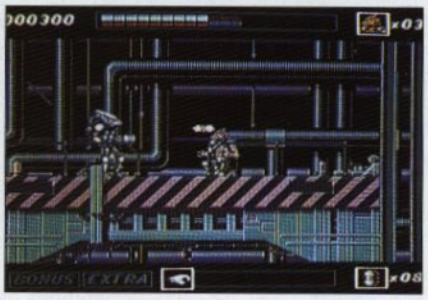




La barre d'énergie en haut de l'écran sert à indiquer deux choses. D'une part elle représente votre énergie, vous perdez une vie quand elle arrive complètement à gauche, et d'autre part elle détermine votre apparence. Si la barre d'énergie est assez haute, vous vous transformez en loup, ce qui permet de tirer sur ses ennemis.







On approche de plus en plus du laboratoire, déjà des machines laissent sortir des monstres de plus en plus bizarres, comme cet homme-pieuvre, par exemple.

MEGASTAR joystick

testé sur AMIGA par Seb

Les graphismes de Wolf Child sont superbes. Aussi bien les sprites que les décors, et, en plus, les animations des sprites - des personnages quand ils courent, par exemple - sont vraiment très réalistes. Des musiques d'ambiance, différentes dans chacun des cinq niveaux, accompagnent magnifiquement le jeu. Les bruitages, d'ailleurs, sont très réussis aussi.

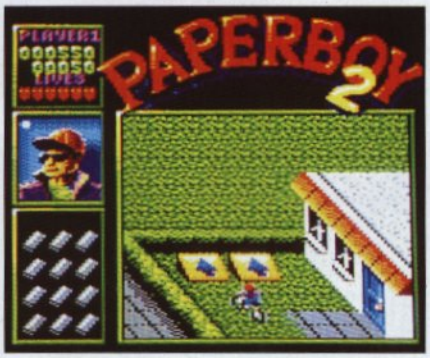
Les scrollings ont lieu sur deux plans, ils sont parfaitement fluides, ce qui ne gâche approximativement complètement rien du tout.

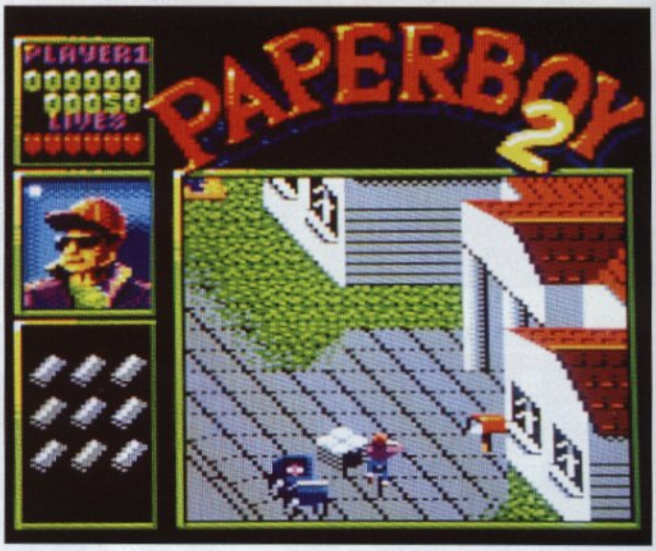
La maniabilité du personnage est parfaite, l'action ne s'arrête pas une seconde. En fait, Wolf Child est vraiment un excellent jeu d'arcade, à se procurer absolument si vous avez envie de sauter et de tirer dans tous les sens.

GRAPHISME	17	SON	17	93%
ANIMATION	17	MANIABILITE	17	

PAPERBOY II

Distribuer des journaux à Mindscape-City n'est pas de tout repos, vous verrez.





Quand on est jeune, vigoureux, plein d'énergie, qu'on possède un vélo et qu'on souhaite vraiment gagner de l'argent, il ne nous manque rien pour devenir distributeur de journaux. Ce sont à peu près les réflexions que se faisait le petit Raymond hier, avant de signer. Maintenant qu'il a été engagé, et qu'il se trimbale sur son vélo cross, avec sa pile de journaux ("jour/no: nuit espagnole") à distribuer, pédalant, et coulant de sueur, il se dit qu'après tout, l'argent ça n'a pas tellement d'importance.

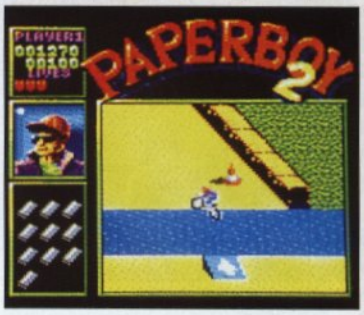
D'autant plus que distribuer des journaux ne ressemble pas tellement à une petite promenade, rien qu'en une matinée, Raymond s'est déjà pris une dizaine de trottoirs, il a embouti une douzaine de voitures, et s'est fait attaquer par une bonne cargaison de chiens de garde.

Avant de partir pédalant et sifflant, le petit Raymond doit consulter le plan de distribution. Un petit schéma indique les maisons qui doivent recevoir des journaux. Il s'agit alors de ne pas se tromper, et de ne pas mettre un journal dans la boite de quelqu'un qui n'a pas payé, et de ne pas servir un abonné. Les plaintes que votre patron recevra ne tarderont pas à vous être imputées, et vous finirez viré.

Au fur et à mesure que vous progressez, que vous devenez plus efficace, votre patron vous met dans des quartiers plus dangereux, plus difficiles. Les passants deviendront plus nombreux, et les obstacles de plus en plus volumineux.

Entre chaque quartier, vous devrez faire un petit parcours sur un terrain de cross, en passant sur des tremplins, au dessus de l'eau, à côté des ponts.

Allez, courage, je vois vos mollets qui grossissent à vue d'oeil, vous allez bientôt devenir un bon Paperboy.



testé sur CPC par Seb

Paperboy, le premier épisode, a beaucoup vécu, et le deuxième volet compte sûrement sur la réputation de son grand frère pour s'installer. Malheureusement, je n'ai jamais trouvé ce jeu vraiment génial, et là encore, même s'il y a des améliorations, Paperboy 2 n'est pas à tomber par terre.

Les graphismes sont assez anodins, quoi qu'assez colorés tout de même. Les animations sont par contre assez rapides, mais il est vrai que la fenêtre n'est pas très grande.

D'un niveau à l'autre, le jeu est vraiment très semblable, et on s'ennuie assez rapidement. Paperboy 2 ne plaira donc qu'aux fans de Paperboy-tout court, s'il y en a.

GRAPHISME	13	SON	12	74%
ANIMATION	13	MANIABILITE	15	

tests

REALMS

There can only be one ...
Just make sure it's yours.



Il n'y en a qu'une seule. . .
Faites en sorte que ce soit la vôtre.

Aimer votre voisin?
Ou bien lui faire la guerre?
Le choix vous appartient.

Pour la première fois, vous pouvez être maître de votre propre destinée tandis que vous essayez de dominer un monde tout entier.

Le Roi est mort. Vive le Roi.
Et le Roi c'est vous. . .

Doté du droit divin de gouverner, vous héritez du Royaume de votre père à sa mort. Mais la paix précaire a été brisée et la guerre fait rage entre les Royaumes. Maintenant votre règne de courte durée s'est transformé en lutte de survie.

Les Royaumes voisins se développent à vos dépens. Allez-vous construire des lignes de ravitaillement pour faire du troc avec eux? Ou former une armée pour les combattre?
Chaque Royaume lutte pour être la puissance suprême. Il ne peut y en avoir qu'une. Faites en sorte que ce soit la vôtre. . .

Créé par l'équipe lauréate Graftgold, REALMS combine la facilité de jeu d'un soft d'arcade aux complexités de stratégie que l'on trouve habituellement dans les simulations les plus sophistiquées.

Entrez dans le monde des Royaumes et vous pourrez contrôler:
- *Plus de 125000 miles carrés de paysages fragmentés*
- *128 Armées, de mille hommes chacune avec des formations de bataille définissables*
- *Un nombre infini de villes, les vies de leurs habitants et leur argent*
- *Six races distinctes d'humanoïdes*

Le dernier cri en matière de stratégie d'arcade.

Virgin GAMES

GRAFTGOLD Creative Software





Distribué par UBI SOFT 3615 UBI

Disponible sur ATARI ST, AMIGA, IBM PC et compatibles

Disponible dans les Fnac et les meilleurs points de vente

CAPTAIN PLANET

Hurlons de bonheur et de joie, youkaïda, voilà Captain Planet qui revient directement de chez Mindscape.

Parfois, les gens polluent la planète, mais ils ne se rendent pas bien compte. Il est encore temps d'intervenir, de leur expliquer qu'ils doivent préserver notre mère la Terre ("Merle/à/terre: Robert descendant d'avion"). On ne peut pas leur en vouloir, s'ils savent se corriger.

Mais il existe d'autres individus qui prennent un malin plaisir à faire des dégâts sur notre belle boule bleue paumée dans l'espace; ce sont les rois du trou dans la couche d'ozone, les spécialistes du pyralène, les princes des fûts toxiques. Depuis peu, une organisation criminelle apparemment organisée cause de grands troubles



écologiques sur toute la surface de la planète. Il n'y a qu'une personne qui puisse intervenir, c'est le Captain Planet!

Avec sa cape, ses bottes ridicules, son sourire niais et son maquillage de danseuse, le Captain Planet intervient toujours quand il le faut. Une centrale nucléaire qui fuit comme une vieille passoire? Hop, voilà que le Captain Planet déchire le ciel, arrache la centrale de terre, et la mène au loin, dans son énorme laboratoire secret rempli d'enzymes dévoreurs de pollution.

Une alerte vient d'être donnée, on signale un vaisseau étrange, une sorte de grosse bulle transparente qui se déplace dans la campagne, semant noirceur et pollution derrière elle. Le conducteur fait sûrement partie de cette organisation diabolique. C'est un boulot pour Captain Planet!

Il vole, il fonce au-dessus de la campagne, tire sur tous les projectiles qui arrivent devant lui, qui tentent de le freiner, de l'empêcher de rejoindre le misérable individu. Puis, quand il arrive devant lui, le Captain Planet envoie des tonnes de missiles dans la bulle, pour la faire exploser.

On ne peut pas énerver le Captain Planet trop longtemps. On ne peut pas.



Au milieu de la première partie, vous devrez affronter Jo-la-Bulle qui ne se gênera pas pour vous canarder.

Captain Planet fonce, et sur son passage, il détruit des radars et tout un tas de bestioles.



testé sur CPC par Seb

Ça devient une manie (mais, à force, on va s'habituer), les fenêtres de jeu sont de plus en plus petites. Bon, dans le cas de Captain Planet, ça passe, car le reste du jeu est plutôt agréable. Le personnage répond merveilleusement bien, il vole, il tire, il monte, il descend instantanément quand on lui demande. Les graphismes sont très colorés, peu détaillés, mais tout de même, on distingue. Il arrive même qu'à certains moments il y ait plein de sprites à l'écran sans que tout cela ne ralentisse. Le jeu n'est pas passionnant, c'est un jeu d'arcade assez classique, avec un bon scrolling horizontal et des séquences comportant des effets de scrollings en profondeur intéressants.

GRAPHISME	15	SON	13	82%
ANIMATION	15	MANIABILITE	15	

Disponible sur CPC.

tests



L'année dernière, ORIGIN
a été le premier éditeur à
ajouter l'art à la passion de jouer.

Aujourd'hui nous allons encore
plus loin . . .

WING COMMANDER™ II

Vengeance of the Kilrathi™

A Chris Roberts Game

- Des graphiques totalement nouveaux au top de la technologie 3D!
- Une intelligence aiguisée: plus vous progressez, plus les difficultés sont grandes.
- Des challenge inédits.
- La possibilité de visionner immediatement l'action précédente.
- Des son digitalisés: une voix originale par personnage.
- Vous êtes les héros d'une aventure directement inspirée des meilleurs films de science-fiction.

ORIGIN™
We create worlds™

Distribué
par
UBI SOFT

Disponible dans les FNAC et
les meilleurs points de vente

MINDSCAPE

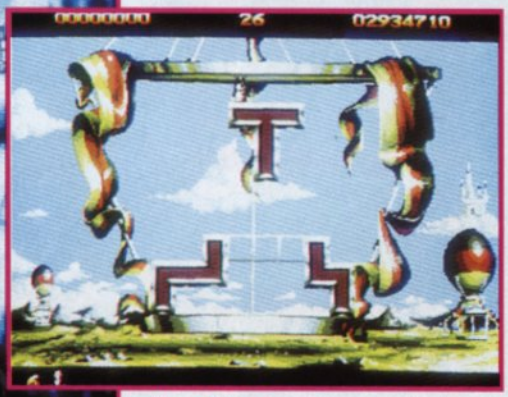
DEVIOUS



On commence tranquillement, il suffit de porter un bloc, et de le déposer sur la forme légèrement dessinée. Ainsi, la figure est complète, et les cubes disparaissent pour laisser apparaître un dessin en rapport avec le décor.

Le Dr. Devious, un savant connu et reconnu, a eu une enfance très malheureuse. A l'école maternelle, alors que ses petits camarades réussissaient à empiler un grand nombre de cubes, qu'ils écrivaient leurs noms avec, lui était incapable d'en manipuler un seul. Le petit Devious a été traumatisé, ces expériences malheureuses sont restées gravées dans sa mémoire.

Maintenant qu'il dispose d'un grand laboratoire, maintenant qu'il a les connaissances et les compétences suffisantes, il peut entamer la réalisation de son projet: transformer la Terre en cube. Ses machines sont presque prêtes, elles ont encore besoin de quelques réglages, c'est pour



Même la tête en bas, notre agent secret souriant peut porter des cubes, et les balancer dans tous les sens.

cette raison qu'il a décidé de commencer par transformer les monuments les plus connus de la planète en cube.

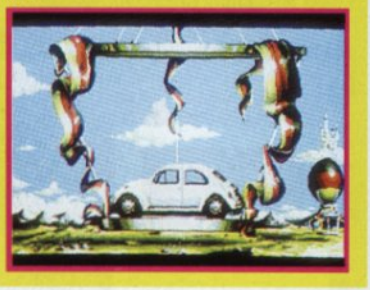
Vous êtes J.J. Maverick, agent-secret depuis de nombreuses années, roi de la feinte, spécialiste de l'embrouille, grand diplomate, et surtout, toujours impeccablement mis, toujours le sourire éclatant. C'est vous qui avez été choisi pour contre-carrer les plans du Dr. Devious, vous allez donc parcourir le





Voilà quelques exemples de dessin que vous ferez apparaître quand vous aurez résolu les problèmes. Dans le tas, il y a de nombreux monuments, vous ne pouvez refuser ce challenge, il en va de la culture mondiale.





tests

DESIGN

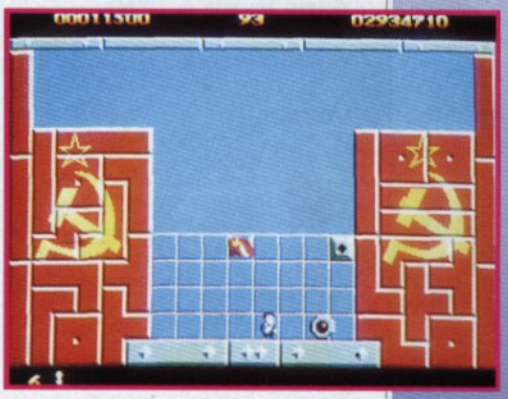
Image Works voit des cubes partout, sur tous nos plus beaux monuments.



S'il n'y avait que le côté réflexion, ce serait trop facile, il y a aussi des monstres qui viennent vous ennuyer et vous tirer dessus. Heureusement, vous pouvez riposter et tirer à votre tour.

monde, suivre les traces du savant fou, pour remettre en ordre tous ses méfaits. Rien qu'avec vos petites mains, et avec votre capacité de réflexion et d'analyse hors du commun, vous devrez résoudre des puzzles de plus en plus compliqués. Une forme est indiquée en tracé léger, et des cubes de diverses ("dix/verstes: environ 38 km de plaine en Ukraine") formes sont placés un peu partout. Vous devez recouvrir le tracé avec les cubes, ils coïncident exactement. Pour cela, vous pouvez tirer des blocs, les porter, les jeter dans plusieurs directions. Si au début les problèmes sont très simples, évolutifs, et étudiés pour vous apprendre toutes les ficelles du jeu, cela ressemble très vite à un casse-tronche sans nom lorsqu'on est obligé d'utiliser des pièces comme appui pour placer les autres.

J.J. Maverick est capable de marcher la tête en bas, ou dans n'importe quel sens d'ailleurs, il peut alors porter un cube qui est en haut pour le projeter au sol. En plus des difficultés qui viennent des efforts de réflexion que vous devez effectuer, des tonnes de monstres débarquent à tout moment pour vous mettre des bâtons dans les roues. Le Dr. Devious lui-même vient de temps en temps pour vous tirer dessus.



Certains tableaux sont assez particuliers, vous ne pouvez pas, par exemple, prendre de cube au départ. Il faut attendre que de nouveaux blocs apparaissent pour que vous puissiez monter dessus, et attrapper les cubes pour les placer.



Des tableaux de bonus vous mettent directement face au Dr. Devious. Les sprites sont alors de très grande taille, et vous devez sauter et tirer dans tous les sens pour passer au tableau suivant.

testé sur AMIGA par Seb

Devious Designs commence déjà avec un très gros bon point, l'originalité du principe de jeu. Même si on a souvent eu l'occasion d'empiler des cubes, cette fois on le fait dans tous les sens. Les graphismes des décors sont superbes, très colorés, très réussis, et tous les sprites sont mignons et parfaitement animés. Le jeu est rapide, les bruitages nickels et l'intérêt assez élevé puisqu'il s'agit d'un jeu de réflexion arcade.

Les premiers niveaux sont étudiés pour vous faire assimiler les différentes techniques du jeu, chacune arrive seule dans un tableau, pour être ensuite mixée avec toutes les autres, ce qui commence à compliquer les choses assez sérieusement.

Très maniable après quelques parties, quand on a pris l'habitude de se déplacer la tête en bas, de tourner autour du tableau, et de sauter avec une gravité changeante, Devious Designs devient vite prenant tellement on a envie de découvrir le dessin qui se cache derrière le tableau suivant ("suie/vent: courant d'air de cheminée").

GRAPHISME	16	SON	15	90%
ANIMATION	16	MANIABILITE	15	

Disponible sur Amiga

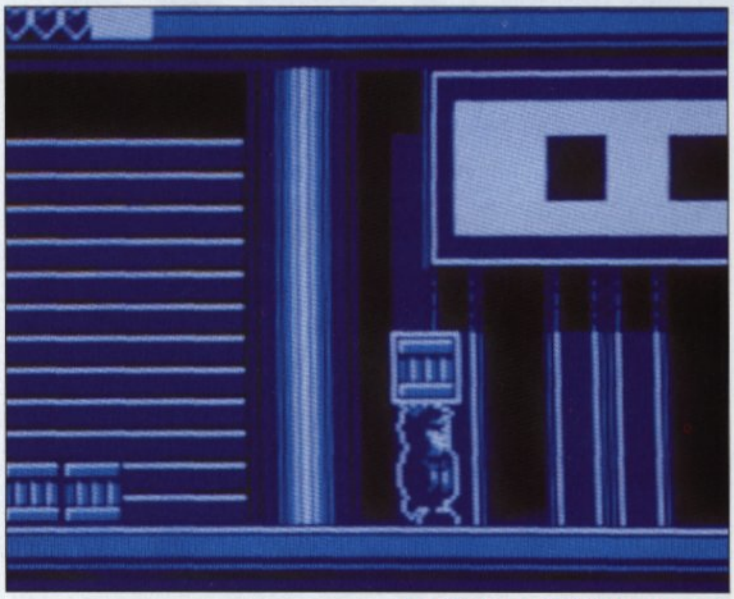
THE BLUES BROTHERS

Jake et Elwood trainent dans la ville Titus, méfiez-vous, planquez-vous.

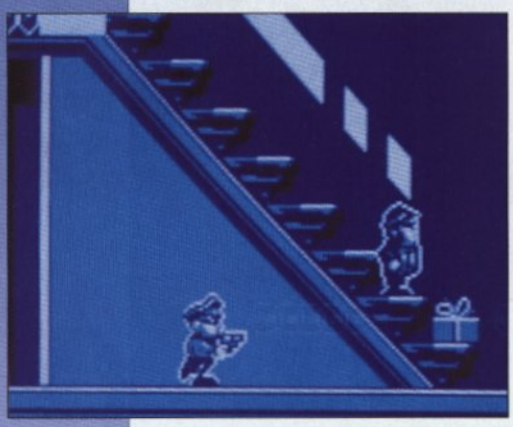
Les Blues Brothers viennent d'arriver, ils ont un concert prévu ce soir. Seulement, cela ne plait pas tellement au shériff de la ville, Tom Smith, qui n'aime décidément pas tellement la musique. Le shériff a profité du sommeil des Blues Brothers pour leur piquer leurs instruments et pour les éparpiller dans toute la ville. De plus, il les a menacés, leur a promis de très gros problèmes s'ils ne quittaient pas la ville le soir même. Rien de tel pour aiguiser la haine des frères, et rien au monde ne les fera reculer. Ils devaient jouer ce soir, ils joueront.

Il faut donc récupérer tous les instruments de musique, la guitare au niveau 1, le micro au niveau 2, l'ampli au niveau 3, l'affiche du concert au niveau 4 et l'autorisation de jouer au niveau 5.

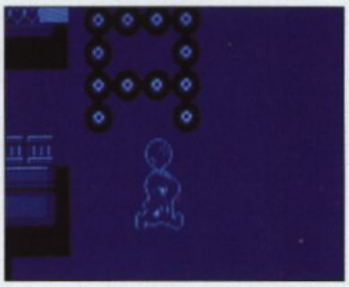
Malheureusement, devant nos amis se dresseront de nombreux ennemis, des flics, bien sûr, mais aussi des vieux, des infirmières, des ouvriers, enfin, bref, on dirait que toute la ville s'est retournée contre Jake et Elwood.



Les personnages peuvent porter des caisses, puis les lancer sur leurs adversaires. C'est d'ailleurs le seul moyen d'éliminer vos ennemis.



Certains objets vous aideront à progresser, comme les ballons que vous attrapez, et qui vous promènent dans les airs.



Au cours de leurs déplacements dans les cinq niveaux, les frères du Blues pourront ramasser des disques, qui font gagner un cœur d'énergie supplémentaire quand on en a 100, les cœurs qui rajoutent de l'énergie, les chapeaux et lunettes noires qui donnent une vie d'un seul coup, les ballons qui permettent de voler, les parapluies qui permettent de sauter en contrôlant sa chute, ou les ressorts et les lits qui permettent de sauter plus haut.

Les lieux à parcourir pour retrouver les objets essentiels au concert sont très grands, et Jake et Elwood devront vraiment s'accrocher.

testé sur CPC par Seb

Ça commençait plutôt pas mal, une belle page de présentation et la musique (tirée des chansons originales des Blues Brothers) annonçaient bien l'ambiance. Malheureusement, après, ça se gâte. Tout d'abord, le menu de choix des personnages est d'une tristesse rare, pas de présentation de niveau non plus, c'est un détail, mais tout de même. Ensuite, quand on entre dans le jeu lui-même, on a le regret de constater que la fenêtre de jeu est minuscule. Bien sûr, cela permet d'animer ("Dany/maaaaiiiiisss: cri de Claude quand il y a une erreur dans les previews") les sprites plus rapidement, mais pourtant, même quand il n'y a que très peu de sprites à l'écran, le jeu ralentit. En plus, le soft étant en mode 1, il n'y a que 4 couleurs, dans les tons bleus sombres. C'est d'une tristesse.

Il est d'ailleurs assez difficile de se repérer, le jeu ne disposant pas d'un scrolling, l'écran change quand on saute, et rechange quand on retombe. Il faut s'habituer.

GRAPHISME	11	SON	13	67%
ANIMATION	13	MANIABILITE	14	

Disponible sur CPC.

tests


VIDEOKID
PICTURE
DINER
GREMLIN®

MONKEY ISLAND II



Partir à la chasse au trésor n'est pas de tout repos mais c'est en revanche assez amusant lorsque LucasFilm Games mène la danse.



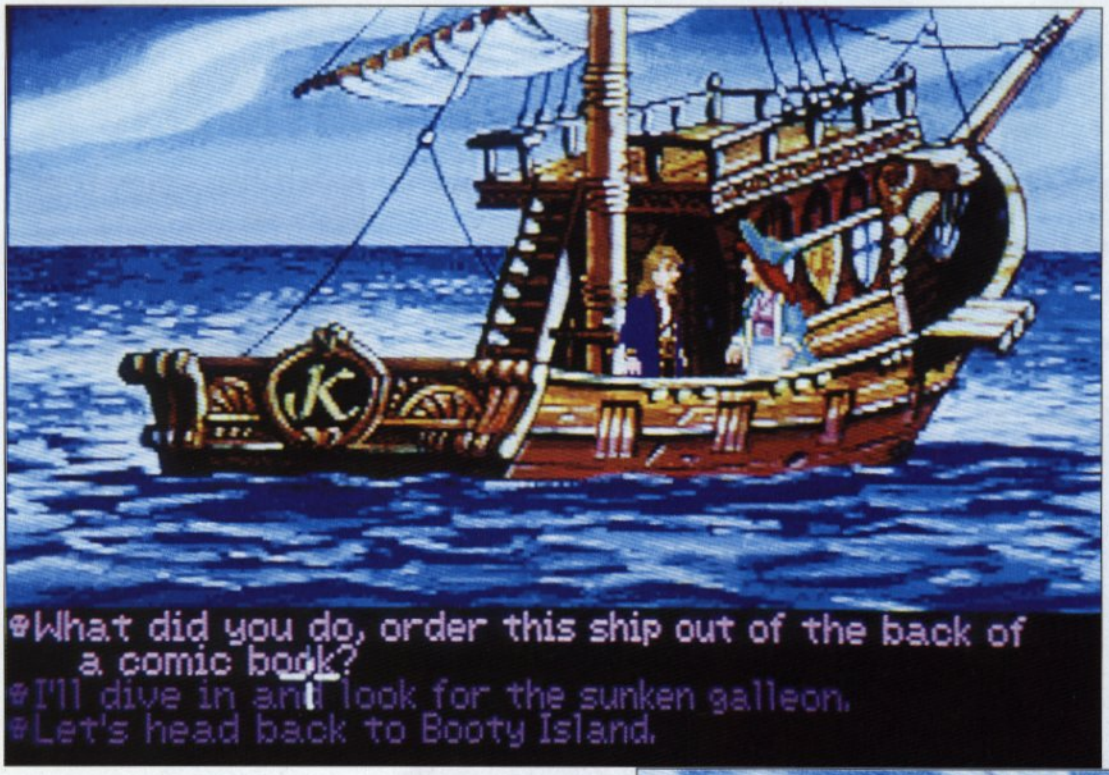
A peine remis de ses émotions du premier épisode, Guybrush Threepwood tombe de haut lorsqu'il apprend que le fantôme de LeChuck n'a pas disparu. Enfin, oui mais non: en effet, le produit destiné à dissoudre son spectre a eu l'effet inverse puisqu'il l'a réincarné. Bref, le terrrrrrrrrrible pirrrrrrrrate est désormais bien vivant. Ingratitude, il veut retrouver Guybrush, non pas pour le remercier, mais pour le faire passer de vie à trépas, ou pire, même. C'est pour cette raison que le jeu est sous-titré LeChuck's Revenge.

Bref, Guybrush Threepwood va devoir retrouver une carte au trésor qui devrait lui permettre de se débarrasser de LeChuck (vraiment,ou on prévoit un troisième volet?). Les morceaux de cette carte, déchirée en plusieurs parties, sont donc disséminés dans les îles avoisinantes. Notre sympathique et stupide héros va donc devoir zoner dans différents coins, ce qui va amener naturellement d'autres problèmes, d'autres péripéties, d'autres mini-quêtes dans la quête; un jeu d'aventure, quoi. Ce ne sera pas en pure perte puisque la découverte finale permettra de résoudre une autre grande énigme concernant le secret de Monkey Island. Oserai-je le rappeler, Monkey Island était un jeu drôle et passionnant. Cette suite l'est au moins autant. A noter qu'au début du jeu, on peut choisir la difficulté de la partie.



Au fur et à mesure de la progression dans le jeu, Guybrush trouve des objets qui apparaissent dans les cases situées ("si/tu/es: à Rio, n'oublie pas de monter là-haut") près des verbes de commandes.

tests



Lorsqu'un dialogue est entamé avec un personnage, on doit choisir la phrase la plus appropriée à la situation.



De nombreuses scènes animées viennent mettre un peu de piquant dans l'aventure.



Pour se déplacer dans les îles (lorsqu'on s'y trouve, sinon, le bateau reste encore le moyen le plus efficace), on clique sur une carte de ce type.

MEGASTAR joystick

testé sur **PC** *par Moulinex*

C'est indéniablement très beau, techniquement et artistiquement parlant: les palettes de couleurs choisies sont superbes. De nombreuses scènes nocturnes permettent d'admirer ("dad/mirer: père coquet") des effets de reflets et de lumières. Pareillement, les écrans sont plein de détails. En ce qui concerne les animations, rien à redire non plus. Côté musique, afin de respecter l'ambiance "caraïbes", on a droit à de nombreuses musiques reggae. Les bruitages, très marrants, utilisent bien les ressources des cartes de type Soundblaster. C'est rapide, fluide, et là aussi les programmeurs ont ajouté de nombreux détails rendant le moindre tableau extrêmement vivant. Est-il nécessaire de le mentionner, le système de commandes est très pratique puisqu'il suffit de cliquer sur un verbe, un mot, ou même directement à l'écran pour agir sur l'environnement. Bref, voilà un jeu impeccable.

GRAPHISME VGA	17	SON SBLASTER PRO	17	**94%**
ANIMATION	16	DIFFICULTE	16	
TAILLE	1,4 Mo			

Notice VF - Disponible sur PC

LEMMINGS DATA DISK

Ils reviennent! Et on les accueille à bras ouverts, ces Lemmings tant on s'éclate avec eux. Lemmings Data disk est aussi grand que son prédécesseur ("prêter/ses sœurs: maquereau").





Les crétins les plus célèbres et les plus sympathiques de la micro reprennent du service! Grâce à la centaine de niveaux supplémentaires réunis dans un data disk, vous allez pouvoir stresser à mort en tentant de sauver, malgré eux, ces abrutis de Lemmings. Le principe du jeu est exactement le même que celui de l'original. Vous devez aider les Lemmings à atteindre la porte de sortie de chaque niveau en ayant le minimum de pertes. Les Lemmings sont des petits personnages qui, livrés à eux-mêmes, ne savent pas faire autre chose que marcher! Et quand ils rencontrent un obstacle (un mur), ils font demi-tour. Grâce à vos interventions, les Lemmings peuvent exécuter des actions un peu plus élaborées: fouiller, grimper, construire des ponts etc. Ces actions vous permettent d'éviter tous les pièges et les difficultés du niveau.

Avant chaque niveau, le programme fixe le pourcentage de Lemmings à sauver et les commandes autorisées (eh oui, toutes les commandes ne sont pas systématiquement disponibles). Quand le joueur passe avec succès un niveau, le programme lui donne le code du niveau suivant. Cette solution évite l'option de sauvegarde et vous permet de reprendre le jeu là ou vous l'aviez laissé. Au risque de décevoir certains fans de Lemmings, le data disk n'apporte aucune nouveauté. Le jeu possède cinq niveaux de difficulté: Tame (facile), crazy (moins facile), wild (dure), wicked (très dure) et havoc (pratiquement infaisable). On reprend plaisir à découvrir les Lemmings dans de nouvelles situations et le plaisir reste intacte.





MEGASTAR joystick

tests

testé sur **AMIGA** *par Dany Boolauck*

Je suis un inconditionnel de Lemmings. Ce jeu d'action/stratégie est l'un des meilleurs titres qu'on puisse avoir sur micro. Alors, les data disks, moi, j'en prends tant qu'on m'en donne. Toujours aussi prenant, Lemmings data disk doit faire partie de votre logithèque. C'est un must. A noter que deux versions sont commercialisées: le data disk (vous devez utiliser l'original pour le lancer) et la version complète avec Lemmings et Lemmings data disk

GRAPHISME	14	SON	15	97%
ANIMATION	14	MANIABILITE	17	

Disponible sur AMIGA.

BABY JO

le super Héros !

ENFIN SUR VOS ECRANS



in

"GOING HOME"

Disponible sur AMSTRAD CPC/CPC+-AMIGA-ATARI ST-IBM PC et Compatibles

ATARI ST

Prix public conseillé : de 199 F à 289 F.

LORICIEL

UNE EXPLOSION D'ARCADE, D'HUMOUR ET D'ACTION !

UN SCENARIO DESOPILANT A LA MESURE DE CE NOUVEAU HEROS !

CHEZ TOUS LES REVENDEURS A PARTIR DU 30 OCTOBRE 91

Pour recevoir en avant-première le Pin's BABY JO et son Poster, retournez le bon de commande ci-dessous, accompagné de votre chèque à l'ordre de LORICIEL à : LORICIEL - Dépt. V.P.C. - 81, rue de la Procession, 92500 Rueil

❑ OUI je commande 1 ou ..... Pin's Baby Jo au prix unitaire de 25,00 FF TTC (Port compris).

❑ OUI je commande 1 ou ..... Poster Baby Jo au prix unitaire de 25,00 FF TTC (Port compris).

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

CP : _____ Ville : _____

❑ Catalogue LORICIEL sur simple demande contre 2 timbres à 2,50 FF.

SARGON V

Je te préviens Activision, si tu me prends ma reine, je te prends ton fou, ta tour, ton pion. Et après je te prends l'autre fou, l'autre tour, et quelques pions. Et le roi.



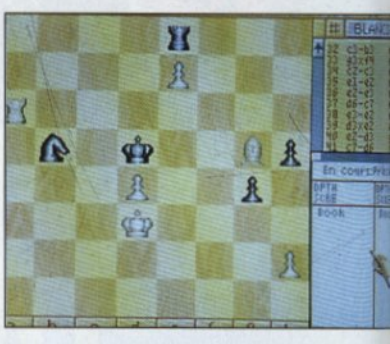


En 1978, le premier programme d'échecs de la série Sargon était né. Programmé par Dan et Kathe Spracklen, il n'a cessé d'évoluer pour arriver à cette version, la cinquième, qui est estimée à 2300 points ELO sur l'échelle de la Fédération Américaine d'Echecs. De nombreux niveaux sont disponibles, y compris un mode qui explique et commente les mouvements des pièces pour les grands débutants. Une banque de données intégrée permet de pratiquer et de comprendre des parties célèbres. Le joueur peut axer son entraînement sur les débuts, les milieux ou les fins de parties.

Comme dans la plupart des jeux d'échecs sur ordinateurs, il est possible de visualiser le plateau en 3D ou en 2D, et même de changer la texture du plateau, marbre, bois, métal, plastique. Pendant le jeu, il est possible de disposer d'un écran qui affiche la liste des coups en notation officielle, vous pouvez d'ailleurs imprimer cette liste.

De nombreuses options sont présentes, comme faire apparaître une main qui déplace les pièces, ou le réglage de la vitesse de la souris. Une des options les plus intéressantes est celle qui force l'ordinateur à vous commenter une partie, indiquant pourquoi un coup est meilleur qu'un autre, donnant des conseils, l'idéal pour progresser.

Inutile de préciser qu'il est possible de sauvegarder et de charger des parties à n'importe quel moment. Il y a 11 niveaux en tout, un niveau facile où l'ordinateur ne réfléchit pas pendant votre tour de jeu, un mode où il n'utilise sa bibliothèque d'ouverture, huit niveaux aux temps et aux profondeurs de réflexion différents, et un niveau de réflexion Infini où l'ordinateur n'arrête pas de calculer tant que vous ne l'interrompez pas.



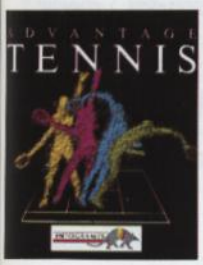
testé sur **PC** *par Seb*

Sargon V est excellent, tant au niveau graphique qu'en qualité de jeu (avec 2300 Elo on s'en douterait). De plus il y a juste des tonnes d'options, toutes accessibles facilement, rendant le soft parfaitement maniable et compréhensible par tous.

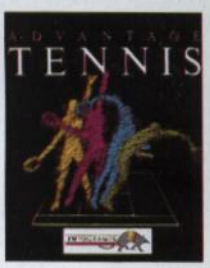
Sargon V accepte les cartes graphiques VGA, MCGA, EGA et les résolutions moyennes et basses des Tandy. Pour ce qui est des cartes sonores, c'est la totale: MT-32, AdLib, Game Blaster, Tandy 1000 3 voies et même le haut-parleur interne du PC. Pour ce qui est des commandes, vous pourrez diriger à la souris, compatible Microsoft bien sûr, au joystick ou au clavier.

Un excellent logiciel qui n'aura pourtant pas de note globale, ceci étant un peu absurde pour un jeu de ce niveau, vu que je ne peux vérifier la qualité de jeu à très haut niveau.

GRAPHISME	17	SON	16
ANIMATION	16	MANIABILITE	17



ADVANTAGE TENNIS



Lundi 3 novembre 1991 LE JOURNAL DES JEUX CHAMPIONS. ★ 1ère ANNEE N° 000001

TOUJOURS GAGNANT !

Encore une victoire écrasante d'ADVANTAGE TENNIS sur ses adversaires. Sa supériorité technique incontestable a été démontrée sur tous les terrains lors de la précédente saison. Comme nous, le Tennis Mondial se demande s'il y aura cette année un joueur suffisamment entraîné pour réussir l'exploit de ravir son titre à ADVANTAGE TENNIS et devenir Numéro 1.





PROFIL D'UN CHAMPION

- 1 à 2 joueurs simultanés.
- Des coups nombreux et spectaculaires: plongeon, smash de revers...
- Visualisation au ralenti du dernier échange.
- 3 types de jeu: entraînement, saison ou exhibition.
- Comptabilisation des points ATP et progression des adversaires dans le classement géré par l'ordinateur.
- Différents angles de vue du joueur.

GAGNEZ VOTRE PIN'S N° 1 MONDIAL

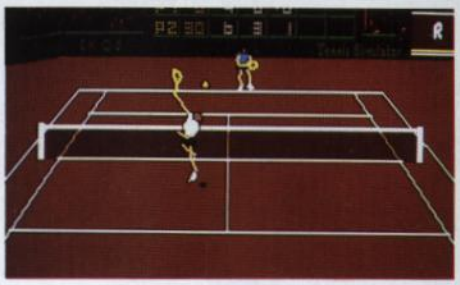
Bravo! Vous n'avez pas renoncé, vos qualités techniques et votre mental de battant vous ont hissé au rang de N°1 mondial. Tout gagnant mérite sa médaille. Si vous êtes parmi les 200 premiers à nous envoyer la photo d'écran représentant la première page de votre "Press-book" sur laquelle nous pourrons constater que vous avez triomphé d'ADVANTAGE TENNIS, vous recevrez le pin's ADVANTAGE TENNIS PLAYER NUMBER 1.



Magnifique smash haut en extension sur le gazon de Wimbledon.



Superbe coup entre les jambes sur la surface synthétique de Tokyo.



Splendide smash de revers au filet sur la terre battue de Roland Garros.

SKI TENNIS FOOTWEAR GOLF
HEAD

INFOGRAMES

PC & COMPATIBLES
ATARI ST & STE - AMIGA

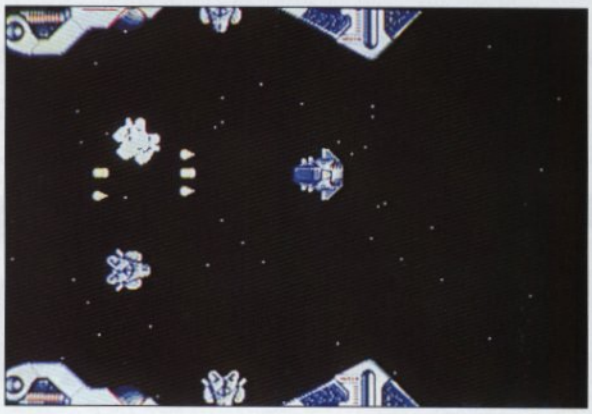
INFOGRAMES - 84, rue du 1er Mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX - Tél.: 78 03 18 46

CARDIAXX

Quand on fonce comme ça à travers l'espace, qu'on tire de tous les côtés, forcément, c'est de l'Electronic Zoo.

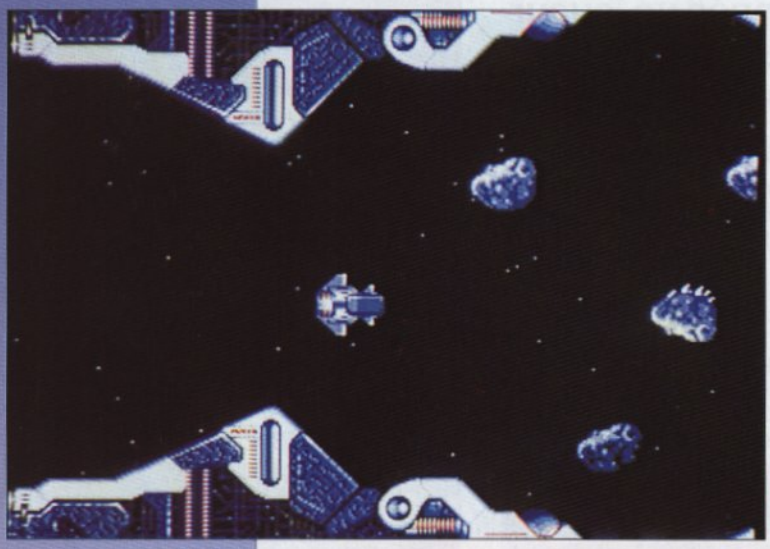
Roger Rollmops est un mercenaire de l'espace, il offre ses services à ceux qui savent bien payer, et il ne pose jamais de question. On l'a souvent envoyz au fond de la galaxie pour effectuer des missions secrètes, pour détruire des peuples entiers parce qu'un gouvernement avait besoin d'exploiter les terres de ce peuple. Ça ne dérange pas Roger Rollmops, il n'a pas de coeur, il a un caillou en béton armé à la place du, donc.

Roger Rollmops vient d'être contacté, mais cette fois, ce sont les services secrets d'un très grand pays qui ont besoin de ses talents. Leurs ingénieurs viennent de mettre au point un nouveau vaisseau de combat, ultra-rapide, ultra-sophistiqué, mais très dangereux à manipuler. Il n'y a pas un pilote du pays qui ait accepté de monter dedans, c'est trop dangereux disent-ils. Roger, lui, a accepté, et il a même souri quand on lui a demandé d'aller tester les capacités de combat du nouveau vaisseau. Une petite planète, très éloignée, a été choisie, Roger Rollmops devra s'y rendre, avec sa nouvelle arme volante, et tester les capacités de massacre de l'engin. Cela ne devrait pas être trop dur, cette planète paumée est sûrement habitée par des ploucs incapables de se défendre convenablement.



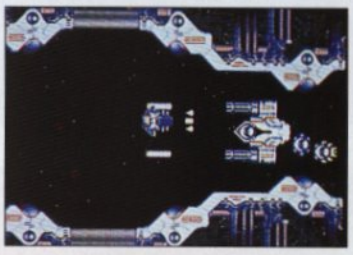
Ah! Ah! Ah! Des vaisseaux qui s'approchent, mon Dieu, mais je vais les blaster, les lasérítronche, les détruire, je vais les faire rentrer chez leurs mères.

Enfin, cette planète aurait pu être habitée par des ploucs, car, en fait, et cela personne ne le savait, elle servait de base avancée à une race d'extra-terrestres hyper-évolués, sur-armés, et préparant justement l'invasion de la Terre. Mais ça, Roger ne s'en est rendu compte qu'une fois le premier missile lancé, et maintenant, il est obligé de combattre jusqu'au bout.



Non, les amis, laissez moi tranquille, je veux...je veux foncer au milieu de ces météorites.





testé sur AMIGA par Seb

Cardiaxx ressemble plus à une performance de programmation qu'à autre chose. Le scrolling horizontal est sûrement le plus rapide qu'il m'ait été donné de voir sur un Amiga, dans un jeu, bien sûr, avec des sprites qui bougent, et qui tirent, et des bruitages, et une musique, alouette. Il est vrai que tout cela est très impressionnant, bravo, mais, malheureusement, cela n'apporte pas grand chose au ("grand/chaud/zoo: méchoui géant") jeu, au contraire, le vaisseau va trop vite, et le jeu est vraiment peu maniable. En plus, l'intérêt est très limité, ce n'est effectivement qu'un shoot'em up à scrolling horizontal de plus, mais dans Cardiaxx on avance en permanence, on doit détruire les monstres un par un, ou groupe par groupe, pour pouvoir continuer.

Par contre, les musiques qui accompagnent le jeu sont fabuleuses, extraordinaires. Les sons sont extrêmement bons, et l'arrangement est excellent.

GRAPHISME 14 SON 18
ANIMATION 10 MANIABILITE 10
77%
Disponible sur AMIGA.

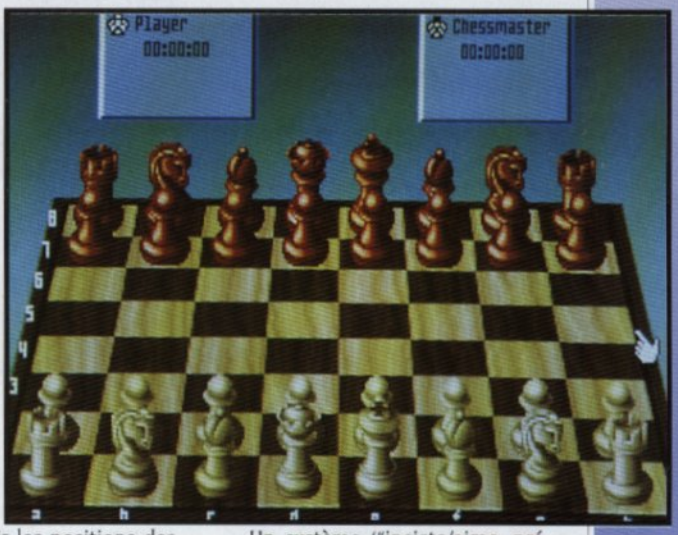
tests

THE CHESSMASTER 3000

Chessmaster grandit, grandit: son papa, Mr Software Toolworks, est de plus en plus fier de ses performances.

Que peut donc apporter un jeu d'échecs sur ordinateur? La réponse est beaucoup plus évidente maintenant, on a déjà eu de nombreux exemples sur toutes les bécanes, même sur certaines consoles. Mais alors que peut donc apporter un nouveau jeu d'échecs sur ordinateur? Tout d'abord, la qualité de jeu de l'ordinateur s'améliore; même s'il n'existe pas de machine capable de battre systématiquement un champion du monde humain, l'ordinateur permettra toujours aux débutants, et à tous ceux qui sont déjà des joueurs confirmés, voire même très bons, de s'entraîner, d'améliorer leurs techniques. De plus, l'ordinateur est toujours disponible, et vous pouvez l'allumer à tout moment, reprendre une partie sauvegardée, et même couper juste après, ne jouer qu'un seul coup, la bécane ne râlera pas. Mais voyons un peu les options disponibles dans Chessmaster 3000.

Il est donc possible de charger, de sauvegarder une partie à tout moment. Chessmaster 3000 est même capable de lire des fichiers ASCII provenant d'autres programmes d'échecs; ainsi, si vous changez de programme, vous pouvez reprendre vos anciennes parties. Vous pouvez faire jouer l'ordinateur contre lui-même, pour apprendre, pour observer, et entrer dans le jeu à tout moment, ou en sortir, d'ailleurs. Pour les amateurs de problèmes d'échecs, il est possible de définir les positions des pièces, et de lancer le jeu.



Les joueurs déjà doués peuvent jouer en aveugle. Il est aussi possible de démarrer un tournoi, qui aura lieu entre huit joueurs. Toutes les petites options de confort sont bien sûr disponibles: il est possible de reculer d'un coup en arrière, de demander conseil à la machine, etc.

Un système ("insiste/aime: prétendant têtu") d'apprentissage est intégré, il vous proposera des petits problèmes à résoudre, et un système d'évaluation vous permettra d'obtenir votre classement approximatif. Pour les yeux, vous pourrez choisir la texture et la couleur des pièces et de l'échiquier, ainsi que la représentation en 3D ou en plan.





testé sur **PC** *par Seb*

Difficile de s'étendre sur un jeu d'échecs, l'intérêt dépend des motivations de chacun: progresser, apprendre, ou se perfectionner.

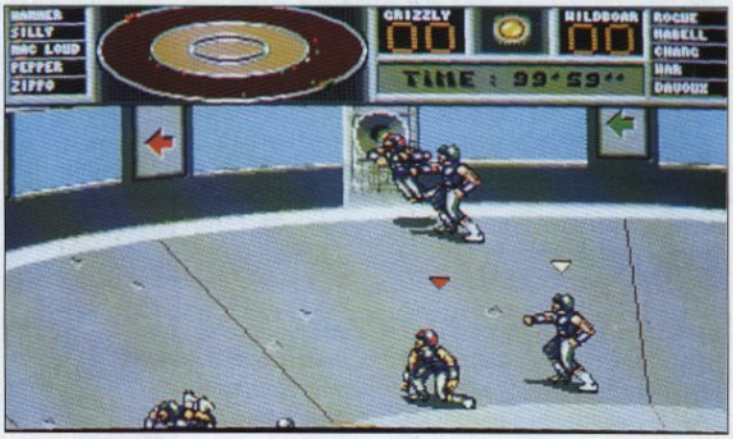
Toujours est-il qu'on peut tout de même constater que Chessmaster 3000 est beau, qu'il est très agréable à utiliser, très simple d'emploi, et que de très nombreuses options, et peu de gadgets inutiles, sont présents.

GRAPHISME VGA	**17**	**MANIABILITE**	**18**
ANIMATION	**16**	**INTERET**	**20**

Disponible sur PC.

KILLERBALL

Microïds tourne, tourne autour de la piste, boule d'acier entre les mains et patins à roulettes aux pieds.



Près du but adverse, en haut de la piste, un joueur se fait bousculer, et commence à tomber en avant. Pour marquer, il faut avoir fait un tour de piste avec la balle, et la mettre dans le but adverse. Entre les deux scores du panneaux d'affichage, une lumière indique si le tour de piste a été effectué

Depuis quelques années les compétitions de Killerball passionnent les foules de toute la planète ("plat/net: plat à tarte qui touche le filet quand on le lance sur un terrain de tennis"). Le public voue un culte extraordinaire aux champions de ce sport qui est de loin le plus violent de tous ceux que les êtres humains ont pu pratiquer au cours des siècles. Les règles sont simples, deux équipes de 5 joueurs s'affrontent sur une piste circulaire. Ils évoluent avec des roller skates, tournent sur la piste pendant qu'une boule d'acier y est envoyée. Deux buts sont disposés sur les bords de la piste, un pour chaque équipe, l'objectif est donc de récupérer la boule, et de la mettre dans les buts adverses.

Mais ce qui électrise tant le public, c'est le côté violent de ce sport. En effet, tous les coups sont permis: quand un joueur porte la balle, le bras levé pour que tous sachent qu'il détient la balle, les autres joueurs peuvent lui foncer dessus, lui donner des coups de pieds, des coups de poings, ou le faucher ("faux/Che: copain qui met une fausse barbe pour imiter un cubain célèbre") en pleine course. S'en suivent alors de nombreuses tactiques visant à protéger son coéquipier qui tient la balle, pour le mener jusqu'au but adverse.



Plusieurs images de ce type apparaissent suivant l'action qui vient de se passer. Ici un joueur vient de marquer un but, et manifeste sa joie. Il peut y avoir une anim pour un joueur qu'on sort du terrain, et pour l'entrée du remplaçant.

Les matchs ont lieu dans trois ligues différentes: la Minor League, la Major League et l'Elite. Les règles différent un peu d'une ligue à l'autre; en Minor League, il est interdit de frapper ses adversaires trop violemment, le temps est limité en Minor et en Major League, mais pas en Elite, le match s'arrête quand une équipe n'a plus de joueurs, ce qui donne des matchs quelque peu sanglants, etc.

Il y a huit équipes dans chaque

MEGASTAR joystick

tests

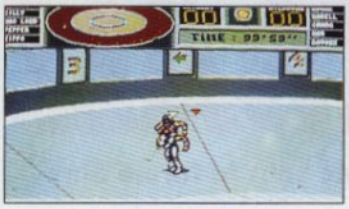
testé sur AMIGA par Seb

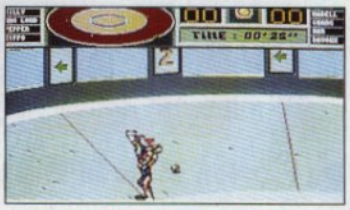
Adapter Rollerball sur micro, même librement, est loin d'être évident. Killerball s'en sort plus qu'honorablement, le résultat est excellent. Tout d'abord, les options sont suffisamment nombreuses, on peut créer ses tactiques, les sauvegarder, débuter un championnat, le sauvegarder aussi, jouer en compétition jusqu'à huit joueurs, deux à la fois maximum bien sûr. Le scrolling est très particulier, on a vraiment l'impression que la piste tourne, c'est très réussi. Les différentes animations des personnages, quand ils tombent, quand ils frappent leurs adversaires, sont très réalistes, et les bruitages digitalisés apportent un plus important au jeu.

La maniabilité est bonne, et on prend très rapidement plaisir à joueur, on s'amuse beaucoup à foncer dans le porteur de la balle, les pieds en avant.

Un jeu excellent, encore plus drôle et passionant quand on y joue à plusieurs.

GRAPHISME 16 SON 15
ANIMATION 17 MANIABILITE 16
94%
Disponible sur AMIGA.





Voilà les deux coups les plus amusants: vous pouvez sauter sur le dos de votre adversaire, en poussant un cri haineux, et le bourrer de coups de poings dans la tronche. Ou le prendre, le porter en pleine course, et le jeter au sol violemment.

League, et le joueur choisit la sienne au début de la compétition. Chacun de ses joueurs a ses propres caractéristiques: force, vitesse et endurance. A la fin d'un match, les compétences sont ajustées, les joueurs évoluent et s'améliorent suivant leurs résultats propres pendant le match.

Il est aussi possible de définir des tactiques, avant un match. Grâce à deux schémas, vous pouvez indiquer quels seront les rôles de vos joueurs en attaque ou en défense. Par exemple, en attaque, vous pouvez placer un joueur de chaque côté du porteur de la balle, pendant que les deux autres joueurs, appelés "sackers", font le tour de la piste pour massacrer vos adversaires. Vos définitions d'attaque et de défense se mettront automatiquement en marche suivant que vous ou que votre adversaire ramassiez la balle.

Autour de la piste, sur les murs qui séparent les joueurs du public, sont disposés des panneaux qui indiquent la distance qui vous sépare du prochain but, avec la couleur du but en question.

Entre ces panneaux ("pas/no: correspond au «oui» des gens compliqués"), aléatoirement, apparaissent des bonus, ils sont de cinq types différents: invincibilité, vitesse doublée, énergie remontée au maximum, freeze tous les adversaires, et un bonus aléatoire qui reprend l'un des quatre précédents, le freeze pouvant aussi s'appliquer à vous-même.



Une grosse bouscule pour être le premier à attraper la balle. Les joueurs disposent de plusieurs coups, comme les coups de pieds tournoyants, ou les coups de poings bien placés

RAP TRACK

Compilation disponible sur ST-AG-PC & CPC



Je craque !



STUNT CAR RACER
16 bits

Entrez les commandes et les couleurs de votre voiture.
©Geoff Grammond ©Microprose Software.

VIXEN
16 bits

Avec votre fouet, il vous faut vaincre les hommes de la préhistoire.
©Martech.

ARMY MOVES
CPC

Une aventure aux multiples dangers !
©Sonnet Software Ltd.

Army Moves et Championship Sprint en supplément dans la version Amstrad !

P-47
16 bits

En pleine grde guerre mondiale, pilotez l'avion le plus populaire de l'US Air Force.
©Firebird/Microprose ©Jaleco ©Microprose Software

SATAN
16 bits

Les forces du mal, emprisonnent les mages qui gouvernaient le monde.
©Misoftsa Dinamic.

CHAMPIONSHIP SPRINT
CPC

Au volant d'une Formule 1, pilotez sur de nombreux circuits.
©Alternative Software Ltd

3615 UBI

Atari ST is a trademark of Atari Corporation. Amiga is a trademark of Commodore Amiga, Inc. IBM is a trademark of International Business Machines. Amstrad is a registered trademark of Amstrad Consumer Electronics PLC. *Photos d'écran sur différents formats. Les autres formats peuvent varier.*

UBI SOFT
Entertainment Software
8-10, rue de Valmy, 93100 Montreuil-sous-Bois

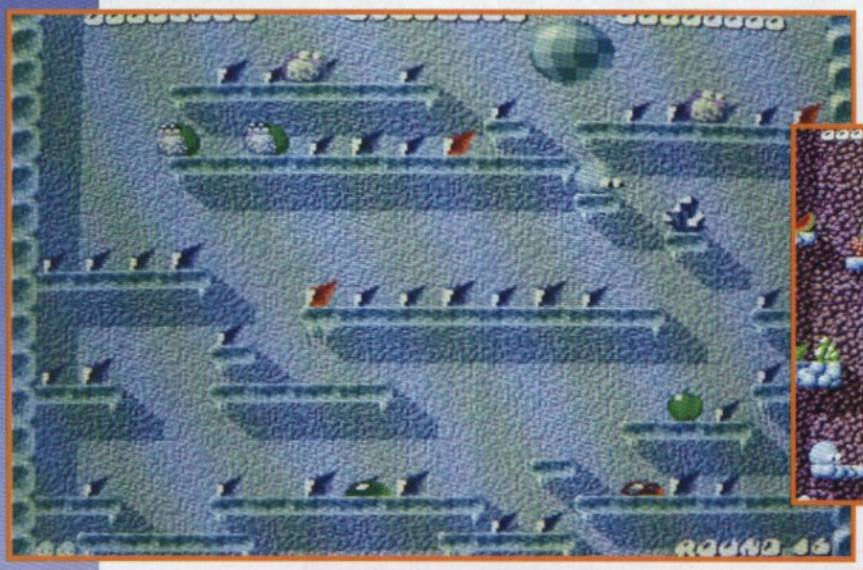
Disponible dans les fnac et les meilleurs points de vente



FUZZBALL

De l'action et de la stratégie sous la forme d'un jeu de plates-formes, Fuzzball est un jeu qui ravira les amateurs de ce genre de prise de tête. Un bon jeu signé System 3.

Un scénario s'inspirant largement de l'apprenti sorcier pour ce curieux de plates-formes. Vous êtes l'apprenti d'un puissant mage qui puise toute sa science et son pouvoir d'un livre mystique. Envieux des prodiges dont est capable de faire le vieux mage, vous décidez d'utiliser le précieux livre à son insu. Hélas, entre vouloir et pouvoir, il y a une sacrée différence! A force de badiner avec des éléments qu'on ne contrôle absolument pas, cela se termine, en général, par une catastrophe. Dans notre cas, cette calamité prend la forme de milliers de boules duveteuses qui infestent les cinquantes pièces. Votre maître se rend évidemment compte que vous avez tripoté son livre magique. Au lieu de se mettre en boule, c'est vous qu'il transforme en fuzzball, c'est-à-dire en boule duveteuse! Il vous charge de débarrasser ces cinquante pièces (niveaux) de toute cette vermine galopante que sont les fluffies. Ce n'est qu'à cette condition que vous pourrez retrouver votre forme humaine. Fuzzball peut ramper, sauter et surtout tirer des projectiles. Important, il peut également changer de direction en plein saut. Chaque niveau est une sorte de labyrinthe parsemé de fruits et autres bonus que vous pouvez récupérer. Sautant d'une plate-forme à l'autre, vous devez éliminer les fluffies qui vous barrent la route. Attention, vous devez faire vite car le temps vous est compté! A première vue, le jeu semble facile mais après quelques tentatives, on se rend très vite compte que Fuzzball est plus complexe qu'il n'y paraît. Le chemin vers la porte de sortie est assez tortueux et vous aurez besoin de tous vos réflexes et de toute votre perspicacité pour ("votre/père/se piqua/si t'es pour: père sénile mais comprenant qu'il est un poids") parvenir à vos fins. Les fluffies sont de vrais casse-pieds. Pour les éliminer, vous devez tirer à plusieurs reprises sur eux. Ils changent alors de couleur et se transforment en pilules. Vous n'avez que quelques secondes pour leur sauter dessus et les faire tomber dans le vide. Dans le cas contraire, les pilules se retransforment en fluffies. Leur couleur vous indique leur degré d'aggressivité. Par exemple, si vous venez de tirer sur un fluffy et que ce dernier devient gris, gare à vous! Il vous poursuivra avec une tenacité peu commune! Jouable à en solo ou à deux, Fuzzball est le type de casse-tête/action qu'il faut aborder avec calme et sérénité, sinon bonjour le stress!





tests

testé sur AMIGA par Dany Boolauck

Ce jeu d'action/stratégie est un des plus réussis que j'ai pu voir sur Amiga. Cela dit, je doute que les amateurs d'action pure y trouveront leur compte. Dans le genre prise de tête, on ne fait pas mieux. Par contre, ceux qui aiment le genre vont se régaler. Techniquement bien réalisé, Fuzzball est bon jeu qui mérite le détour.

GRAPHISME	16	BRUITAGE	15	89%
ANIMATION	16	MANIABILITE	15	

Disponible sur Amiga

Distribué par :
UBI SOFT
8 - 10, Rue de Valmy
93100 MONTREUIL

3615 UBI

CONAN
The Cimmerian™

VERSION FRANCAISE INTEGRALE !

Lorsque le village de Conan est détruit par les hordes rapaces de Thoth Amon, le grand prêtre du culte immonde de Set, Conan jure de venger la mort de sa famille et de ses amis.









Contient

- **Programme et manuel en français.**
- **Plus de 200 locations - tavernes, donjons, temples et tombes.**
- **Intéraction avec des centaines de personnages.**
- **Suivez votre progression sur la carte incluse.**
- **Plus de 600 écrans d'édifices et de tunnels à explorer et connaître.**
- **Les versions IBM supportent la carte sonore Ad - Lib .**

DISPONIBLE SUR PC ET AG ST, EN JANVIER 92



™ and © 1991 Conan Properties Inc.
Cover illustration © 1990 Boris Vallejo.
© 1991 Virgin Games, Ltd. All rights reserved.Virgin is a registered trademark of Virgin Entreprise Ltd.Screenshots may be taken from a different version.

Virgin GAMES

Soyez les premiers à bénéficier de ce superbe Pin's VIRGIN disponible dans les boîtes !

Disponible dans les fnac et les meilleurs points de vente.

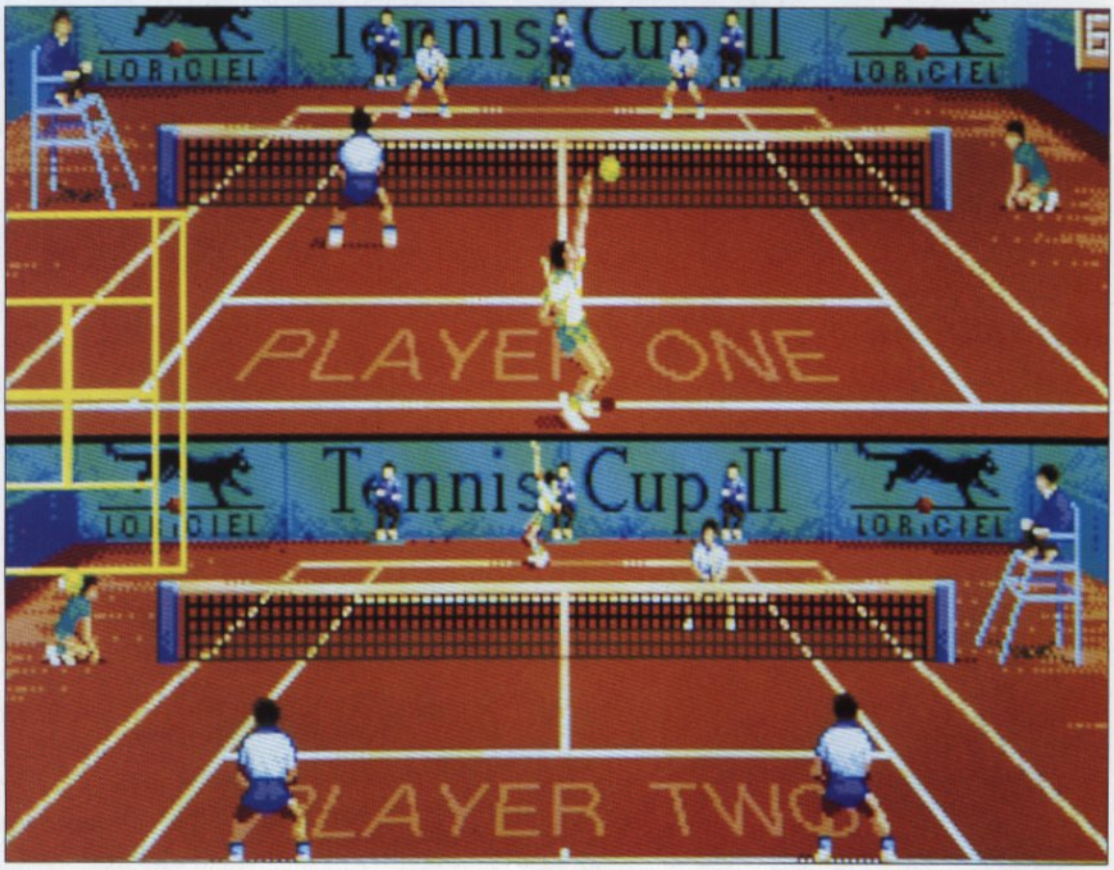
TENNIS CUP 2

Loriciel gagne des tonnes de coupes

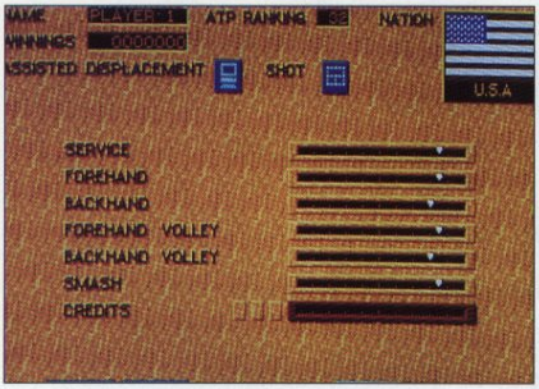
Si vous avez envie, en voyant sans arrêt les Agassi, Forget, Chang et autres stars de la petite balle jaune, de vous lancer vous aussi dans l'univers de la haute compétition du tennis, voici l'occasion inespérée avec Tennis Cup II. Après avoir créé votre personnage, en choisissant ses points forts et ses points faibles, grâce à un système très pratique de points, décidez de sa nationalité et partez écumer les courts! Vous décidez aussi de la nature du terrain, terre battue, gazon, rapide ou dur, tout est possible pour le meilleur réalisme possible. Avant de commencer un match, exhibition ou tournoi, vous pourrez vous entraîner et ceci de deux manières. Tout d'abord avec un robot lanceur de balles ou bien avec un professeur faisant fonction d'entraîneur. Tout comme c'est en forgeant que l'on devient forgeron, en se mouchant que l'on devient moucheron, c'est en tennisant que l'on devient tennisman. Après, à vous de jouer et de participer à l'un des huit tournois, quatre coupe Davis, c'est à la mode profitez-en, ainsi qu'un Masters, mais là, il faudra être dans les meilleurs à l'A.T.P. et pour cela, il faudra travailler dur! Sur le courts, vu d'un seul côté ou des deux côtés à la fois grâce à un double écran, agissez avec prudence et rapidité. Montez au filet, amortissez ("à mort/tisser: gobelin stakhanoviste"), smashez ou plongez dans un dernier élan pour récupérer la balle! La tension promet d'être vite à son comble!







tests





testé sur PC par T.S.R.

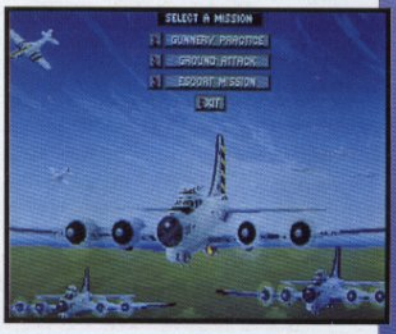
Tennis Cup II est une simulation de tennis d'une beauté incontestable. Cela fait plaisir de voir des joueurs de tennis qui ressemblent à de véritables joueurs et non pas à des Quasimodo en short. Les coups sont portés le plus souvent avec réalisme même si, une fois monté au filet, tout semble un peu confus. Pourtant, ce n'est pas ce détail qui gâche l'intérêt du jeu. On se prend très vite à cette ambiance que l'on a vue mille fois à la télévision et que l'on peut enfin vivre chez soi. Les coups réalisables sont assez complets sans tomber dans la diversité injouable. A vouloir proposer trop de coups, la manipulation serait vite devenue infernale. Tennis Cup II propose là un juste milieu qui est bien agréable. Si l'on peut faire un reproche à ce jeu, c'est sans aucun doute sur son animation un peu trop lente. Une plus grande rapidité dans les gestes et dans les déplacements auraient été la bienvenue. Cela n'empêche pas de faire des matchs passionnants, mais la vitesse, même au tennis, possède toujours son aspect grisant.

GRAPHISME 16 SON 13
ANIMATION 12 MANIABILITE 15
80%
Disponible sur PC.

P38-LIGHTNING

Et hop! Un avion de plus à piloter dans Secret Weapons. Lucasfilm Games nous gâte.

Secret Weapons of the Luftwaffe, comme son nom l'indique, faisait la part belle au matériel volant allemand. Histoire de changer un peu, parce qu'il n'y a pas de raison, ce data disc nous propose donc de rajouter aux 4 avions alliés utilisables dans le soft, un nouvel engin, et non des moindres: le P38. Ce moyen-porteur, très à l'aise dans l'escorte de bombardiers, par exemple, permet donc de découvrir de nouvelles missions ("mi/Sion: à demi-sage"). Comme on ne recule devant rien chez LucasFilm, les données s'intègrent parfaitement au programme et surtout, réécrivent ce dernier afin de le faire lui aussi profiter de l'apport. On a donc accès au P38 dans le Construction Set du programme et mieux encore, on peut même, lorsque l'on joue dans le camp adverse, combattre des P38. Bref, voilà qui relance véritablement l'attrait de ce jeu, décidément très attachant.



testé sur PC par Moulinex

C'est pas compliqué, le jeu est aussi beau qu'avant, avec un appareil de plus. On retrouve donc le graphisme 256 couleurs et le mode hyper-détaillé (à réserver aux 386) qui a fait la renommée de Secret Machins. En revanche, le programme qui nécessite beaucoup de mémoire pour démarrer posera sûrement des problèmes aux possesseurs de machines ne disposant pas de machines étendues (par de la mémoire qui ne sert à rien si Config.sys ne contient pas le driver pour la gérer, genre Himem.sys et Emm386.sys): en effet, il faudra alors se passer de souris ou de joystick si ce dernier utilise une carte gourmande en mémoire.

A part ça, c'est donc toujours aussi intéressant.

GRAPHISME VGA 17 SON ADLIB 15
ANIMATION 15 DIFFICULTE 14
89%
Taille : 2,5 Mo. Disponible sur PC. Notice VF : -.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II

Planquez vos pizzas, elles reviennent ! Grâce à image works



Si je vous dis qu'elles mangent des pizzas, qu'elles pratiquent les arts martiaux et qu'elles portent un masque de tisss afin de ne pas dévoiler leur identité, vous aurez tout de suite reconnu les célèbres Tortues Ninja! La reporter de choc April O'Neil vient de se faire enlever par le Foot Clan! En plein New York, pas évident de la retrouver! Après une brève enquête, tellement brève que Léonardo n'a même pas eu le temps de finir sa pizza, nos quatre héros reptiliens ont découvert que la victime du Foot Clan, ce gang au service du tristement célèbre Shredder, se trouve en ce moment même dans un bâtiment livré aux flammes d'un incendie dont les causes sont encore inexpliquées. Tant bien que mal, l'une des quatre tortues va affronter le dangereux gang, dans l'unique but de délivrer la jeune femme retenue prisonnière et non pas, comme l'ont cru certains, pour ramasser les délicieuses pizzas qui traînent à de rares endroits dans le bâtiment. Si vous jouez à deux, deux tortues ninja partiront sauver la reporter qui, pour une fois qu'elle est en première ligne, ne sera certainement pas pressée de partir. Les ennemis arrivent par vagues de trois ou quatre et possèdent parfois des armes qui vous rendront la vie bien difficile, car au nunchaku contre un fusil, il y a comme un léger malaise, mais un très léger don't worry! Avant tout, il faudra prendre garde à ne pas se laisser surprendre par l'ennemi qui surgit des égouts, des fenêtres ou même de derrière les affiches (ça, c'est un coup qu'ils ont appris en Ethiopie). Avant de pouvoir rediscuter avec la journaliste des grandes questions de la métaphysique des pizzas, il faudra éliminer ("faux/draps/et/lits/minés: sommeil pas franchement répérateur" (cf test Alien Storm et dossier CD Rom)) divers boss qui risqueront de vous en faire voir de toutes les couleurs! Vous aurez alors bien envie d'être tranquillement chez vous à déguster une pizza... même si, pour une tortue, le chez-soi n'est qu'à un dos de là. A vos pizzas, un, deux, trois, partez sauver April qui, hier encore disait: "Mai juillet dit que janvier sa pizza! Hey! Léonardo juin décembre de bois au feu de la pizza! Août toi de là et mars pas dessus!". C'était le bon temps !



testé sur **ST** *par T.S.R.*

A peine parties, elles nous manquaient déjà, ces tortues ninja. Les voilà de retour dans un beat them up au scrolling horizontal et diagonal. Aux prises avec des tonnes d'ennemis assez peu variés physiquement mais d'une force physique changeante, la tortue ninja choisie devra, en usant d'un nombre de techniques assez complet, faire disparaître les indésirables. En cours de jeu, aucune musique ne vient accompagner l'expert en ninjintsu, mais l'on ne cesse d'entendre le bruit des coups portés, "schlack!", et celui des coups reçus, "hmmm!". C'est un peu dommage, d'autant plus que la musique qui ouvrait le jeu et venait accompagner la page d'introduction était tout simplement géniale. Mais rassurez-vous, cela ne gâte en rien le plaisir de ce beat them up. Les fans de baston et de pizzas, enfin je voulais dire de tortues ninja, seront ravis de retrouver leurs héros dans ce Teenage Mutant Hero Turtles II. Quant à tous ceux qui cherchent originalité et subtilité et qui en plus ne digèrent pas les pizzas: passez votre chemin!

GRAPHISME 14 SON 12
ANIMATION 12 MANIABILITE 15
75%

Disponible sur ST ET AMSTRAD CPC.

tests

Cisco Heat

TOUTES LES VOITURES POLICE D'AMERIQUE Y PARTICIPENT



Comme tous les ans, voilà que l'accés au centre-ville de San-Francisco est interdit pour la course annuelle des voitures de police.

Prenez le volant de votre super puissante voiture dans les rues de la célèbre ville de San Francisco. La ville a été recréée avec précision sur une carte qui respecte les tours et les détours, les montées, les descentes.

Avec 5 niveaux de difficulté, seuls les meilleurs conducteurs pourront réussir - alors appuyez à fond sur le champignon et foncez vers la gloire !

image WORKS

ST
AG
PC
CPC D
CPC C







Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454. Fax: 071-583 3494

3615 UBI

disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.

distribué par
UBI SOFT
8/10 Rue de Valmy
93100 Montreuil/Bois
tel (1) 48.57.65.52

REALMS

C'est un mélange de Castles et de Powermonger mais comme ça prend des bonnes idées aux deux, on pardonne cet "hommage" à Virgin.

Me voilà bien en peine de vous raconter ce que je pense de ce logiciel. A l'énervement de voir les éditeurs se pirater (les idées) entre eux, se rajoute le plaisir de retrouver deux jeux en un, Powermonger et Castles pour ne pas les citer. Flûte, c'est fait.

Mais qu'importe, les bonnes idées étant faites pour être copiées, disons que nous sommes très contents de retrouver l'ambiance de deux logiciels très célèbres. D'autant que l'intérêt de celui-ci est de rajouter à Powermonger la dimension qui lui manquait: la simulation. C'est vrai, on dira ce qu'on voudra mais partir en razzia, augmenter ses forces, s'attaquer à un ennemi plus puissant (et donc se retrouver avec plus d'hommes en cas de victoire), c'est vachement bien. Bref, ce jeu est beaucoup moins répétitif ("répépépétitititif": dit plusieurs fois) puisque les villes situées dans des zones à "haut risque" pourront être fortifiées. C'est là que l'histoire commence à être marrante parce que forcément, les Elfes (que vous dirigez) ont beau être des poètes et toutes ces sortes de choses, il ne faut pas les gonfler trop longtemps. Forcément, pour fortifier la ville, il faudra réquisitionner des hommes qui donc ne seront pas soldats pendant ce temps-là, augmenter les impôts, et surtout s'occuper (en tant que joueur) de tâches de gestion qui n'empêcheront pas l'adversaire d'augmenter l'étendue de son territoire. Tout cela nous fait un ensemble très agréable et bien équilibré.



Attendez-voir, comment s'appelle ce jeu? Ah bon, c'est pas Popumonger? Bref, voilà l'écran qui permet de visualiser les villes, amies ou non.



Ça me revient: Powerlous! Passons, et admirons plutôt la finesse des détails et surtout le texte, en français. Ça c'est au moins une différence qui vaut le coup car pour le moment (attendez le CD-ROM, ça va barder), les jeux en français ne sont pas encore très nombreux.

Et hop, voilà les armées prêtes à se foutre sur la gueule. C'est rûdement beau, la guerre fractale. Remarquez la finesse des détails.



Histoire de vous tenir au courant du développement du jeu, Realms affiche en cours de partie des écrans intermédiaires.



Grande différence avec qui vous savez, Realms pousse plus loin la simulation puisqu'on peut gérer la défense de chaque ville, ici par exemple en ayant construit un mur d'enceinte.



testé sur AMIGA par Moulinex

La présentation, longue mais moche, laisse craindre le pire. Pourtant, dès que le jeu commence, force est de constater que le graphisme fractal, c'est décidément très beau. Bon point, les déplacements de carte sont très rapides et surtout très fluides, en dépit de la complexité qu'il y a à faire bouger autant de points calculés. Le son, sympa sans plus, est digne de l'Amiga. Les commandes enfin, qui utilise naturellement la souris, sont rapides mais hélas, les icônes ne sont pas très clairs.

GRAPHISME	16	SON	15	90%
ANIMATION	-	DIFFICULTE	16	
NOTICE VF :	-			

Disponible sur AMIGA.

tests

distribué par
UBI SOFT
8/10 Rue de Valmy
93100 MONTREUIL/BOIS

3615 UBI

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES™

COWABUNGA !

Salut ! c'est RAPHAEL
Fais la collec' des PIN'S TORTUES NINJA.
Quand tu verras ce sticker sur une boite du jeu micro TORTUES 2, mon PIN'S sera à l'intérieur !

THE COIN-OP!



COWABUNGA !!!
NOS QUATRE HEROS SONT DE RETOUR !

Venez combattre le méchant Shredder et son équipe pour sauver April et Splinter. Contrôlez votre tortue préférée dans cette superbe conversion du jeu d'arcade KONAMI





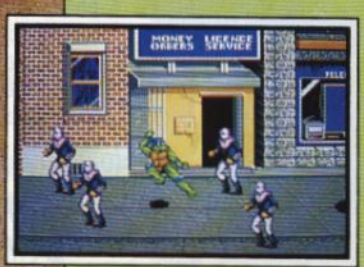
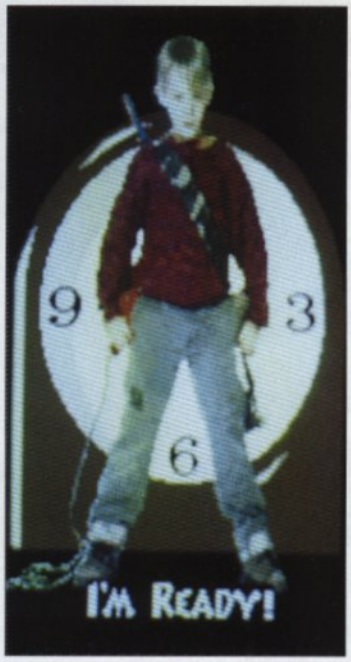


iMAGE WORKS™ KONAMI®

disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente

Teenage Mutant Hero Turtles™ is a registered trademark of Mirage Studios, USA. Splinter™, Shredder™, April O'Neil™, Bebop!™, Rocksteady™ are trademarks of Mirage Studios USA. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios. All rights reserved. Used with permission. Published by Mirrorsoft Ltd under license from Konami® and under sub licence from Mirage Studios, USA. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1991 Konami Inc. © 1991 Mirrorsoft Ltd. Image Works is a brand name of Mirrorsoft Ltd



HOME ALONE

Kevin, star du grand écran, arrive sur micro grâce à Accolade. Aidez-le à garder sa maison.



Lorsqu'il ne tourne pas dans le clip de Michael Jackson, le jeune Kevin se fait larguer par ses parents dans le film Home Alone dont il est le héros. La famille McCallisters, en effet, était tellement pressée de partir en vacances qu'elle en a oublié le mouflet. C'est bien un truc de ricain, ça. Un môme Français, c'est son rêve de ne pas avoir à se taper toute la famille pendant les vacances. C'est super agréable de rester tranquille chez soi au lieu de partir en transhumance. Enfin, dans le cas qui nous préoccupe, faute de nous intéresser, on doit donc diriger le pov' Kevin dans sa gigantesque baraque ("bar/racket: pléonasme") et passer de pièce en pièce afin de désarmer de nombreux pièges laissés là par des petits plaisantins. Ensuite, les plaisantins en question étant les ignobles frères Buzz, il s'agit de se défendre avec les moyens du bord en posant les objets récupéré aux bons endroits. Moui, c'est pas terrible, quand même.





testé sur PC par Moulinex

C'est plutôt beau, on ne peut pas dire. Certes, le graphisme des décors est beaucoup moins flatteur que celui des personnages animés (digits), mais ça n'est pas mal. De plus, en cours de jeu, des écrans entièrement digitalisés viennent rythmer la progression de l'aventure. La bande son, mignonne ("mi/gnon: petite frappe") sans plus, ne comporte pas de bruitages et curieusement, il n'existe pas d'option de configuration pour la Soundblaster. Que ceux qui en possède une se rassurent, le mode Adlib est accepté par cette carte. Outre le scénario, peu amusant, ce sont surtout les commandes qui constituent le point noir de ce jeu: le clavier, en effet, n'est pas très pratique et le joystick ne constitue pas la solution idéale car les objets ramassés doivent être utilisés au moyen des touches de fonction, et ce de façon très illogique.

GRAPHISME VGA	16	SON ADLIB	15
ANIMATION	14	DIFFICULTE	14

79%

taille : 1 Mo. Disponible sur PC. Notice VO : 10.

Disney SOFTWARE

QUI VEUT ETRE DANS LA PEAU DE ROGER RABBIT ?

THE SOUND SOURCE
branchée sur votre PC, restitue les voix de vos héros, vous offre des orchestrations et des effets sonores stupéfiants.



DISPONIBLE sur PC et compatibles, et bientôt AMIGA.



Qui peut être assez dingue pour se mettre dans la peau de ROGER RABBIT… vous !

Votre mission, mettre la main sur cet infernal BABY HERMAN avant que sa MUMMY ne s'aperçoive de sa fugue... Sinon vous en verrez de toutes les couleurs ! Tous les pièges vous attendent, le garnement est rusé et la séduisante JESSICA surveille vos exploits. Vous voilà prévenu...
Disney vous offre ce dessin animé interactif au graphisme stupéfiant, aux animations délirantes et à la bande sonore époustouflante.

Developed by BlueSky Software
©The Walt Disney Company and Amblin Entertainment, Inc.
INFOGRAMES - 84, rue du 1er Mars 1943
69628 Villeurbanne Cédex - Tél. 78 03 18 46

Distribué par INFOGRAMES

CANCULE LYON

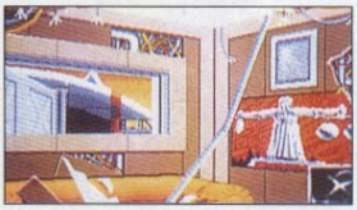
SUSPICIOUS CARGO

Aventures spatiales cyberpunk en perspective avec Gremlin.





Jonah Hayes est un type bizarre. Une sorte de trafiquant de tout ce qui peut rapporter de l'argent (et des ennuis). C'est pour ça qu'il écume la galaxie depuis des années, aux commandes de son engin, la Lucky Lady. Pour situer ce zonard des étoiles, disons qu'il ressemble assez à Ian Solo, mais en plus malchanceux. Lorsque commence le jeu, Jonah, que vous dirigez, est enfermé dans sa chambre d'hôtel et criblé de dettes. C'est à ce moment qu'un coursier lui apporte une lettre, et avec elle, la promesse d'un boulot à faire. Il s'agit une fois de plus de transporter une marchandise étrange, en l'occurrence un mutant qu'il faut livrer sur une base spatiale des environs. Cette fois, il faudra jouer serré car en plus de la police et de créanciers divers, il faudra échapper à une organisation qui ne fait pas de cadeaux, elle aussi très intéressée par le "colis" ("co-lit: je voudrais partager mon lit avec la mutante"). Voilà un jeu amusant, bien réalisé mais hélas aussi très dur. On meurt de nombreuses fois et comme le démarrage se fait dans une pièce fermée, il est assez frustrant de commencer la partie aussi abruptement. Enfin, je fais confiance aux passionnés, ils sauront se tirer d'affaire et rejoindre la Lucky Lady.









tests

testé sur AMIGA par Moulinex

C'est beau mais un peu petit, voilà ce qui apparaît lorsqu'on observe l'écran de jeu pour la première fois. Il faut dire que ce dernier contient de nombreuses informations mais heureusement, on s'habitue assez vite à la présentation de la chose. En ce qui concerne la bande son, dommage que les programmeurs ne soient pas allé plus loin dans le délire. Bref, on se contente des bruitages habituels. Les commandes, très complètes, utilisent indifféremment la souris ou le clavier. Pour les plus retors aux jeux d'aventure, il faut signaler que Suspicious est entièrement jouable sans taper un mot, de nombreuses icônes y pourvoyant.

GRAPHISME	15	SON	15	89%
ANIMATION	14	DIFFICULTE	18	
NOTICE VF	12			

Disponible sur AMIGA.

NEIGHBOURS

Décidément, on s'amuse beaucoup quand on fait des courses de skate board avec ses voisins, oh, ça... Mr Zeppelin Games, il adore ça.

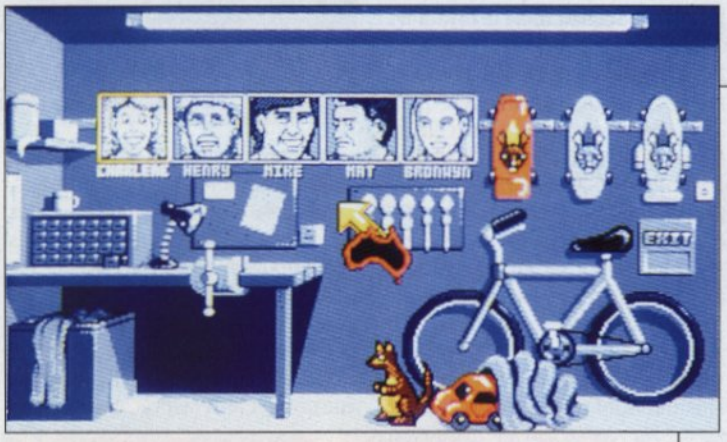
Scott Robinson est un petit garçon charmant. Quand il rentre de l'école, il prend son goûter, il fait ses devoirs, et uniquement quand il a fini de travailler, il sort jouer avec ses amis, avec ses voisins. Le jeu favori de Scott est simple, il s'agit d'une course dans les rues du quartier. Ils y jouent parfois jusqu'à six, chacun avec son moyen de locomotion. Scott, lui, prend un skate board, mais ses amis ont des Karts, des tondeuses trafiquées, des motos ou des mobylettes.



Le parcours à effectuer est balisé avec des cônes de Lubec. Mais c'est très dangereux, car il y a des voitures qui déboitent sans regarder, il y a des enfants qui jouent avec des voitures téléguidées, et on trouve même des kangourous. Il faut dire que tout cela a lieu en Australie.

Pendant la course, Scott doit faire plein de trucs. D'une part, il doit aller le plus vite possible, mais il doit aussi faire monter sa côte de popularité ("pop/hilarité: vieux baba-cool qui fait rire, on l'aime bien") en ramassant les ordures qui trainent un peu partout. Il y a huit courses différentes à effectuer, à condition de finir dans les trois premiers pour être classé.





Voici l'écran qui permet de sélectionner le nombre d'adversaires, le niveau de jeu, et la présence ou non des éléments comme les kangourous ou les voitures téléguidées.

testé sur AMIGA par Seb

Fiouch! On avait pas vu ça depuis bien longtemps. Il y a quelques années, les jeux de ce genre étaient très nombreux, mais, maintenant, les choses ont évolué, et les programmeurs hésitent à sortir de telles choses. Enfin, apparemment, pas tous.

Les graphismes sont très tartos, inintéressants, le jeu est gonflant très rapidement, pas très maniable, et vraiment pas amusant.

On dirige le joueur en lui indiquant des sens de rotation, et en pressant le bouton pour qu'il accélère. Pas grand chose à faire, pas d'action, c'est nul.

GRAPHISME 10 SON 10
ANIMATION 10 MANIABILITE 10

40%

Disponible sur AMIGA.

LA GAMEBOY
+ le jeu Supermarioland
+ LA SACOCHE
EXCLUSIVE MICROMANIA GRATUITE
590F



MICROMANIA NICE-ETOILE
Centre Commercial Nice-Etoile . Tél. 93 62 01 14 — NOUVEAU A NICE

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

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

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

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

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

BARBARI





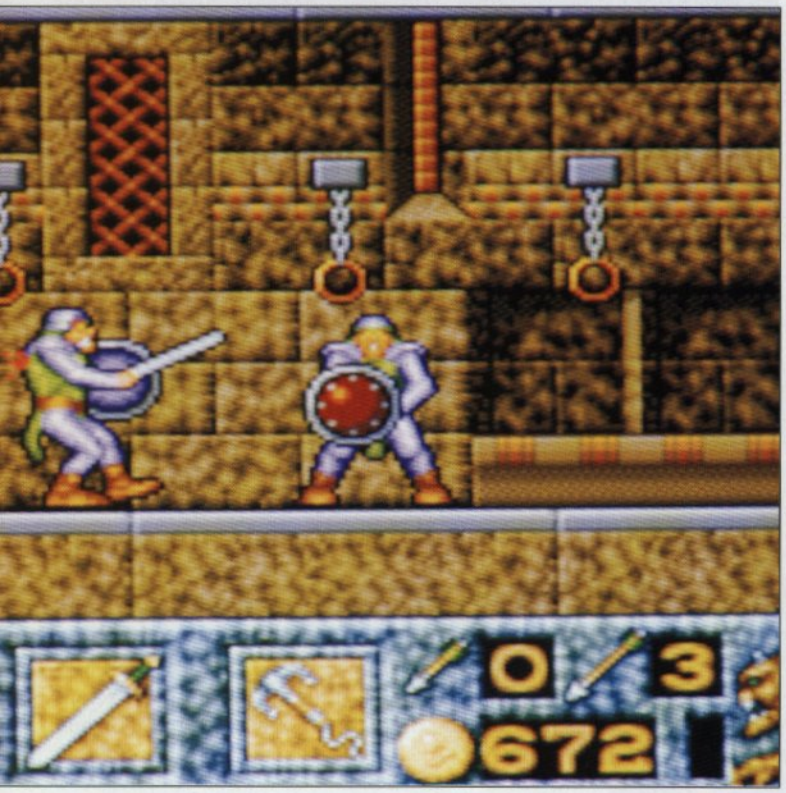
Pour ceux qui ont vécu l'arrivée des 16-bits ("c'est/ce/beat: chauffe, Marcel!"), le nom de Barbarian doit évoquer d'excellents souvenirs. En effet, avec ce jeu d'action/aventure, Psygnosis avait fait la preuve qu'avec du talent et de l'imagination on pouvait produire un jeu de très grande qualité sur Amiga. Barbarian a connu un très grand succès auprès du public et la sortie de Barbarian II va nous permettre de nous replonger dans le monde fabuleux de l'heroic fantasy. Vous êtes Hégor, un barbare qui, après avoir refusé un trône, passe son temps à s'enivrer dans les tavernes de la région. Il a tué son frère et ennemi Nécron de ses propres mains. Il se vante sans honte de cette mort car Nécron était devenu une créature des ténèbres et menaçait de troubler la paix qui régnait dans le royaume. Or, au cours d'une de ses beuveries, Hégor apprend que Nécron n'est pas mort! Poussant son enquête plus loin, il découvre que les serviteurs de Nécron ont récupéré son corps et l'ont emporté jusqu'au Temple des Choses Obscures afin de le ressusciter à l'aide de la magie noire. Sans attendre, Hégor se rend dans le repaire présumé de son frère maudit, se jurant de le retrouver et d'en finir une bonne fois pour toutes avec lui. Voilà, le décor et les éléments de l'histoire sont posés. Hégor doit explorer six niveaux afin de retrouver le maître des ténèbres (Nécron). Mais, avant cela, il devra affronter les sbires de Nécron et déjouer tous les pièges qu'il trouvera sur son passage. Le jeu débute dans la forêt où de nombreuses créatures vous attendent. Ces rencontres vous seront utiles car, sans arme et sans argent, vous ne pourrez lutter efficacement contre



tests

AN II

Encore un bon jeu d'action/aventure de Psygnosis. Il n'est pas aussi beau et pas aussi spectaculaire que son prédécesseur mais il est tout de même très prenant.







Nécron. Ces premiers monstres vous donnent les moyens de vous équiper! En outre, vous pourrez également trouver des coffres renfermant des potions, des clés, etc. Hégor peut marcher, courir, sauter, s'accroupir, rouler et même exécuter un saut périlleux avant! En outre, il peut manier l'épée, la hache, l'arbalète, l'arc ou tout simplement se battre à mains nues. Les armes sont récupérables sur l'ennemi ou chez l'armurier du coin. Pour le reste, il s'agit d'explorer le moindre recoin de chaque niveau afin de trouver les objets qui permettent d'accéder au niveau suivant et d'augmenter votre puissance. Les monstres que vous allez rencontrer possèdent leurs propres styles d'attaque et de défense, à vous de trouver la meilleure parade. Pour finir, je vous signale que les parties peuvent être sauvegardées.





testé sur ST par Dany Boolauck

Des situations intéressantes et assez variées dans ce jeu d'action/aventure. On retrouve un peu l'esprit du premier épisode. Je regrette toutefois la taille des sprites qui sont un peu trop petits à mon goût. Cela dit, le jeu est prenant et l'animation est tout à fait correcte. Un bon jeu que je recommande aux amateurs du genre.

GRAPHISME	13	BRUITAGE	14	90%
ANIMATION	15	MANIABILITE	13	

Disponible sur ST et Amiga

PREHISTORIK

Mettons nos peaux de bêtes, prenons nos gourdins, et allons chasser avec la tribu Titus.

En cette époque peu apte à la maîtrise du feu qu'était la préhistoire, vivait une famille dont le chef s'appelait Grawajo. Celui-ci en tant que patriarche se devait de subvenir aux besoins de toute la petite communauté, et des besoins, elle en avait beaucoup, la famille: on avait pas vu l'ombre d'un morceau de bouffe depuis plusieurs jours, et les estomacs de chacun commençaient vraiment à hurler 24 heures sur 24.

Grawajo dut prendre une décision, cela ne l'enchantait guère, mais il devait partir à la chasse pour plusieurs jours, et ramener des montagnes de nourriture. Les membres de la grande famille laissèrent couler quelques larmes, puis Grawajo s'en alla, la massue à la main.

Sur son chemin, Grawajo va rencontrer de nombreuses bestioles, il devra les frapper plusieurs fois, selon leur résistance, jusqu'à ce qu'elles soient assommées. Grawajo pourra alors ramasser la bestiole et l'ajouter à son stock.



Les décors changent pour chacun des cinq tableaux, ici, notre homme à la massue va aller casser du pingouin. La famille de Grawajo mange vraiment n'importe quoi.

Très régulièrement, notre héros préhistorique pourra entrer dans des grottes, pour ramasser des bonus, ou de la bouffe toute prête. Seulement, en général, ces grottes sont gardées par des chauve-souris ou des araignées qu'il faudra éviter pour atteindre les trésors. Il y six bonus différents: le réveil qui vous ajoute 30 unités au compteur temps, la bombe qui assomme tous les ennemis présents à l'écran, le bouclier qui vous rend invulnérable pendant un certain temps, la hache qui permet à Grawajo d'assommer ses ennemis en un seul coup, le ressort qui fait sauter Grawajo plus haut, et la croix d'Ankh qui donne une vie supplémentaire.

Deux compteurs sont présents à l'écran, l'un qui indique le temps qu'il vous reste pour finir le niveau, et un autre qui montre à quel niveau de nourriture vous en êtes. En effet, vous ne pourrez finir le niveau qu'en arrivant à la fin ET en ayant le compteur de bouffe plein. Si ce n'est pas le ("princesse/Népal: futu'e 'eine de Katmandu") cas, il faut retourner en arrière pour aller en chercher.

A certains endroits du jeu, apparaissent des Gourous, dépêchez-vous d'aller les frapper, ils laisseront un des six bonus sur le sol. Chaque niveau se termine avec un boss de fin, sur un ring, vous devez le frapper à un endroit précis plusieurs fois pour lui faire baisser son énergie à zéro.



Allez, hop, on s'amuse un peu dans la forêt.
Je vais même aller cogner sur cet ours là, par derrière, en fourbe.

Quand le personnage meurt, quand il perd une vie, une petite animation le transforme en ange des cavernes, et il monte alors au paradis des Grawogars.



testés

testé sur CPC par Seb

Les graphismes de Prehistorik sont vraiment réussis, bien dessinés et très colorés, ils sont tout à fait agréables. Le principe du jeu est assez classique, mais intéressant, reprenant les principes de nombreux jeux de plates-formes. En fait, au premier coup d'oeil, Prehistorik semble être vraiment un bon titre. Malheureusement, dès qu'on commence à avancer, on s'aperçoit que le jeu ralentit énormément, cela devient même très gênant quand il y a 3 sprites à l'écran. L'affiche des personnages est décomposé, lent, et très peu esthétique.

Dommage, cela gâche beaucoup l'intérêt du jeu. A ne conseiller qu'à ceux pour qui la vitesse ne compte pas.

GRAPHISME	17	SON	13	68%
ANIMATION	10	MANIABILITE	13	

Disponible sur CPC.

MAGIC POCKETS



Je sais très bien que vous mourrez d'envie d'aider Kid à retrouver ses jouets. Je vous préviens tout de suite, ça ne sera pas évident, les quatre différentes régions de PocketLand sont vraiment remplies de monstres hargneux.
Pour vous aider, vous trouverez des aides section par section pour les deux premiers niveaux du jeu, la caverne et la jungle. Les deux niveaux suivants seront développés le mois prochain.

En début de chaque section, une photo montre un plan stylisé du lieu, cela vous aidera à avoir une vision d'ensemble Allez, hop, bonne chance, lacez bien vos baskets, enfoncez votre casquette jusqu'aux yeux, et gardez toujours une main dans votre poche magique, vous allez dégainer plus que de coûtume.

LEVEL 1 : LA CAVERNE



SECTION 1

Avancez vers la droite, en suivant les couloirs et en tuant les Blobs les escargots et les chauve-souris. Au bout à droite, vous devrez monter sur les plates-formes, et continuer vers la gauche. La grenouille près de la télé doit prendre 10 coups pour mourir, mais elle vous rapportera 1000 points. Tirez sur les blocs destructibles, continuez à gauche, ramassez l'étoile d'argent et monter dans les airs en soufflant une bulle de chewing-gum (photo 1).



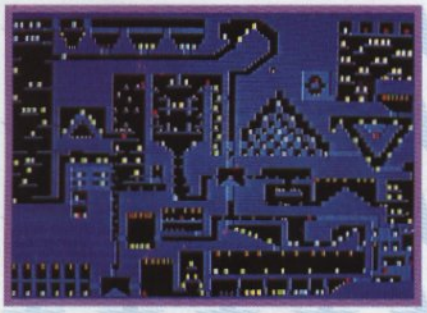
Atterissez sur la droite (photo 2), et ramassez l'étoile d'or, puis le télé-transporteur qui vous lancera dans la salle secrète. Foncez vers la droite, au bout monter, et remonter au niveau du vélo en utilisant votre saut tournant (photo 3). Il ne reste plus qu'à foncer vers la sortie en pédalant (photo 4) grâce au bouton fire.











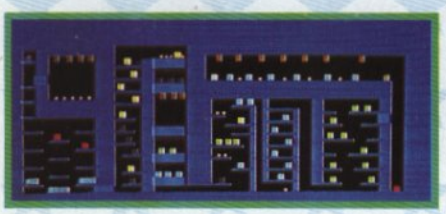
SECTION 2

Cette section est gigantesque, elle est composée de plus de 100 écrans, il est malheureusement impossible de la décrire entièrement, cela prendrait un numéro de Joystick tout entier. Il faudra donc suivre la flêche, ce n'est pas très difficile malgré la taille. Il y a plusieurs salles cachées, la salle de la machine à bonbons, celle bébé en gelée et celle du crédit supplémentaire.













SECTION 3

Détruisez ce qui vous sert de sol, puis tirez sur les blocs destructibles le long du mur droit, vous accéderez alors à une pièce remplie de bonus, mais aussi de chauve-souris. Continuez à descendre, récupérez le lance-flammes (photo 8). Détruisez les blocs en bas, remonter la grande cheminée en sautant de plates-formes en plates-formes, vous serez parfois obligé d'utiliser votre saut tournant. Une fois en haut, jetez-vous dans le vide. Remontez avec les nouvelles plates-formes en faisant attention aux hommes de pierre. Continuez ainsi, puis utilisez une bulle de chewing-gum (photo 10) pour monter en haut de l'écran pour rejoindre un vélo et la sortie.









SECTION 4

Cette section est, en fait, organisée comme un labyrinthe. Regardez donc bien attentivement la photo qui sert de plan. Votre personnage démarre en haut à gauche et doit se rendre tout en bas à droite (photo 11).







11





SECTION 5

Cette section est simple en ce qui concerne le parcours, il faut suivre les couloirs, et détruire les murs friables pour continuer à avancer. Au début, vous devrez vous créer des escaliers dans les piles de murs friables (photo 12), puis, au bout à droite, vous devrez encore souffler le chewing-gum pour monter (photo 13).



12



13



FIN DE LEVEL 1 : LA COURSE DE VELO

Vous arrivez dans un tableau avec six hommes de pierre, et sept vélos. Dépêchez-vous d'en enfourcher un, et appuyez le plus rapidement possible pour arriver le premier. Attention aux escargots (photo 14), pensez à sauter par-dessus. VOilà, vous avez fini le premier niveau.



14

LEVEL 2: LA JUNGLE





15

SECTION 6

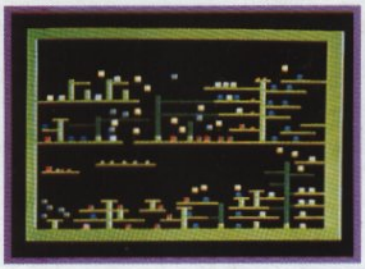
Tuez tous les serpents, puis faites prisonniers quelques singes pour obtenir des bonus. Déplacez-vous vers la droite, sur une des plates-formes du haut, vous trouverez une potion (photo 15). Sur votre chemin vous trouverez deux étoiles d'argent (photo 16), puis une étoile d'or (photo 17).



16



17



SECTION 7

Vous commencez en bas à gauche du niveau. Déplacez-vous au bout à droite, et vous arriverez face à une petite pousse. Envoyez un gros nuage dessus, qui va exploser, lacher une goutte d'eau et faire pousser la plante (photo 18). Vous pourrez alors grimpez et atteindre le niveau supérieur de cette section. Déplacez-vous maintenant vers la gauche, jusqu'au milieu du niveau. Vous trouverez alors un sac (photo 19), utilisez-le pour disperser des clous et transformer vos ennemis en bonus. Faites pousser la plante pour pouvoir atteindre la sortie, et, si vous voulez, descendez un peu sur la gauche pour récupérer des bonus sur une plate-forme un peu dissimulée (photo 20).







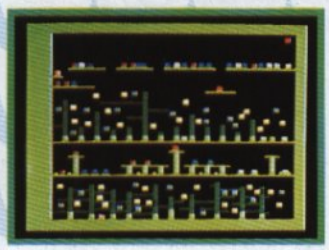




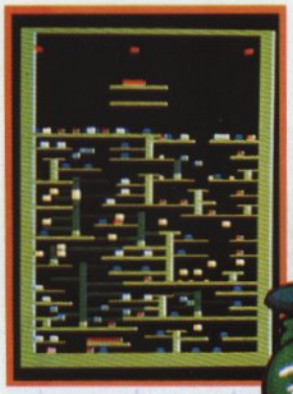
SECTION 8

La tactique change un peu dans cette section, vous faites fasse à une longue rangée de pousses qui vont vous permettre de créer des plates-formes en les arrosant (photo 21). Ainsi, vous allez monter, monter encore, et faire face à nouveau à des tonnes de pousses. Attention, il n'y en a qu'une qui monte assez haut pour vous emmener vers la sortie, c'est la deuxième vers la gauche en partant de la télé qui se trouve au milieu, un peu en dessous. Dans le tableau, vers la gauche maintenant, vous trouverez un gant de boxe (photo 22) qui vous permet de frapper tous les ennemis et de les éliminer du premier coup. La sortie est tout en haut à droite, mais il faut d'abord passer par l'extrême gauche.





SECTION 9



Vous commencez tout en bas du niveau, et il faut monter très haut pou atteindre la sortie. Sachant que vous allez croiser des tonnes d'ennemis, essayez donc de tomber sur le gant de boxe (photo 23), vers la droite. Explorez bien tout pour récupérer l'étoile en or (photo 24), cela vous permettra peut-être d'entrer dans la pièce secrète.

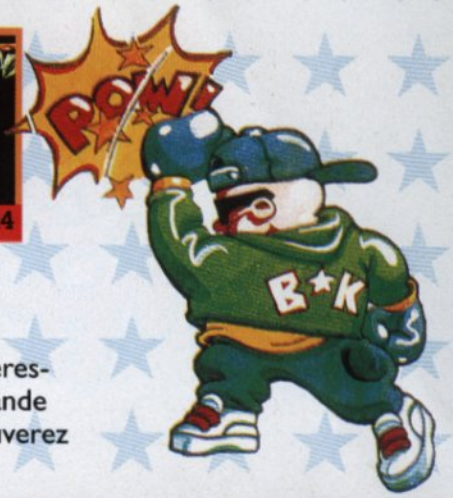




23

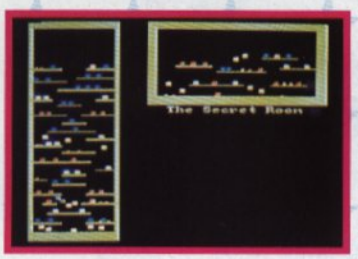


24



SECTION 10

Cette section n'est pas très compliquée, mais il y a deux éléments intéressants: un singe hargneux armé de gants de boxe (photo 25), et une grande pièce secrète, qui consiste presque un niveau à part entière. Vous trouverez la sortie tout en bas du niveau.





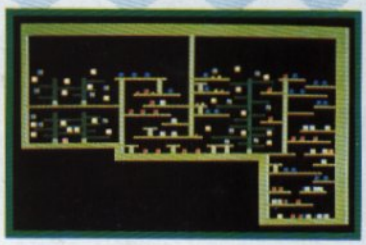
25



26

SECTION 11

Cette section est presque divisée en deux parties. Commencez par tuer tous les ennemis, puis faites pousser les plantes pour passer dans la deuxième partie. Vous devrez faire pousser une autre plante, mais pour passer de l'autre côté, vous devrez sûrment utiliser un de vos nuages (photo 27). Maintenant, descendez tranquillement, profitez-en pour récupérer une petite étoile en or (photo 28).





27



28



FIN DE LEVEL 2 : LE GORILLE

Prenez vite le gant de boxe, et préparez-vous à bouger. Pour battre le gorille géant, restez le plus près possible de lui, frappez-le deux ou trois fois, éloignez-vous, et recommencez. Il ne résiste qu'à dix coups.



29

A SUIVRE...

Dossier réalisé par Seb Pockets, avec Magic Linos à la maquette. Chef éclairagiste, René; Scénariste, Raymond; co-scénariste, Bernard; sous-co-scénariste incompétent, Georges; chauffeur du train, Henri; petit garçon qui passe, Charles-Henri; petite fille au ballon rouge, Stéphanie; Homme au grand couteau, André; premier pompier, Serge; deuxième pompier à la petite cuillère, Lucien; ambulancier, Pierre-Louis; maman en pleurs, Bernadette; papa en pleurs, Bernadette; grand-mère en pleurs, Bernadette, chien en pleurs, Bernadette.

THE SIMPSONS

BART VS. THE SPACE MUTANTS



Cheveux jaunes bien dressés sur la tête, vous êtes prêt à entrer dans la peau de Bart Simpson pour chasser les extra-terrestres de la ville de Springfield.

Les pages qui suivent ont pour but de vous aider à avancer dans le jeu, en essayant de laisser quelques surprises au joueur pour que le plaisir reste entier. D'autre part, nous ne présentons que les trois premiers niveaux, les suivants seront exposés le mois prochain.

Ce dossier est valable pour toutes les versions des Simpsons, Bart VS. the Space Mutants; il a été réalisé sur Amiga.



ILLUSTRATION MATT GROENING

LEVEL 1: LES RUES DE SPRINGFIELD

Sautez sur la poubelle avec élan pour atteindre le bonus. Revenez la peindre plus tard.

Sautez sur le rebord du haut de cette fenêtre, effectuez un saut avec élan pour attraper la bombe de peinture.

Sautez sur la cabine, et marchez sur les cordes à linge.

Sautez de rebord de fenêtre en rebord de fenêtre pour récupérer la bombe de peinture.



Placez vous entre deux monstres, et sautez en tirant pour peindre l'affiche.

Utilisez une pièce pour téléphoner, et peignez le personnage qui sort du bar.

Hop, une autre poubelle à repeindre.

Entrez dans le magasin, achetez une clé plate et une clé normale.

Entrez dans le magasin achetez une bombe et un max de fusées.

Sautez sur le bord de la fenêtre, puis sur le haut de la vitrine. Allez chercher la vie.



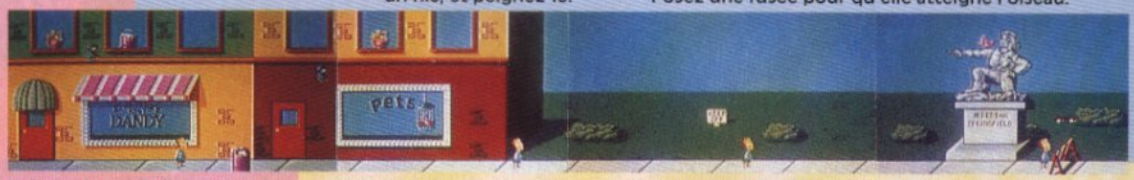
Utilisez la clé plate sur la bouche d'incendie, puis peignez la bouche à incendie. Sautez sur le rebord de la devanture, sur la porte, puis sur le haut de la vitrine. Sautez et tirez en même temps pour peindre le pot de fleurs.

Entrez dans le magasin, achetez un sifflet et un aimant. Sortez, sautez sur le rebord, puis sur la porte pour atteindre et repeindre le pot de fleurs.

Sautez sur l'herbe pour faire venir un flic, et peignez-le.

Posez une fusée pour qu'elle atteigne l'oiseau.

Sautez sur le rebord de la vitrine, sur la porte, puis sur le haut de la vitrine pour aller peindre le pot de fleur. Placez vous en haut à gauche de la fenêtre, et lâchez la bombe qui fera fuir l'oiseau. Attention au chien qui va apparaître.



Peignez la poubelle, sautez dessus pour atteindre le haut de la fenêtre, renversez le pot de peinture. Avancez doucement vers la gauche, tombez du bout du rebord, et sautez pour peindre le pot de fleurs.

A partir de là, Bart fonce en skate-board, et doit éviter des aliens et des chiens. Rien de spécial, il faut juste un peu d'entraînement pour mémoriser les enchaînements de mouvements.



A partir d'ici, vous trouverez quelques écrans sans intérêt, sans astuces, qui vous feront passer devant un supermarché.

Ne pas oublier de peindre la fontaine.

Tirez une fusée pour qu'elle repeigne l'enseigne du bowling

Quand vous voyez des fenêtre roses, tirez des fusées pour les repeindre.





Repeignez cette autre fontaine.

Si vous n'avez pas assez de fusées pour repeindre les rideaux des fenêtres, utilisez la clé pour entrer dans le bâtiment à la pancarte "retirement home" et aller en racheter.





Quand vous aurez peint toutes les cibles, un message vous indiquera que vous pourrez venir jusqu'ici pour lutter contre le boss de fin. Si vous avez réussi à écrire le nom de votre petite soeur en éliminant suffisamment d'aliens, celle-ci viendra vous aider. Pour éliminer le boss, sautez par dessus les bombes qu'il vous envoie, et tirez-lui dessus sans arrêt.

LEVEL 2: LE CENTRE-COMMERCIAL DE SPRINGFIELD

Attention aux journaux, avancez tranquillement en observant bien leurs mouvements.

Allez, hop, c'est ici que démarre la chasse aux chapeaux.

Sur votre chemin, vous allez croiser un bon tas de poubelles. Vérifiez à chaque fois, en sautant dessus, qu'elles ne vous offrent pas des pièces de monnaie.



Observez bien les mouvements des bâtons («qu'est-ce-t'y-as-fait-à-mon-bâton») pour passer.

Exécutez un grand saut pour atteindre la première passerelle, la deuxième, puis sautez trois fois sur place.



Bon, allez un petit bonus simple à récupérer.



Si vous n'êtes pas un nain, vous allez récupérer ce chapeau.

Et ce chapeau là, aussi.

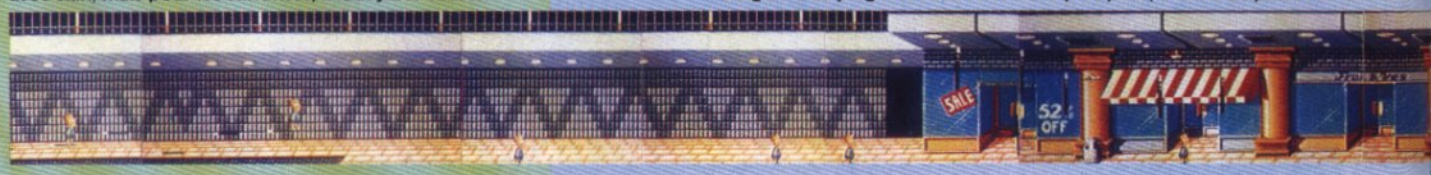


Les santiags descendent, l'une après l'autre, et font trembler le sol. Très simple à passer.



Pour atteindre la première baguette, il suffit de faire un grand saut avec élan, mais pour les suivantes, il faut juste sauter.

Ce genre de piège ne vous fait même plus peur, il suffit de passer lentement.



THE SIMPSONS BART VS. THE SPACE MUTANTS





Bah ouais, encore des journaux, qui bougent.

Avant de prendre l'escalator, récupérez-donc ce chapeau.



Un mini boss de fin de section, il vous envoie des briques dans la tête. Sautez par dessus, puis sautez-lui sur la tête, deux ou trois fois.





Je sais bien, y a rien à faire, les bonus, je les ramasse.

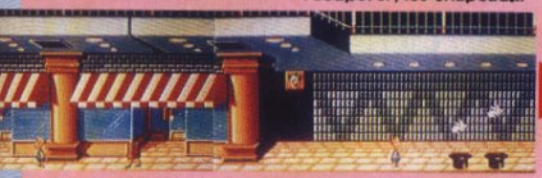
Autre section, autre mini boss. Vous devrez d'abord lui retirer son chapeau, puis lui sauter deux ou trois fois sur la tête.





Et, enfin, le boss de fin de niveau. Il vous lance des caisses, sautez sur les caisses. Si vous avez récupéré assez de chapeaux, votre mère viendra vous aider.

Des lapins sortent des deux chapeaux, si vous passez quand ils sont en l'air, vous pourrez les récupérer, les chapeaux.



Suivent alors quelques écrans sans danger. Avancez tout droit.





Et voilà, le dernier mini boss, même technique que pour les précédents.



LEVEL 3: LA FETE FORAINE



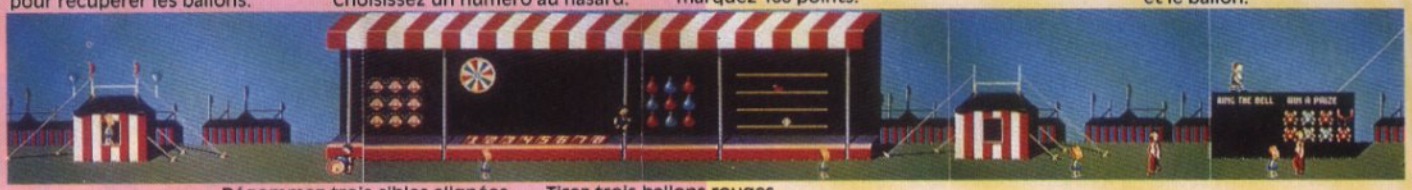
THE SIMPSONS BART VS. THE SPACE MUTANTS

Montez sur chaque petite tente pour récupérer les ballons.

Choisissez un numéro au hasard.

En 30 secondes, marquez 100 points.

Pensez à prendre le lance-pierres, et le ballon.



Dégommez trois cibles alignées.

Tirez trois ballons rouges.

Descendez les ballons qui passe dans le ciel.

Tirez sur la cible pour faire tomber le personnage dans l'eau

Sautez sur la tente pour attraper le ballon qui traverse le ciel



Même chose, tirez sur le garçon avec son ballon.

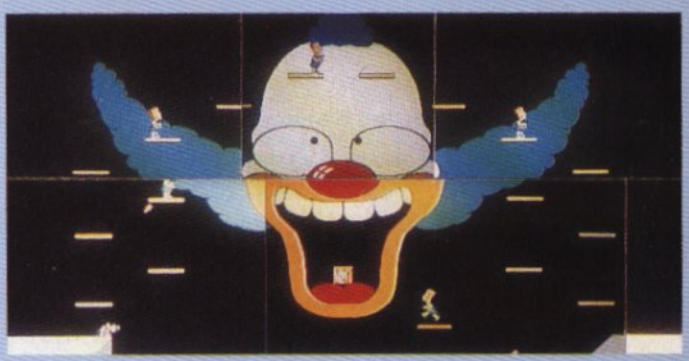
Petit casse-tronche sympathique, il faut ouvrir toutes les portes en temps limité. Chaque porte à une action sur d'autres.



Prenez de l'élan pour le premier saut, puis profitez des sorties d'air qui vous projettent dans les airs pour passer les passerelles.

Pas bien difficile, il suffit de passer de passerelle en passerelle. Attention aux flammes qui peuvent tomber du ciel.





Sautez de nacelle en nacelle pour passer de l'autre côté.



Si vous avez ramassé suffisamment de ballons, vous pouvez continuer par là pour affronter le boss de fin de niveau, une sorte de clown-punk, je vous laisse la surprise de la rencontre.

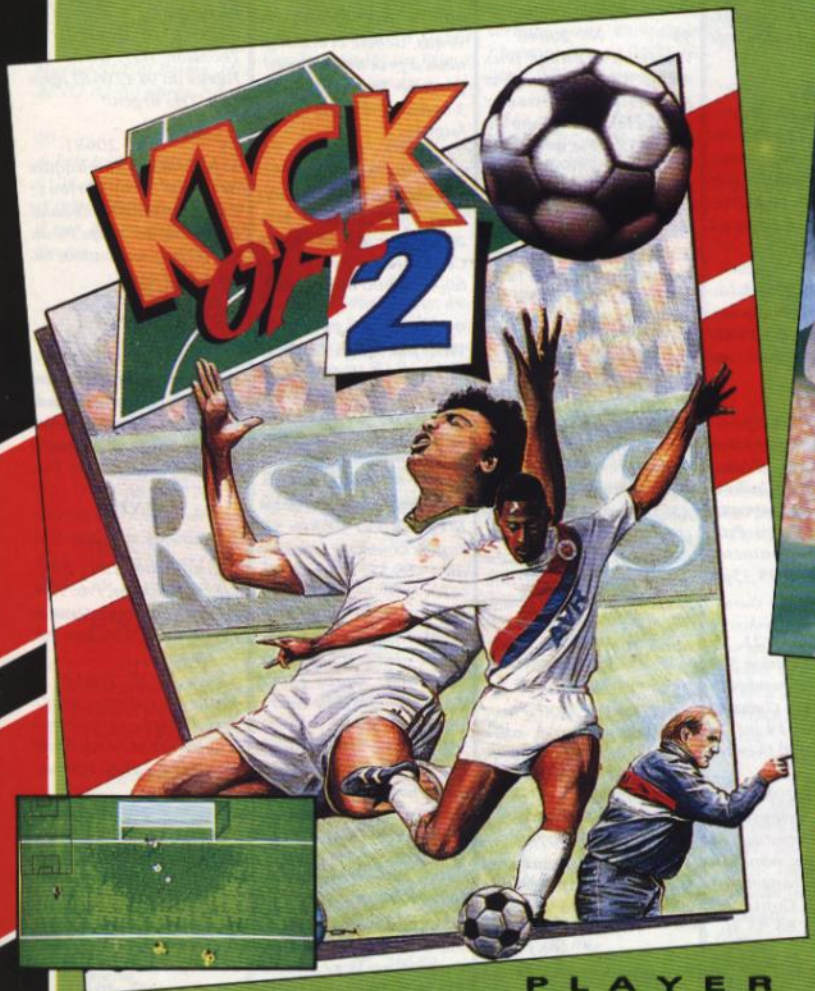
A SUIVRE

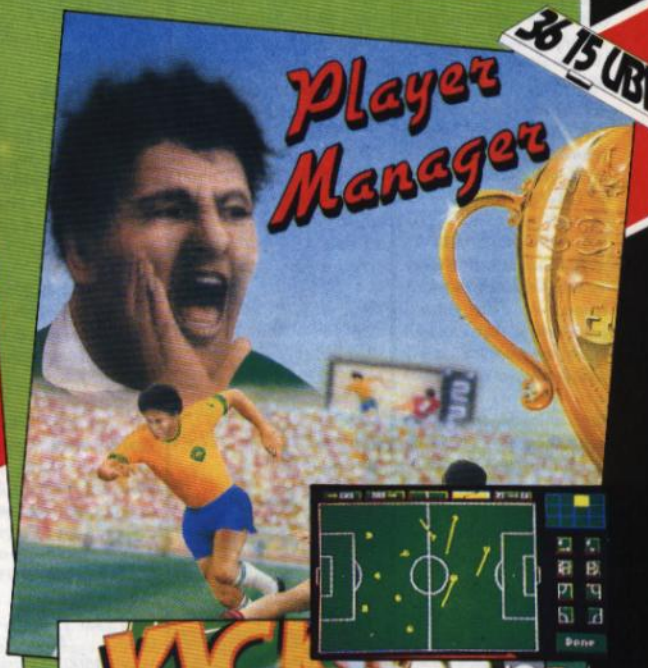
Dossier réalisé par THE SEB dans la joie et la bonne humeur avec le pin's Simpsons, la casquette Simpsons, les chaussettes Simpsons et le T-Shirt Simpsons. THE LINOS s'est chargé, avec brio, de la maquette et du concept graphique, mais aussi de détendre l'atmosphère, toutes les cinq minutes, en montant sur la table pour chanter des chansons turques. Merci à Forgette qui a réparé la machine à café, ainsi que la souris de l'ordinateur, et la calandre de la bagnole de Linos, sans compter les back vocals sur les chansons turques de Linos.

FOOTBALL CRAZY

3 OF SOCCERS GREATEST HITS!

HITS DANS LES JEUX DE FOOTBALL







KICK OFF 2

GENERATION 4 : - La seule et unique simulation de football qui ridiculise toutes les tentatives similaires.

TILT : - Sacré meilleur jeu de foot par la rédaction.

JOYSTICK : - Extraordinaire, mirifique, mirobolant ! KICK OFF 2 atteint la perfection.

PLAYER MANAGER

Managez vous même une équipe de football. Un jeu exceptionnel.

© 1991 ANCO SOFTWARE LTD.

FINAL WHISTLE

Le scenario qui est plus complet qu'un jeu.

ANCO

disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente

distribué par
UBI SOFT
8/10 rue de Valmy
93100 Montreuil/Bois

Bientôt disponible sur ST et AG

PETITES ANNONCES

103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

AMIGA

ACHAT

14 N° 20722
Achète ts originaux Amiga de SSI à D&D. Ecrire à Ulri Fritsch, Ru des Peupliers, F123, 23 avenue de Bruxelles 14040 Caen Cedex.

29 N° 20586
Achète routines assembleur à bon prix. Contacter Quenaon Jean-Claude Grand Spernot 29200 Brest, tél. 98.03.61.09.

69 N° 20582
Achète A500 ou A2000 ss écran, le tt avec ou ss extension. Téléphoner au 78.96.96.22 après 19b ou écrire au Montée de Leyrieux 69970 Chaponnay. Arnaqueurs s'abstenir!

78 N° 20843
Achète jeux Amiga. Envoyer liste à M. Charles Roy chez Reisman 35 rue du Maréchal Joffre 78100 Saint Germain en Laye, tél. 39.73.58.03.

81 N° 20839
Achète news sur Amige. Vends Nordic Power ou échange contre utils. Echange aussi modem. Contacter Jean-Marc Labera Z.I. de la Moliere 81200 Mazamet.

92 N° 20829
Achète Amiga 500, paiement comptant. Téléphoner au 42.70.05.89.

CONTACT

00 N° 20599
Cherche contacts sérieux et rapides sur Amiga. Contacter Amigafun au 071.81.06.27 sur la Belgique.

01 N° 20751
Cherche contacts sérieux et durables sur Amiga 500 Plus. Envoyer liste à Alain Balsollier 01350 Flaxieu. Réponse assurée.

19 N° 20644
Cherche contacts sérieux et sympathiques sur Amiga. Contacter Alexandre Coursier 11 rue Faraday 19100 Brive, tél. 55.87.13.72.

20 N° 20850
Amiga 500 pour contacts constructifs. Contacter Lestat B.P. 94 Lupino 20611 Bastia.

33 N° 20588
The Dragon'Styl, 1er club de trucs et astuces par correspondance ou en direct. Renseignements au 57.40.09.37 ou écrire à Meyrou Pascal B.P. 86 33350 Castillon.

37 N° 20728
Cherche contacts Amiga sérieux sur région de Tours (37). Contacter Lefebvre Guillaume 19 rue de Sully 37000 Tours.

54 N° 20557
Cherche contacts sérieux sur Amiga pour jeux. Réponse rapide et assurée! Envoyer liste à Villetet Cedric 1 rue des Freres Moranes 54420 Saulxures les Nancy.

56 N° 20574
Cherche contacts sérieux et durables sur A500. Contacter Kechkeguian Yuan 42 rue du Chateau 56400 Auray, tel. 97.24.18.98. Réponse assurée!!

59 N° 20840
Cherche contacts sérieux, durables et sympas sur A500. Contacter Ludovic Figoureux 31 rue Emile Verbaeren 59470 Wormbout.

62 N° 20827
Cherche contacts sur A500. Appeler au 20.22.92.06 du lundi au jeudi et au 21.81.80.50 le week-end (région nord si possible).

68 N° 20640
Cherche contacts sur Amiga pour échange jeux, démos, utils, réponse assurée. Contacter Urbain Christophe 12 rue de la Weiss 68125 Houssen, tél. 89.24.14.03 après 20b.

68 N° 20767
Nouveau club Amiga et C64! Un jeu gratuit pour chaque adhésion! Contacter Olivier Mensch 5 rue Gambetta 68300 Saint Louis, tél. 89.67.90.27.

75 N° 20577
Cherche contacts sympas sur Amiga (Paris et région parisienne uniquement). Contacter Thomas au 45.81.40.16 après 18b.

77 N° 20735
Cherche contacts Amiga sérieux et durables. Ecrire à Sébastien Bondu 65 rue Jean Mermoz 77178 Saint Pathus.

85 N° 20823
Cherche contacts sérieux et durables sur Amiga 500. Contacter Jean-Baptiste Bocquet 16 rue Julien David 85400 Luçon, tél. 51.27.95.47.

93 N° 20613
Echange jeux, utils, démos sur Amiga. Contacter Fournier Stéphane 11 bis rue de l'Eglise 93410 Vaujours.

ECHANGE

00 N° 20580
Echange jeux Amiga contre docs. Contacter Jean-Noël au 91.64.66.72.

45 N° 20691
Echange news et oldies sur Amiga. Contacter Emmanuel au 38.98.70.02. Pas sérieux s'abstenir!

75 N° 20706
Echange news sur Amiga (jeux, utils...), vends jeux Megadrive importés du Japon! Contacter Cben Michel au 42.06.92.16.

77 N° 20665
Echange jeux A500 1 méga (originaux!). Contacter Pironon Stéphane 6 rue des Marais 77450 Coupvray, tél. 60.04.05.94 le mardi après 18b30.

VENTE

00 N° 20572
Vends A500 1 mega, mon. 1084S, 2 joyst. (le tt ss gar. 03/93), nbrx log. orig. Prix: 5000F. Contacter Filipe au 69.04.39.38.

00 N° 20607
Vends jeux originaux sur Amiga aux environs de 100F pièce. Téléphoner au 51.37.27.36.

00 N° 20653
Vends Amiga Power Pack (A500, Fusion Paint, Kindwords, Kick Off, Indiana Last Crusade, F-18 Intercept.), extension, gar. 9 mois. Prix: 3500F à déb. Contacter Olivier au 42.50.05.35 de 18h30 à 21b.

04 N° 20721
Vends A500, extension 512 Ko, digit sonore, nombreux disks. Prix: 3200F. Contacter Stéphane Vital 14 lot. Le Bachelard 04400 Uvernet.

06 N° 20853
Vends A500, extension 1 Mo, lecteur externe digital, 3 joys., dks vierges, nombreux jeux, boites de rangement. Prix: 5900F. Contacter Franck au 93.86.93.46.

17 N° 20789
Vends ou échange originaux Amiga et Lynx. Achète lecteur externe pour Amiga à bas prix. Contacter M. Verron 35 rue de Vautreuil Tasdon 17000 La Rochelle, tél. 46.45.45.07 après 20b.

22 N° 20620
Vends nombreux logiciels Amiga (originaux!) à petits prix. Contacter Hamon Romuald, La Barre 22510 Trebry, tél. 96.42.60.90.

27 N° 20570
Vends jeux Amiga neufs à 80F pièce. Contacter Rose Sebastien au 32.51.00.95. Merci!

27 N° 20592
Vends jeux Amiga à moitié prix. Contacter Philippe Nicolas Le Parc aux Oiseaux, Rue du Clos Hutin 27000 Evreux, tél. 32.28.26.71.

39 N° 20684
Vends Jeux Amiga (Rail Road Tycoon, Indy 500...).Contacter Maxime au 84.35.31.84 le week-end.

44 N° 20824
Vends Megalomania (original!) sur Amiga en français à 200F. Téléphoner au 40.37.05.81 le soir.

59 N° 20846
Vends ou échange jeux Amiga. Réponse assurée et pas sérieux s'abstenir! Contacter Christophe au 27.57.32.64 le week-end.

72 N° 20554
Vends originaux Amiga (Midwinter, Eye of Beholder...) à 100F pièce. Contacter Piron Frederic 189 bd de la Petite Vitesse 72200 La Fleche, tél. 43.94.26.85.

74 N° 20646
Vends originaux sur Amiga de 150F à 250F. Contacter Patrice Baud Lavigne au 50.38.10.41.

74 N° 20703
Amiga 500 vends et échange jeux, utils, éduc. (si vente: petits prix!). Pas sérieux s'abstenir. Contacter Gbislain Mantel 427 rue Paul Corbin 74190 Passy, tél. 50.78.05.26 après 16b.

75 N° 20814
Vends Amiga 2000 B avec deux lecteurs internes, extension 2 Mo. Prix: 4900F! Contacter Antoine au 48.87.48.56.

76 N° 20782
Vends jeux originaux avec doc à petits prix. Téléphoner au 35.84.71.36.

77 N° 20617
Vends jeux et utils Amiga à prix sympathiques! Contacter Emmanuel au 60.20.95.69.

77 N° 20632
Vends Amiga 500, manette, nombreux jeux, en bon état. Prix: 2900F. Téléphoner au 64.07.91.97.

77 N° 20788
Vends Amiga 2000, mon. 1083S, imprim. MT81, 5 jeux, dks vierges, boites rangement, 2 navigators, souris, tapis. Prix: 6990F. Contacter Alex au 64.26.03.77.

77 N° 20795
Vends A500, extension 512 Ko, moniteur couleur ss gar., nombreux jeux originaux, disks vierges. Prix: 6000F. Contacter Pascal au 60.01.27.47.

78 N° 20833
Vends Amiga 500, souris, joys., jeux, livres, le tt en excellent état. Prix: 1800F. Téléphoner au 39.55.99.82.

84 N° 20672
Vends logiciels originaux pour Amiga à bas prix. Contacter Jean-Pierre au 90.74.26.12 après 18b.

89 N° 20611
Vends, achète et échange news à prix diaboliques!! Contacter Philippe Morange 3 boulevard Nord 89300 Joigny.

91 N° 20847
Vends Amiga 500, nombreux disks, joys., VCS 2600, prix: 2800F. Avec lect. ext.: 3000F. Contacter Régis au 60.46.28.06 après 18b.

93 N° 20710
Vends jeux Amiga. Contacter Caeyman J.N. 64 rue du Réseau Robert Keller 93160 Noisy le Grand, tél. 43.03.74.12.

93 N° 20807
Vends jeux originaux Amiga. Le lot de 8 pour 300F ou 50F l'unité. Contacter Sébastien au 43.09.55.33 après 18b.

94 N° 20647
Vends Amiga 500, souris, péritel, nbrx jx (Chuck Rock, Lemmings...), prix: 1500F. Contacter Gardelle Cedric au 46.65.50.30.

94 N° 20695
Vends nombreux jeux Amiga (Falcon, Fighter Bomber...). Contacter Frédéric au 43.28.56.11.

94 N° 20787
Vends jeux Amiga à prix très intéressants! Ecrire à Laurent Pierlot 86 rue Victor Recourat 94170 Le Perreux sur Marne.

95 N° 20654
Vends jeux Amiga (Final Fight, Elf...) de 100F à 150F. Contacter M. Veler Marian au 39.37.03.96.

95 N° 20699
Vends Amiga 500, extension 512 Ko, nombreux disks (jeux et utils). Prix: 2750F. Contacter Pierre-Olivier au 30.31.20.55 après 18b.

95 N° 20777
Vends originaux Amiga de 100F à 150F pièce. Contacter Christophe Lecomte 10 avenue de Verdun 95300 Pontoise.

AUTRES

ACHAT

06 N° 20662
Achète tuner, radio-réveil, adapt. TV CPC dans la région 06. Contacter Sylvain au 93.92.22.58 après 18b.

13 N° 20852
Achète toutes revues micro-informatique ludique sur Marseille. Contacter Marie au 91.06.21.72.

83 N° 20784
Recherche log. traitement de texte en K7 ou cartouche pour Thomson TO7. Contacter Fabrice au 94.42.66.81 après 18b. Très urgent!

95 N° 20681
Achète "tous" CD musiques de jeux. Très sérieux! Contacter Monand Chaalal 83 avenue du Temps Perdu 95000 Jouy le Moutiers, tél. 30.32.12.69.

ECHANGE

61 N° 20709
Echange Lemmings contre Monkey Island et vends Gameboy avec 6 jeux, sacoche, lightboy. Téléphoner au 33.27.77.87 après 18b.

VENTE

00 N° 20587
Urgent! Vends TO8D, 2 joy., nbrx jx, dks vierges. Prix: 700F. Possibilités d'échanges. Contacter Joel au 89.76.76.56 après 19b.

22 N° 20658
Vends jeux, démos, utils à prix déments. Ecrivez-moi à Cherel David 14 rue Fardel Pommeret 22120 Yffiniac.

65 N° 20717
Vends MSX, moniteur, lecteur K7, 2 joysticks, nombreux jeux, logiciels anglais. Contacter Olivier au 62.94.66.59 (prix: 1000F à débattre).

70 N° 20749
Vends MOS Thompson tbe, 5 jeux, manette, manuel ou échange contre Coregraphx ou Megadrive. Contacter Stéphane au 84.49.07.52. Urgent!

75 N° 20593
Vends MSX Sony 501, nbrses K7, livrets, péritel, port cartouche, nbrx jx, le tt en tbe, prix: 1800F. Contacter Elias au 42.50.25.58.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

86 N° 20694
Urgent! Vends console Atari 2600, 5 jeux, 2 man., transfo. Prix: 700F ou échange contre Lynx avec un jeu ou Gameboy avec un jeu. Contacter Seb au 49.93.55.03.

AMSTRAD

ACHAT

26 N° 20732
Achète CPC 6128 couleur, jeux pour 1000F port dû. Contacter Fernand Tavares 30 route de Chateauneuf, Le Vercors 2, 26200 Montelimar, tél. 75.01.91.46 (b.r.).

51 N° 20810
Achète K7 CPC 464 à bas prix. Faire offre à David Morlon 25 avenue de la Marne 51100 Reims, tél. 26.02.02.69 après 20h.

66 N° 20585
Achète tous jeux pour CPC 6128. Faire parvenir liste et prix à Bertbo Aurélien 8 rue du Progrès 66340 Osséja.

CONTACT

59 N° 20758
Cherche contacts sérieux sur CPC 6128 pour échange trucs et astuces. Contacter Michel Mantel 1/42 Groupe Rénovation 59160 Lomme.

59 N° 20774
Cherche contacts sérieux et durables sur Amstrad 6128 dks. Téléphoner au 20.55.39.14 après 20h.

ECHANGE

14 N° 20771
Echange jeux sur CPC 6128. Envoyer liste à Wilfried Livet, Avilly Pierres 14410 Vassy.

VENTE

00 N° 20700
Vends pour Amstrad CPC lecteur disks et logiciels: 1200F, imprimante DMP 2000: 1000F, scanner: 500F, Mirage Imager: 300F. Téléphoner au 48.44.32.96 le week-end.

00 N° 20806
Vends CPC 6128 mono, adaptateur TV, jeux, docs, joys. Prix: 1500F à débattre. Téléphoner au 64.30.44.76.

02 N° 20849
Vends ou échange jeux et utils à prix intéressants. Contacter Martial au 23.56.83.83 poste 385 ou au 73.55.14.49.

13 N° 20697
Vends CPC 464 couleur, nombreux jeux, joys., manuels, magazines. Prix: 2900F à débattre. Contacter Yassine au 90.58.49.12 le soir.

13 N° 20698
Vends CPC 6128 couleur, nombreux jeux, joys. pour 2000F. Contacter Christophe au 42.87.53.82.

17 N° 20598
Vends CPC 464, mon., joy., nbrx jx, livres, le tt en tbe. Prix: 1000F à déb. ou échange contre 4 jeux Sega 16 bits. Téléphoner au 46.47.33.58 le week-end.

19 N° 20819
Vends jeux CPC 6128 de 50F à 130F (compil et jeux simples). Ecrire à David Vaudel, Moulin du Prieur 19190 Albignan, tél. 55.85.55.90.

21 N° 20575
Vends CPC 6128 coul., nbrx jeux et utils. Le tt état neuf pour 3650F. Contacter Nicolas au 80.29.00.09.

21 N° 20729
Vends CPC 464 couleur, lecteur disks, joystick, revues, nombreux jeux. Contacter Sébastien au 80.73.63.35.

31 N° 20689
Vends CPC 464, DD1, jeux K7 et dks, mon. couleur. Prix: 2000F. Contacter Nico au 61.07.49.82 après 18b.

33 N° 20630
Vends CPC 464 coul. bon état, nbrx jeux, livres, 2 joys. Prix: 1900F. Téléphoner au 56.21.48.70 après 18b.

38 N° 20781
Vends CPC 464, moniteur couleur, lecteur disks, doubleur, manette, nombreux jeux, manuels. Prix: 1500F. Téléphoner au 76.72.54.96.

38 N° 20802
Vends nombreux jeux K7 pour CPC 464 avec cordon TV en cadeau! Contacter Sami au 76.95.30.61.

45 N° 20609
Vends CPC 464 mono., jeux, man. pour 1500F ou échange contre A500 avec péritel. Contacter Teixeira José 26 rue Henri Pavard 45140 Saint Jean de la Ruelle, tél. 38.88.53.47.

51 N° 20642
Vends CPC 6128 coul., nbrx jeux, joys., manuels, utils, cable, livre... Le tt en tbe pour 2700F. Contacter Damien au 26.70.08.13 après 19b.

51 N° 20731
Vends CPC 6128 +, moniteur couleur, revues, manettes, cartouche basic amstr., jeux, Hercule 3.0. Prix: 3200F. Téléphoner au 26.72.73.85 après 18b. Urgent!

57 N° 20596
Vends CPC 6128, mon. coul., nbrx jeux et utils, joy., état neuf. Prix: 2300F. Contacter Nicolas au 87.64.70.03 le soir.

59 N° 20597
Vends CPC 6128 coul., 2 man., nbrx jeux, boite de rangement. Prix: 2500F à déb. Téléphoner au 20.90.67.03.

60 N° 20718
Vends pour CPC 6128, nombreux jeux de 50F à 70F, magazines. Cherche contacts sérieux aussi. Contacter Christophe au 44.03.35.16 après 19h, sauf le week-end.

60 N° 20831
Vends CPC 6128 couleur bon état, nombreux jeux, revues, kit de téléchargement. Prix: 2500F. Contacter Laurent au 44.86.46.61.

62 N° 20773
Vends CPC 464, extension 64 Ko, joy., lecteur DD1, nbrses K7 et dks. Prix: 2250F. Contacter Stéphane au 21.54.00.58. Urgent!

62 N° 20776
Vends jeux CPC 464 de 30F à 80F avec boites et notices. Envoyer enveloppe timbrée à P.M. Brassart 12 rue des Cytises 62300 Eleu Dit Leauwette.

64 N° 20723
Vends Multiface II avec doc. franç. pour 250F. Vds joystick à 50F, dks vierges à 12F. Téléphoner au 59.25.70.56 en fin de semaine.

69 N° 20608
Vends CPC 6128, mon. coul., 2 joy., mode d'emploi, nbrx jx. Prix: 2500F. Contacter Nicolas au 72.00.28.51.

70 N° 20636
Vends jeux CPC disk à 80F pièce (Les Barbares, Wild Street...). Téléphoner au 84.63.02.84.

75 N° 20813
Vends CPC 464, écran couleur, quelques jeux. Prix: 600F. Contacter Bertrand 25 avenue Rapp 75007 Paris, tél. 47.05.58.48 le soir.

75 N° 20815
Vends CPC 6128 couleur, 20 jeux originaux, dks vierges, 2 manettes, livre basic (le tt année 1989). Prix: 1100F. Contacter Mathias au 40.34.48.18.

77 N° 20561
Vends CPC 6128, logiciels, lect. disk, joyst. Le tt en parfait état pour 1900F. Téléphoner au 64.21.51.95.

77 N° 20661
Vends adaptateur TV pour 6128 couleur. Prix: 360F port compris. Contacter Cédric au 64.38.06.64 après 18b.

77 N° 20701
Vends CPC 6128, mon. couleur, nombreux jeux originaux, joysticks, le tt en tbe. Prix: 2200F à débattre. Téléphoner au 60.05.54.48.

78 N° 20565
Vends CP 464 mono., adapt. coul., nbrses K7, DD1, nbrx dks, revues. Prix: 2800F. Contacter David au 30.57.46.95 après 19b.

78 N° 20660
Vends CPC 6128 coul., 20 jeux (Iron Lord, D.D. II...), revues, joys., dks... Prix: 3000F. Contacter Cyril au 30.64.46.10.

78 N° 20680
Vends CPC 464 mono., DD1, adapt. TV, joys., jeux, livres, revues, le tt en tbe pour 1500F. Contacter Laurent au 39.62.24.78.

78 N° 20828
Vends CPC 6128, moniteur couleur, nombreux jeux, dks vierges, discology, joys., manuels, revues, le tt en tbe pour 2000F. téléphoner au 34.87.26.76 après 17b.

81 N° 20714
Vends CPC 6128 couleur, nombreux jeux, utils, créateur de jeux, mag., OCP Art Studio, le tt en tbe. Prix: 1800F à débattre. Contacter Pierrick au 63.40.66.54. Merci!

91 N° 20628
Urgent! Vends CPC 6128 coul. tben nbrx jx et utils, kit nett., kit tél., docs, revues. Prix: 3500F. Vends multiface 2 et insider (neufs) pour 625F et adapt. TV pour 490F. Téléphoner au 64.94.15.62.

91 N° 20796
Vends CPC 6128 couleur, tuner TV, manuel, 2 joy., doubleur, nombreux jeux, Discology, cable et kit télécharg., magazines. Prix: 3000F à débattre. Téléphoner au 60.46.34.07.

92 N° 20562
Vends disks jeux pour 6128 coul., kit télécharg., utils, manuels, revues, le tt en tbe. Téléphoner au 47.91.47.31.

92 N° 20627
Vends CPC 6128 coul., nbrx jeux, boite de rang., joys., manuel. Prix: 1900F. Téléphoner au 46.60.43.59.

92 N° 20629
Vends CPC 6128, mon. coul., jeux, cable télécharg., manuel, log. dessin... le tt en tbe. Prix: 2500F à débattre. Téléphoner au 46.62.62.90 après 20b.

92 N° 20734
Vends CPC 6128, moniteur couleur, ss gar. 2 ans, doubleur, jeux, dks vierges, utils, manuel util., le tt en tbe pour 2800F. Contacter Yann au 47.93.43.83.

94 N° 20555
Urgent! Vends CPC 6128, nbrx jx, utils, mon. coul., multiface. Prix: 2500F. Contacter Sebastien au 48.77.06.64.

94 N° 20798
Vends CPC 6128 couleur, manuel, livres initiat. basic, utils, jeux, joy., le tt en tbe pour 1800F. Téléphoner au 45.76.43.70.

94 N° 20812
Urgent! Vends CPC 6128 couleur, boite de rangement, manuels, revues, nombreux jeux, manette, Discology. Prix: 3000F. Contacter Alexandre au 45.76.90.28 entre 18b et 20b.

94 N° 20844
Vends CPC 464, lecteur dks, 2 manettes, nombreux jeux, le tt en tbe. Prix: 2200F. Contacter Grégory au 48.75.10.69 à partir de 17b30.

NEC

ACHAT

01 N° 20836
Achète jeux à carte pour Supergraphx, prix maxi 200F. Téléphoner au 78.98.05.56 après 18b30.

19 N° 20584
Cherche jeux CD Nec et vends jeux Nec et Megadrive. Contacter Gregory au 53.50.47.72.

39 N° 20793
Urgent! Recherche sur PC Engine le jeu Break In. Bon prix si rapide. Téléphoner au 84.48.03.32 après 19b30.

CONTACT

69 N° 20578
Club Nec 69 cherche adhérents. Vends jeux Nec de 200F à 280F. Téléphonez vite au 78.39.31.41 après 19b. Merci et à bientôt.

ECHANGE

51 N° 20657
Echange Nec GT avec un jeu contre Gamegear avec 5 jeux minimum ou la vends avec 5 jx pour 2500F. Ecb. aussi jx Megadrive et Nec. Contacter Matthieu au 26.64.47.29 (Nord-Est si possible).

78 N° 20638
Echange Supergraphx avec 9 jeux contre Superfamicom avec un ou deux jeux. Contacter Gabriel au 30.93.39.28.

VENTE

17 N° 20645
Vends PC Enginee avec 12 jeux, état neuf pour 3500F. Contacter Sylvain Caillet 2 avenue du Grand Logis 17570 Les Mathes, tél. 46.22.47.70 après 18b. Urgent!

30 N° 20635
Vends Coregraphx 2, 2 joys., quintupleur, PC Kid II. Prix: 1300F (un jeu gratuit au premier acheteur!). Téléphoner au 66.34.39.72. Dépêchez-vous!

33 N° 20785
Vends Nec PC Engine, manette, 6 jeux, correcteur de couleur, le tt en tbe et avec emballage d'origine. Prix: 1000F. Contacter Laurent au 56.47.39.92.

60 N° 20704
Vends Coregraphx, 9 jeux, manette, cordon péritel. Prix: 2200F. Contacter Steve au 44.53.27.62 après 17b.

60 N° 20775
Vends Coregraphx, 8jeux en tbe pour 1500F ou échange contre moniteur couleur Amstrad +. Téléphoner au 44.76.08.74.

69 N° 20623
Vends jeux Nec à 200F pièce ou le lot de deux pour 300F. Contacter Hagopian Sylvain au 78.26.80.76 après 17b. Urgent!

69 N° 20786
Vends jeux Coregraphx de 150F à 300F. Contacter Philippe au 78.80.23.41 après 16b30.

75 N° 20671
Vends Supergraphx, CD Rom pour 2700F. Acb. jx Megadrive. Vds St, mon. et nbrx jx pour 3500F. Contacter Pierre-Etienne au 42.88.67.33 ou 42.55.20.73 sur la région paristenne.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

75 N° 20702
Vends Supergraphx encore ss gar., deux man., doubleur, 7 jeux. Prix: 3000F. Contacter Vincent Gircourt 29 villa Daviel 75.13 Paris, tél. 45.89.70.52.

75 N° 20759
Vends Supergraphx ss gar. FNAC (ach. 06/91) avec cinq jeux. Téléphoner au 37.65.14.03 tous les jours après 19h.

75 N° 20792
Vends Coregraphx, manette Pro 1, 11 jeux. Prix: 2300F. Contacter Lionel au 43.60.74.86 à partir de 17h.

75 N° 20808
Vends Nec, 19 jeux, doubleur, 2 man., magazines, boites. Prix: 5500F. Contacter Julien au 47.07.59.42 après 17h. Exclusivement sur Paris et région parisienne.

75 N° 20817
Vends Supergraphx, 3 jeux, 2 pads, quintupleur, le tt en tbe. Prix: 1200F. Vends séparément Grandzort et Ghouls'n Ghosts à 300F. Téléphoner au 45.22.33.07. Urgent!

76 N° 20799
Vends Aldyne Nec à 350F et d'autres jeux. Téléphoner au 35.20.22.62 après 19h.

77 N° 20664
Vends CD Rom 2, Coregraphx, 9 CD, 4 cart., adapt. SGFX/CD, pad. Prix: 3900F (en tbe)! Téléphoner au 60.20.44.70.

84 N° 20573
Vends Supergraphx, 10 jeux (Legend, Tovna...), état neuf, le tout pour 3000F. Téléphoner au 90.20.33.87.

86 N° 20730
Vends ou échange War of the Dead sur Nec, si vente: 150F. Contacter Marc Ory au 49.01.41.13.

92 N° 20677
Vends GT, 6 jeux (Tonma, Jackie Chan...). Prix: 3000F à débattre. Vds 1040 Stf, jx, utils, avec ou ss écran pour 3000F à débattre. Contacter Julien au 46.66.38.92.

92 N° 20791
Vends Nec GT, 7 jeux pour 2500F. Vds 8 news pour 250F. Contacter Fabien Girodot au 47.38.29.38 de 18h à 21h (uniquement région parisienne).

94 N° 20560
Vends jeux PC Engine et CD (Red Alert, Valis IV...) de 120F à 300F. Contacter Bruno au 43.75.57.37.

95 N° 20707
Vends Coregraphx puissance 5 gar. 9 mois, 9 jeux. Prix: 2990F. Possibilité de vente séparée. Contacter William au 39.60.70.38 après 18h.

NEO-GEO LYNX

ACHAT

21 N° 20576
Achète manette ou jeux sur Neo-Geo. Téléphoner au 80.73.62.66 après 18h.

35 N° 20842
Achète tous jeux Néo-Géo à 700F pièce (exception: boxe). Faire offre à Cyrille Lemaitre au 99.52.37.73 après 19h.

68 N° 20669
Achète jeux et manettes Néo-Géo, jeux Megadrive, jeux Nec. Contacter Frédéric au 89.47.45.76 après 19h.

ECHANGE

31 N° 20804
Echange Néo-Géo avec 2 jx, Nec avec 2 jx contre Amiga avec logiciels et périphériques sur Toulouse et environs. Possibilité de vente. Contacter Frédéric au 61.44.11.07.

VENTE

54 N° 20601
Vends Lynx, 8 jeux, pour 1300F. Contacter Seb au 83.29.28.12 après 18h, sauf le week-end.

75 N° 20650
Vends jeux Lynx à 150F pièce ou le lot de 10 pour 1400F. Vds mag consoles et micro, le 20 pour 150F. Vds jeux Nec de 100F à 200F. Téléphoner au 43.66.63.89 de 18h30 à 20h.

92 N° 20765
Vends Lynx, adaptateur secteur, comlynx, 5 jeux. Prix: 1100F. Téléphoner au 47.29.91.03 après 18h.

95 N° 20805
Vends Lynx 1, 9 jeux, pare-soleil, adapt. sect., comlynx, malette, le tt en tbe. Prix: 2100F. Contacter François Poli au 39.82.03.76 uniquement le samedi et le dimanche. Exclusivement sur la région parisienne.

NINTENDO

ACHAT

13 N° 20616
Achète Superfamicom avec trois jeux entre 2000F et 2500F. Contacter Jean-Christophe au 91.06.07.98.

35 N° 20841
Achète jeux Gameboy entre 100F et 130F. Téléphoner au 99.40.49.09 entre 18h et 20h.

59 N° 20716
Achète Superfamicom à bon prix. Tél. 27.33.66.72. Ach., vds et écb. cartouches Superfamicom. Contacter Jobann au 27.42.06.45. Vends Gamegear neuve. Contacter Gabriel au 27.33.66.72.

91 N° 20683
Achète Gameboy avec 6 jeux de 1000F à 1200F. Contacter Sébastien Escoffier au 60.15.52.90. Urgent!

93 N° 20591
Achète bon mon. à 1000F, jeux SFC. Vds SGX avec un jeu pour 1350F à déb. Contacter Thomas au 48.49.39.59.

CONTACT

92 N° 20675
Echange, vends et achète jeux Superfamicom, Megadrive, Gameboy et vds orig. Atari à 120F pièce. Contacter Petitier Marc 12 rue du Gros Chêne 92370 Chaville, tél. 47.50.84.73.

ECHANGE

16 N° 20740
Vends ou échange 2 gameboy avec 20 jeux contre Gamegear avec 10 jx et adaptateur SMS ou contre jeux Lynx. Faire offre à Olivier au 45.66.35.53 après 20h.

VENTE

00 N° 20619
Vends Nes, 7 jeux, pistolet, 2 man., le tt en tbe. Prix: 800F. Contacter Victor au 47.20.00.77.

59 N° 20624
Vends Superfamicom (branchement sur chaîne hi-fi), Final Fight, Ghouls'n Ghosts. Prix: 2800F. Contacter Stéphane au 20.70.51.50.

60 N° 20797
Vends Zelda I, II et III de 200F à 300F. Téléphoner au 44.56.34.46 après 17h.

67 N° 20673
Vends Gameboy complète, 6 jeux (Gremlins II, Tétris...), pochette. Prix: 1200F. Téléphoner au 88.74.92.87.

75 N° 20553
Vends Gameboy tbe, 10 jeux, lightboy, écouteurs. Prix: 1400F. Contacter Tournier Alexandre 9 rue Vergniaud 75130 Paris, tél. 45.81.59.79.

75 N° 20581
Vends Nes, 2 joy., Nes Adv., 11 jeux. Prix: 1200F. Vends jx Nes de 120F à 150F pièce ou le lot de 22, la console, les 2 joy. et Nes Adv. pour 2300F. Contacter Stéphane au 43.06.44.73.

75 N° 20604
Vends Gameboy en tbe avec 4 jeux pour 900F. Contacter Florent au 42.24.56.22.

75 N° 20614
Vends Nes, 8 jeux (Zelda, Mario...) en tbe. Prix: 1800F. Contacter Alexis au 43.31.26.06 de 18h à 21h.

75 N° 20652
Vends Gameboy, 5 jeux, sacoche, chargeur de piles, le tt très peu servi. Prix: 1100F à déb. Contacter Olivier au 43.73.61.55 le soir.

75 N° 20822
Vends console Nintendo, pistolet, 3 jeux, 2 manettes. Prix: 750F. Vds guitare basse et synthé. Contacter Pierre Vaudin au 45.65.30.17.

78 N° 20564
"Super Nes Pas ?" n° 3, le fanzine Superfamicom est en vente contre 3 timbres à 2.50F. Contacter Pilet Stephane 4 square Vedrines 78190 Trappes.

78 N° 20618
Vends Gameboy bon état, 4 jeux, lightboy. Prix: 1000F. Contacter Xavier au 39.53.54.05.

78 N° 20708
Vends jeux Nintendo et manette double player, état neuf, prix à débattre. Contacter Pascal au 39.68.67.49, 26 rue des Morillons 78500 Sartrouville. Urgent!

78 N° 20719
Vends Dragon's Lair sur Gameboy avec boite et notice pour 190F. Contacter Cédric ou Stéphane au 39.73.07.86.

78 N° 20753
Vends Nes tbe avec trois jeux pour 950F. Le premier appel a un jeu gratuit! Vds Gameboy, 2 jeux, gamelight pour 750F. Contacter Chaïb au 39.65.01.15 après 17h30.

78 N° 20764
Vends jeux et consoles Nintendo, Sega et vds jeux Coregraphx, Gamegear, Megadrive à petits prix (frais de port inclus). Téléphoner au 30.43.29.92.

78 N° 20832
Vends Gameboy, 7 jeux, gamelight. Prix: 850F. Possibilité d'échange contre toute autre console avec jeux. Contacter Pascal au 30.57.98.24. Très urgent!

79 N° 20772
Vends jeux Gameboy. Achète et échange jeux Megadrive. Contacter Yobann Boutin 1 rue Pierre et Marie Curie 79250 Parthenay, tél. 49.64.59.05.

81 N° 20838
Vends Nes, 4 jeux, robot, pistolet. Prix: 650F. Contacter Patrick Troude 13 rue Odilon Redon 81290 Labruguiere, tél. 63.73.25.66.

88 N° 20720
Vends Nes ss garantie 8 mois, avec deux jeux pour 700F à débattre. Téléphoner au 29.94.66.32.

92 N° 20563
Vends nombreux jeux Nes de 150F à 350F (état neuf avec boites et notices). Contacter Christophe au 46.24.21.19.

92 N° 20743
Vends Gameboy, 6 jeux. Prix: 990F. Téléphoner au 47.89.49.82.

92 N° 20760
Vends Gameboy, 15 jeux, piles, écouteurs, charg. piles. Prix: 3200F à débattre. Contacter Christian au 47.98.73.63.

93 N° 20605
Vends Gameboy très peu servi, cable link, casque, jeux, piles. Contacter Pierre au 43.09.84.41 après 18h.

93 N° 20811
Vends Nes, nombreux jeux. Prix: 1200F à débattre. Contacter Hugo au 48.38.40.22 après 18h.

95 N° 20766
Vends console Nintendo avec nombreux jeux pour 2400F. Contacter Patrick Nebot 33 boulevard Charles de Gaulle 95110 Sanvois, tél. 34.10.14.58.

95 N° 20780
Vends jeux Nintendo de 240F à 300F. Contacter Sylvain au 34.50.75.06 ou Gilles au 39.78.02.45 de 19h à 21h.

PC & COMPATIBLES

ACHAT

00 N° 20752
Ai perdu disquette système Amstrad PC 6124, logiciel Senword sous Tasword. Merci de me contacter si vous pouvez me dépanner. Téléphoner au 39.11.33.16. Urgent!

CONTACT

05 N° 20579
Echange jeux pour PC 5 1/4 (Lemmings, Last Ninja II...) contre Rick I, Prehistorik... Contacter Sebastien au 92.53.76.97.

28 N° 20682
PC 3 1/2 et 5 1/4 cherche contacts sérieux et durables. Contacter Cariou Jean-François 123 rue de la République, Bat. A Appt 28 28110 Luce.

29 N° 20612
Cherche contacts sérieux sur PC 3 1/2 et 5 1/4. Ecrire à Berteuil Nathalie 8 rue de Picardie 29000 Quimper.

49 N° 20656
PC 5 1/4 cherche contacts sérieux et durables. Contacter Choux Anthony 10 square Guilleux 49300 Cholet.

86 N° 20610
Cherche contacts sérieux sur PC et Amiga (jeux, utils, démos...), réponse assurée. Contacter Coignet Sebastien 58 rue Saint Saturnin 86000 Poitiers.

93 N° 20589
Cherche contacts sympas et sérieux sur Paris et région parisienne. Contacter Patrice au 48.94.72.55 vers 19h30.

VENTE

00 N° 20768
Vends PC XT d'industrie, très fiable, très résistant, jeux, utils, souris, tapis, doc. Prix: 2990F. Téléphoner au 47.36.89.09.

13 N° 20834
Vends nouveautés sur PC tous formats. Contacter Philippe Boucard 2 traverse de la Chapelle, Les Camoins 13011 Marseille, tél. 91.43.03.16 après 20h.

13 N° 20848
Vends AT 286, moniteur couleur VGA, logiciels en mémoire, état neuf (sept. 1990). Prix: 5500F. Contacter Annick Mouly au 91.71.39.49 après 19h.

24 N° 20746
Vends carte Ad-lib, 2 enceintes, Wing Commander, Eye of Beholder (3 1/2 ou 5 1/4): 930F. Contacter Jérome la semaine et David le week-end au 53.90.61.36, Rue du Docteur Rousseau 24410 Saint Aulaye.

59 N° 20733
Vends PC TO 16 couleur, CGA, 5 1/4, carte joys., originaux, nombreux jeux, le tt en tbe. Prix: 2800F.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

Contacter Tanguy au 20.09.35.24.

59 N° 20837
Vends jeux 3 1/2. Pour tous renseignements, téléphoner au 20.53.05.93 (boraires de bureau).

67 N° 20693
Vends jeux PC 3 1/2 à 200F, possibilité d'échange. Contacter Alain au 88.84.87.22.

95 N° 20741
Vends jeux PC 3 1/2 à 150F pièce ou le lot de 3 pour 400F. Sem Ramtobul 9 avenue du 8 mai 1945 95200 Sarcelles.

SEGA

ACHAT

75 N° 20626
Achète Megadrive ou Famicom avec jeux si prix intéressants et à moins de 6000F. Téléphoner au 40.96.97.63. Merci!

87 N° 20783
Urgent! Recherche Alestemusba Megadrive à n'importe quel prix! Contacter J.D. au 55.75.94.74 du lundi au vendredi à partir de 19b et le samedi tte la journée.

91 N° 20778
Achète Sonic à 250F. Achète Megadrive avec manette et ss jeu pour 741F. Contacter Baptiste au 69.48.65.51 après 18b, Paris et région parisienne.

94 N° 20724
Achète toutes neus Megadrive pour 250F. Contacter Olivier au 46.70.32.54.

ECHANGE

06 N° 20692
Echange deux jeux Megadrive contre une Gamegear. Contacter Lodez Cyrille Résidence Antipolis, Avenue Saint Hubert Bat. F 06700 Saint Laurent du Var.

78 N° 20763
Echange Eswat, Ringside Angel, Centurion, Shadow Dancer et Batman contre Valis III, The Immortal et Storm Lord. Contacter Mme Mendes au 30.56.38.02 après 18b.

88 N° 20569
Echange Alienstorm, Hell Fire (Megadrive) contre Street of Rage et Midnight Resistance ou Zero Wing. Contacter Jean-Michel au 29.51.25.47.

91 N° 20621
Echange jeux Megadrive (Last Battle, James Pond...) contre d'autres jeux, ou adaptateur jap. ou Gamegear. Téléphoner au 60.84.48.93.

93 N° 20713
Echange Megadrive avec 11 jeux contre Néo-Géo avec deux jeux. Contacter Dinh Quang Canh au 48.66.60.85 après 19b. Vds également jeux Megadrive de 200F à 250F.

VENTE

06 N° 20659
Vends Mastersystem, man., pistolet, 15 jeux. Prix: 1500F. Vends Nes, 2 man., pistolet, 7 jeux. Prix: 1500F. Contacter Olivier au 92.09.13.78 après 18b.

13 N° 20851
Urgent! Vends Mastersystem, deux manettes, 9 jeux dont Golden Axe pour 1500F. Le jeu seul pour 150F. Téléphoner au 42.92.06.68 à partir de 19b30, Le Petit Saint Jean 13540 Puyricard.

31 N° 20666
Vends jeux Megadrive de 250F à 300F. Echange possible. Téléphoner au 61.89.08.87.

33 N° 20754
Vends Mastersystem +, 2 jeux, pistolet, le tt en tbe. Possibilité de vente séparée. Contacter Vincent au 56.07.37.02 après 18b ou le week-end.

54 N° 20583
Vends Gamegear, 5 jeux (Mickey, Shinobi...). Prix: 1400F. Contacter Fabrice au 83.55.46.00.

58 N° 20634
Très urgent! Vends World Games sur Mastersystem à 100F. Contacter Fabien au 86.37.90.80 en soirée.

59 N° 20747
Urgent! Vends ou échange Megadrive j, pad, 8 jeux contre Amiga 500 ou 3000F. Contacter Sylvain au 20.32.27.36 après 18b.

59 N° 20755
Vends nombreux jeux Megadrive de 150F à 290F. Contacter Hugues au 20.52.43.09 (sur Lille).

59 N° 20800
Vends Mastersystem, 2 jeux dont un au choix pour 600F. Si vente séparée: 190F pièce. Téléphoner au 20.91.51.52 après 18b.

62 N° 20726
Vends jeux Mastersystem de 100F à 200F. Contacter Benoit Demaerel 16 rue du Marechal Juin 62340 Guines.

67 N° 20556
Vends ou échange jeux Megadrive (Populous, Phantazy Star II...) de 250F à 400F. Contacter Marc au 88.69.71.81.

69 N° 20571
Vends Mastersystem, pistolet, speedking, 12 jx (Mickey, DD...). Prix: 2200F à débattre. Téléphoner au 74.89.72.35.

72 N° 20600
Vends Mastersystem, 3 man., 11 jeux, le tt état neuf. Prix: 1900F à déb. Contacter Cedric au 43.97.29.76 après 17b.

75 N° 20566
Urgent! Vends Mastersystem, 2 pads, 2 jx, phaser, prix à débattre. Vds Lynx avec 4 jx et sacoche pour 1000F. Contacter Stephane au 45.88.20.66.

75 N° 20568
Vends Megadrive, 6 jeux, man., le tt pour 1500F ou échange contre 4 jeux Superfamicom. Contacter Frederic au 43.31.76.92.

75 N° 20590
Vends Gamegear avec Mickey Mouse et GG Shinobi pour 700F. Téléphoner au 43.48.49.95 après 19b.

75 N° 20615
Urgent! Vends Sega 8 bits, 2 man., manches, rapidfire, 9 jx (Wonderboy III, Spellcaster...), pistolet, le tt en tbe. Prix: 1200F. Téléphner au 43.70.35.02.

75 N° 20676
Vends ou échange jeux Megadrive. Contacter Jérome au 43.71.41.82 le week-end.

75 N° 20769
Vends Mastersystem, 14 jeux (Golden Axe, Mickey...). Contacter Romain au 45.40.96.32.

77 N° 20595
Vends jeux Mastersystem tt sorte et achète Gamegear avec un jeu pour 400F max. Contacter Renaud au 64.80.79.28.

78 N° 20679
Vends jeux Megadrive (Budokan, Batman...). Laisser un message au 43.36.86.33.

78 N° 20696
Vends Mastersystem, 8 jeux, 2 manettes pour 1000F ou échange contre Megadrive (prix si vente à débattre). Contacter Guillaume au 39.02.32.43.

78 N° 20727
Vends Mastersystem achetée en 11/90 pour 350F. Vends jeux Mastersystem de 150F à 190F. Contacter Fred au 30.53.15.79.

78 N° 20801
Vends jeux Megadrive à 260F l'unité. Téléphoner au 34.80.97.83.

78 N° 20803
Vends jeux Mastersystem de 149F à 235F. Contacter Hélène 15 rue du Pavé 78490 Montfort l'Amaury, tél. 34.87.82.12.

81 N° 20794
Vends ou échange jeux Megadrive, si vente: 200F pièce à débattre. Téléphoner au 63.61.74.47.

84 N° 20762
Vends Megadrive, 9 jeux (Strider, John Madden...). Prix: 2000F. Contacter Benoit au 90.46.90.13 de 20h à 21h.

89 N° 20643
Vends, échange et achète jeux Megadrive. Recherche news si possible. Contacter Julien au 86.62.27.39.

91 N° 20641
Vends, échange et achète jeux Megadrive et Gameboy. Vds oldies sur PC à 125F pièce port compris. Contacter Nicolas au 64.91.17.35 de 18b à 19b30.

91 N° 20818
Vends Sega 16 bits jap., 2 pads dont 1 Pro 2, cable hi-fi, 4 jeux. Prix: 1500F. Contacter Christian au 60.46.02.50 après 19b. Urgent!

92 N° 20639
Vends Megadrive, 6 jeux, 2 man., écran couleur, le tt en tbe et ss gar. pour 3900F. Contacter Yvan au 42.42.84.04 après 17b. Prix à négocier! Urgent!

92 N° 20648
Vends jeux Megadrive j à 200F ou échange contre jeux Superfamicom. Contacter Remy Hiernaux au 42.42.77.56.

92 N° 20674
Vends, échange Sega 8 bits, light phaser, 14 jx, 2 joy., rapidfire, le tt pour 2000F ou écb. contre jeux Gamegear ou Megadrive. Contacter Xavier au 47.47.78.34. Urgent!

92 N° 20678
Vends jeux Megadrive (Golden Axe, Shinobi...) à 230F pièce. Contacter Julien au 47.22.20.83 après 18b.

92 N° 20715
Vends jeux Mastersystem de 100F à 150F. Contacter Nicolas au 43.50.21.14.

92 N° 20738
Vends, échange et achète jeux Megadrive contre jeux Superfamicom et Nec. Téléphoner au 23.67.33.09 aux heures des repas.

92 N° 20739
Vends Mastersystem, 2 manettes, jeux, péritel, le tt en tbe (moins d'un an et ss garantie). Prix: 700F. Téléphoner au 47.91.08.53.

93 N° 20633
Vends Megadrive, 6 jeux, 2 man. pour 2700F ou échange contre Amiga 500. Faire offre à Arnaud au 48.69.42.30, 49 avenue Louis Blanc 93600 Aulnay sous Bois.

93 N° 20687
Vends Megadrive f, 2 man., adapt. jap., 4 jeux. Prix: 1300F. Contacter Eric au 43.88.09.08.

93 N° 20712
Vends Mastersystem, 6 jeux, 2 manettes. Prix: 900F. Contacter Matthieu au 48.32.27.36.

93 N° 20725
Vends Megadrive j, 1 jeu: 700F. Contacter Daniel au 42.87.33.45 (uniquement Paris et région parisienne).

94 N° 20690
Vends Gamegear avec Columns pour 800F. Contacter Bruno au 46.87.85.17 de 17b à 19b (région parisienne exclusivement).

94 N° 20790
Vends Mastersystem, manette, 3 jeux. Prix: 600F. Contacter Frédéric Perret 332 rue de Paris 94190 Villeneuve Saint Georges, tél.43.82.00.26.

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour un numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

24

❑❑ Votre Département (à remplir oligatoirement)
RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT
STANDARD : ❑ AMIGA ❑ ATARI ❑ CPC ❑ PC ❑ AUTRES
❑ MASTER SYSTEM ❑ MEGADRIVE ❑ NEC ❑ NINTENDO

JOYSTICK PA., 103 Bd Mac Donald, 75019 PARIS

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

94 N° 20816
Vends jeux Sega 8 bits. Prix à discuter. Contacter Robin au 43.39.91.43.

95 N° 20770
Vends Sega 8 bits, 7 jeux (Mickey, Shinobi...) pour 1400F. Possibilité de vente séparée à 200F le jeu. Contacter Martin au 30.36.10.04.

ATARI ST

ACHAT

14 N° 20606
Achète news sur 520 Ste. Envoyer liste à Xavier Bayard 1107 boulevard Belles Portes 14200 Herouville Saint Clair.

92 N° 20559
Achète Atari 1040 à prix raisonnable. Faire offre à Jean-Pierre au 47.39.21.59.

CONTACT

33 N° 20756
Cherche contacts sérieux sur St. Réponse assurée. Contacter Goux Pierre 22 rue du Clos des Obiers 33170 Gradignan.

34 N° 20826
Cherche contacts sérieux et durables sur Ste, région Montpellier. Contacter Lilian Delmas au 67.65.76.06 après 14h.

49 N° 20667
Atari St cherche contacts sérieux et durables, réponse rapide et assurée. Contacter Guillant Gregory 6 square des Mimosas 49610 Murs Erigne.

64 N° 20686
Cherche contacts sérieux sur Atari. Envoyer liste à Depierre Thomas 11 allée de l'Orée du Bois 64140 Lons, tél. 59.62.78.13. Réponse assurée.

78 N° 20711
Ste cherche contacts sérieux. Envoyer liste à Franck Hamelin 18 rue de la Veuve Fleuret 78130 Les Mureaux, tél. 30.99.86.94. Pas sérieux s'abstenir!

83 N° 20594
Cherche contacts sérieux sur Ste. Ecrire à Ponceblanc Julien Chemin de la Barbarie, Quartier des Pradeaux 83270 Saint Cyr sur Mer, tél. 94.32.08.49 les lundi et mardi après 21h.

ECHANGE

34 N° 20761
Echange jeux et utils, réponse assurée. Contacter Didier Ruault 43 bis rue du Général de Gaulle 34560 Villeveyrac.

62 N° 20685
Echange nombreux logiciels originaux sur Stf et Ste. Contacter Wissart Arnaud 5 rue Wattine Bossut 62770 Le Parcq.

VENTE

00 N° 20736
Vends 520 St, nombreux jeux, souris, kit téléchargement, garantie 3 mois, le tt en tbe. Prix: 2450F. Téléphoner au 60.01.08.17 à 20h.

00 N° 20744
Vends Ste, lecteur externe, disks, jeux, cobra, éduc, livres, blitzcopieur, le tt pour 2500F ou ss le lecteur pour 2100F. Contacter Stéphane au 64.68.16.48.

06 N° 20631
Vends, échange et achète jeux Stf/Ste. Echange F-Zero Famicom contre Mario 4. Contacter Hery Gwenael 197 route de Bellet 06200 Nice, tél. 93.44.37.25 ou 93.37.64.26.

06 N° 20820
Vends 520 St, nombreux jeux, souris, boite de rangement, 3 joys., magazines, west-phaser, le tt en tbe. Prix: 3000F à débattre. Téléphoner au 93.97.56.84.

13 N° 20655
Vends 520 Ste, 16 jeux (KO II, Midwinter II...), souris, dks vierges, revues, boite rang., doc, discpac, le tt en tbe. Prix: 4000F. Contacter Fred au 91.65.05.62 après 17h.

14 N° 20835
Vends pour Ste nouveau Tos 2.5 en français. Contacter Leroy au 31.96.64.74.

16 N° 20750
Vends jeux St à 100F pièce ou 150F. Contacter Raphael au 45.69.08.26.

24 N° 20748
Vends ou échange news et oldies sur Stf/Ste. Liste contre un timbre à Deschamps Michel 39 rue Courbet 24000 Perigueux, tél. 53.09.81.59.

30 N° 20745
Vends 520 Stf, moniteur couleur, tbe, nombreux jeux, manettes, souris, log. divers, livres. Prix: 3500F. Téléphoner au 66.76.18.70.

33 N° 20757
Vends originaux St en tbe entre 100F et 250F (F-15 II, Midwinter II...). Contacter Anthony au 56.51.50.64.

34 N° 20825
Vends 520 St, carte MV16, 8 logiciels de musique, 12 de dessin, nombreux jeux. Prix: 2500F. Moniteur couleur: 1000F. Le tout pour 3000F (en tbe!). Contacter Vincent au 67.75.16.62.

37 N° 20622
Vends ou échange news Atari. Contacter Fraisse Nicolas 7 Mail David d'Angers 37000 Tours, tél. 47.39.14.17.

57 N° 20663
Vends news et oldies à petits prix. Contacter Schwartz Jean-Philippe 8 rue des Tirailleurs 57200 Sarreguemines, tél. 87.95.26.02 après 19h.

61 N° 20830
Vends 1040 Stf, moniteur couleur, souris, joys., nombreux jeux, manuel, boite de rangement, le tt en excellent état. Prix: 4000F à débattre. Téléphoner au 33.73.00.39 après 19h.

64 N° 20637
Vends 520 Ste avec 2 mega, mon. coul., souris, joys., jeux. Prix: 3800F (port compris). Téléphoner au 59.61.17.17 la semaine et au 59.67.60.02 le week-end.

64 N° 20845
Vends 520 Stf, joys., jeux, souris, lecteur interne neuf, manuels, dks. Prix: 1600F. Téléphoner au 59.03.57.95.

75 N° 20567
Vends 520 Stf 1 mega, nbrx jeux et utils, entre 2000F et 2500F. Echange log. Amiga sur Paris et région parisienne. Contacter Loic au 48.23.20.65.

75 N° 20651
Vends 1040 Ste, mon. coul., nbrx jx, man., souris, le tt en tbe. Prix ss mon.: 2500F, avec mon.: 3000F. Contacter Boris au 45.32.15.14.

75 N° 20670
Vends et échange jeux Atari à petits prix. Vends jeux Megadrive à prix intéressants. Contacter Le Coent Eric 7 rue de la Mare 75020 Paris.

77 N° 20558
Vends news sur St à petits prix. Contacter Molitor Sam 9 rue Claude Bernard 77000 Melun.

83 N° 20779
Vends jeux St originaux avec boites et notices à 100F l'unité. Contacter Sylvain, Bar de la Martre 83840 La Martre, tél. 94.76.81.00 le soir.

91 N° 20705
Vends 520 Ste, jeux, revues, souris, joysticks, boite de rang. Prix: 2400F ou échange contre Megadrive avec 5 jeux ou contre Superfamicom avec 3 jeux. Contacter Stéphane au 69.09.88.08.

92 N° 20625
Vends jeux St originaux (Final Flght, Robozone...) à 100F pièce. Contacter Petitier Marc 12 rue du Gros Chêne 92370 Chaville, tél. 47.50.84.73.

92 N° 20809
Vends nombreux jeux Atari St à prix très intéressants. Contacter Laurent au 47.91.30.26.

92 N° 20821
Vends 520 Stf en tbe, moniteur couleur, 2 joys., nombreux originaux, dks vierges. Prix: 3200F. Contacter J.D. Tondeur 33 rue Cartault 92800 Puteaux, tél. 47.74.82.82.

93 N° 20603
Vends originaux pour St de 40F à 200F. Téléphoner au 48.09.24.78 après 19h.

94 N° 20602
Vends et échange jeux sur Ste. Contacter Michael au 48.08.16.41.

94 N° 20649
Urgent! Vends 520 St DF, souris, joys., tapis, nbrx jx et utils, revues, dks vierges, le tt pour 1990F. Contacter Alain au 43.77.58.75.

94 N° 20668
Vends moniteur Atari SC1425. Prix: 1800F à débattre. Téléphoner au 46.86.10.93 entre 18h et 20h.

94 N° 20737
Vends 520 Ste, moniteur couleur, nombreux jeux et utils, 2 joysticks, le tt en tbe pour 3500F. Contacter Christophe Sechet au 48.85.91.16.

94 N° 20742
Vends 520 Stf, moniteur couleur, nombreux jeux, souris, manette, revues, boite de rangement, free boot, utils., le tt en tbe pour 4000F. Téléphoner au 45.76.09.37 après 18h.

Joystick et **Consoles News** sont des publications mensuelles éditées par le Groupe SIPRESS, 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris. Tel: (1) 40 35 48 44. Fax: (1) 40 35 16 47. Associés : Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN.

Directeur de la publication
Marc Andersen
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour
Rédacteur en chef adjoint
Michel Desangles
Co-Rédacteur en chef adjoint
Dany Boolauck
Sous-Co-Rédacteur en chef adjoint-Vacancier, responsable des vacances de Joystick
Henri Legoy
Coordination technique
Claude Lucas

Joystick

COURRIER DES LECTEURS
Michel Desangles
NEWS
Toute l'équipe
JEUX CRACK
Danboss, Danbiss

Consoles News

AHL & 2ème classe Destroy

Correspondants permanents à l'etranger
Derek De La Fuente (G.B.)
Kenneth Young (USA)
SENDAÏ Publications (USA)
Alexander Loeber (Japon)

Mise en page
Pixel Press Studio - LINOS
Secrétariat
Fabienne JAHART-MELOT
Chefs de Publicité
Marc Andersen, Isabelle Weill
Abonnement et anciens numéros
Huguette Uzan

Directeur des ventes
Promevente-Michel Yatca
(1) 45 23 25 60. Terminal EB6
Modifications de service et reassort
N° vert: (1) 05 19 84 57

Télématique
3615 Joystick
Centre serveur Sipress
Sysanim
David Weil

Photogravure
RPM, PPO, INTEGRAAL
Imprimé en France
Distribution
Transports Presse

Tous droits de reproduction réservés. Publication inscrite à l'OJD. Commission paritaire N° 70725.

ISSN: 0994-4559. Dépôt légal à parution.

Illustration de couverture
ELVIRA II
Illustration de Consoles News:
"KING OF THE MONSTERS" sur Neo-Geo.
Dossier SIMPSONS: Illustrations:
MATT GROENING



CORE GRAFX PUISSANCE 5

1290 Frs*

1 CORE + 1 JEU + 2 MANETTES + 1 ADAPTATEUR 5 JOUEURS

*Prix publics généralement constatés

PC ENGINE GT ET SUPER GRAFX:
100% COMPATIBLES AVEC LES JEUX DE LA CORE GRAFX



PC ENGINE GT + 1 JEU 2490 Frs*



PC ENGINE DUO + 1 JEU CD ROM 3790 Frs*



SUPER GRAFX + 1 JEU 1490 Frs*

3615 SODIPENG

TOUS LES MOIS GAGNEZ DES CONSOLES, DES JEUX, DES PINS EN JOUANT SUR 3615 code SODIPENG

HOT LINE (16)99.08.95.72



CD ROM 2990 Frs*

CORE GRAFX + 1 JEU 999 Frs*

CD ROM + CORE PUISSANCE 5 3990 Frs*

SODIPENG

-BP 2- 56200 LA GACILLY

Revendeurs:

Tél: (16)99.08.89.41 Fax: (16)99.08.82.67

DU JAMAIS VU... ULTRA RAPIDE POLYGONES 3D... PHENOMENAL...

ROBOCOP™ 3

...LES IMAGES SE PASSENT DE COMMENTAIRES








TM & © 1991 ORION PICTURES CORPORATION.
ALL RIGHTS RESERVED.

ocean®

SPECTRUM . AMSTRAD . COMMODORE . ATARI ST . CBM AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES

OCEAN SOFTWARE LIMITED · 25 BOULEVARD BERTHIER · 75017 PARIS · TEL: (1) 47 66 33 26