

JOYSTICK

HEBDO

N° 48

PREVIEWS

Stellar Crusade
Moonwalker
Ivanhoe
Wild Streets
The Teller

NEWS

FORGOTTEN
 WORLDS
 LE PLAN !

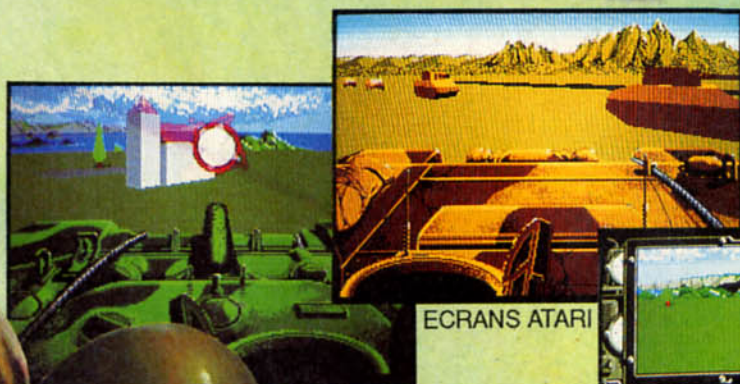


TESTS

Cabal
Ghouls 'n' Ghosts
Continental Circus
Magic Marble
Keef the Thief
Pow

"VOUS POUVEZ ENCORE CHAN

SHER



ECRANS ATARI



M

Plus de 2 années de travail pour un résultat fantastique ! Sherman M4 est la simulation de tank à posséder à tout prix. Ce jeu retrace tous les types de combat de chars de la 2^e guerre mondiale. UN REALISME A VOUS COUPER LE SOUFFLE.

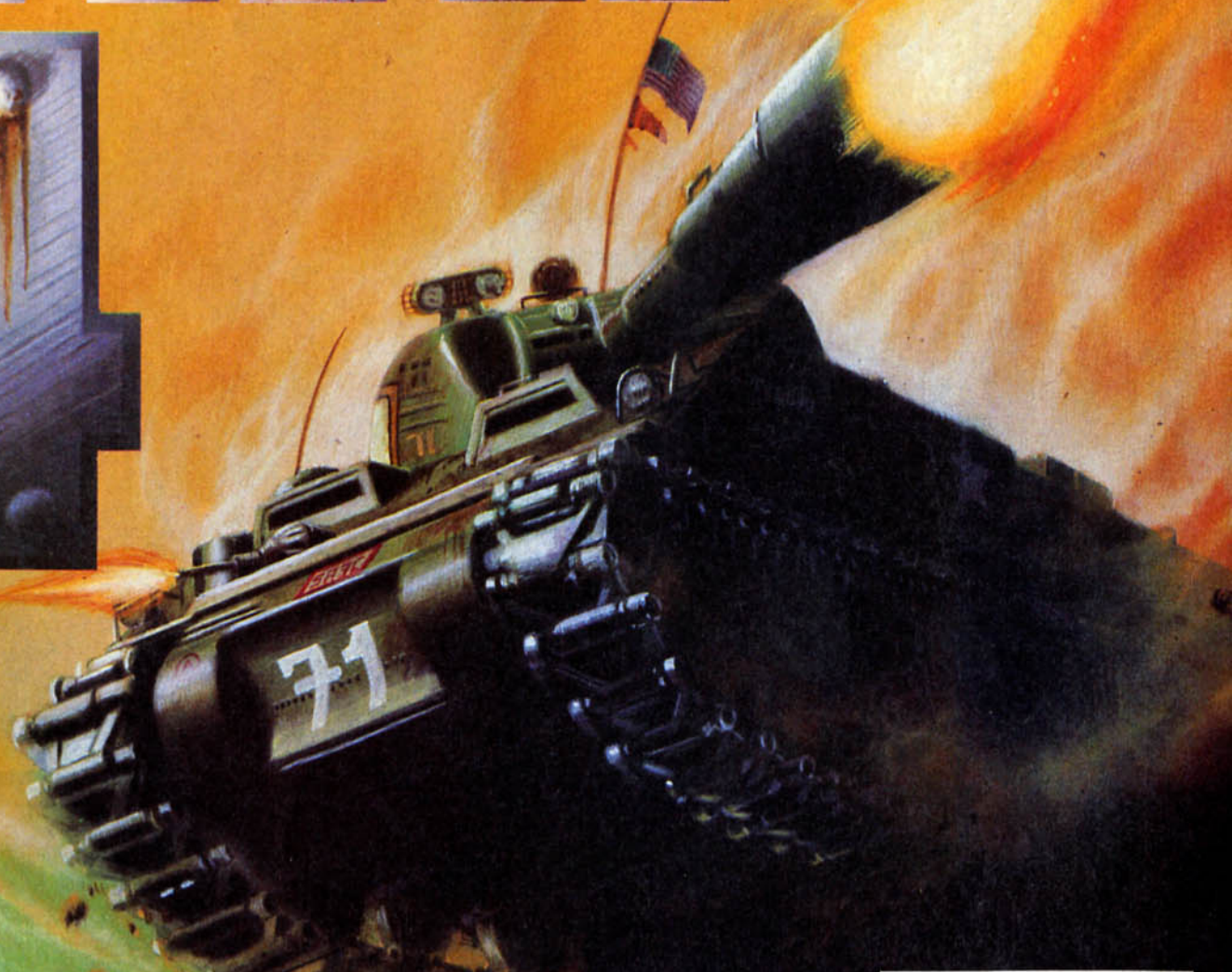


DISPONIBLE POUR ST, AMIGA, CPC, PC et COMPAT. PRIX PUBLIC CONSEILLE: DE 199F à 249F SELON MACHINES

GER LE COURS DE LA GUERRE"

MAN

4



36 15 LORI
des jeux, des infos,
des milliers de cadeaux
à gagner

81, RUE DE LA PROCESSION 92500 RUEIL- (1) 47 52 18 18





P R E S E N T E SILKWORM



Une jeep et un hélicoptère. Avec Silkworm vous êtes deux pour en venir à bout.



AMIGA • ATARI ST • AMSTRAD • C 64



LA PRESSE ANGLAISE UNANIME

Effets sonores	91%	Animation	96%
Graphismes	93%	Intérêt	89%

T O T A L : 9 3 %

Games Machine • Commodore User Super Star
Zapp Sizzler • The One



8/10 rue Barbette
75003 PARIS
Tél. (1) 42.78.98.99



C'EST FINI !

Un an ! Joystick Hebdo a un an ! Un an et deux semaines, même. Un an et deux semaines ! Joystick Hebdo a un an et deux semaines ! On s'en est rendu compte un peu tard, alors le temps que le journal paraisse, c'était déjà passé.

C'est pas grave, on a bu un coup à votre santé. Sauf Danboss, qui est tombé dedans quand il était petit (c'est pour ça qu'au lieu de parler en français, il arrive à peine à éructer des "poke & BB08, 45, data cheat mode, plan plan").

On s'est dit que pour fêter ça, on allait faire quelque chose de grandiose, de vraiment super valable.

Et on a décidé la chose suivante (attention les crises cardiaques)...

Joystick Hebdo s'arrête.

Ouf.

C'est dit. On y revient plus.

Et comme du coup on est au chômage, qu'on va avoir un peu de temps, on va faire encore mieux: Joystick Mensuel.

Respirez.

Comme on trouvait que c'était une super bonne idée, on a bu un coup à votre santé (sauf Danboss qui préfère interfacer des imprimantes laser à des bouts de papier jaune-oui, c'est un comportement bizarre, c'est bien pour ça qu'on l'empêche de boire) (et c'est pour ça que la laser ne marche plus).

Alors donc, pourquoi un mensuel ?

Pour des tas de raisons. D'abord parce que certains d'entre vous nous l'ont demandé. Et qu'aucun d'entre vous ne nous a jamais dit: "Ouais c'est vachement bien d'être hebdo, comme ça c'est toutes les semaines". Au contraire vous nous avez dit, c'est trop rapide, c'est trop cher, on peut pas suivre, au secours. Parce que le calcul est simple: quatre numéros à 12 francs, ça fait 48 francs par mois, pour 128 pages. Si on passe mensuel, ça fait 25 francs par mois pour 132 pages, il n'y a pas de petites économies.

Ensuite, on a tous envie de parler de tas de choses dont on a ni le temps, ni la place de parler: Legoy veut vous montrer des images de synthèse, Desangles veut aller interviewer des programmeurs, De Quéant aimerait bien causé de minitel, Danboss voudrait passer des solutions complètes, Kaaa voudrait analyser les softs plus en détail et Bellamy voudrait faire 128 pages de pin-up et de lapins.

Or, un numéro par semaine, c'est bête, mais ça nous fait perdre à tous, deux jours de relecture. Si on ne sort qu'un numéro une fois par mois, on ne perd que deux jours une fois par mois; on en gagne donc six. Au prix de la journée, c'est pas négligeable. En plus, augmenter la pagination d'un hebdomadaire, c'est une galère; augmenter la pagination d'un mensuel, c'est un jeu d'enfant. On sait ce que c'est, on commence à 128 pages, on finit à 450. Vous verrez !!!

Voilà. Ça vous revient moins cher, ça nous permet d'en mettre plus, qu'est ce qu'il vous faut d'autre ? La date de sortie ? 20 décembre. Ce numéro est donc le dernier hebdo, et le 20 décembre vous aurez entre les mains le plus bô des hebdomas micrôs mensuels. Le 3615 Joystick continue quand même et vous fournira toutes les news de la micro au jour le jour, sans compter les concours, les 2000 et quelques trucs et astuces, et j'ai plus de place.

A dans un mois: N'oubliez pas ! Le 20 décembre.

A suivre...

AMIGA 500

Au bout des
doigts:
vos yeux,
vos oreilles...



L'AMIGA 500, est le micro ordinateur de toutes les passions, de tous les émerveillements : des images féérieusement belles, un fantastique son stéréo. Tout pour le plaisir des yeux et des oreilles.

Côté loisirs

Des jeux vidéo comme vous n'en verrez ni entendrez sur aucune autre machine, un catalogue en perpétuel enrichissement.

Comme un vrai pro, vous produirez des images vidéo avec bancs titres, incrustations, mixage sons et images.

En musicien confirmé ou débutant, vous adapterez ou composerez de superbes partitions : l'AMIGA 500 sera votre orchestre et reproduira fidèlement en stéréo vos œuvres.

En tirant parti des 4096 couleurs de l'AMIGA 500, affichées sur son écran haute résolution, vous serez un graphiste de génie.

L'AMIGA 500 est le seul micro-ordinateur multi-tâche. Il vous permettra de mener plusieurs applications simultanément.

Côté studieux

Avec l'AMIGA 500, vous vous initiez à la programmation. De très nombreux logiciels éducatifs vous aideront à "bachoter" sans stress. Des outils bureautique performants vous donneront une sacrée longueur d'avance. Vous voulez aller plus loin ! de nombreux périphériques feront de votre AMIGA 500 une véritable station de travail.

* Prix TTC conseillés : AMIGA 500 3990 F, STARTER KIT 4290 F
Moniteur en sus.



Starter kit

Pour bien démarrer en micro.

Réunis dans un même coffret : l'AMIGA 500 avec souris, 3 jeux de simulation, un logiciel de dessin et un traitement de textes couleur intégrant des graphismes pour découvrir le monde fascinant de la micro personnelle et de loisir.


Commodore

Le choix Micro



Nom _____

Age _____

Adresse _____

Tél. _____

☐ Désire recevoir une documentation sur :

☐ l'AMIGA 500 ☐ LE STARTER KIT — COMMODORE - 152, Avenue de Verdun - 92137 ISSY-LES-MOULINEAUX
MINITEL 3614 Code COMMODORE : Liste des distributeurs et demande de documentation.

... 20 DECEMBRE



MENSUEL - NOUVELLE SERIE **N°1**

JOYSTICK

**Le plus bô cadô
que Joystick Hebdo
ait pu vous faire**

DES NOUVELLES RUBRIQUES...

SURPRISE !

JEUX CRACK... 200 TRUCS

UNE ENQUETE

UN DOSSIER

DES PREVIEWS

DES NEWS

DES TESTS

DU FUN

132

PAGES

25 FR\$

C'est nouveau !

PAPARAZZI

NEWS

Réalisé par
Henri LEGOY
avec
Michel DESANGLES
et **Chris de QUEANT**

TRANSES BEDE

Non, il ne s'agit pas d'atteindre l'Eveil de la Conscience grâce à des albums de Blueberry, quoi qu'en cherchant bien faut voir mais bon, parce que bon, voilà: la B.D. dans la Pub, ça vous dit? Certes l'idée n'est pas neuve, mais la nouveauté c'est le fait qu'une société, TRANS-BD en l'occurrence, a décidé d'en faire son cheval de bataille, son image de marque, son argument de vente, sa quête du Graal et ses doux oeufs frais au kilo. Leur démarche consiste donc à convaincre (ou essayer de) les annonceurs qu'il n'y a rien de mieux que les p'tits Mickeys pour vanter les qualités de leur produit. Ça ne se limite d'ailleurs pas forcément à la pub, puisque l'ambition de Trans-BD concerne aussi l'univers plus large de la Communication en général, et ça ne veut pas dire forcément que leur production se fait sous forme de récit avec des bulles, puisque c'est aussi et avant tout l'esthétique B.D. qui fait la force et l'originalité de cette démarche. Bref, tout ça pour dire que Tintin n'est pas mort, et que pour vendre des savonnettes, Barbarella vaut bien Ornella Muti. Gardarem lou Arsach!

NEURONES ENCORE

Hitachi vient d'annoncer la création d'un réseau neuronal impressionnant: sur une puce d'une dizaine de centimètres, qui réunit 48 circuits intégrés, ils ont fait tenir l'équivalent de 576 neurones humains. Bon, il est vrai que le cerveau humain en a plus de 10 milliards (oui, même les cons), mais ce processeur neuronal va 100.000 fois plus vite qu'un processeur traditionnel, et de plus il est capable d'apprendre par lui-même. Prévision: les prochaines machines auront un "I" dans leur nom (Atari 2048 STI, Amiga 4000I, etc.). I pour Intelligent, bien sûr.

SOMMAIRE

N° 48 du 22 NOVEMBRE 1989

8/13 NEWS DU MONDE ENTIER **14/16** LES PREVIEWS: IVANOHE - STELLAR CRUSADE - METAL - MOONWALKER - THE TELLER - WILD STREETS - PUGGS IN SPACE - BARNEY AND FREDDY MOUSE **18/29** LES TESTS: CABAL - GHOULS N'GHOSTS - CONTINENTAL CIRCUS - MAGIC MARBLES - CHESS 2150 - POWER DRIFT - KEEF THE THIEF - TASK FORCE - STORM WARRIOR - POW - OPERATION HORMUZ - QUARTZ **31/38** JEUX...CRACK! DES TRUCS, DES ASTUCES ET DES POKES 38 J'ANNONCE: TOUTES LES P.A. CLASSEES

Photo de couverture: Ghouls'n'Ghosts © CAPCOM/US GOLD

Il vous manque des numéros de JOYSTICK Hebdo, adressez votre commande à: JOYSTICK Hebdo 177 rue Saint Honoré 75001 PARIS en indiquant les numéros que vous souhaitez recevoir (1 à 48) ou HS pour le Hors Série. N'oubliez pas de joindre votre règlement (10 francs par numéro et 30 francs pour le HS). Les N° 1 et 2 sont épuisés.

Ce numéro a été tiré à 62000 exemplaires.

JOYSTICK Hebdo est édité par SIPRESS, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, tel: 42 96 55 59 • Directeur de la publication: Marc ANDERSEN • Rédacteur en chef: Henri LEGOY • Rédacteur en chef adjoint: Michel DESANGLES • Manager: Anne GELLI • Direction artistique: PIXEL PRESS STUDIO & SAMAT • Illustrateur: Bruno BELLAMY, YACINE • Illustré: BUG RABBIT • Publicité: André UZAN • Abonnement au journal: Publication Hebdomadaire • Diffusion Transports Presse • Fabrication/PAO, CHALLENGE • Photogravure BEAUCLAIR • Impression Sima Torcy • Commission paritaire N° 70725. Dépôt légal à parution. N° ISSN 0994-4559

JE ME CONSOLE

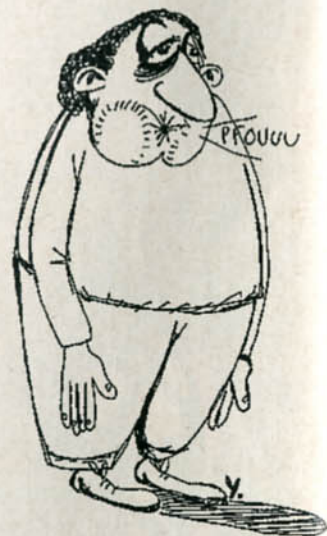
La fameuse console de jeu d'Amstrad qui est supposée sortir en avril prochain (en toute logique, ce devrait être plutôt aux alentours de septembre) fait décidément couler beaucoup d'encre. Toute la presse a repris l'information, même après qu'Amstrad ait formellement dénié la chose. Amstrad

France se jette dans la mêlée en affirmant qu'Amstrad n'a jamais eu l'intention de faire une console ni quoi que ce soit de similaire. Et pendant ce temps-là, on apprend par des sources indirectes que la console qui n'existera jamais aura 256 Ko de mémoire vive. On ne sait plus qui croire.



ECHEC ET MAT

Gary Kasparov vient de remporter deux victoires contre le meilleur programme d'échecs au monde, Deep Thought (attention, jeu de mot complexe. C'est, d'une part, un jeu de mot sur Deep Throat, alias "Gorge Profonde" en fran-



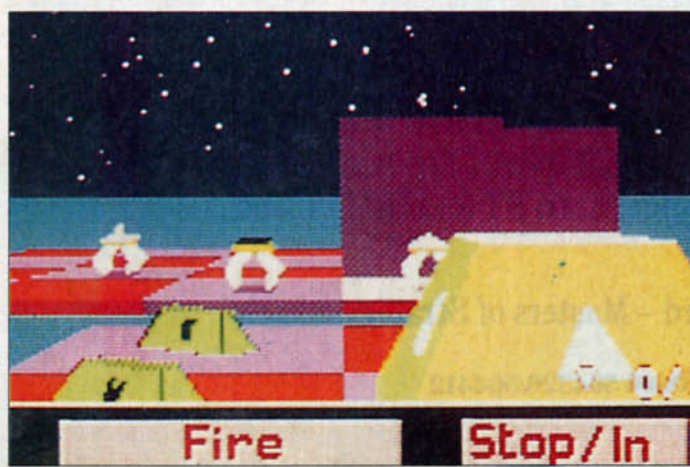
çais, un vieux film X avec Linda Lovelace, et d'autre part une référence à Douglas Adams, qui dans le Guide du Routard Galactique (que depuis le temps que tout le monde vous en parle vous devriez avoir lu, c'est chez Denoel) utilise déjà ce nom). Pour l'instant, ce programme est capable d'analyser 760.000 positions par seconde, ce qui semble nettement insuffisant pour battre un champion en chair et en os. En 1994, selon les prévisions des auteurs, il pourra analyser un milliard de positions à la seconde. Kasparov a déclaré qu'à ce moment-là, il perdrait certainement. Ceux qui ont lu "Godel Escher Bach" de Hofstadter pensent que c'est peu probable, car il ne suffit pas d'analyser les positions une à une, encore faut-il "globaliser". Et pour l'instant, seul le cerveau humain est capable de faire ça. Oui, même vous.



TOUR DE BABEL

C'est le titre d'un des prochains jeux de Rainbird, en anglais Tower of Babel. Vous êtes une araignée et vous devez détruire des tours. En fait, et selon les

tours, vous pouvez incarner jusqu'à trois araignées, avec une qui pousse, une qui tire et une qui encourage les deux autres. Sortie bientôt sur ST, peu-t-être sur Amiga.



MOTO

Alors voilà: si vous aimez les courses de moto et de bagnole, cet hiver, vous devrez vous acheter Hard Drivin, Chase HQ, Continental Circus, Power Drift, Stunt Car Racer,

D'autant que la liste s'allonge de jour en jour: Drivin' Force est publié par Digital Magic Software sur Amiga et Atari. Vous devez vous balader sur une trentaine de terrains différents, qui vont du désert le plus torride au gla-



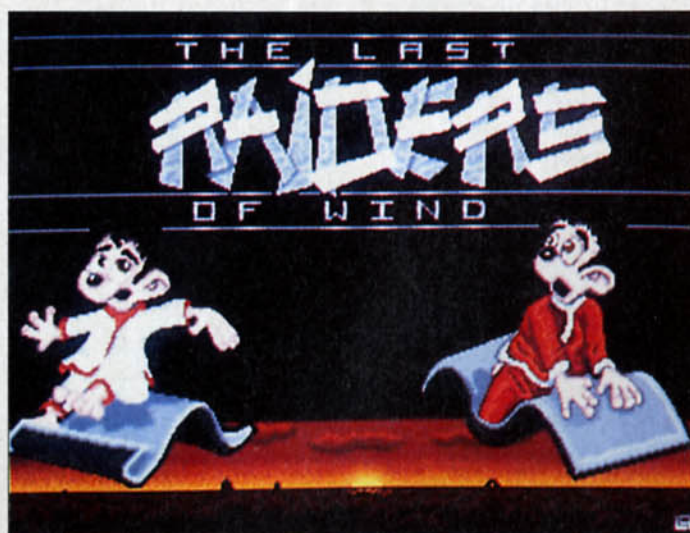
ce une Sega, un Atari, un Amiga, une Nec, ainsi que les pédales, volants et sièges qui vont avec. Faites le calcul: vous feriez mieux de vous acheter une moto, ça vous reviendrait moins cher.

cier le plus glissant, avec tout ce qui vous passe par la main: voitures de sport, camions, buggies, choppers et jet-skis, à croire que vous ne payez pas le matos. Sortie incessante.

THE LAST RAIDERS OF WIND

Tiens, tiens, le premier jeu de Ackertlight Software. Ça a l'air rigolo. Sur une musique guillerette, nos héros, les Aventuriers du vent, doivent détruire une machine infernale et malfaisante. Cette horrible chose a été construite par les sorciers d'Azahar

pour conquérir bien évidemment l'univers. Pour ce faire, ils n'ont pas hésité à piquer la force des Vents aux qui appartient aux Aventuriers du vent. Tout s'explique donc. THE LAST RAIDERS OF WIND est prévu pour début 90 sur AMIGA. Ne vous inquiétez pas quand on en saura plus, on vous le dira of course.



PAPARAZZI

NEWS

LES TERRES QUI DERIVENT



A lors voilà: il y a des plateaux dans le ciel, un peu comme dans la pub pour Loïs, et ces plateaux sont reliés entre eux par des lignes électromagnétiques. Chaque plateau est peuplé

d'êtres humains, et il faut doser avec précision le mélange de bagarres et de commerce qui leur permet de vivre sans disparaître ni s'étouffer. Mais alors là, pour le coup, c'est pour dans six mois, chez Activision.

ÇA TOMBE PILE

Vous connaissez peut-être Hypercard, cette sorte de, euh... langage, enfin, de machin à base d'icônes que l'on peut programmer, euh... graphiquement, sur Macintosh? Eh bien on va pouvoir en faire autant très bientôt sur ST. C'est Michtron aux Etats-Unis qui va distribuer Omnicard. Le principe: vous dessinez des icônes, vous leur affectez des fonctions, vous écrivez des explications sur ce que doit être la fonction en anglais courant (ou presque), et paf, vous avez une "pile", c'est-à-dire un

programme graphique. Sur Mac, le système a eu un succès tel - à cause de la facilité de programmation, justement, tout le monde peut s'y mettre - qu'il existe déjà des dizaines de milliers de "piles" disponibles. La seule différence, c'est qu'Hypercard est gratuit sur Mac. Omnicard ne le sera sûrement pas. Ceci dit, il paraît qu'il intègre des routines d'Intelligence Artificielle pour aider l'utilisateur. On ne devrait pas attendre très longtemps avant de le voir arriver (tout début d'année prochaine, en principe).

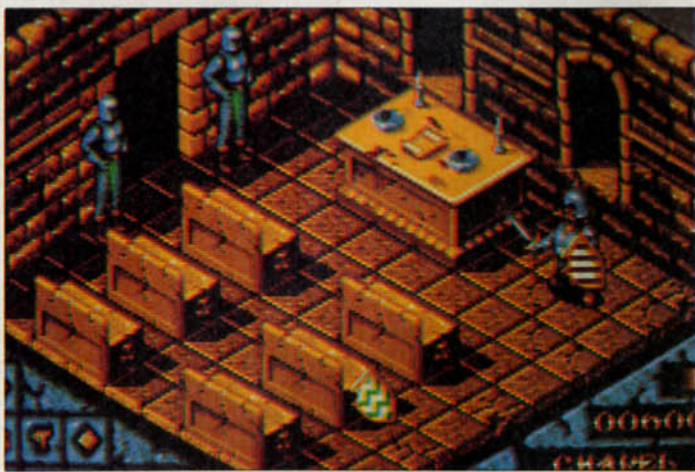
écoutez vos cours d'anglais à l'école, vous sauriez que c'est la rivière au bord de laquelle est né Shakespeare, à Stratford-on-Avon exactement ("Malheur à ycelui qui déplace mes os", comme dit l'épithaphe de sa tombe: ce qui explique les doutes sur son existence). C'est Topologika qui édite la chose. On dit merci pour les infos exclusives (et récentes).

• Argonaut, éditeur de jeux bien connu, sort ArgAsm, un assembleur

LES BITMAP BROS SQUATTENT LE JOURNAL

J amais ils s'arrêtent, ceux-là? Les Bitmap Bros annoncent leur 96ème jeu cette semaine: Cadaver. Pour savoir ce que ça veut dire en français, inversez les deux dernières lettres. Un chevalier de l'époque médiévale poursuit un meurtrier à travers un labyrinthe en 3D, un peu style Knight Lore, ou plus

récemment Airball, ou encore plus récemment Never Mind, mais il vous suffit de regarder la photo pour savoir exactement de quoi il s'agit. On ramasse des torches et des boucliers, on jette des sorts, et on attend l'année prochaine. En silence, please.



RAM EN KIT

Voilà une idée originale. Un Américain du nom de Barry Orlando vient d'avoir une idée super: il vous envoie gratos (enfin, contre une enveloppe à votre adresse, et mettez quelques francs pour le timbre) une disquette qui explique de bout en bout comment monter une carte d'extension Ram de 2,5 Mo pour ST, avec des fichiers textes, des illus-

trations et des adresses pour acheter des composants (aux USA, bien sûr, mais on les trouve aussi en France). Et c'est en Shareware, c'est-à-dire que si vous vous lancez dans le montage, il vous demande 15 dollars (un peu plus d'une centaine de francs) de participation à titre de remerciements. Son adresse: Barry Orlando, 1120 Deerfield Drive, Napa, CA 94558, USA.

réelle des Bitmap Bros à Xenon II: "Vous ne vous attendez quand même pas à ce que ce soient les architectes qui construisent la maison, non?"

• Seuck 2 (Shoot'Em Up Construction Kit) est en route chez Palace. Rappelons que c'est un programme qui permet de créer des jeux d'arcade géniaux en cinq minutes sur Amiga.

• La prochaine simulation de tanks sera tirée du bouquin Team Yankee, de Harold Coyle. Sortie prochaine chez Entertainment International, par les auteurs de Sleeping Gods Lie. Et qui c'est qui va distribuer ça dans notre doux pays? C'est Titus.

• Un jeu d'aventure pour Amstrad va sortir bientôt, nommé Avon. Pourquoi ce nom, vous demandez-vous, bande d'incultes? Si vous aviez



DRAGONS OF FLAME

Au moment où nous bouclons ce numéro, Ubi Soft nous a fait parvenir le dernier jeu de SSI. C'est un nouvel épisode de Donjons et Dragons, plus précisément de Dragonlance, qui vient se greffer juste derrière Heroes of the Lance. C'est une grande famille tout ça! Nous retrouverons nos héros préférés: Goldmoon, Riverwind et toute la clique de vaillants guerriers prêts à repartir pour de nouvelles aventures. Vous retombez de nouveau dans cet univers fabuleux aux graphismes superbes vers la fin du mois, donc bientôt. Ça sort sur PC, ST et Amiga. Promis, juré, on vous fera le test complet dans JOYSTICK "le premier numéro mensuel" du 20 décembre.

VIRUS

La NASA et le CERN (Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire) viennent d'être victimes d'un virus. Celui-ci a été lancé par un groupe qui se nomme Worms Against Nuclear Killers (les Virus Contre les Tueurs Nucléaires, dont les initiales forment le mot anglais Wank, branleur). Il s'agit d'un virus qui non seulement essaye de détruire des mots de passe et autres données confidentielles, mais qui se reproduit au maximum en grignotant petit à petit la mémoire, bloquant très rapidement la machine qu'il parasite. 60 des 2700 DEC de la NASA en ont été victimes, et le CERN a été contaminé par modem. Les dangers sont maintenant ciscons-crits, mais le virus n'est pas mort et peut ressurgir à tout moment sur ce type de machines.

DRAGONS OF FLAME

VERSION FRANÇAISE

A DRAGONLANCE™ Action Game

SOFTS DISPOS...

GHOULS'N'GHOSTS (CAPCOM/US GOLD)	ST-AMIGA-CPC-C64-PC
XENON II (MIRRORSOFT)	PC
EYE OF HORUS (MIRRORSOFT)	AMIGA-PC-C64
INTERPHASE (MIRRORSOFT)	ST-AMIGA
DAY OF THE VIPER (ACCOLADE)	ST-AMIGA
HARD BOLD II (ACCOLADE)	PC
LIVERPOOL (GRANDSLAM)	ST-AMIGA-C64-CPC-PC
BEVERLY HILLS CUP (TYNE SOFT)	ST-AMIGA-C64-CPC-PC
GALAXY FORCE (ACTIVISION)	ST-AMIGA-CPC-SPECTRUM
TUSKER (ACTIVISION)	CPC K7-Disc
SIERRA HEROE QUEST (ACTIVISION)	PC
LES VOYAGEURS DU TEMPS (DELPHINE SOFTWARE)	AMIGA

ACZION

Dragonbreed, jeu d'arcade, est en cours d'adaptation par Activision. C'est un jeu où que y a des dragons et y faut tirer dessus et c'est super pour avoir les nerfs tout crispés.



PAPARAZZI

NEWS

SAMOURAIS

Le jeu d'arcade Dynasty Wars de Capcom est en cours d'adaptation chez US Gold. Rappelons que c'est l'arcade la plus origina-

le de ces six derniers mois, puisqu'au lieu de tirer sur des aliens ou de faire la course, vous êtes un samouraï à cheval et vous devez éliminer les autres samouraïs. A la question "Comment sont les conditions de travail chez US Gold?", les programmeurs ont répondu: "on s'adapte".



UN WAFER AVEC VOTRE THE?

Que deviennent les wafers, ces mémoires à haute densité dont Sir Clive Sinclair avait lancé les recherches il y a plusieurs années, pour le QL à l'époque? Eh bien ça vient de sortir. Dans la taille d'un paquet de clopes, on fait tenir 160 Mo de mémoire vive. Pas mal, hein? Et attention, ça ne coûte QUE trente briques. Trois cent mille nouveaux

francs, vous avez bien compris. Non, sérieusement, ça paraît exorbitant comme ça, mais comparé au prix de la Ram aujourd'hui, c'est parfaitement normal. Sauf que là, on ne peut pas l'acheter par petits bouts de 64 Ko. 160 mégas, il y a de quoi loger le prénom de tous les êtres vivants qui sont apparus sur Terre depuis qu'on a des prénoms. Même le vôtre.



EXODUS

Rien à voir avec le film du même nom: il s'agit d'un genre de sorte d'espèce de Elite, avec plus de commerce et moins de baston. Vous êtes le gouverneur d'une planète en perdition et vous devez évacuer votre popula-

tion sans cesser de mener les affaires courantes, l'industrie, la finance, les échanges commerciaux, etc. C'est Activision qui nous concocte ça pour le mois d'avril.



• Seuck 1 est en route chez Palace. Rappelons que c'est à l'origine un programme pour Amiga qui est en cours de conversion pour ST.

• L'Oréal, vous connaissez? Ils viennent de signer un contrat avec Precision Business Software pour équiper tous les salons de coiffure de la chaîne de Tulip AT. Pour montrer aux clientes à quoi elles ressembleraient avec une autre coupe de cheveux, comme Commodore? Pas du tout: pour tenir la caisse et gérer les stocks.

• Atari propose des Amiga aux développeurs qui préparent des

programmes sur la console Lynx. Glasnost et Perestroika, hein?

• Sam Tramiel voudrait bien vendre autant que son papa, qui vendait 400.000 C64 par mois au bon vieux temps du rock'n'roll. Pour ça, il faudrait que le 520 ST soit vendu à moins de 2500 francs (c'est lui qui parle). Est-ce à dire que les prix vont baisser? Il n'en a pas dit plus.

• Pour le deuxième trimestre consécutif, Commodore enregistre des pertes, notamment en Europe. Mais l'A3000 pourrait peut-être redresser ça prochainement.

• Rions un peu: Microdealer, le grossiste anglais, ayant déposé son bilan, des rumeurs ont circulé outre-Manche selon lesquelles Microdeal serait sur le point d'en faire autant. C'est naturellement faux, et c'est la ressemblance des noms qui a provoqué ça. Faut le faire, non?

• Rainbow Arts, éditeur allemand, sort une collection de jeu à bas prix, parmi lesquels on trouvera Hollywood Poker Pro, Bad Cat, Danger Freak ainsi que Jeanne d'Arc et Voyage au Centre de la Terre, tous recyclés.

• A l'attention des développeurs: j'ai un scénario de jeu à vendre. Il y a des mecs qui sont en train de jouer dans une arcade, et puis il y a le héros qui arrive avec une mitrailleuse et qui tire dans le tas. Les joueurs se planquent derrière les machines, et il faut aller les déloger, les plus durs étant ceux qui se cachent dans les carcasses genre Outrun. Super, non?

• Retour vers le futur II: bientôt le film, bientôt le jeu!

• Falcon II s'appellera Flight of the Intruder. Oh, euh, bon.

KILTS D'OR

Que faisiez vous le 13 novembre entre 20H et 23H30? Vous révasiez, vous travailliez ou vous dormassiez avec votre amour préféré? Hum? Et bien, vous avez peut être raté l'événement de la soirée dans le monde micro informatique. En effet, ce soir là, étaient attribués les Tilts d'or-Canal+, trophées récompensant les meilleurs logiciels de jeu grand public de l'année. Grande surprise, c'est l'inflation dans les prix. Il y en a eu 24 distribués! Une avalanche donc, qui laissait peu de place aux éditeurs pour passer au travers de la nomination et du prix. Une fois de plus, ce sont les meilleurs qui ont été choisis

• **Simulation:**
M1 TANK PLATOON

• **Aventure/action:**
LAST NINJA 2

• **Simulateur de vol:**
FALCON

• **Aventure en Français:**
LES VOYAGEURS DU TEMPS

• **Aventure en Anglais:**
INDIANA JONES

• **Outil de création musicale:**
FM MELODY MAKER

• **Outil de création Graphique:**
DELUXE PAINT 3

• **Educatif:**
Les 1001 VOYAGES

• **Réflexion/Stratégie:**
POPULOUS

• **Langage:**
GFA 3,0

• **Simulation sportive:**
KICK OFF et GREAT COURTS

• **Adaptation d'arcade:**
STRIDER

par la rédaction de notre confrère. Rude tâche, puisqu'ils ont dû se coltiner les centaines de milliers de jeux parus dans l'année, qui après un premier choix, restaient encore à 200, prétendant avoir la couronne... Quoi, le baratin vous vous en foutez! Vous voulez les titres pour vérifier que vous êtes un bon et dans le cas contraire, courir acheter les jeux qui vous manquent!!! Ne quittez pas, ça arrive! Pour ne pas perdre de temps, les mentions "Meilleur logiciel de..." seront absentes de la liste que vous allez pouvoir consulter maintenant, mais elles le sont de façon évidente dans une citation indépendante. Okette? Allons y!

• **Shoot them up:**
SILKWORM

• **Animation:**
INTERPHASE

• **PAO:**
CALAMUS

• **Prix spécial jury:**
WEST PHASER

• **Originalité:**
SIM CITY

• **Action:**
SKWEEK

• **Shoot them up sur console:**
R-TYPE

• **Meilleur graphisme:**
SHADOW OF THE BEAST

• **Aventure/action sur console:**
CASTLEVANIA

• **Action sur console:**
SUPER MARIO BROS 2

• **Jeu de rôle:**
NEUROMANCER

• **Animation sonore:**
LES VOYAGEURS DU TEMPS

HAVE YOU BEEN BREAKING THE LAW SINCE 1st AUGUST?

The new Copyright, Designs & Patents Act 1988 came into force on 1st August, 1989. It reinforces the rights of copyright holders to act against the illegal copying of their products.

If you're using pirated computer software in your office, it means that you've been breaking the law. It is imperative that you know:

- it is now a criminal offence to counterfeit a computer program which is protected by trademark;
- the mere use of pirated software is illegal;
- electronic transmission of a program may be sufficient evidence to prosecute.

Directors of a company who knowingly permit the distribution of illegal copies of computer software may be personally liable to imprisonment for a period of up to two years.

FAST, the Federation Against Software Theft, can tell you if you are infringing the new act. Call them now on 01-240 6756. A two minute phone call is much quicker than a two year prison sentence.

FAST
Federation Against
Software Theft

This advertisement has been
made possible by support from

ASHTON-TATE

Lotus

Microsoft

SPOT ET PUB

FAST, l'équivalent britannique de notre APP, l'organisme qui lutte contre le piratage, vient de tourner un spot publicitaire financé en grande partie par Activision. Scénario: un gamin rentre chez lui et introduit une disquette dans son ordinateur. Celui-ci affiche alors un message prévenant que la disquette est pirate, et la recrache. Slogan: "Restez convivial, ne piratez pas". Cette pub devrait être incluse dans les cassettes vidéo de démonstration de jeux qui passent en boucle chez les revendeurs. De plus, il y a des placards qui passent dans les revues d'informatique anglaise depuis quelque temps. Il y en a une reproduite ci-contre. Traduction pour ceux qui ont pris espagnol ou allemand en première langue: "Avez-vous enfreint la loi depuis le 1er juillet? La nouvelle loi sur le copyright de 1988 est rentrée en vigueur le 1er juillet 1989. Elle renforce les droits des propriétaires de copyrights et leur permet d'agir contre la copie illégale de leurs produits. Si vous utilisez des logiciels pirates au bureau, vous enfreignez la loi. Il est impératif de savoir que:

- Il est maintenant criminel de contrefaire un logiciel dont la marque est déposée;
- La simple utilisation de logiciels pirates est illégale;
- La transmission électronique d'un programme est un flagrant délit suffisant pour entamer des poursuites. Les dirigeants de sociétés qui permettent consciemment la copie de logiciels peuvent être tenus responsable et punis d'une période allant jusqu'à deux ans de prison. FAST peut vous dire si vous enfreignez la loi. Appelez-les. Un coup de fil de deux minutes vaut mieux que deux ans de prison. Quelques petits commentaires. D'abord, ce sont Ashton-Tate, Lotus et Microsoft qui ont financé la pub. Ensuite, il faut rappeler que c'est exactement pareil en France, c'est tout aussi illégal. A une petite différence près, c'est le terme "transmission électronique": ça peut vouloir dire aussi bien la transmission par modem (ou par minitel), que le courrier électronique, que la possession d'une disquette (média électronique). A priori, ça doit recouvrir les trois. Le ton des petites annonces a baissé de plusieurs tons en Angleterre ces temps-ci.

PREVIEW! STELLAR CRUSADE

SSII SUR AMIGA

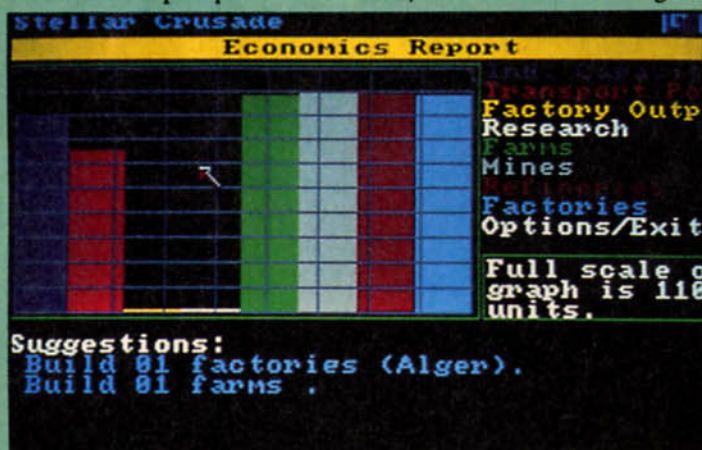
Que ceux qui postulent pour le poste de maître de la galaxie fassent un pas en avant. Alors, mes petits, comment envisagez-vous de procéder pour y arriver? Qui a une suggestion? Mais veux-tu me ranger ce laser tout de suite, tu n'arriveras à rien comme ça. Ah bon, il te faut aussi une flotte entière de croiseurs spatiaux! Mais, malheureux, as-tu pensé que pour produire ces vaisseaux il faut du métal, donc des mines, donc des mineurs, donc de la nourriture pour les mineurs, donc des fermes, donc des fermiers. Et puis quand tu as le

métal il faut des usines pour le transformer, des chantiers navals pour construire les vaisseaux, ou les réparer. La même chose est vraie pour ton laser. Et une guerre ça peut durer longtemps, il faut un rythme de production soutenu pour couvrir les pertes et si possible avoir l'avantage numérique. Mais tout cela ne sert à rien si tu n'as pas des troupes entraînées, il faut donc construire les écoles adaptées et les financer régulièrement. Mon pauvre, si tu veux être maître de la galaxie ce n'est pas un laser ou quelques vaisseaux qu'il va te falloir, il va te falloir diriger



l'économie des planètes de la Ligue, développer les capacités de production, lancer des missions d'exploration pour aller chercher les matières premières manquantes et élargir les possibilités de développement économique, définir les nouveaux vaisseaux qui entreront en production, les répartir stratégiquement dans l'espace que tu contrôles, et la liste n'est pas finie. Si tu es toujours candidat au poste alors STELLAR CRUSADE sera un jeu pour toi. STELLAR CRUSADE est le prototype même du jeu de simulation où le réalisme est poussé au maximum. Son ambition est grande, simuler le développement de deux états galactiques (l'un peut être joué par l'ordinateur) et leurs conflits. Le nombre de choses qui sont prises en compte est affolant, les missions d'exploration, l'installation de colonies, l'économie locale des planètes et globale des états, avec la production de nourriture, de métal, d'énergie, de produits manufacturés, les chantiers navals, les écoles militaires, toute la gestion de flottes spatiales, pour des raisons économiques de transport, ou militaires, etc. On se sent au départ noyé sous les décisions à prendre, le tableau de bord économique semble vous narguer, la gestion des

flottes, le transit des vaisseaux réaffectés, semblent infaisables. Mais au bout de quelques temps on est pris par la richesse du jeu, les possibilités qu'il ouvre et on se met avec délice à construire des stratégies économiques et militaires. La facilité d'utilisation aurait pu quand même être améliorée car on doit jongler avec quantités de chiffres, et plus de graphismes aurait été le bienvenu. Il y en a, mais pas assez. Par contre les scénarios sont nombreux et suivant ce que l'on préfère on peut jouer des parties d'exploration, des parties de guerre, ou toute la campagne. Il existe quand même plusieurs niveaux de réalisme. Suivant le niveau l'ordinateur pourra prendre en charge certaines choses comme la gestion des forces d'intervention spéciales, la gestion des affectations des commandants de flottes, etc., ce qui allège bien le travail du joueur. STELLAR CRUSADE est actuellement LE jeu de simulation le plus complet que je connaisse et si vous n'êtes pas allergique à ce type de jeu, complexe mais riche, et si passer de longues heures aux commandes de l'état ne vous fait pas peur, vous pouvez camper devant la boutique de votre revendeur habituel.



IVANHOE

OCEAN SUR ST

Ivanooohé, le brave, le grand, le fort, le beau Ivanooohé part dans des contrées lointaines pour sauver son roi Arthur, prisonnier de quelques barbares laids, sales, môches et idiots. Epée à la main et courage au coeur, il va tout d'abord se battre contre des gros bras, ouh les vilains, aidés en plus de vautours malveillants. Rien que du pas beau, contrairement aux graphismes qui d'emblée vous renverse par terre. C'est superbe,

c'est impressionnant, on y croit pas. Pas franchement réaliste, ils reprennent un peu le trait des dessins animés chinois des années soixante-dix, avec des décors d'une beauté incroyable. Notre héros se bat avec une agilité surprenante, il bondit, frappe, cogne et tue avec une rapidité et une fluidité comme je n'en avais encore jamais vu. Ou presque. Après avoir massacré les gros bras et leurs vautours, il devra parcourir une distance à cheval tout en faisant attention de ne pas se manger la pous-

sière à cause des troncs d'arbres jonchant le chemin et en tirant sur tous les projectiles qui foncent sur lui. Deux scrollings différents, une animation de dessin animé. Ensuite il se battra sur un bateau contre des pirates borgnes et lâches, dans une ruelle éclairée par des réverbères avec la ville sombre et endormie en fond. On se croirait dans un film de cape et d'épée. Il devra se battre dans une quinzaine de lieux différents avant d'arriver



au combat final. Les sprites deviennent plus gros, plus précis, toujours aussi bien dessinés, et il devra mettre les tripes à l'air d'un gros bonhomme de deux mètres de haut au bas mot. C'est superbe, on attend avec impatience la version définitive.

MOONWALKER

US GOLD SUR AMIGA

MOONWALKER (marcheur comme la lune, en bon Français), va sortir, et c'est of course l'adaptation en jeu du film où Michael Jackson c'est lui qu'il tient la vedette duquel. Donc c'est aussi la vedette du jeu. Si avec ça il ne devient pas rapidement célèbre, c'est à désespérer... On a pu voir une démo avec deux écrans, l'un vidéo et l'autre Amiga, avec les séquences du film retenues par les auteurs du jeu, et les séquences du jeu qui correspondent au film. Quatre passages ont été utilisés, qui sont donc les quatre niveaux du jeu: le début du film, où Michael doit parcourir le labyrinthe des studios de cinéma pour échapper à ses fans en délire, en nous jouant donc un remake de Pac-man, mais

pour rassembler les morceaux de la moto qui, dans le film, lui permet de s'enfuir. Dans le deuxième niveau, il lui faut rassembler de quoi faire une étoile filante pour pouvoir se transformer en voiture. Si vous ne comprenez pas comment on peut se transformer en bagnole avec une étoile filante, c'est que vous n'avez pas vu le film et je ne vais quand même pas vous le raconter, d'autant plus que je ne l'ai pas vu non plus, au fait. Dans le troisième niveau, il affronte (c'est un jeu de tir style West Phaser, mais sans Phaser) des gangsters dans un bar des années 30, et enfin dans le dernier il se transforme en robot pour lasérier les méchants survivants. Là, c'est pas facile parce que piloter un viseur au joystick c'est hard, quand même.

Surtout que pendant ce temps là les vilains visent comme des dieux. Tout le bazar est agrémenté de digts sonores pour qu'on s'y croie à mort, et que même que l'introduction du jeu eh ben c'est comme l'introduction du film, avec Michael qui bondit sur la pointe des pieds que du coup c'est sûr c'est vraiment lui. Bien entendu, vous l'aurez deviné, la

musique du jeu est de... Yvette Horner? Perdu! Game Over! Fatal error, goto hell! Enfin ça sort sur Amiga, ST, CPC, C64. Et comme ça sort pour Noël, on peut supposer que les parents qui ne savent pas quoi offrir à leurs kids auront le réflexe Top 50. Wouze bade?!



Michael "E.T." Jackson, super-héros descendu des étoiles!

Attention mesdames et messieurs, devant vous en direct et sous vos yeux ébahis, je vais con et gratuler! Oui, Teller, je cong et je ratule. C'est génial, c'est extra, c'est gl... brrohh...aaag! Ainsi aujourd'hui, vous incarnez un petit magicien frétilant, un tout petit magicien avec un chapeau pointu et une longue barbe. Le fond, c'est un jeu de mémoire tout simple, où il faut reconstituer des images formées de symboles. Vous pouvez jouer seul, à deux, contre l'ordi, ou même faire un tournoi avec un minimum de trois et un maxi de huitres. Vous décidez de jouer tout seul, alors vous voilà sur un rocher, genre en pleine nuit, avec un décor féérique et fantasmagique de montagnes enchantées mais on s'en fout on est là pour jouer. Apparaît sur un écran au-dessus du rocher plusieurs symboles. Trois petits bonshommes,

THE TELLER

UBISOFT SUR ST



instruments de musique à la main, attendent que vous vous mettiez l'image dans la tronche en vous jouant un morceau de charleston. C'est excellent. Puis vous cliquez, et vous vous retrouvez tout seul sur le rocher, avec des paquet-cadeaux tombant du ciel. Prenez-les, et si vous tombez sur les bons symboles, remplacez-les sur l'écran. Vous pourrez aussi trouver des gommes, pour effacer vos erreurs, des machins reconstituant pour quelques secondes le schéma à faire, des trucs qui doubleront un symbole si vous cliquez dessus etc. A deux ou plus c'est le même principe, avec un léger changement de décor. Mais toujours aussi fabuleux. C'est hyper-visuel, c'est hyper-marrant, c'est intelligent, donc, je congrat et je ule très fort, bondla!!!

PUGGS IN SPACE

DYONYSUS SUR AMIGA

Vous vous souvenez des Shadoks et des Gibis, ce dessin animé génial auquel Claude Piéplu prêtait sa voix? Probablement pas, pourtant si vous saviez ce que vous avez manqué! Si je vous parle de ça, c'est parce que PUGGS IN SPACE est passé sur un AMIGA. Eh bien, dès que j'ai vu un PUGG, je n'ai pas pu m'empêcher de penser à un Gibi, un gentil extra-terrestre joufflu et

sympathique, pas du tout le style hargneux et agressif d'un Shadok. Imaginez un bonhomme en forme de poire, deux pieds et deux bras ridicules, deux antennes style saule pleureur et deux grands yeux innocents, qui marche en se dandinant. Je n'ai eu droit qu'à une démo mais la réalisation est superbe, graphisme, animation fluide, son magnifique, un véritable dessin animé, et lorsqu'à la fin de cette bande annonce on m'apprend que

ma prochaine mission dans le jeu sera de protéger le candide PUGG contre les dangers de la galaxie

j'aimerais y être déjà. Bon, reprenons notre calme, la bande annonce est prometteuse mais ne dévoile quasiment rien de ce que sera le jeu final. Je vais donc attendre avec espoir le retour de mon petit PUGG.



PREVIEW! WILD STREETS

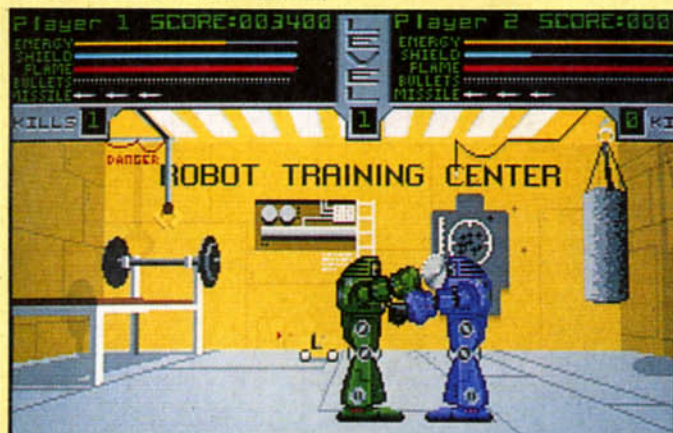
TITUS SUR AMIGA

Combats dans la rue, avec comme armes vos poings, un flingue et une panthère. Eh oui, une panthère, superbe et toute noire, qui décimera vos adversaires à grands coups de griffes meutrières. Dans un superbe graphisme et un animation fluide et impeccable, vous avancerez le long de ce trottoir jonché de punks, de méchants blacks (ça existe) et de gros balaises avec qui il faudra vous battre. Votre révolver ne contient que six balles, mais de temps en temps vous pourrez ramasser une cartouche par terre. Coups de lat-tes, coups de poing et ramassage

sur le bitume, son à prévoir, ça cogne, ça frappe, on s'y croirait. Lorsque vous arrivez à l'extrémité d'un écran, un scrolling rapide vous amène à l'extrémité opposée du tableau suivant, et c'est reparti pour quelques claques, pif paf. La panthère vous suivra partout, gérée par l'ordinateur elle s'attaquera de temps en temps aux voyous qui en veulent à votre santé, mais pas toujours, son énergie baissant à chaque attaque. Voilà enfin un jeu de combat à main nu, ou presque, facilement maniable, rapide et répondant parfaitement aux commandes du joystick. C'est rare et ça fait plaisir.



METAL



SUR AMIGA

METAL est une nouvelle déclinaison des jeux de combat du type duel. Après les karatekas, les boxeurs, les barbares, voilà les robots. Dans une décor post-cataclismique, vous dirigez un robot qui va affronter ses alter ego en duel. Pour se défendre il dispose de toute une panoplie d'armes, ses poings, une mitrailleuse, un lance-flamme, une tronçonneuse, un bouclier d'énergie, et même des missiles. Temporiser n'est pas une bonne tactique car éviter les coups de l'adversaire vous

coûtera de l'énergie et arriver à énergie 0 revient à une défaite. Le jeu semble bien fait, avec des bruitages métalliques sympathiques, des mouvements de robots bien mécaniques, mais il aurait pu aller plus loin dans les transformations possibles, les armes et les défenses. Des vrais transformeurs auraient été plus intéressants à jouer. Mais patience, ce n'est qu'une preview, peut-être y aura-t-il des évolutions d'ici la version officielle. Attendons donc.

BARNEY AND FREDDY MOUSE

SUR AMIGA

Sur un tableau gami de tout un tas de trucs genre cadenas, clefs, gruyère, cerises, dollars etc, vous apparaissez. Vous, c'est une petite souris qui devra faire attention de ne pas se frotter aux rats se promenant dans le même tableau que vous, tout en récupérant le plus de symboles possible. Le tableau comprend quatre étages formés de trois ou quatre plates-formes où sont disposés les symboles, les rats faisant des aller-retour sur leur plate-forme. La souris peut sauter au-dessus du vide, mais ne peut pas remonter un étage. Faut faire gaffe. Mais, ô joie, vous aurez vite remarqué que le dernier étage, que nous appellerons le rez-de-chaussée, est formé lui aussi de deux plates-formes, donc d'un espace

que si la souris elle tombe dedans qu'elle se retrouve au quatrième étage d'ailleurs. Vous pourrez comme ça faire des allers et venues jusqu'à ce que vous ayez tout manger. Si la souris se fait passer dessus (en tout bien tout honneur) par un rat, elle se fait électrocuter et vous recommencez avec le tableau tel que vous l'avez laissé en sortant. Trois électrocutions sont autorisées avant de vous faire jeter par le programme qui vous dira vulgairement et sans scrupule: Game Over.



TWIN WORLD



Le meilleur jeu de tableau
sur Amiga.
Superbe ! Un petit chef-d'œuvre
Le graphisme est fantastique
INTÉRÊT : 90 %
GÉNÉRATION 4

La légende d'un enfant-roi,
aux graphismes dignes
d'un dessin animé
Micronews

Un jeu réalisé
par Blue Byte

Disponible dans les FNAC
et les meilleurs points de vente



Disponible sur ST et Amiga



Photos d'écran sur Amiga

UBI SOFT
Entertainment Software

TEST! CABAL!

OCEAN • TESTE SUR ST • DISPONIBLE ST-C64

Vous êtes deux évadés d'un camps militaire. Je dis bien deux, car vous pouvez jouer avec un pote sur le même tableau. Chouette. Vous êtes donc évadés, et votre but est tout simplement de tout casser pour pouvoir vous barer. Comme ça vous avez pas à réfléchir, vous détruisez, point! Le tableau se présente comme ça: on vous voit de dos avec devant vous

qu'il faut absolument descendre, et les baraques, containers, maisonnettes et autres abris qu'il faut réduire en cendres. Faciiiile. Vous avez le choix entre deux armes au départ, les grenades ou la mitraillette en cliquant plus ou moins fort sur le fire. Mais vous pourrez récupérer d'autres armes au cours de votre désertion. Les graphismes sont jolis, vous tirez dans tout ce qui bouge et dans tout ce qui ne bouge pas (dans tout, quoi!), ça

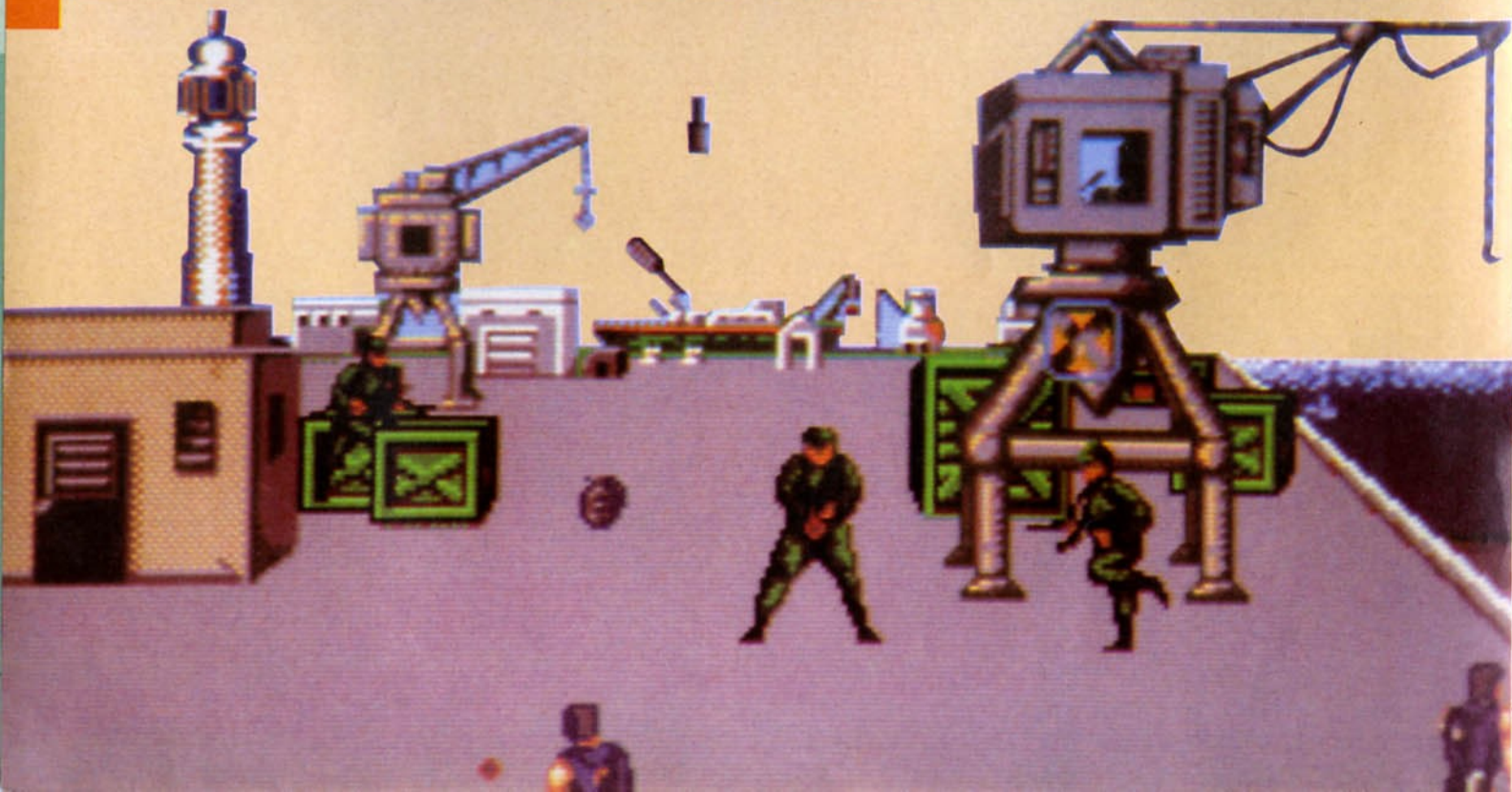
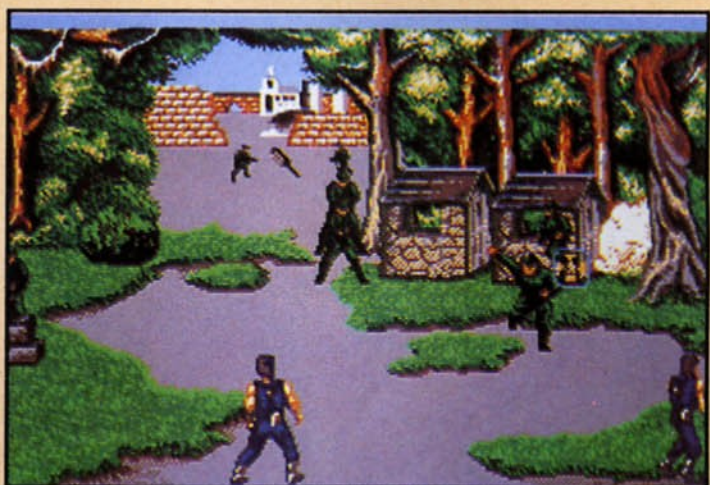


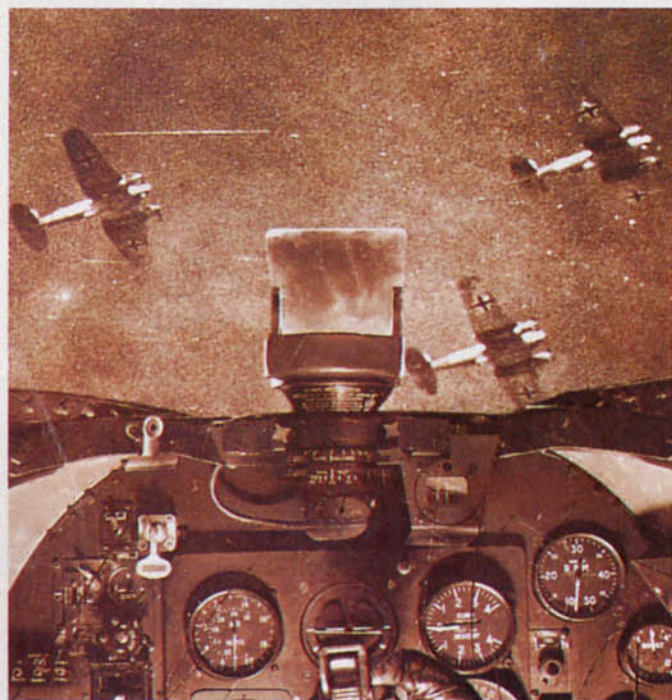
tombe, ça meurt, ça gueule et ça ratatatata à tout vâ. Plus ça va et plus les militaires devant sont férocement armés, ainsi vous tomberez au bout d'un moment nez à nez avec des tanks, des canons, des bazookas, enfin vous n'êtes pas encore sorti de l'auberge, si on peut comparer un camp militaire à une auberge. Bonne animation, bon graphisme sur les seize tableaux différents où vous devrez vous démenner comme des bêtes pour tout détruire. C'est un jeu qui risque de marcher très fort, simple et efficace, on prend plaisir à tirer

partout, à tout faire exploser, à tuer tout le monde et à tout casser.

Yvan

GRAPHISME : 17
SON : 14
ANIMATION : 14





THE BATTLE OF BRITAIN. CAPTIVANT ET REALISTE

Selon un pilote de la Seconde Guerre Mondiale, participer à un combat entre avions de chasse était comparable à être dans une ruche d'abeilles.

C'est exactement ce que vous ressentiez lorsque vous jouiez avec "Their Finest Hour : The Battle of Britain". Ce nouveau simulateur de combat aérien Lucasfilm Games cloue littéralement à leur siège tous les mordus de simulations et les fous de jeux d'action.

The Battle of Britain possède toutes les caractéristiques applaudies chez *Battlehawks 1942*, la précédente simulation aérienne de Lucasfilm.

LE RÉALISME EST CARRÈMENT INCROYABLE

Dès que vous mettez les gaz, vous êtes frappé par le réalisme photographique des avions, de la fumée et du terrain de *Battle of Britain*.



La meilleure façon de connaître la RAF est d'être artilleur dans la Luftwaffe.



Revoyez vos combats de n'importe quel angle - même du point de vue d'une bombe.

Pour faire monter votre taux d'adrénaline, nous avons ajouté tout une cacophonie de sons : vrombissement de moteurs, rafales de balles, explosions tonitruantes.

REVIVEZ VOS MEILLEURS EXPLOITS GRÂCE AU MAGNETOSCOPE INTÉGRÉ

Vous voulez montrer à vos copains comment vous avez abattu *Flying Pencil* grâce à votre tir dévié ?

The Battle of Britain vous permet de sauvegarder sur disquette vos combats les plus mémorables et les revivre ensuite en temps réel, en accéléré ou image par image.

VIVEZ LE COMBAT DES DEUX CÔTÉS

Pilote de la RAF, combattez contre la Luftwaffe dans votre solide petit Hurricane ou dans votre légendaire Spitfire. Ou alors, testez vos compétences aux commandes de l'ennemi juré de Spitfire, le redoutable Messerschmitt 109. Du

haut de votre Stuka hurlant, réduisez en poussière des installations au sol. Ou encore, volez en tant que pilote, bombardier ou artilleur dans un Junkers 88, Dormier Flying Pencil, ou Heinkel Spade.

De votre succès au cours de chaque mission, dépend le suivant : détruisez un contrôle radar aujourd'hui et tout sera

plus facile pour vous demain. Qui sait - peut-être modifierez-vous le cours de l'histoire ? Et si vous n'aimez pas le hasard, *The Battle of Britain* vous permet de changer de camp.



LUCASFILM
GAMES



Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

Distribué par

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL CEDEX
FRANCE

Disponible sur PC
Prochainement sur ST
et Amiga

'TEST!'

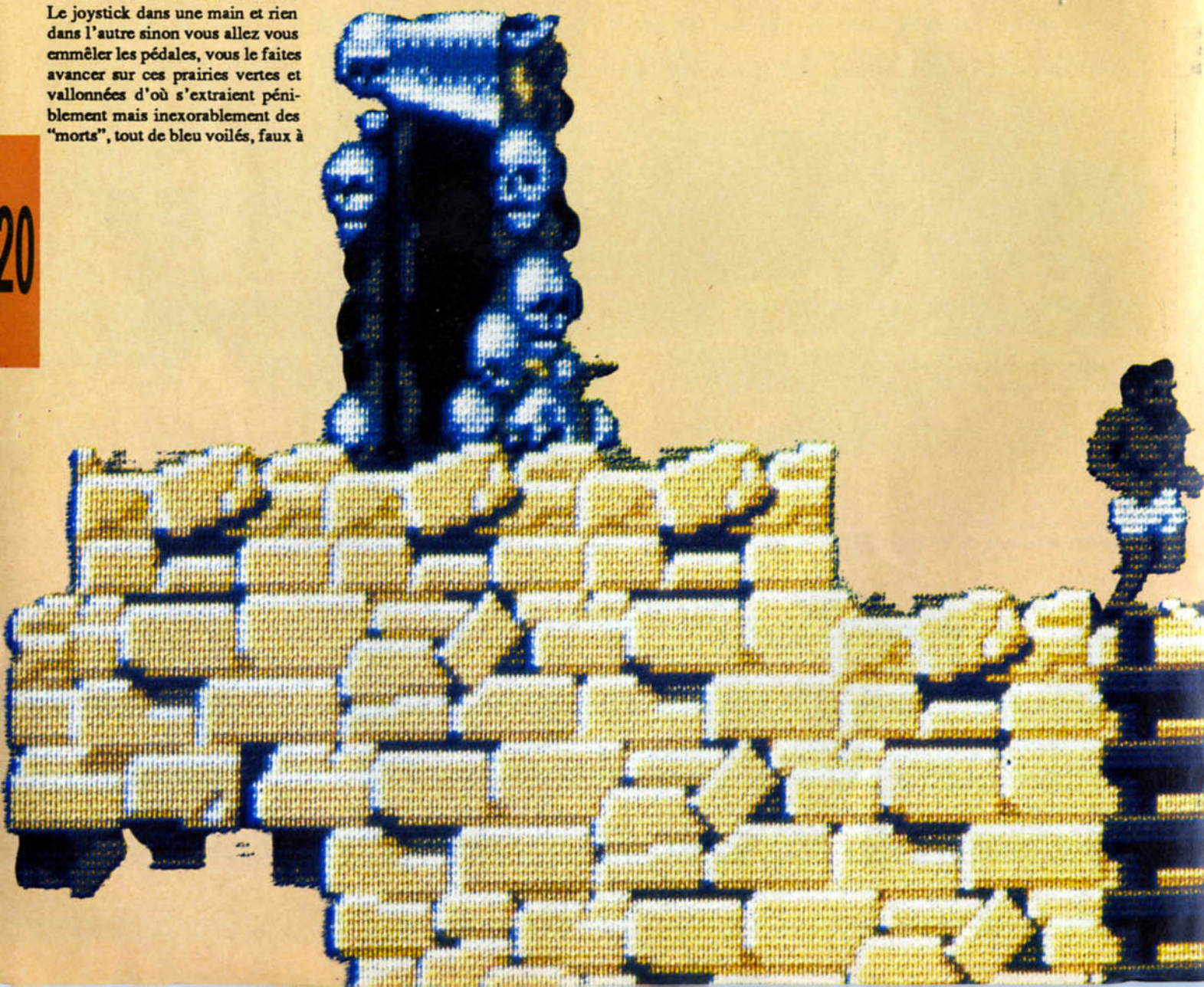
CAPCOM US GOLD • TESTE ST • DISPO ST-AMIGA-C64-CPC-PC

Le vaillant petit Arthur est de retour, trois ans après ses célèbres aventures dans Ghost 'n' Goblins. Il va devoir cette fois arracher la jolie princesse Hus des griffes des Forces du Mal. Non, pas du mâle, obsédés! Le voilà, il est fort, il est sympathique, il brille de partout dans une jolie armure, et il est au beau milieu d'un cimetière malfamé ou des morts-vivants, des vautours, des squelettes, des plantes carnivores et même des guillottes lui veulent du mal. Méchants. Le joystick dans une main et rien dans l'autre sinon vous allez vous emmêler les pédales, vous le faites avancer sur ces prairies vertes et vallonnées d'où s'extraient péniblement mais inexorablement des "morts", tout de bleu voilés, faux à

la main et votre destruction comme objectif. Vous avez intérêt à vous magnifier le train, d'autant plus que si vous leur rentrez dedans, votre jolie armure qui fut votre fierté en un temps, disparaîtra et vous vous retrouverez lamentablement en caleçon long, à courir au milieu



GHOULS 'N'





d'un superbe décor. Mais alors là vraiment superbe. Sur votre chemin vous devrez ouvrir des coffres-forts, ramasser des potions magiques et de surcroît énergétiques et tout un tas de trucs qui vous permettront de parcourir les cinq niveaux de ce jeu impressionnant sans voir apparaître l'indésirable "Game Over" sur l'écran. Mais vous avez quand même trois petites vies à votre actif avant d'en arriver là.

Les graphismes de ce petit bijou sont splendides, si si c'est le mot, avec une ambiance moyenâgeuse et sinistre qui vous poursuivra tout au long de l'aventure. L'animation est excellente, le petit Arthur galope dans les vallées hostiles d'un petit pas rapide, il donne des coups d'épée à tout va et se fait poursuivre par des morts-vivants à la démarche lente et effrayante. Une petite musique charmante accom-



pagne le tout, une sorte de jazz improvisé qui ne donne pas forcément envie de baisser le volume de son moniteur, contrairement à beaucoup de soft. Il est agréable, sympathique, et tous les fans de Ghost 'n' Goblins qui devaient attendre la suite avec impatience ne seront pas déçus.

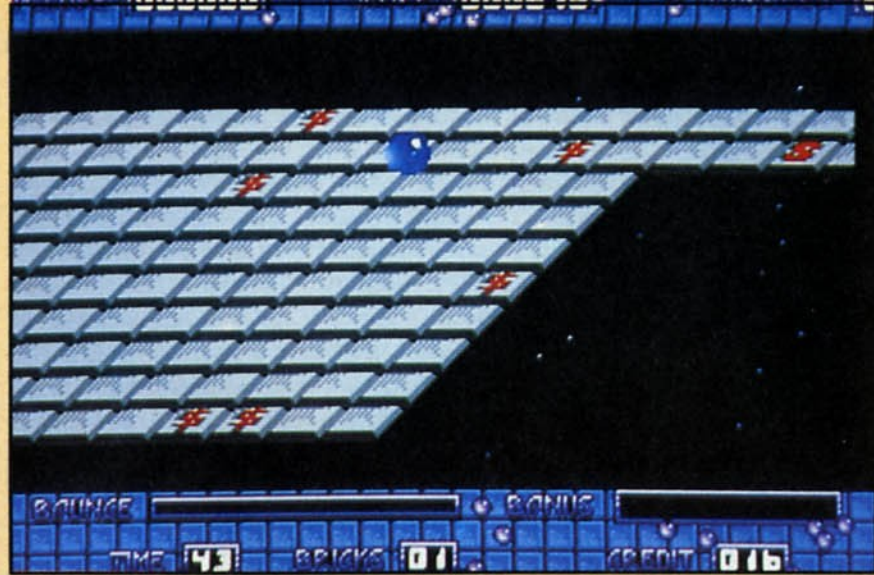
Irma

GRAPHISME : 18
SON : 16
ANIMATION : 16

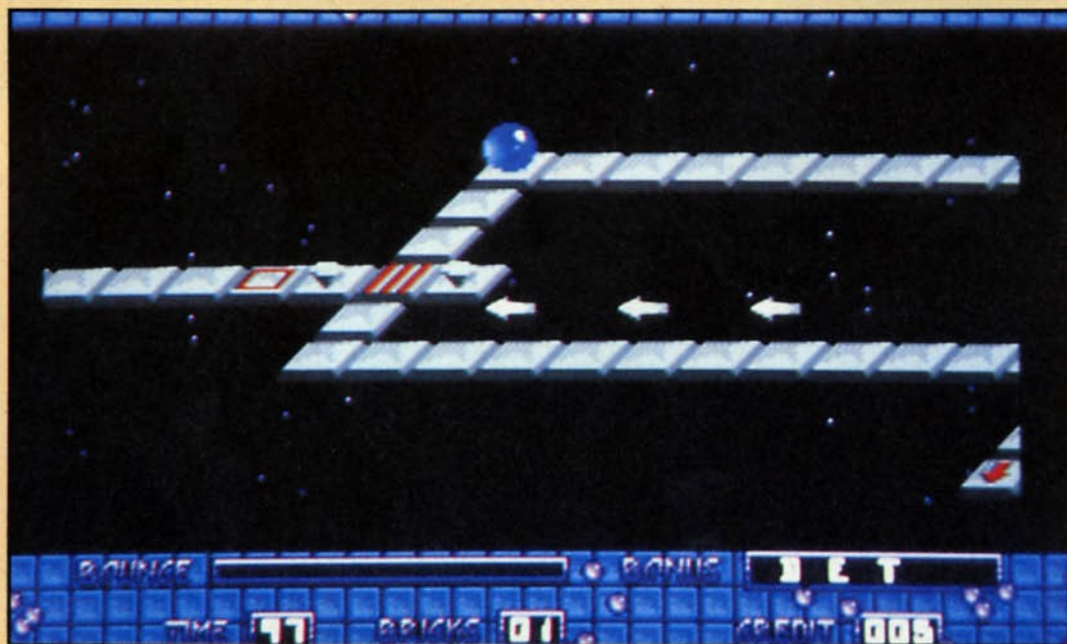
GHOSTS



TEST! MAGIC MARBLE



SPHINX SOFTWARE • TESTE AMIGA • DISPO AMIGA



Que c'est extraordinaire ! J'achète un logiciel pour mon Amiga à moi et que j'ouvre la boîte pour trouver... une bille. Au paradis du marketing, certains doivent bien rigoler. Je charge la bille, pardon, la disquette et me voilà plongé dans l'espace intersidéral superbement bien réalisé. Pour que vous le sachiez de suite, la réalisation de ce soft est brillante à tous les niveaux et n'y revenez pas. Je

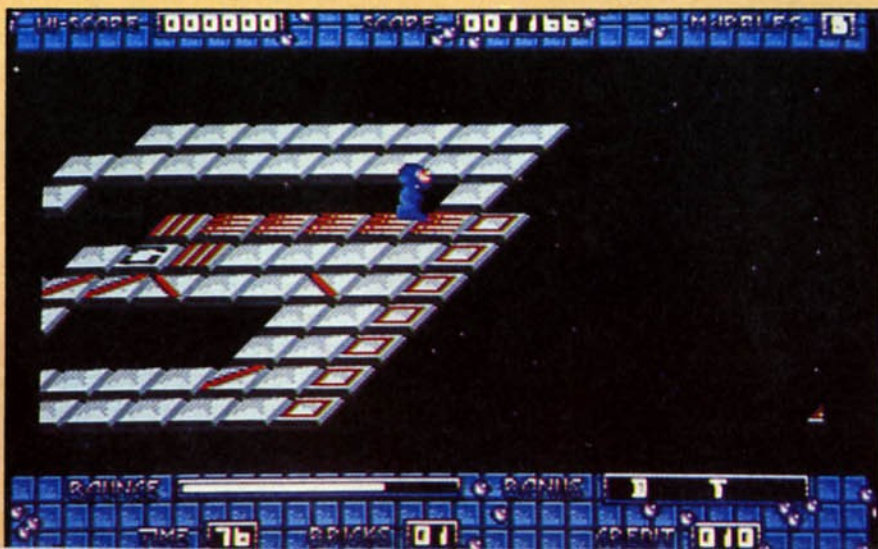
sélectionne un joueur mais on est admis à deux, et là, c'est du marbre madness sidéral (on est bien obligé d'admettre que ce classique d'Electronic Arts est le modèle du genre). Alors, ma p'tite boule bleue et moi, on part en vacances en se prenant la seule route disponible dans le coin. Facile à manier la bouboule, c'est du gâteau les premières cases et alors là, tout se complique : elle se met à voler... Je me calme et décide de regarder la

petite brochure proposée par l'éditeur allemand. Surprise : je découvre que mes boules (j'en ai déjà perdue une dans un tournant pas trop bien négocié) se nomment Marvin et celle que je possède doit aller du côté obscur de sa planète pour trouver un Grytzl. Toutes les cases grises graphitées de rouge vous permettront de gagner des avantages : vous pouvez rentrer dans des magasins pour faire des courses en dollars, gagner des sur-

prises pas toujours agréables, gagner des sous, passer en douane et ça taxe sec là-haut, gagner ou perdre du temps dans vos pérégrinations, sauter ou voler, être ralenti dans votre course... Dans quel état j'erre ! Ne vous inquiétez pas, vous pouvez être ralenti, prendre des ascenseurs ou sauter à travers le vide sur une autre plateforme ou encore, voir votre petite boule bleue se faire carrément satelliser par une rouge beaucoup plus petite. Y'a de quoi faire, vous êtes prêt de trouver le Grytzl. Mais c'est vraiment une merveille ce petit jeu. La musique est prenante et très sympa, je n'ai même pas eu envie de la stopper ce qui m'arrive pourtant à chaque jeu au bout de 10 minutes. J'espère que Shinx Software, l'éditeur en question, nous concoctera bien d'autres softs de ce type. Mon Joystick et moi sommes restés accrochés à nos boules de plaisir et seule la fatigue nous a poussés à les lâcher.

Arthur

GRAPHISME : 18
SON : 16
ANIMATION : 18



POWER DRIFT

ACTIVISION • TESTE ST • DISPO AMIGA-ST-CPC

Power Drift démarre très bien, avec le choix du personnage entre une quinzaine d'olibrius plus moches les uns que les autres. Ensuite, vous vous voyez assis dans votre karting, au milieu des autres concurrents, et une voix synthétisée clame bien fort : "Ouane, tou, tri, GO!". Ca c'est génial. Vous jouez soit avec la souris, soit avec le joystick, et vous démarrez. Super-bruits de moteur, démarrage sur les chapeaux de roues, tout est bien pour l'instant. Mais c'est l'animation qui craint un peu.

CHESS 2150

SOFTWARE TOOLWORKS • TESTE ST • DISPO ST

Un nouveau jeu d'échecs, nouveau parce qu'il vient de sortir, mais plutôt classique dans sa conception. Quatre sortes de pièces dont "Animaux de la ferme" (injouable) et "Science-Fiction" (injouable), les deux autres étant des dérivés de pièces classiques. 3D ou 2D, à savoir

GRAPHISME : 15
SON : 13
ANIMATION : 15

qu'en 2D vous n'aurez pas le choix des pièces. En 3D, vous pouvez choisir l'orientation de votre plateau, avec d'infimes possibilités de mouvement et une manipulation fastidieuse. Ce qui est chouette, c'est la possibilité de changer la couleur de pièces en fabriquant soi-même sa couleur. Sinon il comporte toutes les fonctions habituelles et indispensables si l'on veut apprendre: la visualisation du dernier coup, le coup qu'on aurait dû faire si on avait été un bon joueur, de tout le jeu à l'envers depuis le début etc. Vous pouvez aussi faire jouer l'ordi contre lui-même. Un synthétiseur vocal grésillant vous dit que c'est à vous de jouer et vous demande si vous voulez recommencer

une nouvelle partie. Maintenant voyons voir pourquoi Chess 2150 s'appelle Chess 2150. Ce qui le savent déjà ne soufflent pas.

L'appellation "2150" est le chiffre donné à l'intelligence d'un joueur d'échec. C'est un classement en quelque sorte. Karpov, qui est le

deuxième joueur mondial, est classé 2755. Kasparov, premier mondial alléluia, est classé 2775. Y a pas mieux, c'est le maximum aujourd'hui. Donc Chess 2150 est un programme intelligent, plus intelligent que

Colossus Chess par exemple, qui est personnellement mon jeu d'échecs favori sur ST, qui doit friser les 2000. Mais la manipulation de Chess 2150 n'étant pas particulièrement simple et facile, je reste à mon Colossus même s'il est un peu moins performant.

Artemus



Même beaucoup. Le parcours est génial: chemins de terre, rondins de bois etc, mais le karting est hyper-dur à manipuler, il va dans tous les sens, il est pour le moins imprécis. C'est vraiment dommage parce que tout le reste est excellent: musique rythmée et sympa, graphismes réalistes, très jolis. Animation pas mal uniquement quand le karting se prend une bûche, tonneaux et gros bruit de crash à l'appui. Y a vraiment que la manipulation et la fluidité qui déconcentrent dans ce jeu, le kart fait

un quart de tour pour peu qu'on appuie un peu trop sur le joy ou qu'on bouge un poil de trop la souris. La fluidité est au décor ce que le cinéma est à la diapositive. Disons que si vous avez de l'imagination vous arriverez peut-être à reconstituer les images entre

les séquences. Un vrai roman-photo. Mais enfin soyons honnêtes, ce soft plaira certaine-

ment aux fous de courses de voitures sur micro, car il change un peu des formule 1.

Kaaa



GRAPHISME : 16
SON : 17
ANIMATION : 9

TEST!

CONTINENTAL CIRCUS

VIRGIN GAMES • TESTE SUR ST • DISPONIBLE ST-AMIGA

Une arrivée en force de la course de voitures sur circuit fermé, et pas n'importe quel circuit s'il vous plaît: celui du Brésil. Mais ne brûlons pas les étapes, commençons par le commencement, chaque chose en son temps et un temps pour chaque chose. Bon. Vous avez à votre actif cinq chances d'exploser votre bagnole avant d'être réellement disqualifié. C'est pas donné à tout le monde, soyez content! Vue en hauteur du circuit à courir, ça va de soit, et paf, directement sur le départ. C'est rapide, y a pas de chichi, vous êtes là pour courir, alors courez! Petite bonne femme au milieu de la piste tenant un panneau à bout de bras où il est indiqué que dans cinq secondes, c'est le départ. En attendant, vous avez pu remarquer que vous êtes placé centième et qu'il vous faut franchir la barre des quatre-vingt pour être qualifié. Rouge, orange, vert, yyyyaaaaa!!! c'est à vous là allez-y, magnez-vous, vite vite vite. Pas le temps de se gratter les coudes, déjà deux voitures vous ont dépassé avec de grands "vvrouaaarrrr!!!". Accélérez en poussant le joy en avant, quand le régime tape dans les aigus, passez la deuxième en cliquant. Clas-



sique. Il n'y a que deux vitesses, mais vous pouvez atteindre les quatre cents à l'heure. Alors vous plaignez pas. Admirez le décor simple qui défile à vos côtés, alors que la route, striée de bandes grises pour donner un effet de vitesse et occasionnellement de dénivellation, vous donne mal au crâne. Ne vous butez pas sur ce détail, on s'y fait vite. Les panneaux con-

ventionnels de bords de pistes sont là, avec les flèches vous indiquant l'arrivée imminente d'un virage dangereux. Déjà, vous avez pu vous rendre compte de deux choses: la voiture ne crisse pas dans les virages et le bruit de votre moteur s'arrête net pour laisser place à celui de la voiture qui vous double.

parkings, le compte à rebours s'arrête et deux types viennent éteindre votre moteur. Entre temps vous avez été doublé par deux ou trois bagnoles, mais le classement en fera fi. Vous serez placé comme précédemment, comme si de rien n'était. D'accord c'est avantageux pour vous, mais c'est pas très

reglo. Quand une voiture vous double. Evidemment. Et puis on aurait dit que vous auriez pas fait attention que vous auriez enc.. heu.. cogné une voiture. Votre moteur prend feu, ça fume de partout, c'est une horreur. Heu-reu-se-ment qu'il y a des parkings le long de la piste où vous pouvez vous refaire une santé. Vous vous engagez sur le côté gauche au niveau de l'un de ses

reglo. Quand vous vous prenez un panneau de pub en pleine poire, par contre, vous faites trois/quatre têtes à queue avant d'exploser lamentablement au beau milieu de la piste. Prout. Mais tout n'est pas perdu, je vous ai dit au début que vous aviez cinq voitures, ce n'en est qu'une de perdu. Si vous êtes précis, vif, rapide, beau, intelligent et gentil, vous arriverez peut-être à vous qualifier dans les quatre-vingt premiers, et vous aurez la joie de courir sur une nouvelle piste, avec les mêmes avantages et les mêmes inconvénients. Malgré quelques imperfections, ce soft vous permettra quand même de passer quelques heures sympas, rivé à votre chaise, le regard braqué sur votre écran, la bave aux lèvres et l'oeil éteint, en laissant échapper, dans vos moments de lucidité aveugle, quelques sons gutturaux ressemblant à: "gääätôôô...". Non je déconne. Quoique.

Kaaa



GRAPHISME : 16
SON : 15
ANIMATION : 16

AU DELA DE VOS REVES

LA CONSOLE

PC Engine



DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE
PRIX GÉNÉRALEMENT CONSTATÉ **1790 FRF TTC**

DISTRIBUTEUR: SODIPENG SARL

REVENDEURS: CONTACTEZ LE 99.08.89.41

PC ENGINE EST UNE MARQUE DÉPOSÉE PAR NEC

KEEP THE THIEF!

ELECTRONIC ARTS • TESTE AMIGA • DISPO AMIGA-PC

Décidément, ma bonne dame, les jeux de rôle sur ordinateur perdent de plus en plus la haute tenue morale qui a été la leur, fini le héros sans peur et sans reproche, défendant la veuve et l'orphelin, pourfendant les monstres au nom de l'ordre et de la justice. Mais, si par hasard cela avait pour effet indirect de remplir la bourse du héros, pourquoi s'en plaindre, après tout c'était pour la bonne cause. Dans KEEF THE THIEF le pas est franchi, plus question de ménager votre bonne conscience, vous (le héros) êtes un voleur et fier de l'être. Pas de mission vitale pour le royaume, juste votre simple intérêt, et puis finir dans la peau d'un Dieu-Roi ferait du bien à votre ego. Mais, pour l'instant, vous n'êtes qu'un jeune novice qui a été proprement expulsé de toutes les écoles de la ville de Same Mercon, vous ne deviendrez donc ni un prêtre plein de sagesse, ni un puissant guerrier, ni un magicien érudit. Mais vous vous êtes formé à l'école de la rue, le vol à la tire commence à vous être familier. Vous allez leur montrer à tous ce

que vous valez, et leur dédain ne vous empêchera pas de progresser dans tous les domaines, et de devenir un puissant parmi les puissants. Ils vous ont même interdit l'accès de la ville, mais fi de leur décision, la première chose à faire est d'exploiter les divers filons de Same Mercon. Le premier, les maisons, nécessite une visite prudente hors de la vue des patrouilles de la garde et en faisant bien attention aux pièges laissés par les propriétaires. Il fournit le nerf de la guerre, l'argent, qui vous permettra de vous payer l'équipement, la magie, les renseignements nécessaires à démarrer votre équipée à travers le

monde. Voyons voir, le collectionneur du Pink Dragon se fera un plaisir de reprendre les articles divers que vous avez trouvé par hasard dans les habitations du quartier, ensuite il faudra soutirer des informations à toute la faune colorée qui traîne dans cette taverne, historien ou marchand, ou dans l'autre taverne de la ville, le Drunken Dragon. Cela ne pourra se faire que moyennant finance. Enfin un petit tour à l'armurerie ainsi qu'au bazar chez Nick the Nose, libraire et herboriste, vous délestera encore plus efficacement. Ensuite l'aventure vous attend. KEEF THE THIEF est un jeu de rôle très agréable à jouer, qui arrive à combiner le plaisir que peut apporter un jeu d'aventure classique, riche en descriptions, en passages humoristiques (ah oui, j'oubliais, il faut quand même bien lire l'anglais pour apprécier pleine-

ment le jeu), avec la liberté d'action propre au jeu de rôle, tout cela se commandant très agréablement et facilement entièrement à la souris. Celle-ci sert classiquement à utiliser les menus, sélectionner les actions, réaliser les mouvements, mais l'image affichée est également active et suivant la zone où se balade le curseur, son changement de forme indique si on peut parler à un personnage représenté, acheter un objet visible, entrer dans un bâtiment, il suffit de cliquer au bon endroit. A part le mode normal d'aventure, il existe deux autres modes correspondant aux situations de combat et aux opérations magiques de préparation d'herbes pour préparer les sorts. Dans le mode de combat, vous vous dirigez et combattez grâce à deux choses, un radar général donnant votre localisation et celles de vos adversaires, et une fenêtre où vous voyez ce que voit KEEF. Dans le mode de préparation d'herbes vous vous retrouvez face à votre peau d'ours fétiche, sur laquelle vous avez tracé un cercle magique, disposé une flamme au centre de celui, et réparti vos herbes. Là, à Dieu va, un petit peu de queue de scorpion, un petit peu de corne de rhinocéros, etc. un petit coup à la flamme, et hop, un sort est prêt. Les livres de sorts que vous pouvez trouver ne vous donnent qu'une partie des sorts possibles, c'est à vous d'acquérir de l'expérience dans l'utilité des herbes et de trouver, par essais et erreurs, d'autres sorts. Laissez donc votre honnêteté au vestiaire pour quelques heures et entrez dans la peau de ce sympathique voleur qu'est KEEF, le jeu en vaut la peine.

Duy Minh



GRAPHISME : 15
SON : 15

TASK FORCE



Une fois de plus, il faut diriger un hélico vif comme une guêpe dans un labyrinthe encombré. Les couleurs sont trop vives pour que ce soit un Cybernoïd, bien que les auteurs ont dû s'en servir comme modèle, et l'armement trop conventionnel. Le long de ce parcours vous pour-

PLAYERS • TESTE CPC • DISPO CPC

rez ramasser des armes, de l'énergie, enfin un tas de petits symboles classiques que l'on retrouve dans le moindre jeu du même type. L'écran est encombré de projectiles qu'il vaut mieux éviter et vous croiserez quelquefois d'autres hélicoptères qu'il est

préférable de contourner. Parfois, le jeu bascule dans le style intello: il faut alors résoudre à toute vitesse une énigme du genre "Tours de Hanoi". Comme si on n'avait le temps de penser dans un shoot'em up!

Nina

GRAPHISME : 15
SON : 14
ANIMATION : 16

STORM WARRIOR

ELITE • TESTE CPC • DISPO CPC

Un roux barbare va de tableau en tableau et rencontre sempiternellement le même barbare roux. Ils ne se sautent pas dans les bras mutuellement en hurlant, la lame à l'oeil: "Mon frerot! Ca fait si longtemps!". Non. Ils se tapent mollement dessus, s'envoient des coups de pied mollassons. Ils sont ennemis. Le gros problème des adversaires jumeaux, c'est justement qu'ils sont jumeaux, donc trop facilement confondables. Remarquons tout de même une excellente animation, même si on dirait du ralenti; les deux roux marchent avec souplesse, leur épée suivant le rythme de leurs pas; et quand ils se battent, extrêmement lentement, certes, c'est fluide et bien animé. Lorsque vous aurez réussi à allonger votre

adversaire, vous aurez la joie de passer au tableau suivant et de recommencer le même combat, avec le même jumeau (!) dans un autre décor. Les arbres vous jettent des cailloux, le ciel est tout noir et je sens qu'avant d'arriver aux têtes de pierres qui crachent des boules de feu la déprime m'aura vaincu plus sûrement que Conard le Barbant.

Nina

GRAPHISME : 16
SON : 12
ANIMATION : 13



TEST! POW!

pouvez vous refaire une santé en laissant en laissant les boîtes de médicaments parachutés arriver au sol avant de les shooter sinon elles exploseront. Vous verrez alors votre énergie remonter, utile croyez-moi. Pour vous constituer des provisions, vous devez tirer sur les boîtes bleues et les roquettes qui remplacent les cadavres de certains Viets que vous aurez cartonnés. Vu la consommation que vous aurez, c'est pas du luxe de faire des réserves. Mais arrêtez-vous à neuf de

flants au possible : à raison de trente deux morts minutes, c'est lassant. Deux choses me gênent dans ce super soft : le commanditaire sur la doc style "pensez à ce que vous feriez si vous étiez réellement là-bas" et la précision du tir, j'ai réussi à me faire deux soldats avec une seule balle. Mais, à la vitesse où ça va dans les tableaux comme l'armurerie ou la tour de contrôle, vous ne vous en plaindrez pas.

Agnès



PHASER

ACTIONWARE/LORICIEL • TESTE AMIGA • DISPO AMIGA

Le dernier né d'Actionware est arrivé. Mettez les peintures de guerre et votre casque... Il ne sera pas de trop. Glissez votre souris ou votre West Phaser (au choix) dans votre poche et let's go, c'est parti. Marqué par tous vos copains restés au Vietnam (menteur, vous n'étiez même pas né) l'envie vous prend d'aller les chercher. Pour y arriver, c'est tout droit, scrolling horizontal oblige. Mais, reprenons depuis le début. Tu es dans un camp d'entraînement de tir et de nombreuses cibles passent devant ton canon. Vous devez en descendre le plus possible avec le minimum de balles pour accéder à votre grade... Si vous êtes myope et en rater un max, vous serez privé. Si vous êtes né pour devenir tireur d'élite, alors vous serez Général et entre les deux, sergent. Apparaît ensuite la carte du coin vous permettant de situer les embüches que vous aurez à surmonter pour arriver aux prisonniers. A vous de

tracer la route en restant un minimum logique : pour passer d'une rive à l'autre, vous devez franchir le pont, les commandos de cette armée ne savent pas nager. C'est dingue comme on meurt vite dans ces pays-là. Heureusement, vous

chaque, les autres ne sont pas comptabilisées. Plus vous progressez, plus c'est 'acht'ment dur : hélicoptères, tanks, ennemis aux costards beiges plus durs à tuer, chiens et singes à éviter à tous prix si vous voulez conserver les points héroïquement acquis. Les bruitages des morts et les sifflements de balles sont bien faits mais gon-

GRAPHISME : 16
SON : 14
ANIMATION : 17



OPERATION HORMUZ

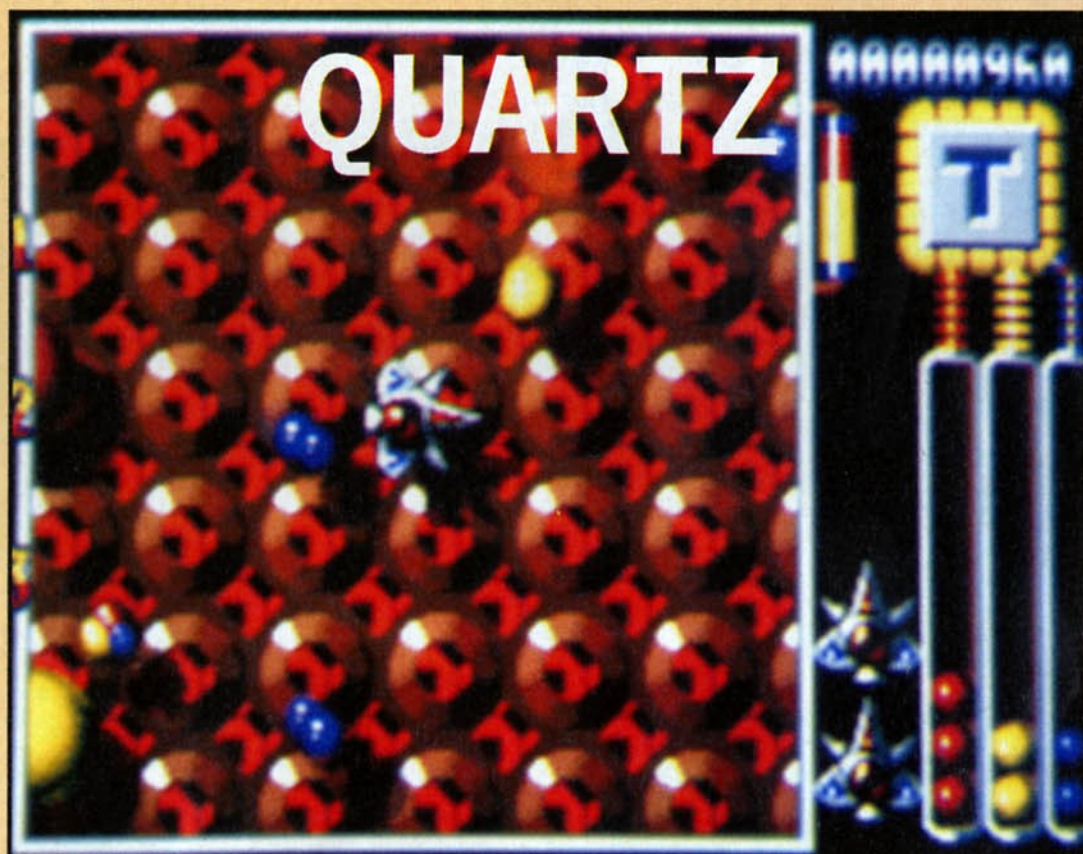
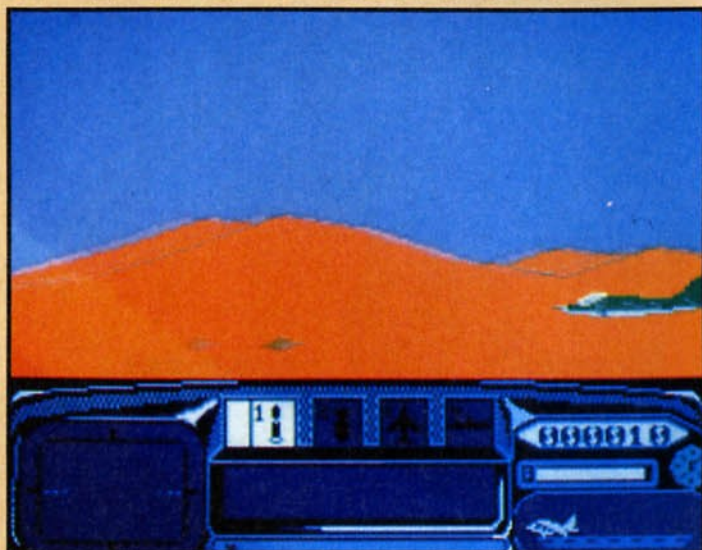
AGAIN AGAIN • TESTE CPC • DISPO CPC

Vous vous rappelez le Spitfire dont je causais voici quelques semaines? Il arrive sur disquette comme je le souhaitais, déguisé en chasseur de la Navy. Moins beau certes, mais le jeu est pareil: tout au long d'un scrolling en aller-retour, on descend Migs et navires. A la mitrailleuse ou avec des bombes. Notons une grosse erreur d'animation: lorsque vous tirez des rafales à la mitrailleuse tout en tournant, la trajectoire des projectiles reste raide comme un "I". Ca fait tout drôle. Pour échapper aux missiles, on peut larguer des leurres. C'est un jeu rapide, qui

n'est pas toujours évident quant à la manipulation de l'engin mais qui peut donner le vertige et surtout faire ressortir vos penchants destructeurs. Bandes de petits barbares en herbes!

Nina

GRAPHISME : 15
SON : 15
ANIMATION : 15



FIREBIRD • TESTE AMIGA • DISPO AMIGA-ST

Aux commandes de mon vaisseau au design des plus simples, me voilà paumé au beau milieu de boules de toutes les couleurs qui glissent près de moi. Pas pour longtemps: mon fidèle joystick autofire à mes côtés, je shoote dans tous les sens les indésirables qui explosent en plus petites boules de toutes les couleurs et en petite étoiles sur lesquelles je me propulse en canardant. O stupeur, les colonnes sur le côté de l'écran de jeu s'en remplissent. Les brui-

tages, super efficaces, s'arrêtent alors en même temps que le jeu: bug? non, simplement, à chaque fois que je remplis un tube de l'énergie des cadavres de mes adversaires, on me demande - comme si j'avais la tête à cela durant mes bastons, non mais! - de sélectionner un des caissons à la gauche de l'écran pour les doter des fonctions qui me sont proposées à droite. Ceux qui ont des strabismes divers et variés, abstenez-vous. Il y en a plus de dix, alors vous lirez la doc. Moi, je préfère la troisième, ça me

fait une armure. Le scrolling multidirectionnel est du meilleur effet, deux étages de mailles glissant l'un sur l'autre. Mais, ça ne dure pas longtemps, me voilà dans une zone dite atomique, c'est le programmeur de chez Firebird qui me l'a dit, et je me retrouve dans un merdier sans nom: sur fond vert, pivotent des sortes de petits bâtons que même que vous les touchez, que même vous explosez! Et pour finir ce niveau, je dois me farcir nucléos, gros nélectron pas du tout d'accord pour passer l'arme à gauche. Shoot them up classique sans nouveauté à remarquer mais super efficace, Quartz est un super

jeu. Les trois navettes proposées ne sont pas de trop et de pouvoir recommencer la partie n'est pas du luxe. Au fait, le poster de la boîte est une super réussite. Qu'on se le dise!

Agnès

GRAPHISME : 15
SON : 13
ANIMATION : 16

**ILS REVIENNENT !
ENCORE PLUS
EXPLOSIFS !**

Disponible sur Amiga, Atari ST
cassette et disque C64
cassette et disque Amstrad
et IBM PC

Ghostbusters II
GAGNEZ DE NOMBREUX CADEAUX
EN TAPANT 36 15 SOS FANTÔMES !



**POWER
DRIFT**

Disponible sur
cassette et disque C64
cassette et disque Amstrad
Amiga et Atari ST

**ALTERED
BEAST**

Disponible sur
cassette et disque C64
cassette et disque Amstrad
Atari ST et Amiga



**GALAXY
FORCE**

ACTIVISION

Distribué par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL
16 (1) 48 98 99 00

ALTERED BEAST™ POWER DRIFT™, GALAXY FORCE™ and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES Ltd.
This game has been manufactured under licence from SEGA ENTERPRISES Ltd., Japan © SEGA 1988, 1989 Marketed and Distributed by Activision(UK) Ltd.

© 1988 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
For further information ring Consumer Enquiries on 0734 310003.

SEGA®



EUX... CRACK

Méthode d'utilisation des listings:

Tapez le programme et sauvegardez le en lui donnant un **NOM**, sur une disquette, ou cassette vierge. Quand vous aurez envie de l'utiliser, reprenez cette disquette ou cassette, mettez là dans le lecteur, et tapez **LOAD "NOM PROGRAMME"**; Retirez cette disquette ou cassette, introduisez le jeu original, et tapez **RUN**

GAGNEZ

UN CHEQUE DE

400 F

POUR
UN PLAN

300 F

POUR UNE
SOLUTION

200 F

POUR UN
LISTING

50 F

POUR
UN TRUC

Envoyez-nous vos
SOLUCES, PLANS,
VIES INFINIES, TRUCS,
ASTUCES, BIDOUILLES,
inédits pour des Jeux ou des
Softs, quel que soit votre ordi-
nateur, et nous vous enverrons
un chèque si votre trouvaille
est publiée. Allez-y... Ce n'est
pas la place qui nous
manque...!!!! Et n'oubliez pas
d'indiquer la marque de votre
Ordinateur.

JOYSTICK HEBDO.

Jeux Crack
177, rue Saint-Honoré,
75001 Paris

JAMIGA

SOLDIER OF LIGHT

```
REM SOLDIER OF LIGHT AMIGA
REM PAR DE MANNET POUR JOYSTICK HEBDO
REM TOUT A L'INFINI
DIM A%(256)
FOR I=0 TO 99:READ A$:A%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
CLS:PRINT"INSEREZ LE DISK DE SOLDIER OF LIGHT."
A=VARPTR(A%(0)):CALL A
DATA 41FA,0018,43F9,0007,FE00,45FA,00BC,12D8
DATA B5C8,66FA,4E49,0007,FE00,2C78,0004,41FA
DATA 002E,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258
DATA 51C8,FFFC,4641,3D41,0052,0839,0004,00BF
DATA E001,66F6,21FC,00FC,0002,0080,4E40,48E7
DATA 0082,2C78,0004,42AE,002E,41FA,0018,2178
DATA 006C,0050,21C8,006C,4279,0004,55FC,4CDF
DATA 4100,4E75,0C79,03F2,0004,55FC,6644,21FA
DATA 0044,006C,48E7,C080,41F9,0003,0000,303C
DATA 4A6E,123C,0060,3140,3460,3140,3964,3140
DATA 343E,1141,2B9C,1141,2C10,317C,466E,33B2
DATA 1141,3412,1141,3986,317C,6002,2C76,4CDF
DATA 0103,4EF9,544F,4E49
```

20 DÉCEMBRE

UN NUMÉRO SPÉCIAL

TRUCS ASTUCES

ENVOYEZ NOUS

TOUT CE QUE VOUS AVEZ TROUVÉ!

**Cette semaine un JACK'S
POKE de 1900frs pour :**

LUCAS (600 F.),
DE MANET (550 F.),
NHIEU (300 F.),
DARMON, LAURENT,
SKANE (50 F. à chacun)



DANBOSS & DANBISS



XYBOTS

```
' Vies infinies pour XYBOTS
'   à taper en GFA 3.0
'   par les DANBIOSS
'
PRINT "Insérez la disquette de XYBOTS DISK I"
PRINT "   Et pressez une touche"
~INP(2)
DIM a%( &H200)
m%=VARPTR(a%(0))
s%=297
adr%=m%+&H6
var1%=&H4A790001
var2%=&H52790001
REPEAT
  r%=BIOS(4,0,L:m%,1,s%,0)
UNTIL r%=0
IF LPEEK(adr%)=var1%
  LPOKE adr%,var2%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,0)
  PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(adr%)=var2%
  LPOKE adr%,var1%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,0)
  PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la disquette de XYBOTS"
END
ENDIF
```

AMSTRAD

GEMINI WING

```
10 REM Vies infinies sur GEMINI WING version K7
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &9A00:MODE 1:POKE &BD17,&80:POKE &BD18,&BE
40 FOR N=&BE80 TO &BEA3:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4169 THEN PRINT"ERREUR DE DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE K7 ORIGINALE..."
80 CALL &BB06:CLS:LOAD"!":POKE &BD16,&C3:CALL &9A98
90 DATA 21,89,BE,22,4E,A6,C3,08
95 DATA A6,DD,21,B8,A8,11,AB,00
100 DATA CD,47,A8,21,9C,BE,22,61
105 DATA A9,C3,E2,A8,AF,32,3B,44
110 DATA C3,15,58,00,00,00,00,00
115 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
```



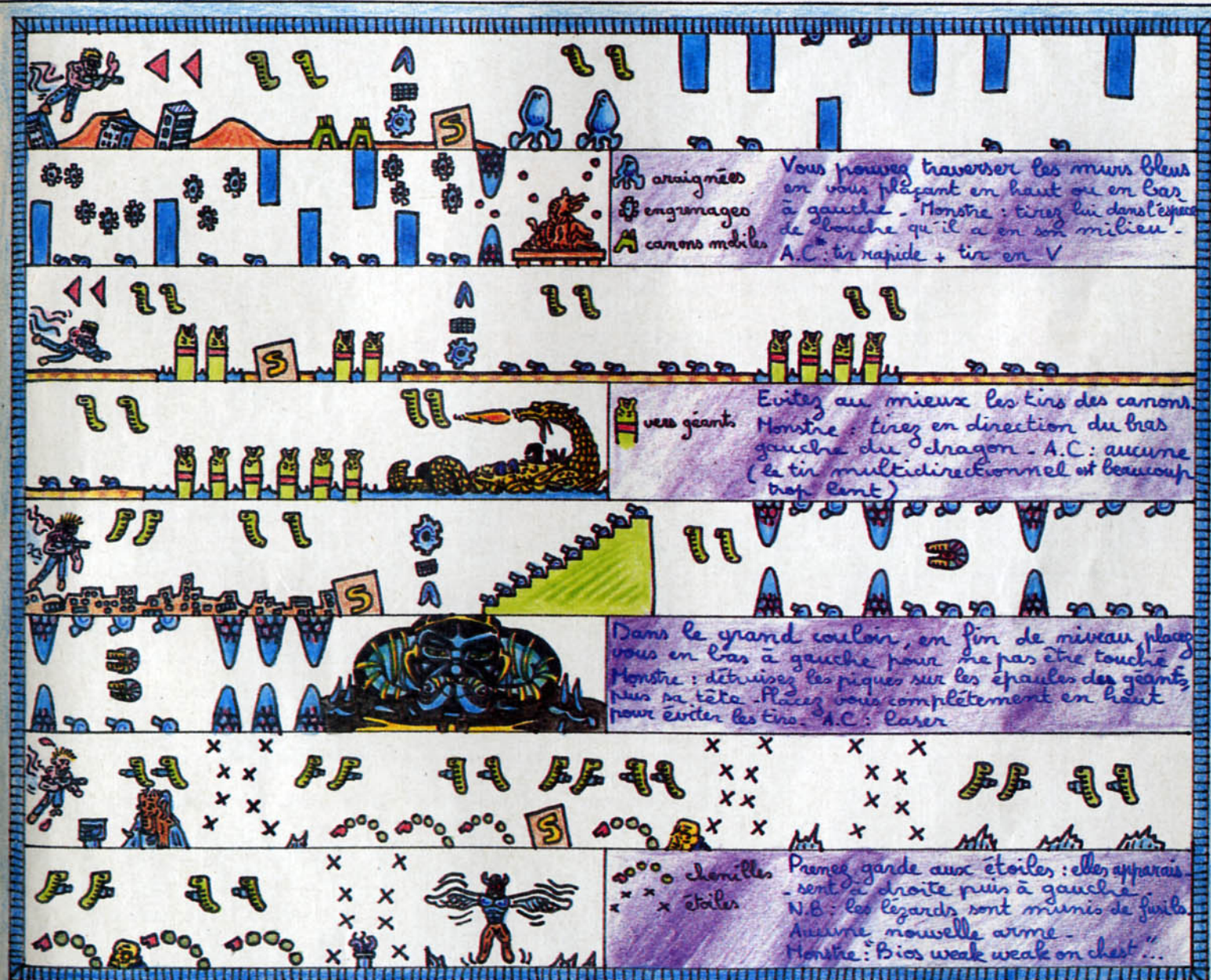
BIO CHALLENGE

```
' Vies infinies pour BIO CHALLENGE
'   à taper en GFA 3.0
'   par les DANBIOSS
'
PRINT "Insérez la disquette de BIO CHALLENGE"
PRINT "   Et pressez une touche"
~INP(2)
DIM a%( &H400)
m1%=VARPTR(a%(0))
m2%=m1%+&H200
adr1%=m1%+&H1F2
adr2%=m2%+&HF8
var1%=&H2C536C
var2%=&H2C6002
var3%=&H5350302C
var4%=&H4E71302C
REPEAT
  r1%=BIOS(4,0,L:m1%,1,300,0)
  r2%=BIOS(4,0,L:m2%,1,183,0)
UNTIL r1%=0 AND r2%=0
IF LPEEK(adr1%)=var1% AND LPEEK(adr2%)=var3%
  LPOKE adr1%,var2%
  LPOKE adr2%,var4%
  r%=BIOS(4,1,L:m1%,1,300,0)
  r%=BIOS(4,1,L:m2%,1,183,0)
  PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(adr1%)=var2% AND LPEEK(adr2%)=var4%
  LPOKE adr1%,var1%
  LPOKE adr2%,var3%
  r%=BIOS(4,1,L:m1%,1,300,0)
  r%=BIOS(4,1,L:m2%,1,183,0)
  PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la disquette de BIO CHALLENGE"
END
ENDIF
```

AMSTRAD

APB

```
10 REM Immortalite sur APB version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par P. Maubert
30 MEMORY &5FFF:MODE 1
40 FOR N=&BF00 TO &BF12:READ A$
45 A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>653 THEN ?"ERREUR DANS DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
75 CALL &BB06:CLS:LOAD"DISC.RUN"
80 POKE &68B1,&BF:CALL &684F
90 DATA 21,00,00,22,0D,19,22,12
95 DATA 19,22,17,19,22,47,19,C3
100 DATA 00,40,00,00,00,00,00,00
105 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
```



▲ débris ▲ canons
▲ missiles ▲ lézards volants
▲ portes organiques

* A.C = Armes Conseillées



AMSTRAD**BATMAN THE MOVIE**

```

10 REM Vies et energie infinies sur BATMAN version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &BE66,1
40 FOR N=&A600 TO &A655:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A4,6:POKE &BE78,&FF
60 IF SUM<>8189 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":BORDER 0
80 CALL &BB06:MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A600
90 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED,B0,CD
100 DATA 03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00,40,16,03,CD
110 DATA 4B,A6,21,00,50,11,00,01,01,00,08,ED,B0,EB,16,04
120 DATA D5,CD,4B,A6,D1,01,00,18,09,14,7A,FE,06,20,F1,3E
130 DATA C9,32,10,32,AF,32,53,21,C3,F5,16,1E,00,0E,C1,E5
140 DATA CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

AMIGA**PHANTOM FIGHTER**

```

REM PHANTOM FIGHTER AMIGA
REM VIES INFINIES ET IMMUNITE PAR DE MANNET
DIM A%(256):FOR I=0 TO 128:READ A$:A%(I)=VAL("&h"+A$)NEXT
CLS:PRINT"INSEREZ PHANTOM FIGHTER.":A=VARPTR(A%(0)):CALL A
DATA 41FA,0018,43F9,0007,FE00,45FA,00F6,12D8,B5C8,66FA,4EF9
DATA 0007,FE00,2C79,0000,0004,41FA,0030,2D48,002E,41EE,0022
DATA 7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,0052,0839,0004,00BF
DATA E001,66F6,23FC,00FC,0002,0000,0080,4E40,48E7,0082,2C79
DATA 0000,0004,42AE,002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A
DATA 4CDF,4100,4E75,4EB9,544F,4E49,0C94,444F,5300,661E,2D7A
DATA FFF2,FE3A,397C,6002,0052,41FA,0012,2948,007E,397C,4EF9
DATA 007C,4EEC,000C,4E75,0C80,FFFF,FFFF,6706,4EF9,0000,00CA
DATA 41FA,0018,43F9,0000,0084,45FA,0046,12D8,B5C8,66FA,4EF9
DATA 0000,0084,33FC,4EF9,0000,0F6E,41FA,000E,23C8,0000,0F70
DATA 4EF9,0000,0484,0C68,5339,012C,660C,317C,4A39,012C,317C
DATA 6004,03E2,2F00,4E90,588F,4EF9,0000,0F74

```

C**SILKWORM**

```

10 REM Vies infinies,
11 REM invulnérabilité
12 REM et suppression des ennemis
20 REM Pour SILKWORM par LUCAS
30 POKE 53280,1:POKE 53281,1
35 PRINT CHR$(147):POKE 646,5
40 FOR B=1 TO 75:READ D:D=D-5
45 POKE B+271,D:NEXT D
50 INPUT"INSEREZ LA CASSETTE ";
55 INPUT"et PRESSEZ 'RETURN'";OK$
60 POKE 53280,PEEK(162):POKE 816,16
70 POKE 817,1:POKE 2050,0:LOAD
80 DATA 37,170,249,174,178,146,108
85 DATA 8,174,37,146,155,9,174
90 DATA 45,146,156,9,174,6,146
95 DATA 157,9,101,174,178,146,122
100 DATA 13,174,150,146,124,13,174
105 DATA 131,146,125,13,174,5
110 DATA 146,127,13,174,110,146
115 DATA 129,13,174,85,146,130,13
120 DATA 174,101,146,132,13,174,9
125 DATA 11,146,134,13,174,85
130 DATA 146,135,13,243,37,213
135 DATA 101,79,73,88

```

AMSTRAD**DYNAMITE DUX**

```

10 REM Vies infinies sur DYNAMITE DUX version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A02E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3882 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"1 ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1 2) ";C
100 IF C=1 THEN POKE &A028,&3D
110 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:|CPM
130 DATA CD,17,A0,3E,4E,32,24,A0,21,27,A0,11,4E,90,01,07
140 DATA 00,ED,B0,CD,17,A0,C9,1E,00,16,01,0E,12,21,00,90
150 DATA DF,24,A0,C9,66,C6,07,3E,A7,32,14,8B,00,00,00,00

```

34

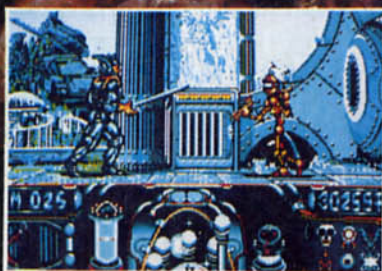


KNIGHT FORCE



AMIGA
ATARI ST
PC
AMSTRAD CPC
C64/128
SPECTRUM

VERSION AMIGA



TITUS™

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.10.92



HAWKEYE

```
' Vies infinies pour HAWKEYE
'   à taper en GFA 3.0
'   par les DANBIOSS
'
PRINT "Insérez la disquette de HAWKEYE"
PRINT "   Et pressez une touche"
~INP (2)
DIM a%(&H2000)
m%=VARPTR(a% (0))
s%=79
adr%=m%+&H1B6
var1%=&H536E004A
var2%=&H4E714E71
var3%=&H6A00
var4%=&H6000
REPEAT
  r%=BIOS(4,0,L:m%,1,s%,0)
UNTIL r%=0
IF LPEEK(adr%)=var1%
  LPOKE adr%,var2%
  DPOKE adr%+4,var4%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,0)
  PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(adr%)=var2%
  LPOKE adr%,var1%
  DPOKE adr%+4,var3%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,0)
  PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la disquette de HAWKEYE"
END
ENDIF
```



NINJA MASSACRE

```
10 REM Energie infinie sur NINJA MASSACRE version K7
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &3A00:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A04F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:CALL &BC6B,1
60 IF SUM<>6792 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
80 CALL &BB06:CLS:CALL &A030:LOAD"!":CALL &A000
90 DATA 2A,38,BD,22,2B,A0,3E,C3,21,80,BE,32,37,BD,22,38
100 DATA BD,21,26,A0,11,80,BE,01,40,00,ED,B0,21,40,00,E3
110 DATA 11,00,BB,C3,4A,3A,AF,32,DC,8A,CF,88,88,00,00,21
120 DATA 21,2F,A0,11,00,80,06,00,CD,77,BC,21,00,80,CD,83
130 DATA BC,C3,7A,BC,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```



H.A.T.E.

```
10 REM Invulnérabilité et
11 REM choix du tableau
20 REM pour H.A.T.E. de LUCAS
30 FOR M=1 TO 264:READ D:D=D-5
31 POKE M,D:NEXT M
40 POKE 53281,1:POKE 53280,1
41 POKE 646,5:PRINT CHR$(147)
50 PRINT"Tableau de départ (1-30)"
51 INPUT T:POKE 302,T
60 PRINT "INSEREZ H.A.T.E."
61 INPUT"ET PRESSEZ 'RETURN'";OK$
70 POKE 53280,PEEK(162):POKE 816,16
80 POKE 817,1:POKE 2050,0:LOAD
100 DATA 37,170,249,174,29,146
105 DATA 213,13,174,62,146
110 DATA 214,13,81,21,13,174
115 DATA 50,146,127,12,174,6
120 DATA 146,128,12,81,5,12
125 DATA 174,8,146,259,161,174
130 DATA 239,178,233,137,178
135 DATA 234,137,174,76,146
140 DATA 202,136,174,6,146
145 DATA 203,136,81,89,69,174
150 DATA 9,138,71,132,139,79
155 DATA 73,88
```

POUR COMPLETER VOTRE COLLECTION JOYSTICK Hebdo cochez les numéros qui vous manquent

☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 ☐11
☐12 ☐13 ☐14 ☐15 ☐16 ☐17 ☐18 ☐19 ☐20 ☐21 ☐22
☐23 ☐24 ☐25 ☐26 ☐27 ☐28 ☐29 ☐30 ☐31 ☐32 ☐33
☐34 ☐35 ☐36 ☐37 ☐38 ☐39 ☐40 ☐41 ☐42 ☐43 ☐44
☐45 ☐46 ☐47 ☐H81 (30F.)

10 F. du N°1 au N°38 - 12 F. du N°39 au N°47 - 30 F. Hors Série N°1

Nombre total de numéros commandés ____.

Ci-joint un chèque de ____ F.

à JOYSTICK Hebdo, 177 rue St Honoré, 75001 Paris

NOM: _____ PRENOM: _____

ADRESSE: _____

CODE POSTAL: _____ VILLE: _____

La plupart des trucs et astuces que nous donnons peuvent fonctionner sur l'ensemble des machines. Essayez-les, vous aurez souvent de bonnes surprises.

AMSTRAD

SHINOBI

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &0F62,0.

Pour avoir du temps infini, faites POKE &3707,&A7.
(Patrice MAUBERT)

GRAND PRIX SIMULATOR 2

Pour avoir 99 secondes à chaque circuit, ou bien faites les pokes suivants :

POKE &44D5,&3E

POKE &44D6,&39

POKE &44D7,&32

POKE &44D8,&7F

POKE &44D9,&41

(Patrice MAUBERT)

SOLDIER OF LIGHT

Pour avoir des vies infinies :

POKE &57FA,0

Pour avoir de l'énergie infinie :

POKE &8A2F,0

Pour avoir du temps infini :

POKE &7360,0

(Patrice MAUBERT)

MASTERS OF THE UNIVERSE

Pour avoir des vies infinies :

POKE &65CD,0

(Patrice MAUBERT)

A.P.B.

Pour être immortel, faites :

POKE &190D,0

POKE &190E,0

POKE &1912,0

POKE &1913,0

POKE &1917,0

POKE &1918,0

POKE &1947,0

POKE &1948,0.

(Patrice MAUBERT)

RASTAN

Pour être invulnérable rechercher les octets 21 93 23 7E D6 04 et les remplacer par 21 93 23 7E D6 00 et rechercher les octets 28 19 32 93 23 et les remplacer par 28 19 00 00 00.

(Patrice MAUBERT)

MISSION

Pour avoir de l'énergie infinie rechercher la chaîne 4E 7E 90 77 C9 et la remplacer par 4E 7E 90 00 C9.

(Patrice MAUBERT)

BACTRON

Pour avoir de l'énergie infinie rechercher la chaîne 26 9E 7E 90 77 et la remplacer par 26 9E 7E 00 77.

(Patrice MAUBERT)

ATARI

INDY ADVENTURE

Soluce par WASTIAUX Jean Christophe, 3ème et dernière partie :

CHATEAU

Dites n'importe quoi au maître d'hôtel. Allez à la cave (l'entrée à gauche). Allez dans la salle du soldat soûl, lui demander le tempérament du chef et lui proposer d'aller lui chercher un autre verre. Aller dans la cuisine (à côté), remplir la chope de bière, utiliser chope sur braises, ramasser sanglier et remplir la chope à nouveau. Revenir à l'entrée. Prendre le corridor. Avancer un peu, le premier garde vous voit. Cliquez la phrase 3, puis 2, puis 1. Avancez, le second garde vous voit. Cliquez la phrase 1, puis 2, puis 2. Montez l'escalier puis prendre la seconde porte que l'on voit, prendre l'argent dans le coffre et ressortir. Avancez, le troisième garde vous voit, cliquez la phrase 2, puis 2, puis 1, puis 1. Allez tout au bout à droite et prendre la porte qui est sur un coin. Ouvrir le coffre, regarder le coffre, regarder l'uniforme, vous découvrirez une clé.

Revenez là où le premier garde est, prendre la porte en bas, utilisez clé en cuivre dans le cadenas, prendre uniforme gris. Retourner dans la salle où vous avez trouvé la clé, mettre l'uniforme. Prendre à gauche 2 fois et aller dans la salle au bout à gauche, donner mein kampf au garde, utiliser chope sur grille (vous neutralisez le système d'alarme). Allez voir le garde en bas de l'escalier, cliquez la phrase 3, puis 1, puis 2, puis 1. Allez dans la salle en face de l'escalier à gauche, prendre la trousse de secours. Montez l'escalier, parler au garde, cliquer la phrase 1, puis 2, puis 1. Prendre la première porte, donner le sanglier au chien, prendre le trophée. Redescendre à la cuisine en n'oubliant pas de se changer avant de passer devant les 3 premiers gardes. Remplir le trophée de bière. Remonter au troisième étage et donner le trophée à Biff (le garde costaud), lui donner un coup et boom, par terre. Aller à droite, vous rencontrez un garde, je n'ai rien trouvé d'autre que de le frapper, aller dans la salle au bout, prendre la clé sur le chandelier, et utiliser la trousse de secours pour reprendre des vitamines. Aller dans la salle de l'autre côté, tout au bout, utiliser la clé argentée avec porte ouvrir l'armoire et prendre l'argent. Aller devant la porte à côté, utiliser la clé argentée pour l'ouvrir. Et voilà vous avez retrouvé votre père. Sortez et la, un nazi vous attend, sans parler, lui donner le vieux livre (il pensera que c'est le journal). Vous voici prisonnier et attaché avec votre père sur une chaise. Tirer la chaise jusqu'à être devant l'armure à droite, poussez l'armure pour faire tomber la hache, attention, il faut être au bon endroit sinon se sera votre tête qui sera coupée. Ensuite poussez la statue à droite de la cheminée et prenez le passage secret. Utilisez la moto.

EVASION DE L'ALLEMAGNE

Vous devez avoir 165 marks. Sortez de l'aéroport et utilisez le biplan (regardez le manuel trouvé dans la bibliothèque). Une

fois écrasé, prenez la voiture bleue. premier douanier (l'écriture de sa voix est bleue) : Cliquez la phrase 2, puis 3, puis 1. second douanier (écriture violette) : Cliquez offrir argent, lui donner 50 marks. Troisième douanier : cliquez la phrase 2, puis 1, puis 1, puis 1. Quatrième douanier : cliquez la phrase 3, puis 3, puis 2. Cinquième douanier : cliquez offrir argent, recliquez offrir argent, lui donner 50 marks. Sixième douanier : le frapper. Septième douanier : cliquez offrir argent, recliquez offrir argent, lui donner tout l'argent. Si vous restez plus longtemps en l'air, vous allez commencer directement au second douanier (vérifiez la couleur de l'écriture)

LE TEMPLE DU GRAAL

Allez dans le temple Première épreuve : Avancer au niveau des rochers. Il faut s'agenouiller pour éviter de se faire couper la tête, mais au bon endroit. Regarder dans la notice, sur le journal du graal, il y a un dessin qui représente l'endroit où vous êtes. Sur ce dessin il y a une croix, repérez l'endroit exact et cliquez cet endroit à l'écran. Indy s'agenouillera et évitera les scies. Seconde épreuve : "Marcher dans les pas de Dieu" : il faut marcher uniquement sur les lettres qui composent le nom de dieu, et arriver de l'autre côté de la pièce. Troisième épreuve : Ne faites aucun mouvement, et cliquer tout de suite sur l'entrée qui est de l'autre côté du ravin. Indy passera de l'autre côté en marchant dans le vide.

Vous devez maintenant choisir le bon graal Je ne peux pas vous dire lequel est le bon car cela change chaque fois. choisissez en un, utilisez le avec l'eau bénite pour savoir si c'est le bon. Si c'est le bon, Indy reviendra dans le temple et sauvera son père. Elsa fera ensuite tomber le graal dans une crevasse, vous pouvez soit le récupérer en utilisant le fouet, soit partir en le laissant là. La seconde solution est la meilleure.

ET VOILA C'EST FINI.

Petites Annonces. 177 Rue Saint Honoré. 75001 PARIS

ATTENTION! DANGER DE MORT! A TOUS CEUX QUI NE POSSÈDENT PAS LE VENIN DE VIPER V UN SEUL CONSEIL : NE RÉVEILLEZ PAS LE GÉANT QUI DORT

Viper V, la dernière chance de l'humanité... Depuis l'an 2782, la guerre fait rage entre les planètes de la Ligue des Étoiles et Gar, le terrible Maître de la race mecanoïde

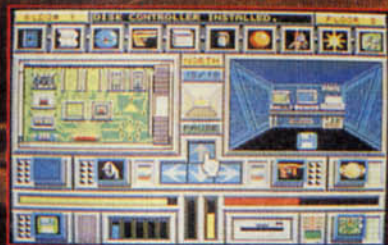
Son armée de robots s'est emparée d'une base de défense vitale dans le système Parin.

Vous, seul, pouvez sauver l'humanité.

Prenez le contrôle de Viper V et donnez à Gar cette sévère leçon :

"Ne réveillez pas le géant qui dort".

DAY OF THE VIPER ACCOLADE



ACCOLADE™

The best in entertainment software!™.

Accolade Europe Ltd.
Unit 14 The Lombard Business Centre,
50 Lombard Road, London SW11 3SU.

Day of the Viper™ Licensed from
John Conley and James Oxley © 1989
Accolade, Inc. All rights reserved.

Distribué dans les FNAC 
et les meilleurs points de vente.

Distribué par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

LE PLUS GRAND NOM DE LA COURSE AUTOMOBILE
VIENT DE S'AGRANDIR ENCORE PLUS!

THUNDERBOLT Out Run



SKYROCK
LA SUPER RADIO

DE L'AUTOMOBILE,
DE LA ROUTE,
DE L'ACTION.

C64 Cassette et Disque
AMSTRAD Cassette et Disque
SPECTRUM Cassette
ATARI ST • AMIGA

SEGA

U.S. GOLD

© 1989 SEGA ENTERPRISES LTD. Tous droits réservés.
U.S. Gold, France, Zac de Mousquette, 06740 Châteauneuf de Grasse. Tél: (1) 43 35 06 75.