

joystick  
NUMERO 23

NUMERO 23 - JANVIER 1992 - 25 F

# joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

LES PROCHAINS JEUX  
ELECTRONIC ARTS  
EN EXCLUSIVITE

TOUT SUR LE  
CD-ROM PC

## TESTS

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

LES JEUX VIDEO

# C'EST ICI

T2788 - 9223 - 25,00 F

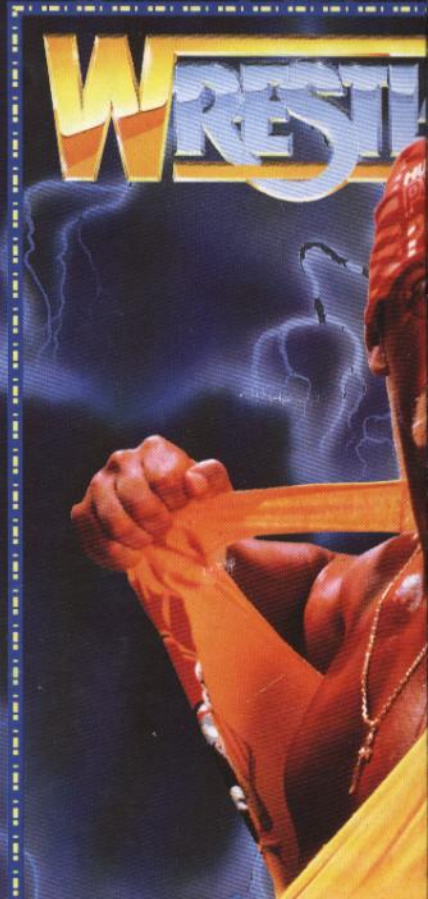


# VOUS AVEZ TOUJOURS REVE

## TERMINATOR™ 2 JUDGMENT DAY



FREE T2 T-SHIRT



© 1991 TitanSports, Inc. TM Trademark of TitanSports. Hulkamania™ and Hulkster™ are Trademarks of the M Group, Inc., licensed exclusively to TitanSports, Inc. A Trademark of Titan Sports Inc. All rights reserved.




# OCEAN VOUS OFFRE C

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



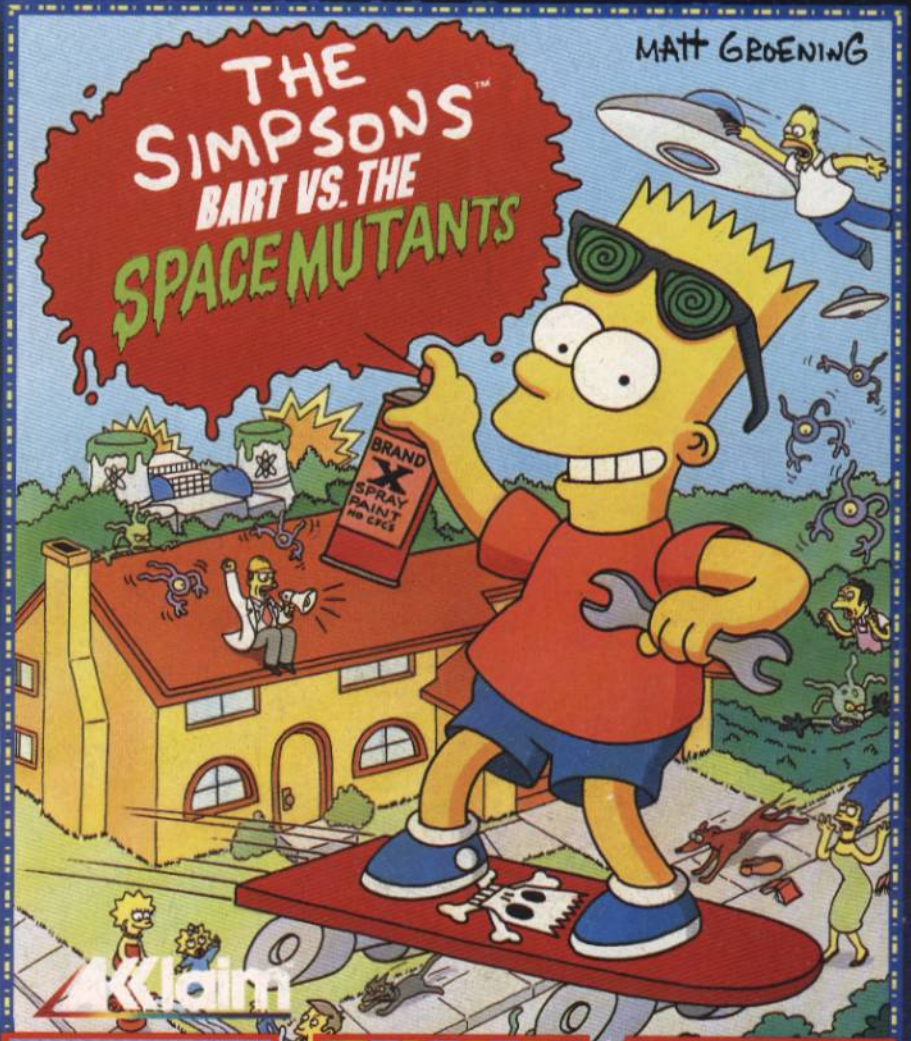
# DE DEVENIR UNE SUPERSTAR?



**WRESTLING MANIA™**

Hulk Hogan™  
Entertainment  
is Reserved

**WWF™**



MATT GROENING

**THE SIMPSONS™**  
BART VS. THE  
SPACE MUTANTS

BRAND X  
SPRAY  
PAINT  
NO EYES

**Acclaim™**



# UNE 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 BB. La Confédération des Galaxies (CFG), a contacté le Bureau des Affaires Temporelles: la KOSHIAN 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 KOSHIAN.



## ATMOSPHERE

ATARI



200 personnages autonomes

PC



Un réalisme très poussé

## ADVENTURE

PC



B.O.B seconde génération

PC



3 Jeux d'arcade

## ACTION

AMIGA



Un système planétaire en 3D

ST



Combat de gladiateurs

ST



Via express

◆ 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 réalisés."  
**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 intéressant que BAT I, ce nouveau volet du Hit d'UBI SOFT est réellement superbe. Bref, un jeu très riche..."  
**JOYSTICK: 96%**



Disponible dans lesFnac 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'occurrence.



# BAT III

The Latest Creation From



COMPUTER'S DREAM™

A Thrilling Role Playing Adventure



UBI SOFT  
Entertainment Software

8-10 Rue de Volmy 93100 MONTREUIL



# 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 en dessous 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 blaaaaaague!).

■ 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 IIx 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 blaaaaaague...)

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

**i** Inter *Hi-Fi Video*  
*Photo Radio*  
**Discount**

## 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 +

**i** Inter *Hi-Fi Video*  
*Photo Radio*  
**Discount**



# 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 AVANTAGE  
INFOGRAMES, AMIGA, IBM PC  
BABY JO  
LORICIEL, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

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

71680 CRECHES/SAONE Gal. march. des Bouchardes T. 85.37.16.55  
76200 DIEPPE C. Cial Val Druel T. 35.82.99.84  
38130 ECHIROLLES C. Cial Espace Comboire T. 76.33.34.81  
69130 ECULLY C. Cial Le Perollier T. 78.33.68.01  
27000 EVREUX 17, rue Isambard  
83600 FREJUS 805, av. De Latre de Tassigny T. 94.53.32.02  
72000 LE MANS C. Cial Beaugard - 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 MONTMIEU 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. 85.21.50.40  
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 Marche 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 President Wilson T. 77.41.75.69  
69230 ST GENIS LAVAL C. Cial StGenis2, les B.Barolles T. 78.56.43.35  
45140 ST JEAN DE LA RUE LLE 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 Viré-1, av. G. Peri T. 72.04.54.14  
59650 VILLENEUVE D'ASCO C. Cial Villeneuve 2 T. 20.91.47.85  
01440 VIRIAT Galerie marchande La Chambrière T. 74.23.48.82

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

# Sommaire

JOYSTICK n° 23  
janvier 1992

## EDITO

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.

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
HYPERSPEED	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



# 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 cheveux verts sont encore partis inconsciemment à l'aventure, vers de nouvelles situations encore plus périlleuses.

# BACKSTATS

Pour Amiga, Atari ST, IBM PC et compatibles.



## COMPILÉ 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.

Loricel 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.

DESTROY, JE PROFITE DE CETTE PLACE POUR TE TRANSMETTRE LE SALUT ÉTU DE TOUTE L'ÉQUIPE...



NE FAIS PAS VOIR BLEU A TON ADJUDANT

## 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.



ACHETEZ! ACHETEZ-MOI UN FOUR QUI MOULINERA VOS LÉGUMES ET QUI SE BRANCHE SUR UNE CONSOLE ET QUI PERMET DE REGARDER CANAL+ SANS DÉCODEUR!...



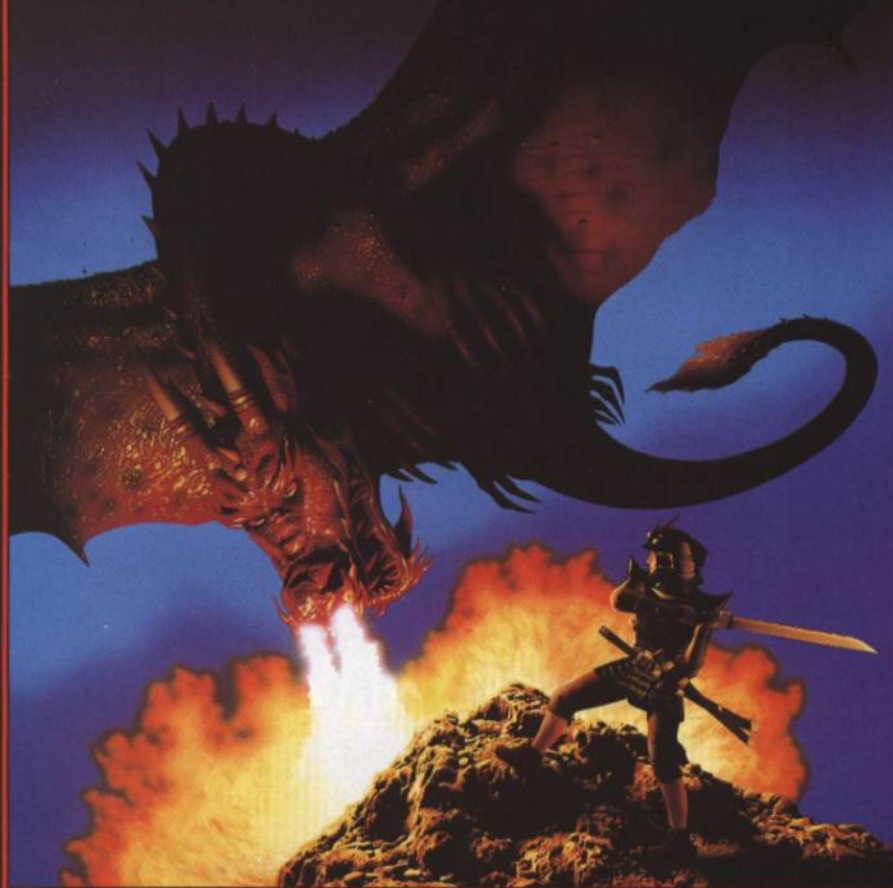
## ALLEZ AU C.E.S DE CHICAGO!

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



## 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



## 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.

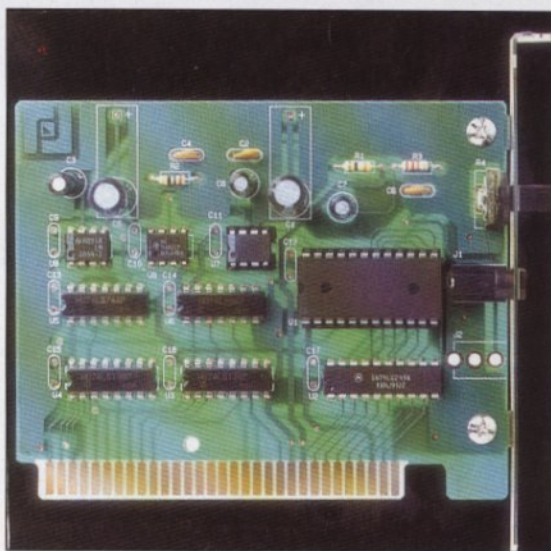
Encore une fois, merci à tous ceux qui ont eu la gentillesse de répondre à notre appel; ceux qui ont pensé à mettre leur nom et leur adresse recevront un cadeau exclusif.

## 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?**



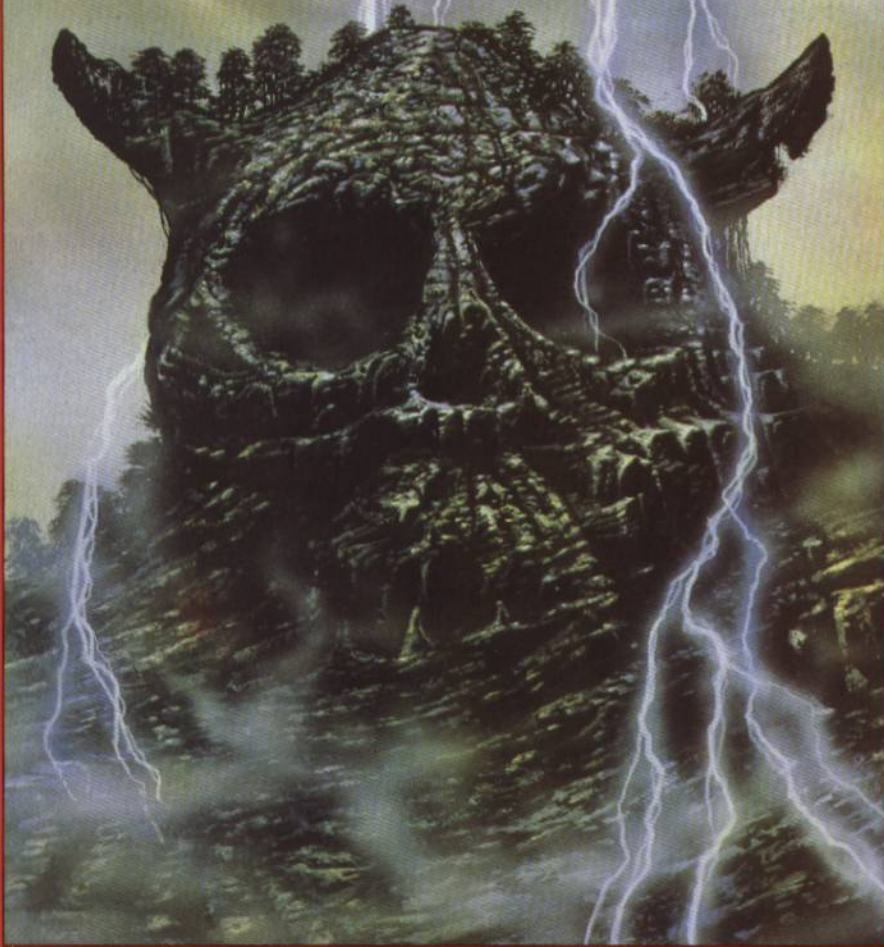
## TRIVIAL PUR, SUITE

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.

DES TRIVIAL PURSUIT  
TOUJOURS PLUS  
RÉALISTES....



# Agony



## 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 informatif.

Agony: Une expérience sans douleur!

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



## 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 Beaufort, 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'édictent pas de simulation de saut en élastique!



## ENCORE UNE EXCUSE POUR FAIRE MONTER LE PRIX DES JEUX!

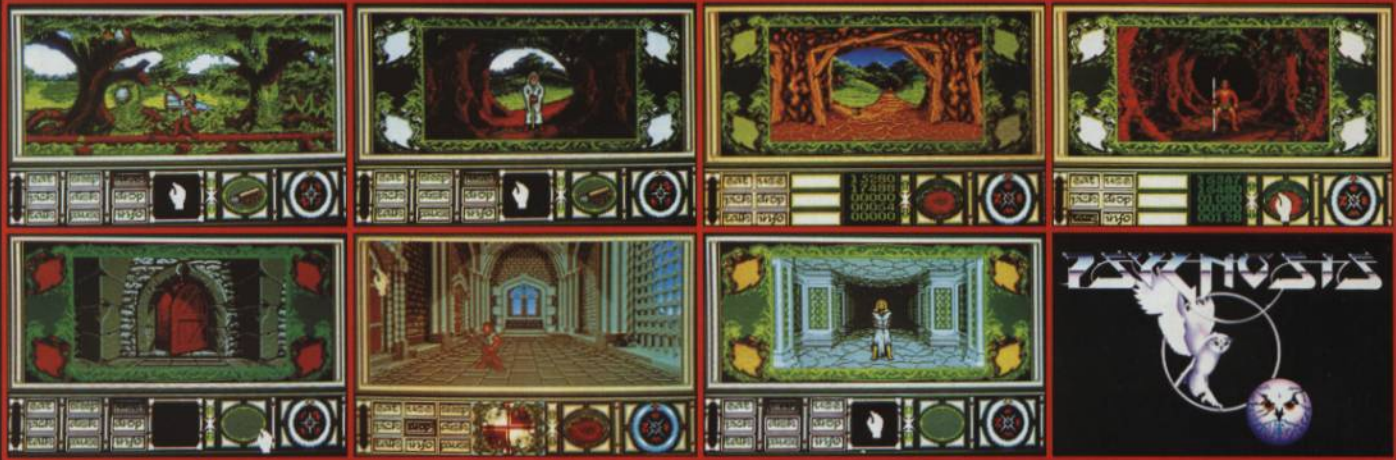
Il y a, en ce moment même et dans le monde entier, une pénurie de disquettes vierges. A l'échelon individuel, on ne s'en rend pas trop compte, mais pour les éditeurs,



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.

# OBITUS



## 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/mâ-

cher: 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.

SALUT. DIS-DONC, T'AVAIS PAS ETÉ TESTÉ TOI ?

Ouais mais tu les connais à joystick: jamais contents...



## 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 ca-

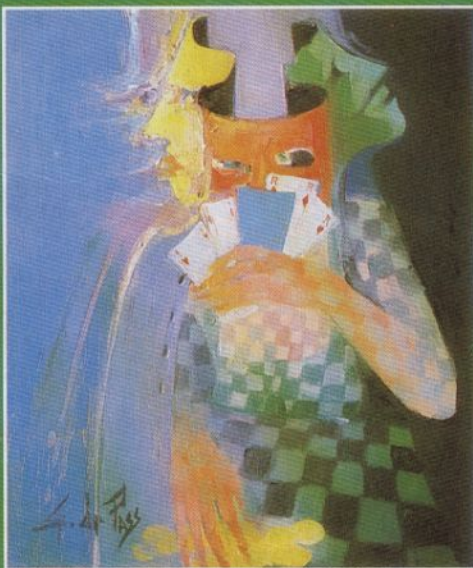
tégories suivantes: jeux de stratégie, jeux de société/convivialité, jeux de lettres/connaissances, jeux juniors, ainsi que trois récompenses pour des jeux non encore édités. Si vous avez créé un jeu, vous pouvez le présenter, et s'il gagne, ça vous fera une bonne carte de visite.

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.

### VI<sup>e</sup> FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX DE CANNES

23 FEVRIER - 3 MARS 1991 PALAIS DES FESTIVALS



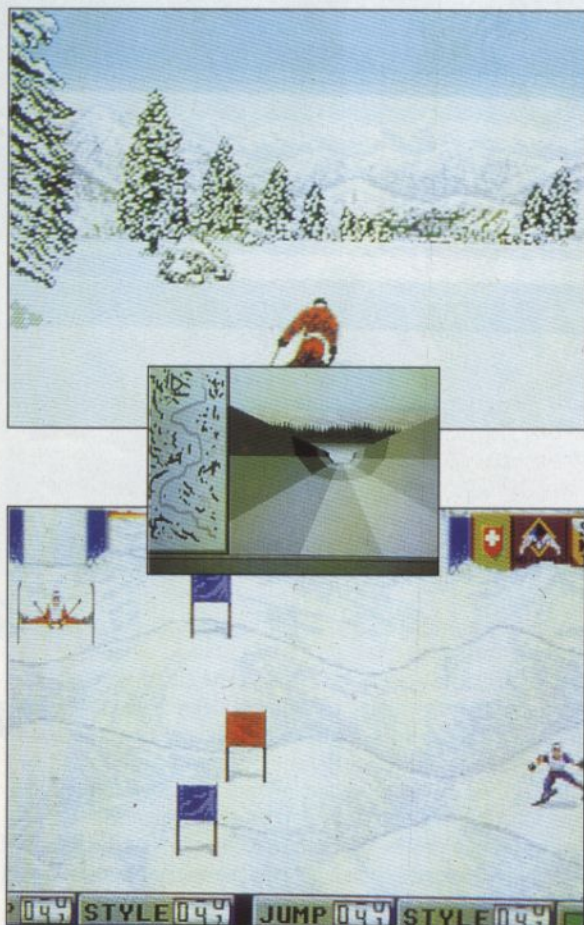
DIRECTION GENERALE DU TOURISME DE L'ANIMATION ET DES FETES 7 93 39 01 01





# 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.

# SOCCER STARS



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.

## TELEX

Mindscape vient d'acheter les droits d'adaptation micro de Battleloads, 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...

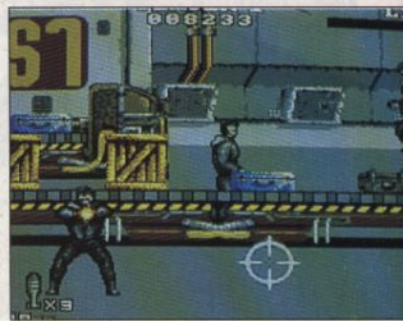
Des rumeurs courent sur plusieurs nouveaux modèles d'Amiga à voir le jour en 1992. On parle d'un A300, une version "console" de l'A500, sans clavier, et d'un modèle très haut de gamme...

HE OUI!  
I.B.M ÇA VEUT DIRE AUSSI:  
ILS BALANCENT DU MONDE



## 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 relier 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 boîte 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 (puisque'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, étioilé, 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, reforgez 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

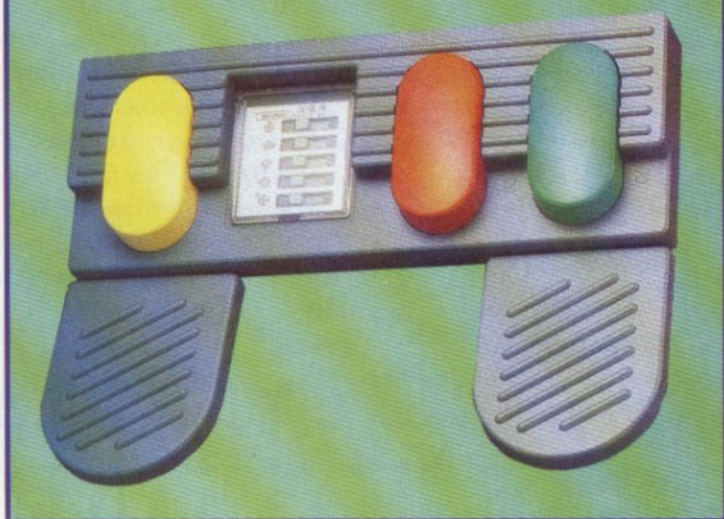
## COMME QUOI TOUT EST LIÉ...

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 ça, 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 beaucoup 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 au 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 "pliff 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 ça, 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 réducs 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
990 F	1190 F	+1 jeu + 2 manettes +Quintupleur 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	Re 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	Croisière 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 345	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 A 12 H 30 ET DE 13 H 30 A 19 H.

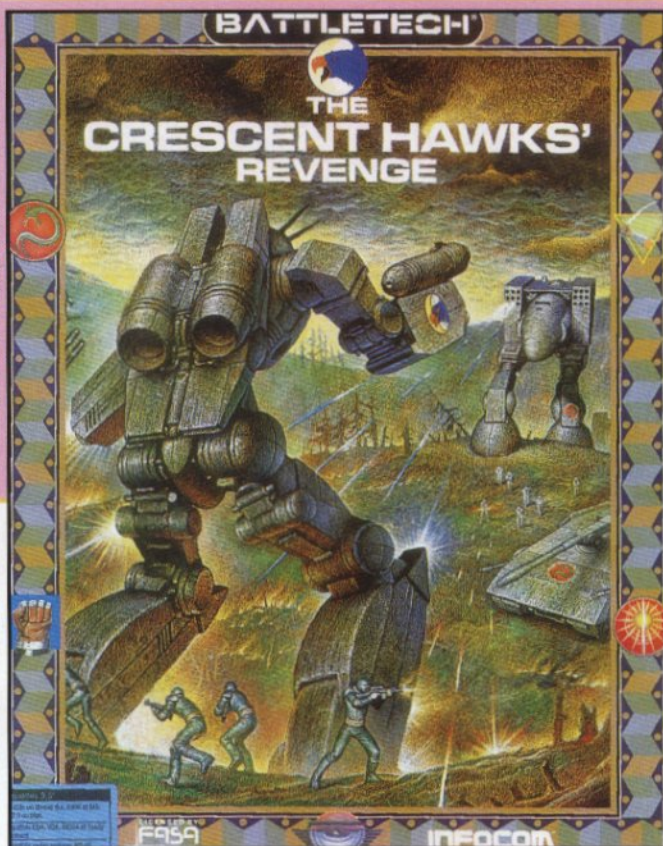
Nom : (en majuscules)	BON A DECOUPER ET A ADRESSER A : <b>COCONUT VPC</b> 13, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS	
Adresse :		
Code Postal :		
Ville :		
Tel :		
Votre machine :		
DECEMBRE 91		
	<b>TITRES</b>	<b>PRIX</b>
	Frais de port	+ 20 F
	☐ cheque	
	☐ contre remboursement	+ 30 F
	Console (forfait de 100 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 à Télérama, je crois me souvenir qu'à la date de sa sortie, je reprochais déjà 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...

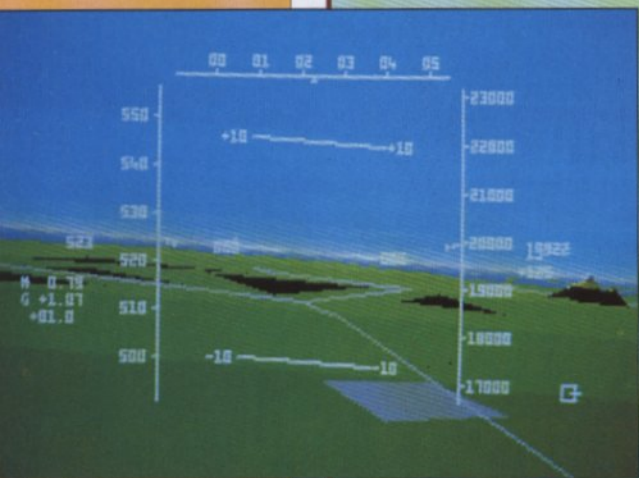
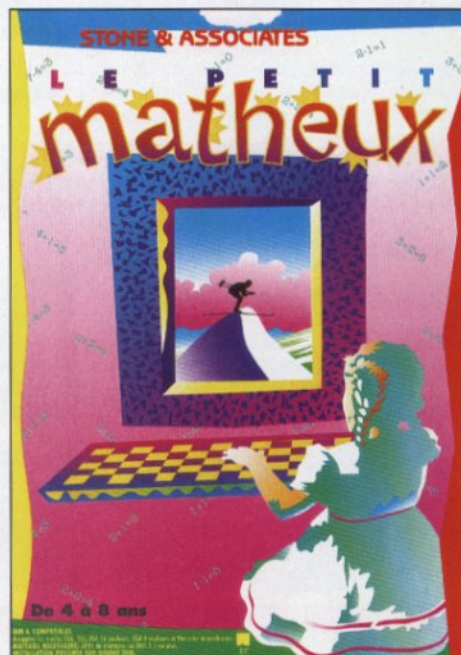
## A L'ATAC!

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?

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

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

# HARLEQUIN



Available on  
Amiga 500 Plus Compatible  
Atari ST/STE

Produced  
by the  
Warp Factory



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 FRANÇAISE OFFICIELLE**  
Garantie par le constructeur

**LA CONSOLE MEGADRIVE  
(française)  
+ le jeu Altered Beast 1 290F  
+ 1 manette de jeux**



**Manette Pro 2 125 F**  
**NOUVEAU Le stick adaptable**  
**livré GRATUITEMENT**

### 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 (Stratégie)	449F
J. Madden Football (Foot Amér.)	449F

### SONIC HEDGEHOG 395F



**DONALD DUCK  
Q.S. 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

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

## 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
Fantasy 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

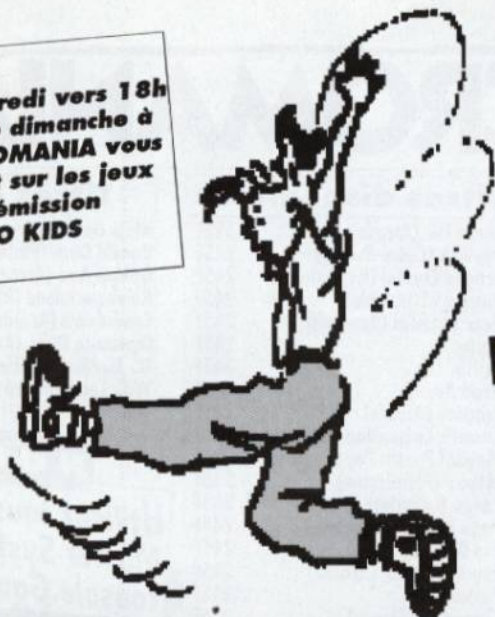
### CONSOLE MASTER SYSTEM II PLUS

(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	315F
Alex Kidd in Sh. W.	345F	Dynomite Duke	345F	Paperboy	325F
Alex Kid Lost Star	295F	E Swat	295F	Phantasy Star	395F
Alex Kid H.T.V.	255F	Fantasy Zone 2	295F	Psychic World	295F
Altered Beast	345F	Forgotten Worlds	345F	Psycho Fox	315F
American Pro Foot.	295F	Ghostbusters	345F	Rambo 3	325F
Basket J Nightmare	295F	Ghoul's n' Ghost	345F	Rampage	295F
Battle Out Run	345F	Golden Axe	345F	Rastan Saga	295F
Black Belt	285F	Golfia Mania	345F	Rocky	295F
California Games	295F	Galvallas	325F	R Type	325F
Casino Games	295F	Great Basketball	285F	Thunderblade	295F
Chose HQ	325F	Impossib. Mission 2	325F	Time Soldiers	295F
Cloud Master	295F	Indiana Jones	345F	Vigilante	315F
Cyborg Hunter	285F	Joe Montana Foot.J	345F	Wonderboy	285F
Dick Tracy	345F	Lord of the Sw.	325F	Wonderboy M.L.	295F



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 500 F 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**  
Centre Commercial Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07

**NOUVEAU**

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

**MICROMANIA LA DEFENSE**  
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2  
Ronde 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 1<sup>er</sup> jeu vidéo 32 Bits:  
le "RAD MOBILE"



**70, av. des Champs-Élysées**  
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**

**SUIVEZ VOTRE COMMANDE  
EN DIRECT SUR MINITEL  
3615 MICROMANIA**

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

**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 <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/> Total à payer=	F

Nom .....  
Adresse .....  
Code postal ..... Ville ..... Tél. ....

**PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE**

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

**Commandez  
par Minitel  
3615 MICROMANIA**

**Règlement:** Je joins  Chèque Bancaire  CCP  Mandat-lettre  
 Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 24 F) pour frais de remboursement - N° de membre (facultatif) \_\_\_\_\_  
**Entourez votre ordinateur de jeux:**  Séga  PC COMP.  Atari ST  Amiga  Nec  Lynx  Gameboy  Megadrive  Gamegear

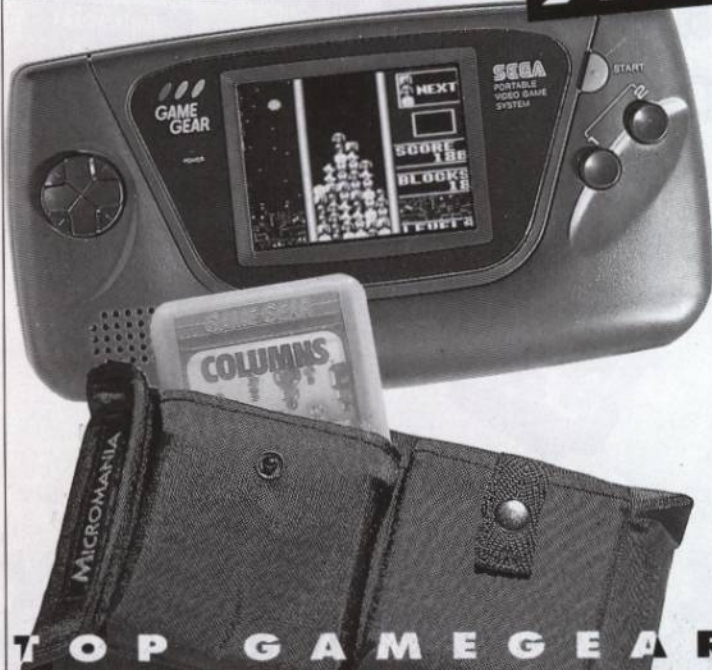
\* Offre valable aux 16 points de vente de la région parisienne

**OFFRE SPECIALE**

**La GAMEGEAR**  
la portable couleur SEGA  
+ le jeu Columns  
+ la sacoche Micromania gratuite

# MICROMANIA

**990<sup>F</sup>**



**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
Papa 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 Sega  
Master System sur votre  
console Gamegear

**195<sup>F</sup>**

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							

**La LYNX II 790<sup>F</sup>**

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**

SACOCHÉ LYNX	110F
SAC LYNX	190F
PARE SOLEIL	45F
ADAPTEUR 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 Lightning (Avion)	250F
Chip Challenge (Arcade)	250F
Gates of Zendocon (Arcade)	250F
Shangai (Réflexion)	250F
Klax (Réflexion)	290F
Road Blasters (Arcade)	290F
Block Out (Réflexion)	250F

**La Turbo GT de NEC**  
Un graphisme époustouflant

**2390<sup>F</sup>**  
+ 1 jeu GRATUIT

Plus de 60 titres disponibles  
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	395F
Jacky Chan	395F
Final Match Tennis	345F
Super Volleyball	345F
Super Star Soldier	299F
Cadash	395F
Power Eleven	395F
Vigilante	299F
Devil Crash	395F
Saint Dragon	395F
Adventure Island	345F
Legend of Heroe Tomna	395F
Populous	395F
Splatter House	395F
March'n Maze	299F



**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**

Megaman	275F	Castlevania 2	275F
Final Fantasy	275F	Choplifter N°2	275F
Rocky	275F	Rescue of Princess	215F
Dragon's Lair	215F	Nemesis 2	245F
Avy Seals	275F	F1 Race	195F
Rocky Mouse N°2	275F	Gremlins 2	215F
Teenage Mutant	225F	NBA All Star Chal.	275F
Who Framed R. Rabbit	275F	Pacman	245F
Days of Thunder	275F	Hunt for Red Oct.	245F
Dick Tracy	275F	Soccerboy	175F
Double Dragon 2	275F	R Type	175F
Jordan VS Birds	275F		
Popeye 2	275F		
Soccermania	275F		
Marble Madness	275F		
Who Framed R. Rabbit	275F		



**OFFRE SPECIALE  
MICROMANIA 590F**  
**La Console Gameboy  
+ Super Marioland  
ou F1 Race ou Tetris(\*)  
+ La Sacoche MICROMANIA GRATUITE  
+ Les Ecouteurs Stéréo**

Teenage Mutant Turtles 2	275 F
The Simpsons	275F
Popeye 2	275F
Nascar	275F
Beetle Juice	275F
Blades of Steel	275F
Gauntlet 2	275F
RC Pro Am	215F
Robocop	215F
WWF Superstars	275F
Sword of Hope	275F
Battle Unit Zeoth	275F
Soccerboy	175F
R Type	175F

**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**

**NOUVEAU**

**SMART BOY 119F**  
Etui de protection en plastique rigide

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

**NOUVEAU**

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

**NOUVEAU**

**Chaque mercredi vers 18h sur FR3 et le dimanche à 10h15**

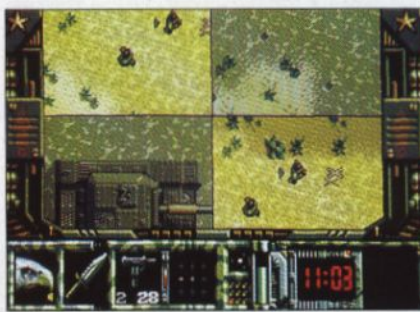
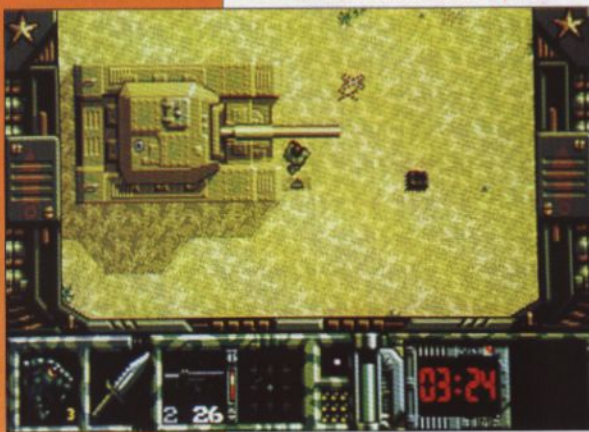
**MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission**

**MICRO KTD'S**

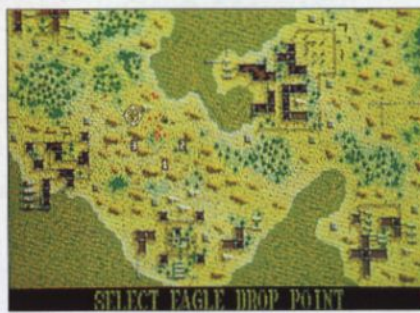
**2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE**

Game Boy est une marque déposée de Nintendo. Prix variables selon erreur d'impression. \*Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Une vue après le parachutage, en mode contrôlé 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

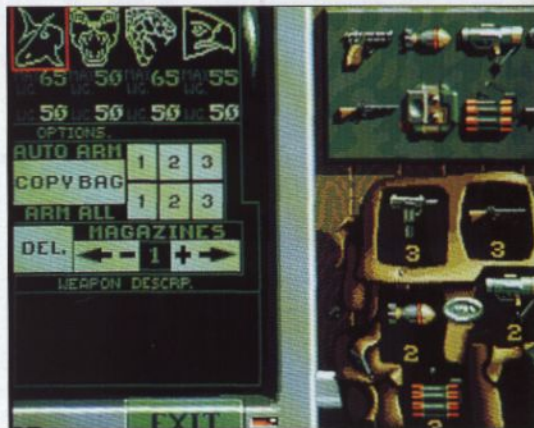
preview sur **ST** Editeur : MICROPROSE



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 utiles 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 entraînés 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'exécution 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

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

The Simpson's	249/249F
Vroom	249/249F
Deuterios	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
Final Whistle	129/129F
Midwinter 2	349/349F
Centurion	249/249F

## AUTRES NOUVEAUTES

Avantage Tennis	ST/Amiga 249/249F
Bonanza Bros	259/259F
Cisco Heat	259/259F
Devious Designs	259/259F
Double Dragon 3	259/259F
Elvira 2	349/349F
First Samurai	259/259F
G Loc	259/259F
Heimdall	309/309F
Hudson Hawk	259/259F
Les Aventures de Maktor	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

## NOUVEAU LES JUSTICIERS 3 299/299F

+ SHADOW WARRIORS + ROBOCOP 2 + BATMAN LE FILM

## LES MAITRES DE L'AVENTURE 349/349F

+ Maupiti Island + Les Voyageurs du Temps + Operation Stealth

## NRJ 3 319/319F

+ F16 Combat Pilot + Double Dragon 2 + Italy 90 + Turbo Out Run + Welltris

## PROMOTIONS MICROMANIA

Turrican 2	ST/Amiga 99F/ND	Switchblade 2	ST/Amiga 179/179F	Monkey Islands	ST/Amiga 179/179F
Masterblazer	ND/99F	Great Courts 2	179/179F	Malrix Marauders	ND/99F
Armour-Geddon	179/179F	Heroe Quest	179/179F	Monthly 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	Croisiere pour un cadavre	199/199F
Utopia	199/199F	Lotus Turbo Chall. 2	199/199F

3D Construction Kit	ST/Amiga 399/499F	F15 Desert Storm Sc. Disc	ST/Amiga 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 Francois	599F/ND	Prehistorik	269/269F	UMS 2	ND/299F
De Luxe Paint IV Francois	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		

## PROMOTION SPECIALE MANETTE SPEED KING 75F NAVIGATOR 99F

## AMSTRAD 464/6128

### LE TEMPS DES HEROS ND/249F

+ North and South + Prince of Persia + Moonblaster

### NRJ 3 ND/279F

+ F16 Combat Pilot + Double Dragon 2 + Italy 90 + Turbo Out Run + Welltris

### LES JUSTICIERS 3 169/199F

+ Shadow Warriors + Robocop 2 + Batman le Film

NOUVEAU

NOUVEAU

## 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
Xiphos Fantasy	ND/249F

Darkman	109/159F	Panza Kick Boxing	199/249F	Super Sawweek	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	Sdaw	ND/149F	Tetris	ND/149F
Ninja Turtles	109/159F	Supercars	109/149F		

## EN DECEMBRE MICROMANIA OUVERT 7 JOURS / 7

## NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Alien Storm	119/169F
Battle Command	109/159F
Blues Brothers	149/199F
Bonanza 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

## 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

## PC Compatible

## 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 Candle 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

## TOP PC COMPATIBLES

Wing Commander N2	399F
Shadow Sorcerer	309F
Might and magic 3	399F
Immortal	299F
Jetfighter 2 (Français)	399F
F17A 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
Andreotti	299F
Red Baron	399F
Kling Quest V(VGA)	449F
Links	399F
Sim City + Populous	299F
Lemmings	199F

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 Boyhill Course	299F	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 Francois	985F	M1 Tank Platoon	399F	Team Suzuki	299F
ESS Mega	349F	Megalotress	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 Speech 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

## 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

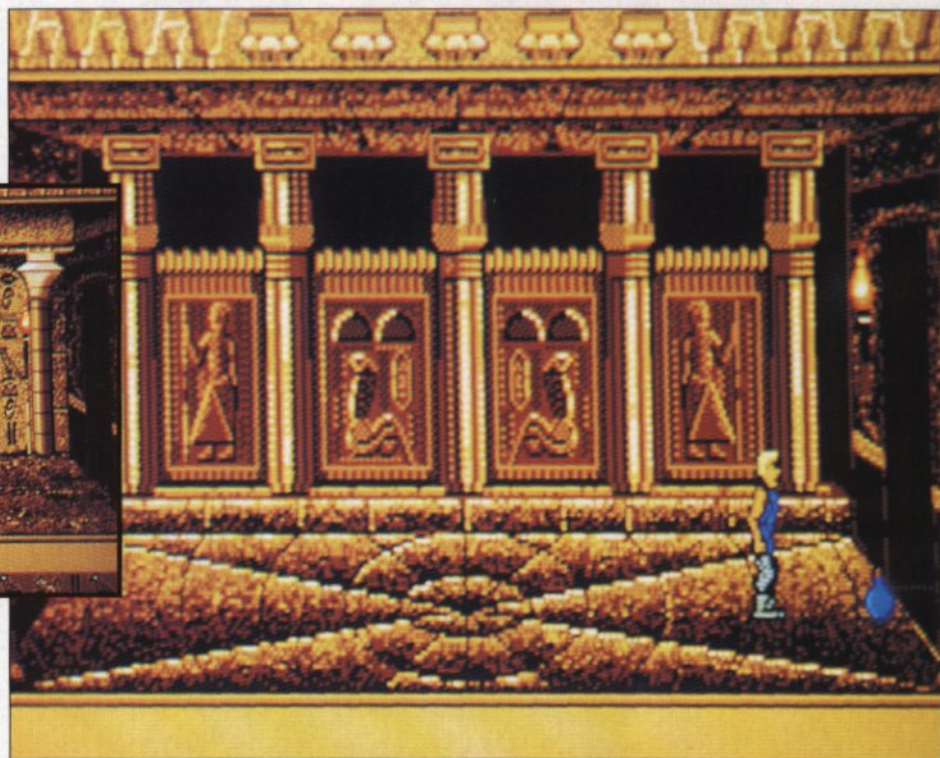
Les 15 logiciels qui ont fait le succès de l'Amstrad I

### LES 100% A D'OR 59/99F

+ Operation Wolf + Afterburner + R Type + Titan

### LES VAINQUEURS ND/99F

+ Forgotten Worlds + Thunderblade + Tiger Road + Last Duel + Blasteroids



# CHEOPS

preview sur **ST** Editeur : SALIA SOFTWARE

news • previews



BIENVENUE DANS CETTE PYRAMIDE.

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

**COUPON  
REPOSE  
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.

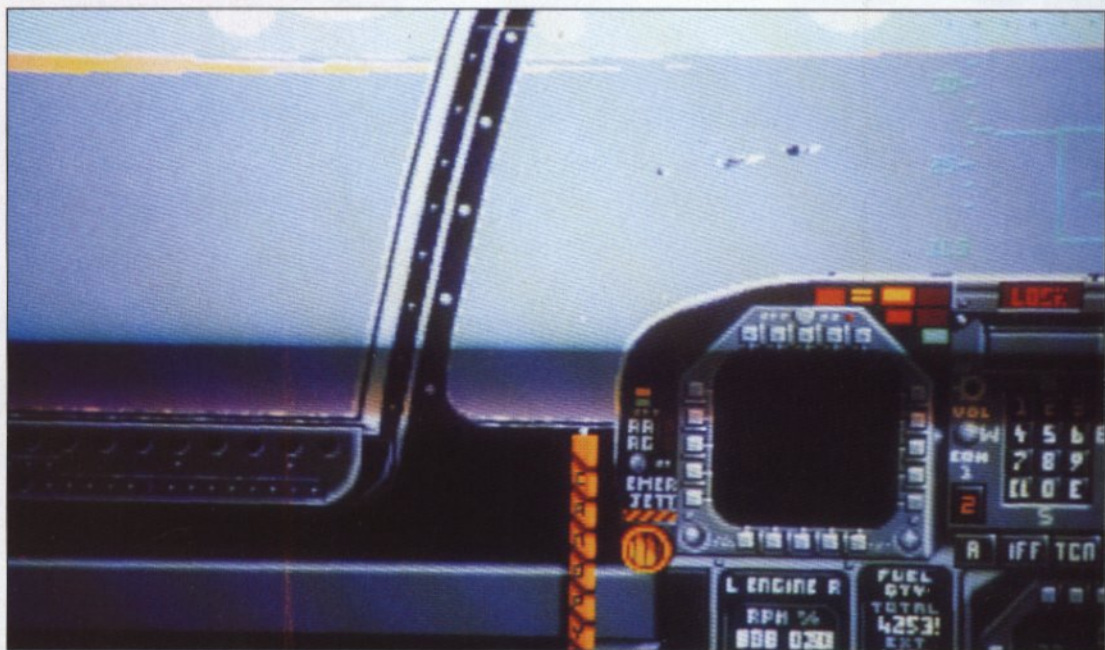


# AVENGER

preview sur **AMIGA** Editeur : **PSYGNOSIS**



news • previews



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

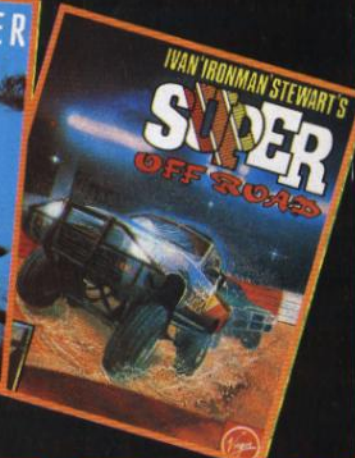
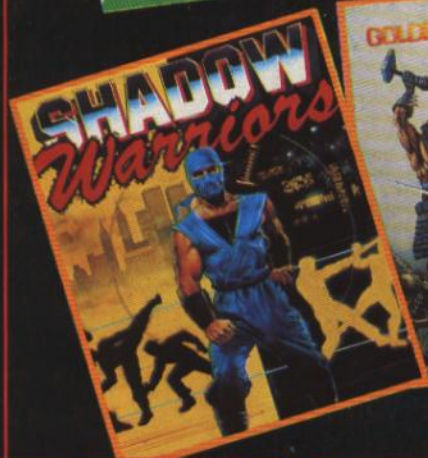
et des positions ennemies. Avenger est une simulation de vol "ludique", ce qui veut dire qu'il met beaucoup plus l'accent sur l'action que sur le réalisme de la simulation. Cela ne l'empêche pas d'être réaliste au point de tenir compte des performances réelles des jets et des changements des conditions 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 zinz, 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" (entraînement), "single mission" (vous ne faites qu'une mission) et full campaign (vous devez remplir toutes les missions au sein d'une campagne militaire). Sortie prévue en avril 92 sur Amiga et PC sous le label Psygnosis.



# LA COMPILATION "ACTION" QUI VA DECLENCHER UNE

# Revolu<sup>tion</sup>!

## Les SUPERSTARS DE L'ARCADE



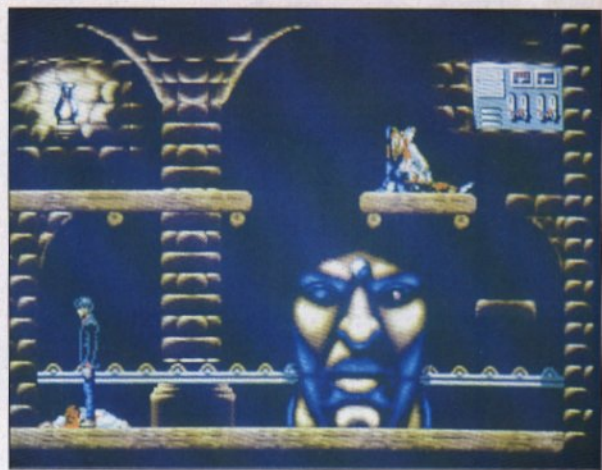
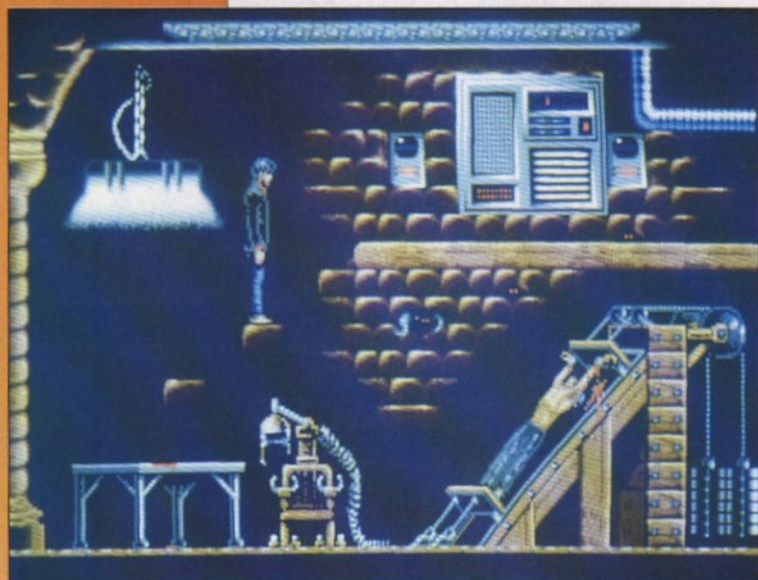
**ocean**



**AMSTRAD  
ATARI ST  
CBM AMIGA**

**ocean**

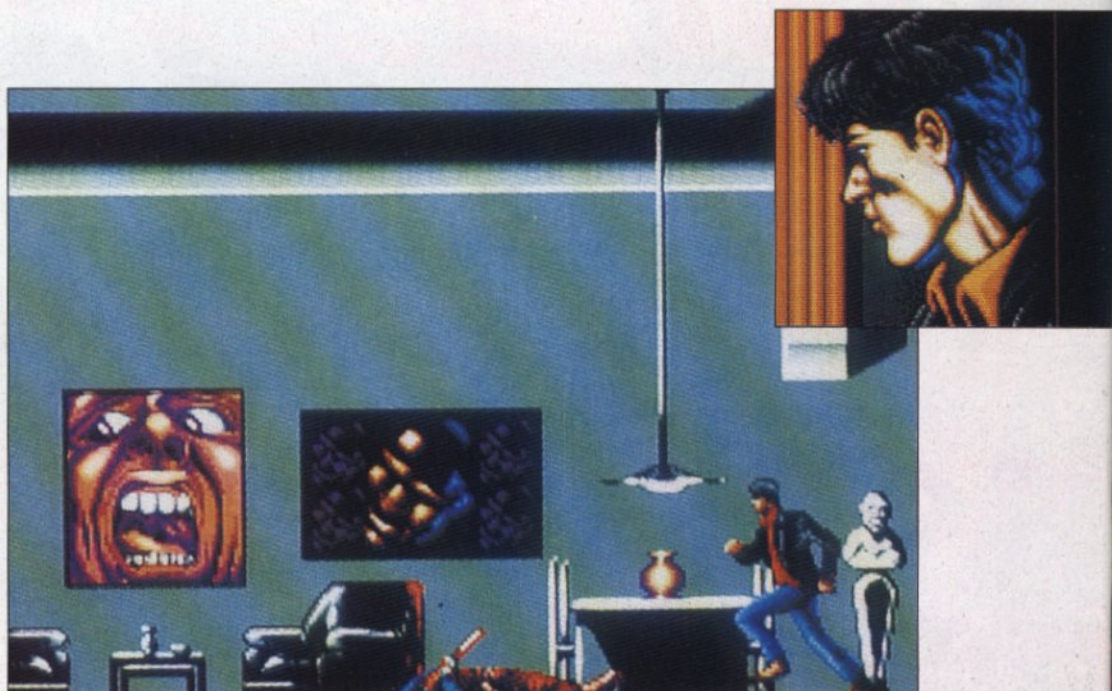
OCEAN SOFTWARE LTD.,  
25 BOULEVARD BERTHIER,  
75017 PARIS, FRANCE.  
TEL: 47663326  
FAX: 42279573



# DYLAN DOG

preview sur **PC** Editeur : SIMULMONDO

news • previews



**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 cœur joie ("donner/hacker/joye:

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

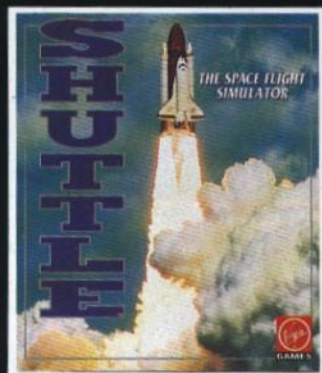
## LE Simulateur de Vol dans l'Espace !

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

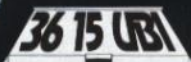
Aidé du Contrôle de Mission, vous surmonterez des défis, comme déployer et réparer des satellites, lancer des satellites espions, manoeuvrer votre vaisseau en apesanteur, trouver la trajectoire correcte de rentrée dans l'atmosphère, et mener à bien des atterrissages compliqués.

- Nombreuses missions scientifiques et d'entraînements
- Tableau de bord authentique
- Niveaux d'aides multiples du "novice" au "vétérain"
- 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'entraînement complet et détaillé
- Poster dépliant de la cabine de pilotage de la navette

Disponible sur  
**ATARI ST - Amiga -  
PC**



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

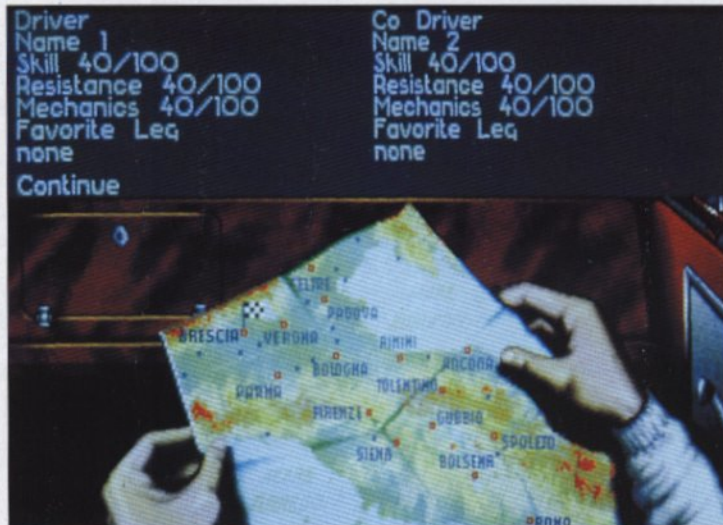
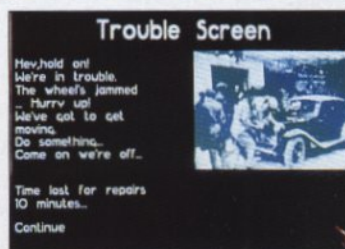


© 1991 Virgin Games, Ltd. All rights reserved  
© 1991 Vektor Grafik, Ltd. All rights reserved



# MILE MIGLIA

preview sur **PC** Editeur : **SIMULMONDO**



*Mile Miglia 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 a 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!

**LE JEU DE  
L'ANNEE!**



Photos d'écran Atari.

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

**DISPONIBLE  
CHEZ TOUS LES  
REVENDEURS**

De 249 FF à 289 FF  
selon ordinateurs



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

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



NAME	AC	HP
FLAVIUS	4	33
NICOLE STEELE	0	45
KILLJOY	1	48
GABE	0	46
CELESTE	1	44
VERONICA	1	45

6,15 P 00:00


LIGHT REFLECTS FROM THE APPROACHING MAN'S FACE. BENEATH THE CHROME THE FEATURES ARE FAMILIAR.

PRESS BUTTON OR ENTER TO CONTINUE



THE TINY SUN IS ECLIPSED BY A HUGE SHAPE, THE SIZE OF A BATTLESHIP, BUT OF NO CONFIGURATION YOU RECOGNIZE. IT PULSES IN A DISTURBINGLY LIFE-LIKE MANNER AS IT CLOSSES IN.

PRESS BUTTON OR ENTER TO CONTINUE



NAME	AC	HP
FLAVIUS	4	33
NICOLE STEELE	0	45
KILLJOY	1	48
GABE	0	46
CELESTE	1	44
VERONICA	1	45

6,15 P 00:00

'I DISLIKE TAKING YOU FROM TILTING AT WINDMILLS, BUT THE REAL WORLD CALLS. YOUR DESTRUCTION OF MY CRYSTALS HAS GREATLY INCONVENIENCED ME.'

PRESS BUTTON OR ENTER TO CONTINUE

# BUCK ROGERS: MATRIX CUBED

preview sur **PC-AMIGA** Editeur : SSI



NAME	AC	HP
FLAVIUS	4	33
NICOLE STEELE	0	45
KILLJOY	1	48
GABE	0	46
CELESTE	1	44
VERONICA	1	45

6,15 P 00:00

THE HUGE WINGED SHAPE TURNS AWKWARDLY TOWARDS YOU. 'PARDON ME. WE ARE BORN TO WEIGHTLESSNESS. EVEN THIS MINIMAL GRAVITY IS AN IMITATION.'

PRESS BUTTON OR ENTER TO CONTINUE



FLAVIUS	HITPOINTS 33
AC 4	BOLT GUN (100)

MOVE TARGET VIEW QUICK SPRINT DODGE WAIT GUARD END

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 où 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 ten-

ter 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 Domsday, ça promet! Pour finir, vous aurez la possibilité de transférer vos personnages de Domsday dans cette nouvelle et trépidante aventure. Sortie prévue sur PC et Amiga en janvier 92.

# SUPERHEROES™

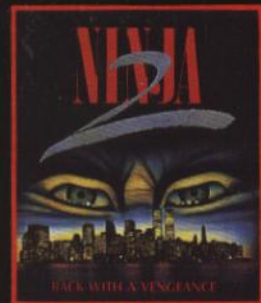
**FOUR MEGA-HEROES IN ONE PACK!**



**LAST NINJA 2**



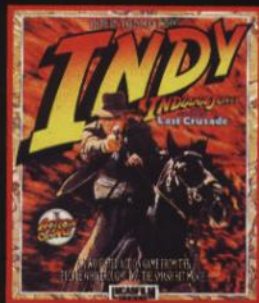
■ Vous êtes transporté dans le temps jusqu'au quartier moderne de Manhattan pour affronter, une fois de plus, votre ennemi numéro un, Shogun Kunitoki. Vous devez faire appel à toute votre intelligence, votre ruse et votre talent de Ninja pour venir à bout de cet homme malveillant.



**INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE**



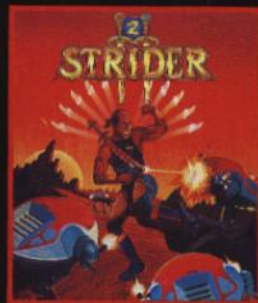
■ Revivez les moments de triomphe et les situations périlleuses d'Indy dans ce jeu époustoufflant. Repoussez l'ennemi, évitez les dangers et recherchez des objets de valeur avant de retrouver le trésor le plus précieux du monde : le Saint Graal.



**STRIDER II**



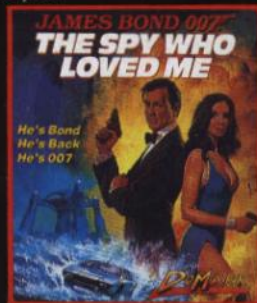
■ Strider est de retour, armé jusqu'aux dents. Sa mission est de libérer un important leader international qui a été kidnappé par des extraterrestres. Si ses légendaires acrobatics aériennes et son habileté dans le maniement de l'épée ne suffisent pas à vous faire passer d'un niveau d'action à l'autre, 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 monde 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 déchiffrer, c'est le jeu à suspense Bond le plus rapide et le plus passionnant du jour.



# DOMARK

Last Ninja 2 : System Three Software Ltd. All rights reserved. Indiana Jones and the Last Crusade™ 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)171 780 2224 Between hours 1.30-4.30 pm (UK time).

# THE MARK

## MARTIAN memorandum



VGA  
256 Couleurs

### 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

## LINKS

THE CHALLENGE OF GOLF

EXCLUSIVE  
256 COLOR  
GRAPHICS!

MCGA, VGA 256 Couleurs  
avec des Terrains  
supplémentaires.

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 VÉRITABLE 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 tous 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'Exploitation: IBM, DOS 2.0 ou plus.

Formats de Disquettes: IBM, 5,25" faible densité, 3,5" faible densité.

Mémoire Requite: 640K; mémoire additionnelle utilisée s'il y en a une.

Lecteurs: Un Lecteur de Disquettes et un Disque Dur.  
Protection contre la Copie No.

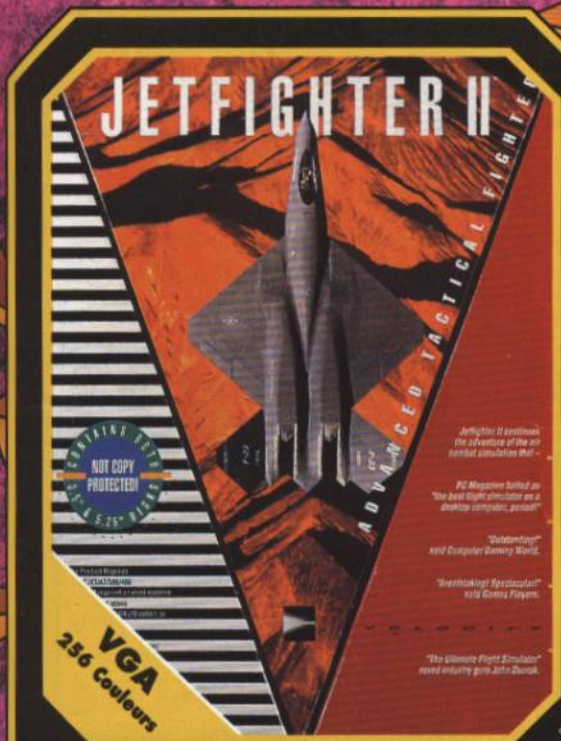
ACCESS  
software incorporated

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





# 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.

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.

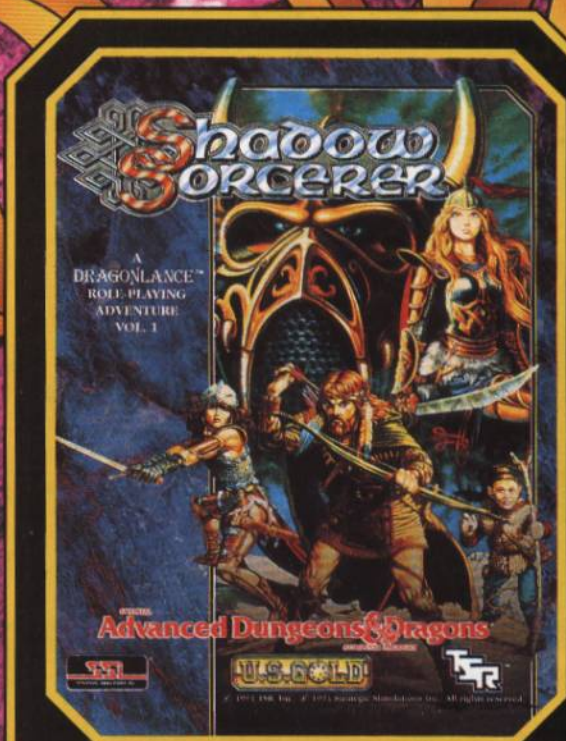


Photo's d'écran de la version PC.



VELOCITY

© 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.

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.

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



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 en apparence entre les divers formats et qui son sujets aux spécifications des ordinateurs.

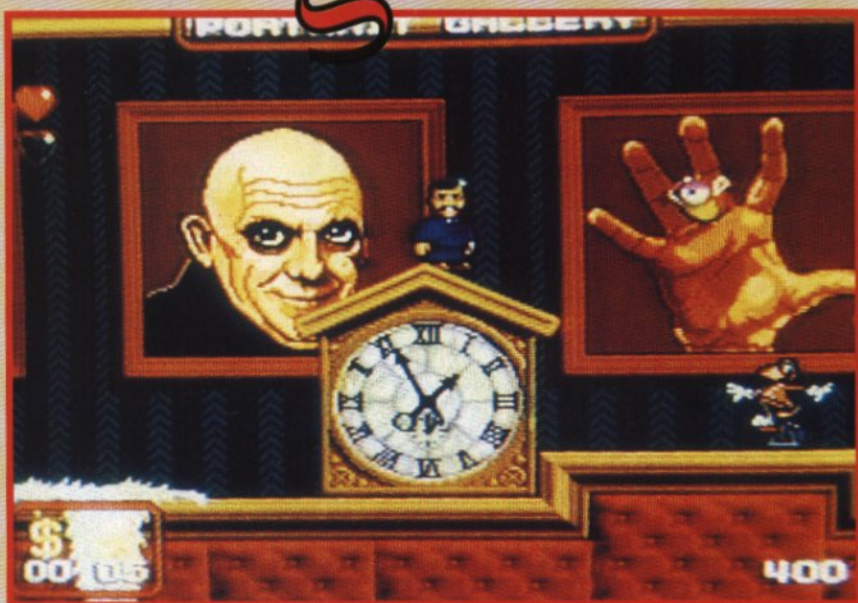
# ENCHY

## The Addams Family

ocean<sup>®</sup>

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

**L**es 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

# WINTER

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!

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 chapeyron rouge, mais très méchant.

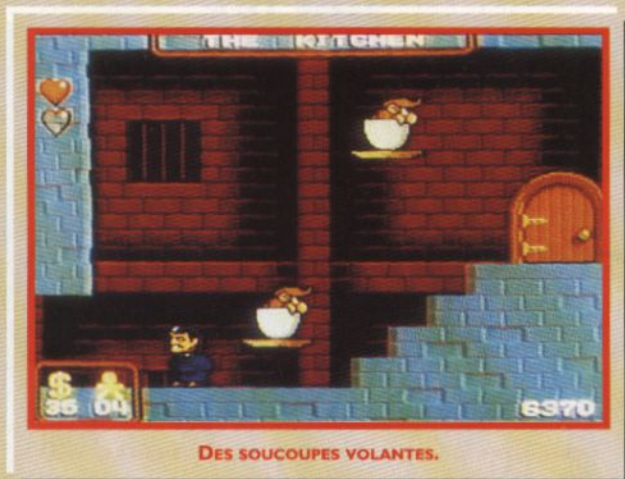
Pour tuer la plupart des bestioles, y compris les vilains de fin de niveau, il suffit de leur sauter dessus à la manière de Mario Bros. Votre niveau d'énergie est indiqué à l'écran par des cœurs, ainsi que le nombre de vies restant. Dispersés dans les pièces se trouvent des signes dollar: si vous en 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 laissez 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).



# WINTER



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, plai-

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 parfaite, 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!

A mesure que vous



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.

**L**es utilisateurs pro ont adopté le CD ROM depuis cinq ans environ (parc actuel estimé à 1.5 millions de lecteurs aux États 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: Leisure 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 digitalisés 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.



PRO AUDIO SPECTRUM

### SOUNDBLASTER PRO



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).

Équipée 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'échan-

tillonnage 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

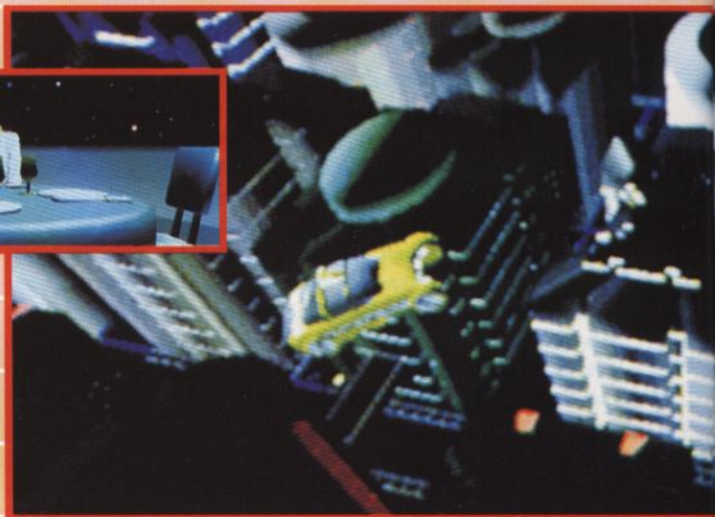
largués eux aussi). Leur catalogue, qui comprend plusieurs centaines de références sur PC et Macintosh, s'enrichit tous les mois d'une bonne dizaine de titres, dont vous pouvez voir dans ce dossier une faible sélection. Euro-CD commercialise également un pack comprenant un lecteur externe Philips et 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 chaîne 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



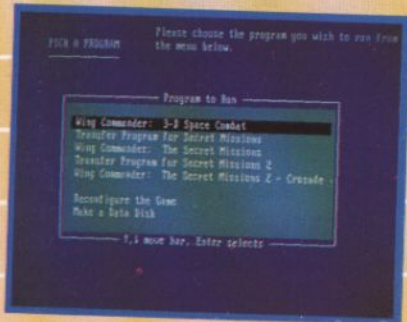
La surprise vient surtout de chez Reactor (Virtual Valerie) qui propose sur Mac (adaptation PC-CD en cours) le fabuleux SpaceShip Warlock. Ce jeu d'aventure comporte des graphismes et animations 3D réalisés en raytracing (le graphiste vient de chez Marvel Comics!). L'ambiance, proche de Blade Runner, 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.



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.



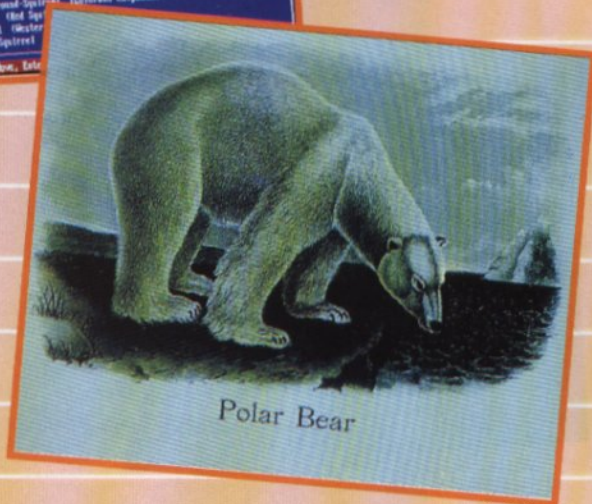
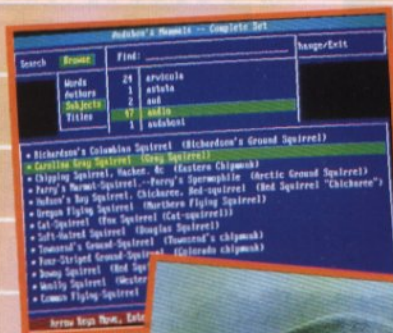
**LE MENU  
INSTALL  
NE CHARGE  
QU'UN MINUS-  
CULE LOADER  
SUR LE DISQUE  
DUR.**





## 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'étymologie, 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 intérêt sans limites. Il existe bien d'autres dictionnaires et encyclopédies, comportant souvent des images, des sons et même des séquences filmées digitalisées, 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**  
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**

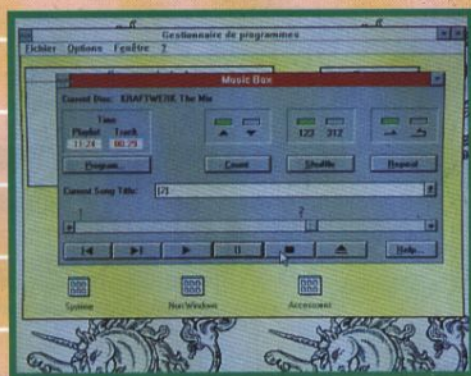
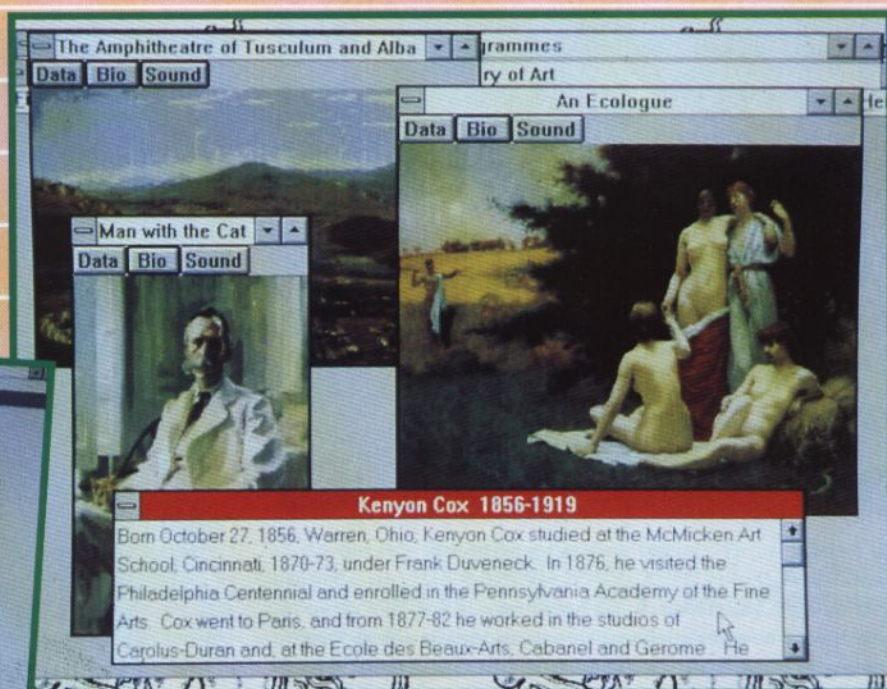
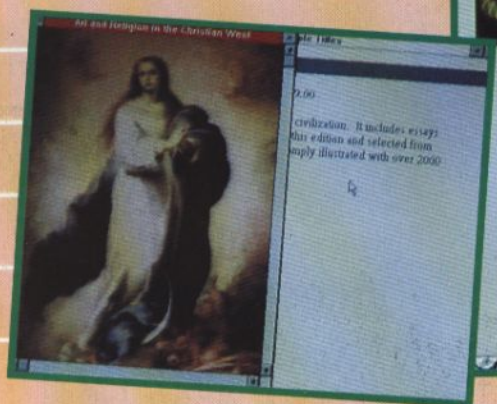
**MICROMANIA FORUM DES HALLES**  
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2  
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

**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

# CD ROM UNIQUE OBJET



**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.**

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.

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 I 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.

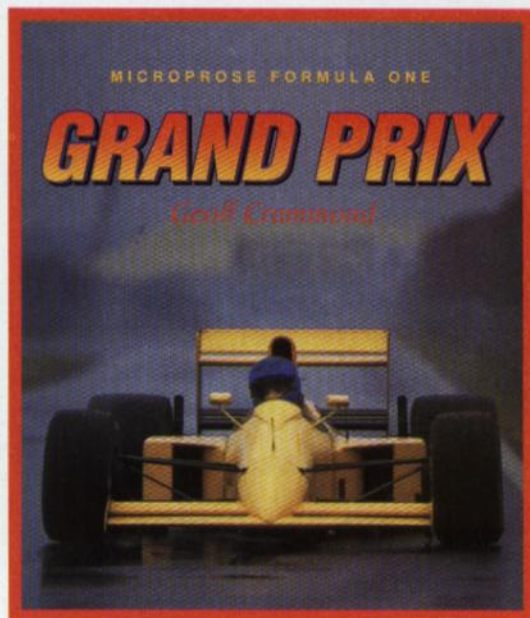
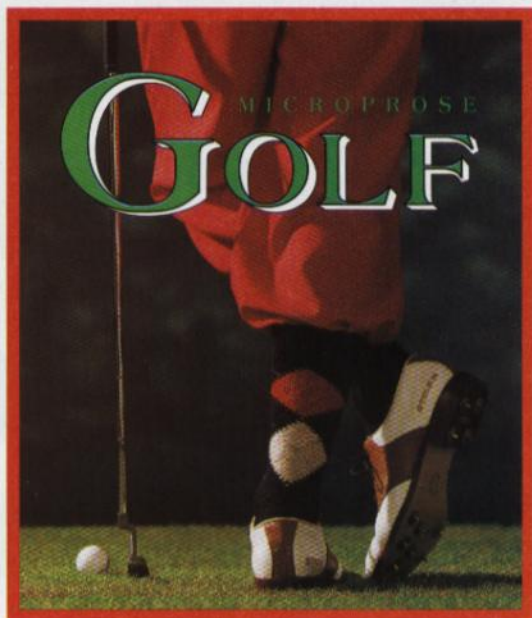
**MOULINEX**

Petite précision technique, les CD-ROM sont lents, comparés à un disque dur (temps d'accès 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.*

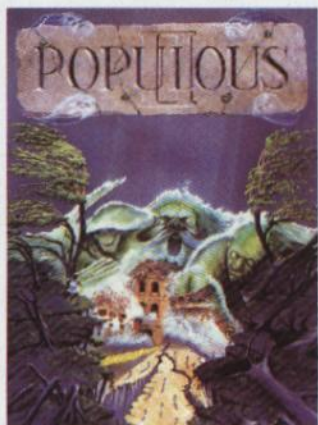
**MICRO PROSE™**  
SIMULATION • SOFTWARE

# 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.

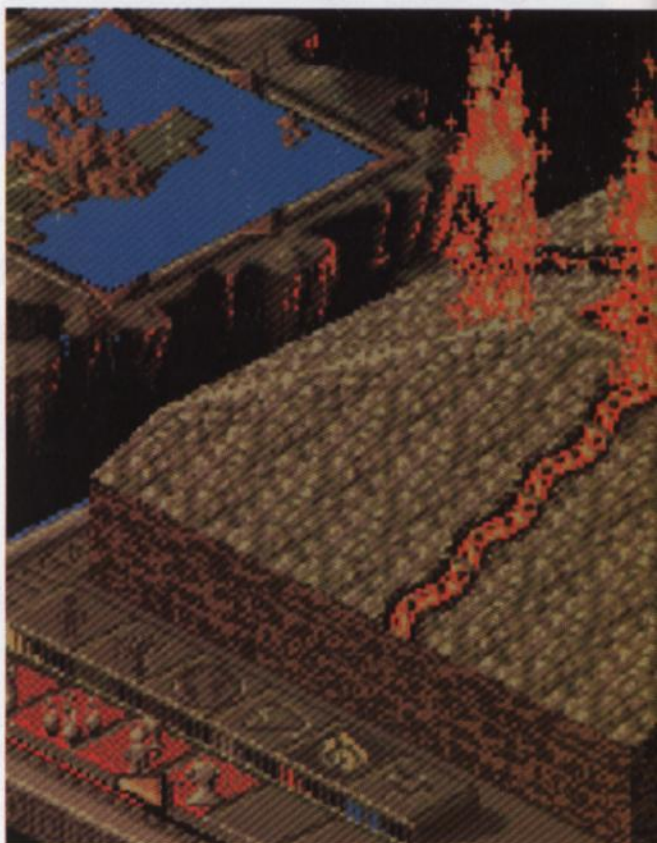
Cette fois, vous vous retrouvez dans la Grèce Antique. Là, en tant que l'un des fils de Zeus lui-même, votre but sera de devenir immortel pour mériter votre place à ses côtés dans son palais au sommet de l'Olympe.

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

Publié par Bullfrog Productions Ltd.  
© 1991 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

EXCLUSIF

# ELECTRONIC ARTS

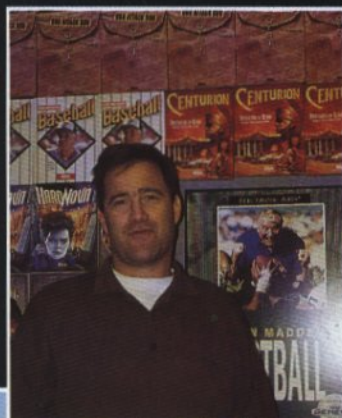
**REPORTAGE : DANY BOOLAUCK**

**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.**

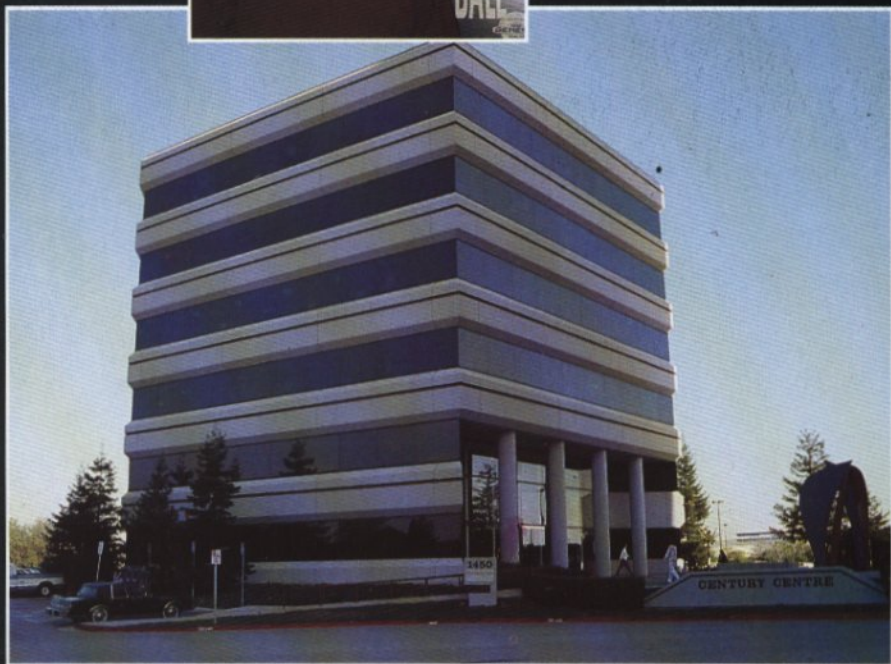
**C**et éditeur américain est indéniablement dans le groupe de tête de notre industrie. Ce géant américain emploie 250 personnes, développe des jeux,

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 résident 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



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-t-il à ces conclusions? En se basant sur les cycles de vie des précédentes 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



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

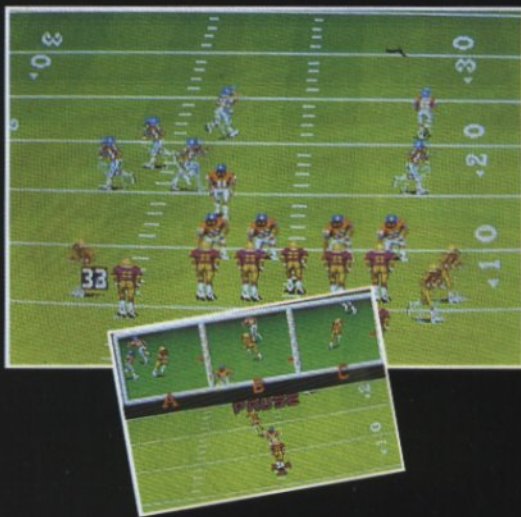
Bing mais EA étudie et évalue actuellement les chances de réussite de ces nouveaux supports. "De toutes manières, nous assurerons une présence dans tous les secteurs de cette industrie. EA n'a pas l'habitude de mettre toutes ses billes dans le même sac!" Intéressant, on verra bien au CES de Las Vegas si les autres professionnels partagent l'opinion du vice-president d'EA. Merci M. Gordon.

news • previews

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 la première moitié de l'année 92.



**PRE  
VIEW**

## 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: coût ou agonie, au choix") craqué: elle est su-

perbe. 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

**J**e 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 praticable. 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.



news • previews

ELECTRONIC ARTS



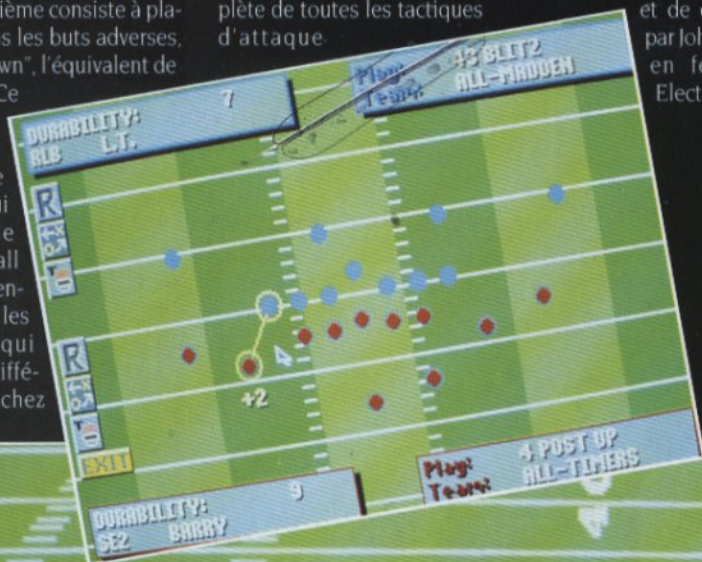
# JOHN MADDEN 2

Il fallait s'y attendre, quand un jeu connaît un succès retentissant, l'éditeur s'empresse d'exploiter le filon. Après John Madden Football, voici John Madden Football III! 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



news • previews



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 re-



constitution 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, paraît-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

**A**près 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 maîtrisables. 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 bon 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 Electronic Arts).

## PREVIEW



# HEROES OF

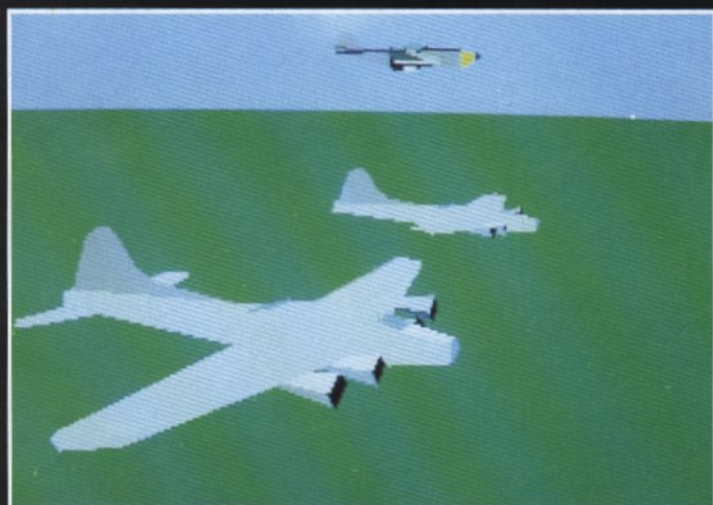
**D**ès qu'on parle de simulation de vol c'est l'éternel recommencement. On se dit toujours qu'après Chuck Yeager Air Combat, par exemple, ils (les programmeurs) ne pourront pas faire mieux (sur la même machine évidemment). Et, invariablement, on tombe sur une nouvelle simulation qui nous fait craquer. 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

75 GAL FUEL TANK	
110 GAL FUEL TANK	
20mm CANNON	
5in ROCKET	
250 lb BOMB	
500 lb BOMB	



weight: 1190 lbs. avail. weight: 2200 lbs

change weapon with up/down cursor keys  
select/unselect weapon with right/left keys  
rotate P51 with 2, 4, 6, 8 keys  
zoom P51 in/out with +/- keys



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



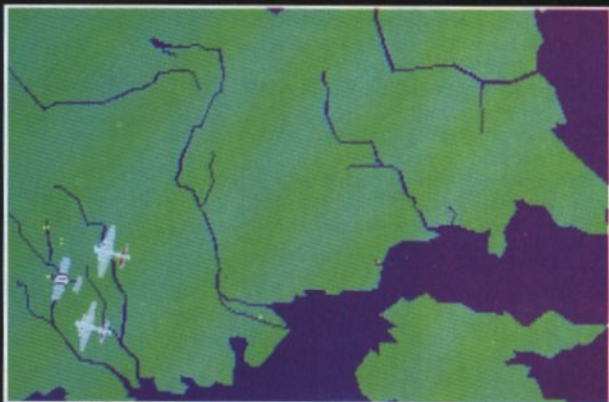
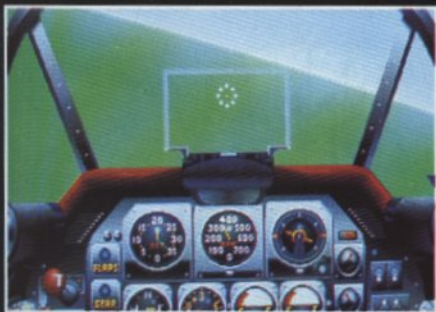
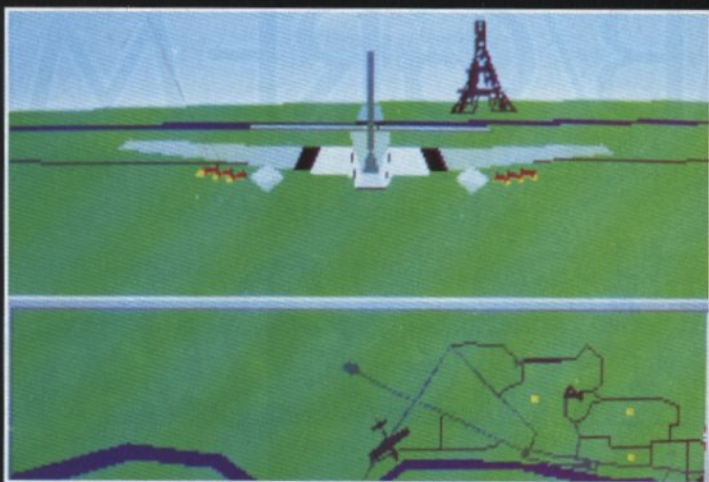
dans un secteur et intercepter d'éventuels chasseurs ou bombardiers ennemis. Le "fighter sweep" désigne l'attaque de chasseurs localisés dans les cieux alliés. Le "bomber escort" vous charge d'escorter des bombardiers et de les défendre contre toute attaque. Le "strafing run" englobe toutes les

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 "VI 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" (entraînement) que doit offrir toute bonne simulation de vol. A l'instar de Wings, le jeu est



# THE 357<sup>th</sup>

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 séquences 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 spec-

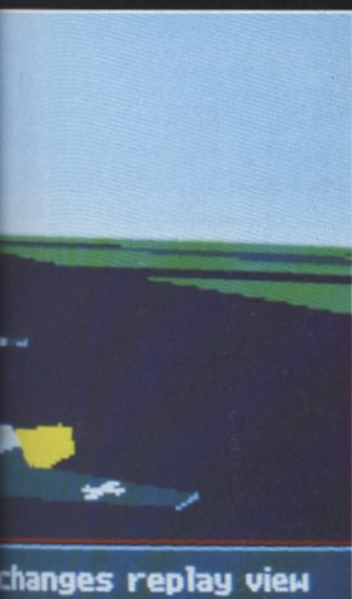


## PREVIEW

taculaires, 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.



# CONCOURS MB/GREMLIN

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



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 règlement, 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 verbotten de participer 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

## VEINARDS!

**GAGNEZ  
JUSQU'À  
1000 F**

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

**S'ils sont publiés**

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

Salut les gâtés!

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!

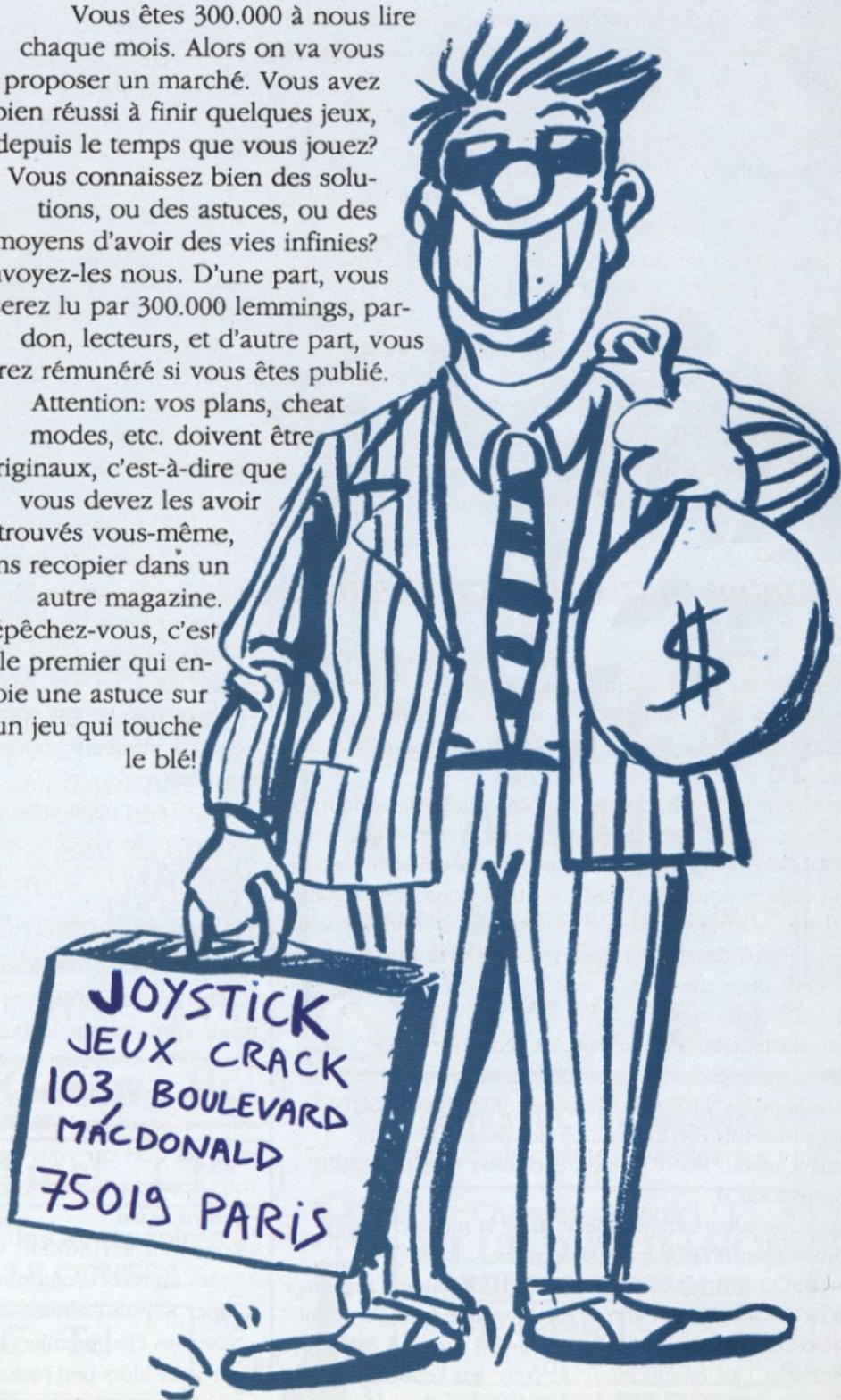
Au fait, nous tenons à remercier Papa-Bigboss qui a offert une Porsche à Danbiss, et un Macintosh II Fx à Danboss. Encore merci. Il y a des consoles-men qui nous envoient des bidouilles pour leurs consoles... c'est plus à nous qu'il faut les envoyer, mais à : Joypad • Jeux Crack-103 bd Mac Donald - 75019 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.

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

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



# JEUX... CRACK AMSTRAD

## METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

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

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

## METHODE D'UTILISATION DES PATCHS

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

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

Voici la marche à suivre :

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

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

## METHODE D'UTILISATION DES POKES

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

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

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

Si, après un poke entre &2000 et &4000, vous avez un poke entre &0000 et &2000, appuyez à nouveau sur \*

- Appuyez sur ESC
- Appuyez sur R
- Terminé !

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

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

- Lancez le jeu
  - Connectez le HACKER
  - Faites un reset (bouton rouge)
  - Tapez E, puis l'adresse du poke, puis ENTER
  - Notez les cinq premiers octets en haut à gauche de l'écran
- Vous avez alors une recherche, autrement dit un patch, que vous pouvez utiliser grâce aux explications ci-dessous.



# JEUX... CRACK AMSTRAD

## 720 DEGRES

Pour avoir du temps infini recherchez les octets 00, c0, 3e, ff, 32 et remplacez le c0 par c9.

Pour avoir du fric infini recherchez les octets 39, 10, f5, cd et remplacez le 39 par 00 (l'argents baisse!).

Pour avoir des tickets infinis recherchez les octets 3d, 32, 96, 7d et remplacez le 3d par 00.

(BIG MAC)

## CHIPS CHALLENGE

Pour avoir du temps infini faites:

POKE &2cb9,0

POKE &2cc1,0

(BIG MAC)

## ASSAULT COURSE

Pour avoir des vies infinies faites:

POKE &65d3,0

Pour avoir des vies infinies recherchez les octets 59, 35, c9, 21, 12 et remplacez le 35 par 00.

(BIG MAC)

## TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Pour avoir du temps infini dans la cave faites:

POKE &6275,0

Pour avoir du temps infini recherchez les octets ca,84,62,3d,32 et remplacez le 3d par 00

(BIG MAC)

## BLAZING THUNDER

Pour avoir des vies infinies faites:

POKE &4d4a,0

Pour avoir des bombes infinies faites:

POKE 530b,0

Pour avoir des vies infinies recherchez les octets 48, b6, 3d, ca, 14 et remplacez le 3d par 00.

Pour avoir des bombes infinies recherchez les octets 28, 12, 3d, 32, 49 et remplacez le 3d par 00.

(BIG MAC)

## CABAL

Pour être invincible faites:

POKE &253a,0

Pour être invincible recherchez les octets 09, 3d, 32, 7e, fe, et remplacez le 3d par 00

(BIG MAC)

## COSMIC SHERIFF

Pour avoir des vies infinies faites:

POKE &d80d,0

POKE &d812,14

(BIG MAC)

## COSMIC SHERIFF

Pour avoir des vies infinies recherchez les octets d8,3d,32,00 et remplacez le 3d par 00 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

```
10 REM Temps infini sur GUARDIANS (Disk)
20 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
30 MEMORY &14FF:MODE 1
40 PRINT"1 > Mettre la bidouille
50 PRINT"2 > Enlever la bidouille
60 INPUT"Choix ",ch:IF ch<1 OR ch>2 THEN 60
70 PRINT"Insérer l'original de GUARDIANS...
80 PRINT"(Protection ouverte)":CALL &BB18
90 a$="pluton.bin":LOAD a$,&5388
100 IF ch=1 THEN b=0:c=0:d=0:GOTO 120
110 b=1:c=&35:d=3
120 POKE &5ADE,b:POKE &5B32,c:POKE &705D,d
130 |ERA,a$:SAVE a$,b,&5388,&2C6A:MODE 0
140 BORDER 0:LOAD"mercure",&1500:CALL &1500
```

## PINBALL MAGIC

(COMPIL)

```
10 REM Choix du tableau de départ + vies infinies
20 REM Sur PINBALL MAGIC
30 REM Pour la Compil 'LE 2ème SENS' (Disk)
40 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 MODE 1:MEMORY &6FB0
60 PRINT"Insérer l'original de PINBALL MAGIC...
70 CALL &BB18:LOAD"pinball",&6FB8
80 MODE 1:INPUT"Tableau de départ ( 1 a 12 ) ":a
90 IF a>12 OR a<1 THEN 80
100 MODE 1:INPUT"Vies infinies ( O/N ) ":c$
110 IF UPPER$(c$)="N" THEN v=&3D
120 POKE &6FD3,a-1:POKE &763F,v
130 POKE &76D7,&18:POKE &76D8,&10:CALL &6FB8
```

## GONZZALEZ

```
10 REM Vies Infinies sur GONZZALEZZ (Disk)
20 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
30 MEMORY &9FFF:FOR p=&A580 TO &A5B8
40 READ a$:a=VAL("&"a$)
50 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
60 IF ck<>&11BC THEN 70 ELSE GOTO 80
70 PRINT"Erreur dans les datas !":END
80 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de GONZZALEZZ..
90 CALL &BB18:CALL &A583
100 DATA 66,C6,07,11,00,00,0E,41,21,00,01,DF,80,A5
110 DATA 21,80,00,22,14,01,EB,21,A0,A5,01,20,00,ED
120 DATA B0,C3,00,01,AF,32,13,06,21,8D,00,22,33,1B
130 DATA C3,00,03,AF,32,95,B1,3E,C9,32,B4,A0,C3,00
140 DATA 03
```

## PREHISTORIK

```
10 REM Vies infinies pour PREHISTORIK version Disk
20 REM Par BIG MAC
30 REM Thanks to Blue Devil's
40 MODE 0:BORDER 0:FOR p=0 TO 15:READ a:INK p,a
45 NEXT
50 DATA 0,25,15,3,9,7,6,24,12,18,24,1,2,11,20,26
60 OPENOUT"TM":MEMORY &597:CLOSEOUT
70 LOAD"s":LOAD"preh0",&598:LOAD"titus.bin",&7000
80 POKE &31EF,&FF:CALL &598
```

## SUPER SKI

(COMPIL)

```
10 REM Pas de pénalité Sur SUPER SKI
20 REM Pour la Compil 'LE 2ème SENS' (Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 PRINT"Insérer l'original de SUPER SKI...
50 OPENOUT"d":MEMORY &1178:CLOSEOUT:CALL &BB18
60 MODE 0:WINDOW #0,2,15,3,17:LOAD"amc.bin"
70 FOR p=&1179 TO &1186:READ a$:a=VAL("&"a$)
80 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT:POKE &12BE,&11
90 IF ck<>&40F THEN 100 ELSE CALL &1200
100 PRINT"Erreur dans les datas !":END
110 DATA 3E,1D,32,1B,9A,21,00,00,22,1E,9A,C3,79,96
```

## PICK N PILE

(COMPIL)

```
10 REM Vies et temps infinis
20 REM Sur PICK'N PILE
30 REM Pour la Compil 'LE 2ème SENS' (Disk)
40 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 PRINT"Insérer l'original de PICK'N PILE...
60 CALL &BB18:LOAD"disc"
70 FOR p=&A541 TO &A54C:READ a$:a=VAL("&"a$)
80 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
90 IF ck<>&349 THEN 100 ELSE CALL &A410
100 PRINT"Erreur dans les datas !":END
110 DATA 3E,58,32,AA,05,AF,32,24,08,C3,00,02
```

## BUBBLE GHOST

(COMPIL)

```
10 REM Vies Infinies sur BUBBLE GHOST
20 REM Pour la Compil 'LE 2ème SENS' (Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 OPENOUT"d":MEMORY &A4D:MODE 0:BORDER 0:GOSUB 80
50 LOAD"ghost.scn",&C000:LOAD"graphx.bin",&A4E
60 FOR n=0 TO 15:INK n,0:NEXT:LOAD"bg.fr",&C000
70 GOSUB 80:CALL &BD19:POKE &C2A4,0:CALL &C000
80 FOR n=0 TO 15:READ a$:INK n,VAL("&"a$):NEXT
90 RETURN
100 DATA 00,00,01,0D,0D,0E,1A,1A,10,07,16,16,0D,09
105 DATA 09,18,00,06,0B,09,12,16,02,0A,14,11,18,0F
110 DATA 01,0D,1A,1A
```

## FIREBALL

(COMPIL)

```
10 REM L'adversaire ne marque pas de point
20 REM Sur FIREBALL
30 REM Pour la Compil 'LES INEDITS' (Disk)
40 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 OPENOUT"x":MEMORY &171C:CLOSEOUT:MODE 1
60 PRINT"Insérer l'original des INEDITS...
70 CALL &BB18:LOAD"fireball.bin"
80 POKE &20F8,14:CALL &A3BE
```

## BACTERIK DRAM

(COMPIL)

```
10 REM Energie infinie Sur BACTERIK DREAM
20 REM Pour la Compil 'LES INEDITS' (Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 OPENOUT"x":MEMORY &13B0:CLOSEOUT:MODE 1
50 PRINT"Insérer l'original des INEDITS...
60 CALL &BB18:LOAD"bacterik":A=&C3
70 POKE &605E,A:POKE &74D2,A:POKE &7526,A
80 POKE &76A8,A:POKE &7BE5,A:CALL &A020
```

# 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 règlements 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 &0B0F,&0E

(Carine & Nicolas)

## ZARXAS

### COMPIL LES INEDITS

Pour avoir des vies infinies,  
faites POKE &0C0D,&0E

(Carine & Nicolas)

## INFERNAL HOUSE

Pour avoir du temps infini,  
faites POKE &7B34,&C9

(Carine & Nicolas)

## PALADIN

Pour avoir des vies infinies,  
faites POKE &97C2,0.

Pour avoir du temps infini,  
faites POKE &9750,0.

(Carine & Nicolas)

## SMASH TV

Pour avoir des vies infinies,  
faites POKE &1D5C,0

(Carine & Nicolas)

## THUNDER BURNER

Pour avoir des vies infinies,  
faites POKE &2980,0.

Pour choisir le LEVEL de  
départ, faites :

POKE &A802,0

POKE &0E1D,(LV-1)

(LV étant compris entre 01  
et 0C).

(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 &20E2,&C3

(BIG MAC)

## PREHISTORIK

Pour avoir des vies infinies,  
recherchez les octets 3e, 03,  
32, 1e, 01, cd et remplacez-  
les par 3e, ff, 32, 1e, 01,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 10, 32,  
fe, d7, 30 puis remplacer le  
10 par 99.

(BIG MAC)

## AMERICAN TURBO KING

Pour avoir des vies infinies  
faites:

POKE &7a2,0

POKE &7dc,0

Pour avoir des vies infinies ,  
recherchez les octets:3d, 32,  
8d, 08 et remplacez le 3d  
par (roulement de tambour)  
00 (à rechercher 2 fois).

(BIG MAC)

## AMERICAN TURBO

### KING

Pour le temps infini recher-  
chez 7e, 3d, 77, af, 32 et  
remplacez le 3d par 00.

Pour le temps infini faites:

POKE &3CBC,0

(BIG MAC)

### ATOM ANT

Pour avoir des vies infinies ,  
recherchez les octets:c5, 3e,  
3d, 32, c5, 3e et remplacez  
le 3d par 00 (à rechercher  
2 fois).

Pour avoir des vies infinies  
faites:

POKE &18DC,0

POKE &1918,0

(A la guerre comme à la  
guerre).

Pour le temps infinis faites:

POKE &8FF,0

Pour le temps infini recher-  
chez les octets c3, 3e, 3d,  
32, 3e et remplacez le 3d  
par 00.

(BIG MAC)

### ARKANOID

Pour les vies infinies recher-  
chez les octets d4, b7, 35,  
21, 06 et remplacez le 35  
par 00.

Pour avoir des vies infinies  
faites:

POKE &2f3,0

(BIG MAC)

### BADLAND

Pour avoir du blé infini  
recherchez les octets 0e, d6,  
03, dd, 70 et remplacez le  
03 par 00.

(BIG MAC)

## BADLAND

Pour avoir du blé infini  
faites:

POKE &4E3F,0

(BIG MAC)

## BEYOND IN THE ICE PALACE

Pour être invincible recher-  
chez les octets b7, c8, 3d,  
32, fb et remplacez 3d par  
00.

(BIG MAC)

## BEYOND IN THE ICE PALACE

Pour être invincible faites:

POKE &ED8,0

(BIG MAC)

## BOUNDER

Pour avoir les vies infinies  
faites:

POKE &76fa,0

(BIG MAC)

## BOUNDER

Pour avoir les vies infinies  
recherchez les octets 73, 35,  
7e, b7 et remplacez le 35  
par 00

(BIG MAC)

## 720 DEGRES

Pour avoir du temps infini  
faites:

POKE &8c54,0

Pour avoir du fric infini  
faites:

POKE &9300,0

Pour avoir des tickets infinis  
faites:

POKE &80b8,0

(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
```

## 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
```

## 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
```

## 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"zaxras.bin"
70 POKE &1CBB,14:CALL &A013
```

## 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
```

## 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 formater une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettrez celle-ci juste le temps de lire la première piste et une fois fait, vous la remplacez par la disquette\* du jeu. Si l'ordinateur vous dit "secteur non trouvé" ou un message du même genre, réessayez en mettant 10 secteurs au formatage et si ça ne marche toujours pas essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant)

## - ULTIMATE RIPPER -

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

## - DISCO-SCOPIE -

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

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

## - MUTIL -

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

Si vous êtes débutant, son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et ensuite, vous enlèverez la disquette\* pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à rechercher et à remplacer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini). Cela fait, vous sélectionnez l'option "éditer disquette" (sauf si on vous précise un nom de fichier, où vous devrez alors sélectionner l'option "éditer fichier"). Vous verrez apparaître à l'écran, toute une suite d'octets. Vous cliquerez sur le bouton 'SEARCH', et vous tapez la suite d'octets donnée dans le patch. (A titre de renseignement il faut toujours que le nombre d'octets que vous avez tapé soit un chiffre pair sinon...BUG!!!). Une fois la chaîne trouvée, remplacez les octets à rechercher par ceux à remplacer et appuyez sur le bouton 'EXIT'. L'ordinateur vous dira que vous avez modifié quelque chose sans l'avoir sauvegardé et si vous voulez donc les enregistrer, il vous faudra répondre 'Yes'.

## - DISK DOCTOR -

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

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

Charger DISK DOCTOR, mettre la disquette\* à éditer dans le lecteur. Allez dans le menu "FILE", Choisir l'option "OPEN DISK", Sélectionnez le drive. Dans le menu "MOVE", choisir l'option "SEARCH". Entrer la chaîne hexadécimale à rechercher, et une fois la chaîne trouvée, modifier les valeurs. Aller dans le menu "SECTOR" et choisir l'option "WRITE SECTOR TO DISK".

# JEUX... CRACK ATARI ST/STE

## 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 simultanément sur les touches Q et K.

Pour changer de niveau, appuyez simultanément 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 0044 611E 60E4 et remplacez les par 4A6C 00 44 611E 60E4 et ne recalculiez pas le checksum.

(Matthieu POUZOL)

### MEGALOMANIA

Voici les codes d'accès aux différentes époques (avec les petits bons-hommes bleus (des schtoupfs!!)).

2ème ELEALUFOPNP

3ème MOXALSLTFCZ

4ème IFTAJNFPDVN

5ème MCOALOXIVPR

6ème MZHBVHLMLEN

7ème QWCBHELHGLP

8ème MNYAFZEXXFD

9ème IQUBTYQSPAD

(Raphaël)

## NITRO

Pour avoir du fuel infini, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets 0C6E 006A 0034 6400 0036 et remplacez les par 3D7C 07D0 0034 6400 0036 et ne recalculiez 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 011E 4EB9 0000 et remplacez les par 4E71 4E71 4EB9 0000. Pour avoir des crédits infinis, recherchez D16E 009E 4A6E 011E et remplacez les par 4E71 4E71 4A6E 011E et ne recalculiez 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 très 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 essaiera de vous aspirer. Pour lui résister, 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)



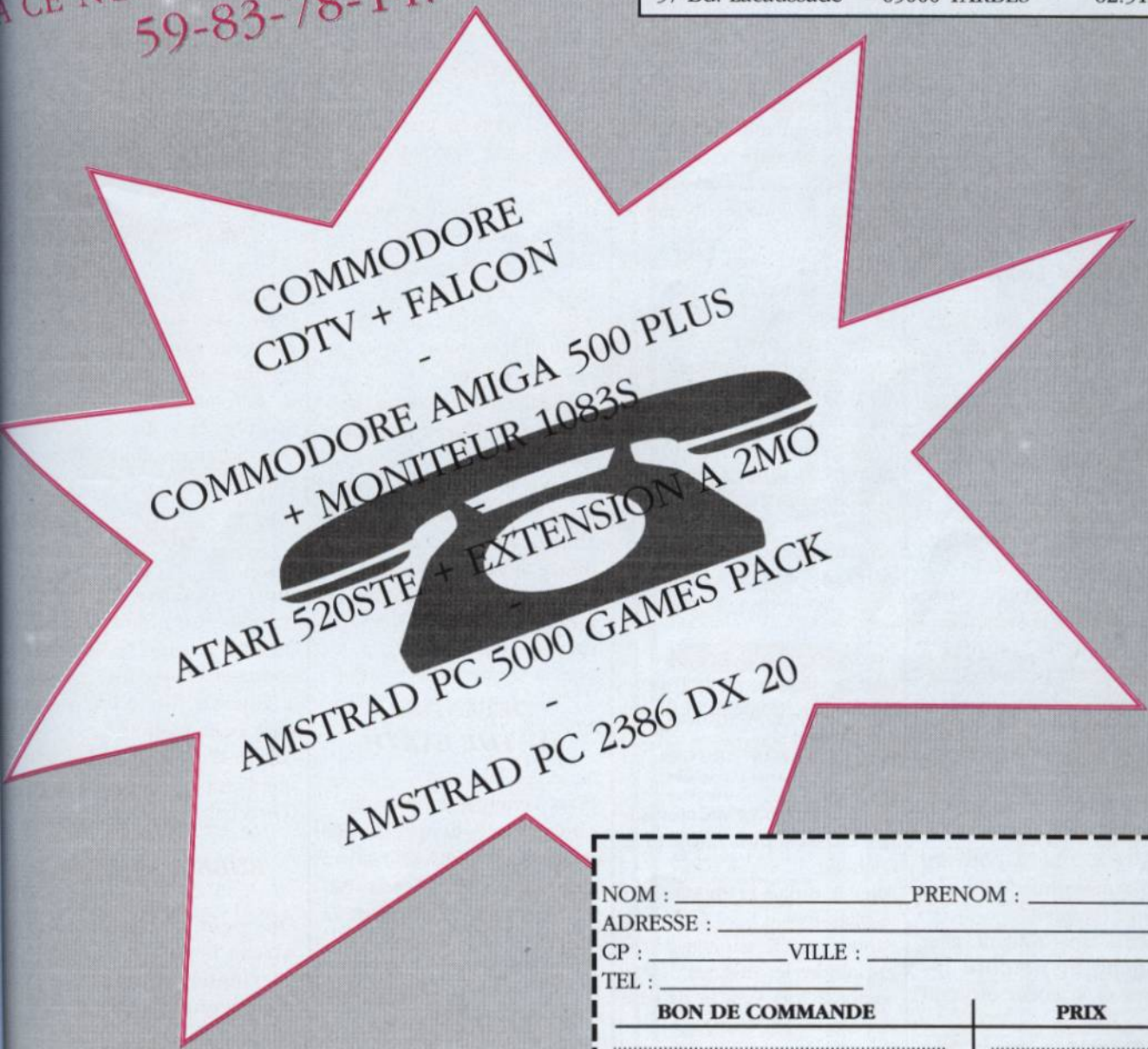
TOULOUSE 31000  
35, rue du Taur  
Demander Nicole  
62.27.04.38

**LIVRAISON PAR  
CHRONOPOST SOUS 24H  
DEPART TOULOUSE**



**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

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

**MONITEUR COULEUR 14" STEREO**  
 CTM 644 - commutation 50-60Hz  
 Connection péritel fonctionnant sur tous micros et jeux vidéos  
 Livré avec 2 hauts parleurs extérieurs

**1290F**  
 LIVRAISON CHRONOPOST 100 F.

# 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 00 00 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'emmagasinent 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, appuyez 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 20 000pts.

(Hercules)

## GODS

Pour connaître 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 où vous étiez!

(Baxter)

# JEUX... CRACK ATARI ST/STE

## CAPTIVE

## 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 créditée de 1000. 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 marquez 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 5099 pieces d'or (à moins qu'il faille mettre 123456789 (je ne sais plus!!!)) (Vrax)

Pour bien débiter, 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 10!). (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 donnent 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 congnez sur une tirelire à vies! Tapez le plus vite possible dedans, ceci vous donnera de 5 à 10 vies. (CASSINAT Olivier)



**VOTRE JEU**  
48 H CHRONO  
EN   
**70.46.20.48**

POUR TOUTE COMMANDE  
EN CADEAU UNE DEMO  
MAGIC POKER, ANOTHER WORLD, IP OF  
FIRST SAMOURAI, DOUBLE DRAGON 3

ATARI		AMIGA	
ST AM		ST AM	
3D CONSTRUCTION KIT.....	350	KING QUEST V.....	ND 380
4D SPORT BOXING.....	289	KNIGHT MARE.....	289 289
4D SPORT DRIVING.....	249 249	KNIGHTS OF THE SKY.....	ND 329
ADVANTAGE TENNIS.....	239 239	LAST NINJA 3.....	249 249
AGE.....	269 269	LE PARRAIN.....	289 289
AGONY.....	ND 249	LEMMINGS.....	189 189
AH 73 THUNDERHAWK.....	289 289	LEMMINGS DATA DISK.....	169 169
ALIEN BIFORM.....	239 239	LIFE & DEATH V.....	239 239
AMOUR GEDDON.....	239 239	LEANDER.....	280 280
ANOTHER WORLD.....	239 239	MAD TV.....	239 239
B.A.1.....	289 289	MAGIC POCKETS.....	239 239
B.A.1 2.....	329 329	MANCHESTER EUROPE.....	249 249
BARBARIAN 2 Psychos.....	239 239	MAURITI ISLAND.....	239 239
BATTLE OF BRITAIN.....	280 280	MEGA LO MANIA.....	249 289
BATTLE ISLE.....	ND 289	MEGA TWINS.....	245 245
BIRDS OF PREY.....	ND 329	MERCHANT COLONY.....	289 289
BLACK SECT.....	289 289	MIDWINTER 2.....	289 289
BLUE MAX.....	289 289	MOONSTONE.....	289 289
BOSTON CLUB BOMB.....	239 239	MYTH.....	249 249
CADAVRE.....	239 239	NAPOLEON.....	319 319
CADAVRE LEVELS.....	149 149	OBITU.....	289 249
CAPTAIN PLANET.....	249 249	OPERATION STEALTH.....	239 239
CAPTIVE.....	249 249	OURIN EUROPA.....	239 239
CARTHAGE.....	249 249	PITFIGHTER.....	239 239
CASTILES.....	ND 249	POPULOUS 2.....	239 269
CELTIC LEGEND.....	ND 289	POWERMONGER.....	239 239
CENTURION.....	ND 239	POWERMONGER DATA.....	139 139
CHAOS ENGINE.....	239 239	RACE DRIVEN.....	239 239
CHAOS STRIKE BACK.....	259 269	RAILROAD TYCOON V.....	289 289
CHUCK ROCK.....	245 245	RBI 2 BASEBALL.....	249 249
CISCO HEAT.....	245 245	REACH FOR THE SKIES.....	299 329
CONAN the cimmerian.....	289 289	REARMO.....	289 289
CROBIERE CADAVRE.....	249 249	RED BARON.....	ND 339
DEUTEROS.....	259 259	RISE OF THE DRAGON.....	ND 380
DOUBLE DRAGON 3.....	239 239	ROBIN HOOD V.....	259 259
DUNGEON MASTER V.....	259 269	ROBOCOD.....	249 249
DUNGEON V + CHAOS.....	259 ND	ROBOCOP 3D.....	239 239
ELF.....	239 239	ROLAND.....	239 239
ELVIRA 2.....	329 329	ROLLING RONNY.....	239 239
EYE OF THE BEHOLDER.....	ND 289	RUFFY THE WORLD CUP.....	239 239
F.1 GRAND PRIX.....	329 329	R TYPE 2.....	249 249
F.15 STRIKE EAGLE 2.....	289 289	SECRET MONKEY ISLAND.....	239 239
F.19 STEALTH FIGHTER.....	269 269	SHADOW BEAST 2.....	245 245
FALCON collection V.....	289 349	SHADOW SORCERER V.....	269 269
FASCINATION.....	269 269	SILENT SERVICE 2 1 mo.....	329 329
FINAL BLOW.....	249 249	SIMCITY + POPULOUS.....	289 289
FINAL FIGHT.....	239 239	SIMPSONS.....	239 239
FIRST SAMOURAI.....	239 239	SPACE QUEST IV.....	ND 349
FLIGHT OF THE INTRUDER.....	289 289	STARSHUSH.....	ND 239
FORT APACHE.....	319 319	STORM MASTER.....	269 269
G.AULIET 3.....	259 259	SUPER MONKEY ISLAND.....	239 239
GOBLINS.....	239 239	SUSPICIOUS CARGO.....	289 289
GODS.....	239 239	TIP OFF.....	239 239
GREAT COURTS 2 V.....	245 245	TOKI.....	239 239
HEART OF CHINA.....	ND 349	TORTUES NINJA 2.....	239 239
HEMLOCK.....	ND 289	UTOPIA.....	259 259
HUDSON HAWK.....	249 249	VROOM.....	239 239
HUNTER.....	269 269	WARZONE.....	239 239
JIMMY WHITE'S snooker.....	289 289	WOLFPACK.....	249 289
KICK OFF 2 + scenarios.....	239 239	WORLD CLASS RUGBY.....	239 239
KO2 gorilla etc ch.....	139 139	WWF SUPER STARS.....	249 249
KILLER BALL.....	239 239		

**PC COMPATIBLES**

**CARTES SONORES**

**SOUND MASTER + COMPATIBLE ADLIB 590 F SOUND BLASTER**

**PRO MULTI MEDIA 1990F VERSION 2 1200F**

**CARTE AD-LIB 890F**

QUEST & GLORY.....	295	MANCHESTER UNITED.....	289
10 MEGA HITS VOL 3.....	345	MANLEY LOST IN LA.....	329
AIR COMBAT ACES.....	329	MARTIAN MEMORANDUM.....	369
VIRTUAL WORLDS.....	249	MAGIC CANDLE 2.....	329
ADVENTURES extraordinaires.....	289	MEGAFORTRESS.....	369
LES BATAILLANTS 2.....	289	NIGHT & MAGIC 3 V.....	339
VIRTUAL reality 1 ou 2.....	289	OBAMA / AVENUE.....	339
SIRIUS.....	289	POLICE QUEST 3.....	389
PLANETE AVENTURE.....	295	POWERMONGER.....	329
AIR SEA SUPREMACY.....	299	RAILROAD TYCOON.....	299
UNIVERS 1.....	289	REACH FOR THE SKIES.....	339
KARATE ACES.....	289	RED BARON.....	289
TOP LEAGUE.....	289	RIDERS OF ROHAN.....	339
FUN RADIO.....	289	ROBIN HOOD V.....	239
DECLIC.....	289	ROBOCOP 3D.....	289
AIR LAND AND SEA.....	345	SECRET MONKEY ISLAND V.....	289
DESTINATION danger.....	289	SECRET WEAPON lufta V.....	339
RAPP PACK.....	229	SIM EARTH V.....	349
		SIMPSONS.....	289
		SPACE QUEST 4 V.....	389
		STAR TREK IV.....	329
		TERMINATOR 2 + T shirt.....	239
		THE IMMORTAL.....	289
		TIP OFF.....	279
		TORTUES NINJA 2.....	279
		TV SPORTS BOXING.....	329
		ULTRA V.....	389
		WILEY BEG.....	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.....

TITRES.....

.....Total

ATARI 500  ATARI 1 MEGA  NORMAL 15 F

AMIGA 500  500 +  1 MEGA  COLISSIMO 25 F

PC XT  PC AT  514  3" 1/2 CGA  EGA  VGA  livraison garantie 48 H

CARTE BLEUE No.....  CHEQUE  CONTRE REMBOURSEMENT + port colissimo 60 F

TO 23 Signature..... Date d'expiration.....

TOTAL A PAYER.....

# JEUX... CRACK AMIGA

## MÉTHODE D'UTILISATION DU BLOCK EDITOR V 1.0

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

### LES EDETEURS DE SECTEURS

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

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

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

### LES EDETEURS DE MEMOIRE

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

## METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

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

Le GFA BASIC ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.

L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de ligne et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe '!'.

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

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

## BLOCK EDITOR V1.0 ©JOYSTICK 1990

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

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



# JEUX... CRACK AMIGA

## BATTLE STORM

(BLOCKEDITOR V1.0)

' BATTLE STORM trainer  
DATA 182107,"BATTLE STORM",1,"vies illimitées"  
sum:  
DATA 01,0,2c600,bc,01,4a,53,\*

## FINAL BLOW

(BLOCKEDITOR V1.0)

' FINAL BLOW Trainer (compil NRJ N°3)  
DATA 634147,"FINAL BLOW",1,"NRJ illimitée"  
sum:  
DATA 01,0,9ac00,84,01,4a,53,\*

## OUT RUN EUROPA

(BLOCKEDITOR V1.0)

' OUT RUN EUROPA trainer  
DATA 18523,"OUT RUN EUROPA",1,"crédits illimitées"  
sum:  
DATA 01,0,4600,1bc,01,4a,53,\*

## F-15 STRIKLE EAGLE II

(BLOCKEDITOR V1.0)

' F15 Strike Eagle II Trainer  
DATA 3139775,"F15 II",1,"les armes illimitées"  
sum:  
DATA 04,0,bf800,14,4,e3,7e,44,c5,da,7e,32,c5  
DATA 0,bf800,86,1,4a,53  
DATA 0,bf800,ae,1,4a,53  
DATA 0,bf800,dc,1,4a,53,\*

## F-16 COMBAT PILOT

(BLOCKEDITOR V1.0)

' F16 combat pilot Trainer (compil NRJ N°3)  
DATA 345665,"F16",1,"Flare et Chaff illimités"  
sum:  
DATA 02,0,34e00,15e,1,4a,53  
DATA 0,34e00,1a6,1,4a,53,\*

## FIRE AND FORGET II (COMPIL)

(BLOCKEDITOR V1.0)

' FIRE AND FORGET II (COMPIL STARS SIX TITUS)  
DATA 1302083,"F AND F II",1,"VIES ILLIMITEES"  
sum:  
DATA 2,0,df400,0c4,01,4a,53,0,df400,014,01,98,a6,\*

## FINAL FIGHT

(BLOCKEDITOR V1.0)

' FINAL FIGHT Trainer  
DATA 345665,"FINAL FIGHT",1,"vies illimitées"  
sum:  
DATA 01,0,54400,1a2,1,4a,53,\*

## ITALY 90 (COMPIL)

(BLOCKEDITOR V1.0)

' ITALY 90 Trainer (compil NRJ N°3)  
DATA 160840,"ITALY 90",1,"plein de buts d'avance"  
sum:  
DATA 01,0,27200,147,1,ff,00,\*



# MICRO SWEET

Tous ces prix sont TTC

## AMIGA

**AMIGA 500 PLUS**  
 1 Mo Chip RAM - ROM 2.0 - Wlorkbench 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  
 Contrôleur 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

**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

**Sauvegardez vos originaux !**  
**Lecteur Amiga 3"1/2 + Antivirus + Blitz Turbo**  
**710 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.Uni.	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 rembours<sup>t</sup>     Carte Banc.

N° : .....

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

Date : .....  
 Signature





# JEUX... CRACK AMIGA

## F 16 COMBAT PILOT (COMPIL NRJ N2)

Pour avoir les chaffs et les flares illimitées prenez un éditeur 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'90 (COMPIL NRJ N2)

Pour avoir des buts d'avances prenez un éditeur de secteur et au block \$139 a l'offset \$147 mettre l'octet ff à la place de 00.

## WELLTRIS (COMPIL NRJ N2)

Pour avoir les vies illimitées prenez un éditeur de secteur et au block \$1a7 a l'offset \$a8 mettre l'octet 01 à la place de 03.

## TURBO OUTFUN (COMPIL NRJ N2)

Pour avoir le temps illimité prenez une cartouche (style X-POWER) et mettre en l'adresse \$2f8c les octets 60 04 à la place de 23 c0.

## TURBO OUTFUN

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 --> + 10 pour le temps

## DOUBLE DRAGON 2

Comme le cheat mode est trop long voici avec une cartouche comment l'activer il faut juste mettre 01 en \$26630

## 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 illimitées mettre en \$1a0d8 les octets 4a 79 00 01 a0 02 à la place de 53 79 00 01 a0 02.

## THE OATH

Avec une cartouche mettre pour les vies illimitées 4a 79 00 00 ed f4 en \$c8ac.

## SUPER CAR II

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

## MAGIC POCKET

Avec une cartouche pour avoir les vies illimitées 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	PC880N Lecteur externe	570
PC720P Alimentation port joystick	549	PC880B	710
PC720i Lecteur Interne 720ko	540	(Hardcopieur+antivirus incorporée)	
Blitz Turbo	230	PC881 Lecteur interne A500	540
Hardcopieur (Copie d'une disquette		PC882 Lecteur interne A2000	590

Atari ou autre en moins de 40 secondes)

PC720B 730

(Hardcopieur+Blitz+Freeboot+antivirus incorporée)

## 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)

## PROMOTIONS:

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

## ACCESSOIRES

Souris optique Golden Image	345
Souris power mecanique	199
Anticlick(A500)	95
Couvercle de protection	90
Adspeed st/Amiga	1750
<b>Emulateur:</b>	
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 000A 522D et remplacez-les par 4A6B 000A 522D. Recherchez les octets 536B 000A 265F et remplacez-les par 4A6B 000A 265F. Ne recalculez pas le checksum.

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets 532D 0488 6704 et remplacez-les par 4A2D 0488 6704. Ne recalculez pas le checksum.

Pour être invulnérable, recherchez les octets 6600 00D2 0C68 et 6000 00D2 0C68. 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 3B40 005E 6100 9A6E et remplacez le 3B40 par 4A6D. Recalculez checksum.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 916D 0072 6A00 FF1C et remplacez le 916D par 4A6D. Puis recherchez les octets 556D 0072 6A00 0006 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 0000 80B4 et remplacez-les par 4A39 0000 80B4 (la recherche et le remplacement sont à faire 4 fois). Puis recherchez les octets 5339 0000 80B4 et remplacez-les par 4A39 0000 80B4. Et encore, recherchez les octets 9332 2000 6702 et remplacez-les par 4A32 2000 6702. Et enfin recherchez les octets 5139 0000 80B8 et remplacez-les par 4A39 0000 80B8.

Pour avoir des balles infinies, recherchez les octets 5328 0015 6A06 et remplacez-les par 4A28 0015 6A06.

Pour avoir du temps infini dans la partie 'puzzle', recherchez les octets 5310 6600 00B8 et remplacez-les par 4A10 6600 00B8.

(CASTORAX)

## ARACHNOPHOBIA

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets D16C 04C0 0C6C 0081 et remplacez le D16C par 4A6C. Recalculez le checksum.

Pour avoir des sprays infinis, recherchez les octets D16C 04C2 0C6C 0004 et remplacez le D16C par 4A6C. Recalculez le checksum.

Pour avoir des bombes infinies, recherchez les octets D16C 04C4 0C6C 0063 et remplacez le D16C par 4A6C. Recalculez le checksum.

(CASTORAX)

## HUNTER

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets D06D 022A 6A02 4240 et remplacez-les 303C 0020 6A02 4240. Ne recalculez pas le checksum.

Pour avoir des balles infinies, recherchez les octets 536C 0032 6C00 0A0A et remplacez-les par 4A6C 0032 6C00 0A0A. Ne recalculez pas le checksum.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets D06D 01B0 B07C 003B et remplacez-les par 4A6D 01B0 B07C 003B. Ne recalculez pas le checksum.

Pour avoir du carburant infini, recherchez les octets, 936C 003A 6E20 426C et remplacez-les par 4A6C 003A 6E20 426C. Ne recalculez pas le checksum.

(CASTORAX)

## BLUES BROTHERS

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 532B 005A 2F0B 6112 et remplacez-les par 4A2B 005A 2F0B 6112. Ne recalculez pas le checksum.

(CASTORAX)

## LAST NINJA II

*Compilation Karaté Aces*

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 536E 0040 et remplacez-les par 6002 0040 (recherche et remplacement à faire 2 fois!). Ou rendez-vous au block 1591, offset \$10C et block 1575, offset \$076. 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 5303 E90B et remplacez-les par 4E71 E90B. Ou rendez-vous au block 1016, 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 \$100.

Pour avoir des drones infinis (en mode stock dans les vols), recherchez les octets 5310 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 0479 000C 0000 C81A et remplacez-les par 6006 0000 C81A. Ou rendez-vous au block 1295, offset \$1CE. Puis recherchez les octets 0479 000C 0000 C81A et remplacez-les par 6006 000C 0000 C81A. Ou rendez-vous au block 1305, offset \$1C4. Puis recherchez les octets 0479 0019 0000 C81A et remplacez-les par 6006 000C 0000 C81A. Ou rendez-vous au block 1313, offset \$1FA. Puis recherchez les octets 0479 007D 0000 C81A et remplacez-les par 6006 000C 0000 C81A. Ou rendez-vous au block 1363, offset \$098. Et enfin recherchez les octets 6B14 et remplacez-les par 6008. Ou rendez-vous au block 1358, offset \$182.

Pour avoir le sabre (katana) dès le départ, recherchez les octets 33FC 0000 0000 C81C et remplacez-les par 33FC 03E8 0000 C81C. Ou rendez-vous au block 1272, offset \$000. Puis recherchez les octets 33FC 0000 0000 C81C et remplacez-les par 33FC 03E8 0000 C81C. Ou rendez-vous au block 1272, offset \$0E2.

Pour avoir le sabre (toujours katana) à l'infini, recherchez les octets 0479 0014 0000 C81C et remplacez-les par 6006 0014 0000 C81C. Ou rendez-vous au block 1311, offset \$0E4. Puis, enfin, recherchez les octets 6B14 et remplacez-les par 6008. Ou rendez-vous au block 1358, offset \$15E. (Arioch)

## CADAVER

Compil Quest of Glory

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 322D 0496 et remplacez-les par 303C 0064. 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
- 10 - 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
  - 10 - 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 recalculer le checksum.

Pour avoir la 'battle amour' dès le départ, recherchez les octets 237C 0000 001B 005C et remplacez-les par 237C 0000 001E 005C. Ou rendez-vous au block 149, offset \$18C.

Pour avoir la 'sword of sharpness' dès le départ, recherchez les octets 237C 0000 0016 0058 et remplacez-les par 237C 0000 0019 0058. Ou rendez-vous au block 149, offset \$194.

Pour avoir 150 pièces d'or dès le départ, recherchez les octets 337C 000A 004A et remplacez-les par 337C 0096 004A. Ou rendez-vous au block 149, offset \$1A8.

Pour avoir une dague infinie, recherchez les octets 0429 0001 004C et remplacez-les par 0429 0000 004C. Ou rendez-vous au block 122, offset \$076.

Pour avoir 10 points de force dès le départ, recherchez les octets 137C 0001 0046 et remplacez-les par 137C 000A 0046. Ou rendez-vous au block 149, offset \$174.

Pour avoir 10 points d'endurance dès le départ, recherchez les octets 137C 0001 0048 et remplacez-les par 137C 000A 0048. Ou rendez-vous au block 149, offset \$17A.

(Arioch)

## FINAL FIGHT

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 536C 000A 60C6 50EC et remplacez-les par 4E71 4E71 60C6 50EC. Ne recalculer 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

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

# 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 débogueur.

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 suivi 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 suivi de RETURN puis ajoutez 1 à la valeur donnée.

Tapez scs:100 '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 fourni 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

1889

A l'aide d'un éditeur de secteurs, dans votre sauvegarde, mettez 7F aux offsets 22 à 27, 50, 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 06 45 00 03 et remplacez-les par C6 06 45 00 FF.

(Guillaume PERNOT)

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 50336, 50352, 50368, 50384, 50400, 50416, 50432, 50448 et 50364 mettez 00.

Pour choisir son level de départ, toujours dans le fichier 'RACERS.EXE' recherchez les octets C7 06 3C 42 00 et remplacez-les par C7 07 3C 42 XX. (XX est le level compris entre 0 et E).

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 15 00 00 et remplacez-les par 90 90 90 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 Champéret 75017 Paris M° Pte Champéret © (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 sélection 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	SEGAGEAR
+ Alimentation	+ 1 jeu
<b>790F</b>	<b>990F</b>

S. FAMICOM	MEGADRIVE
+ 1 jeu	+1 jeu +1 joy
<b>NC</b>	<b>1290F</b>

NEC GT	NEO GEO
+ 1 jeu	+ 1 jeu
<b>2490F</b>	<b>3490F</b>

### LOCATION JEUX

NEC & MEGADRIVE

50F le Week End

100F la Semaine

## 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 Corsés!!!!

### 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'étranger 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'iode (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 laissez 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 à 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, voilà 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 la 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 acquises 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 appuyez 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 tourne 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 1<sup>ère</sup> 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 règlement (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 (GW BASIC/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... (GW BASIC/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 dégagez 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'astuce 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)



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  
ATA10M131CA10C1P

**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 pulvériser 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'activités de l'Ourcq  
45, Rue Delizy  
93672 PANTIN CEDEX



# CROISIERE POUR UN



## Cadavre

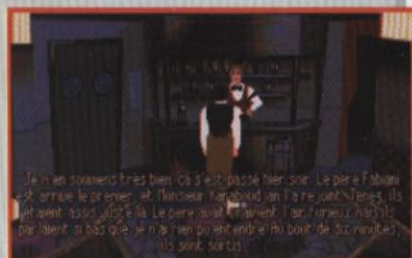
**08H00**

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 fumeur  
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**

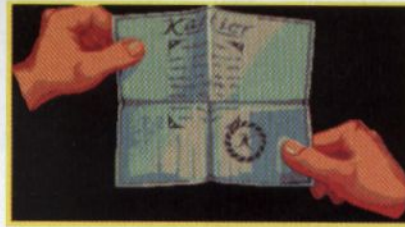
Aller chez Daphnée  
(sans frapper)  
Parler à Julio "Suzanne"

**09H10**  
Aller au fumeur



**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"



**10H00**  
Aller dans la cabine  
de Raoul  
Prendre clé

**10H20**  
Prendre lettre de  
remerciements



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

**10H40**  
Aller dans le bureau de  
Nicklos  
Introduire clé dans la  
serrure du secrétaire  
Ouvrir écran  
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"



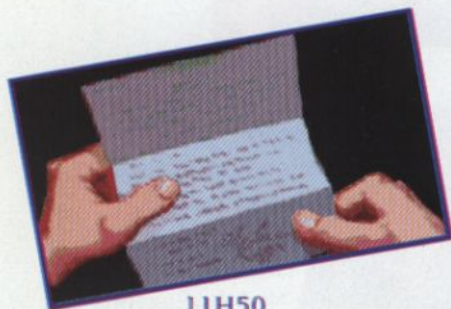
11H30

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



11H40

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



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

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"



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"

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"

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 Rebecca"

15H10

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

14H40

Parler à Suzanne



15H00

Aller dans la cabine de Suzanne



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

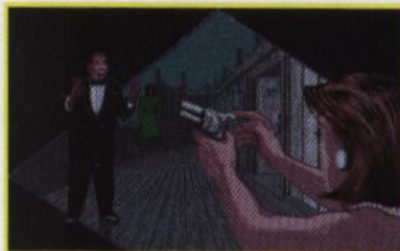


15H20 - 15H30

Lire feuille de  
papier  
Aller au bar

15H40

Prendre sac de  
Daphnée



16H10

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

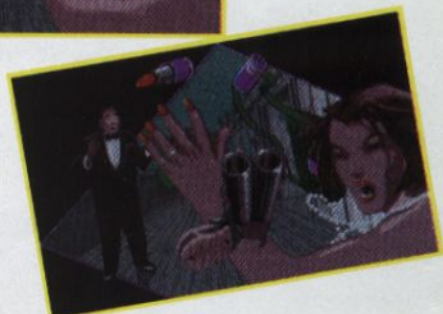
15H50

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



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



**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



**17H10**  
Aller dans  
le hall  
arrière



**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

Tiens, tiens... Un contrat de la mafia au nom de Karaboudjan...



18H10

Prendre la marionnette



18H20

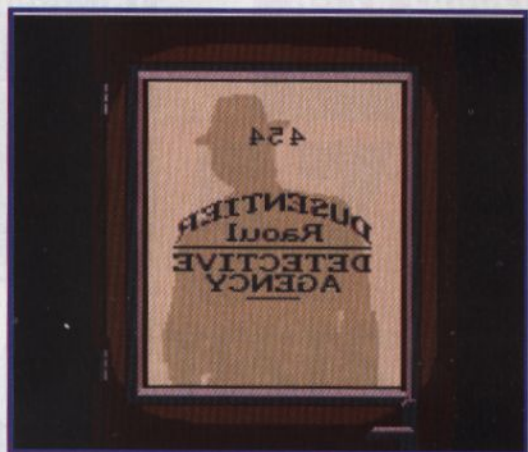
Aller dans le fumoir  
Montrer la marionnette à  
Daphnée.



C'est vous, l'assassin Monsieur Désiré Gros-jean!



Où dois-je plutôt vous appeler  
Ostrovitch... Dimitri Ostrovitch?



DOSSIER PAR  
FRAMY



fin



# Incontournable

EN VENTE ACTUELLEMENT  
CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAU



COLLECTION  
**joystick**  
LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

# Consoles

**NEWS**

N°  
**18**

SEGA-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 • BATTLELOADS • 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



Chartres le 15/12/91

Mes amis

je m'ennuie beaucoup  
à l'armée et ils me tapent  
dessus sans arrêt. Ils me font  
rampoler dans la boue. C'est moins  
rigolo que dans les jeux. Envoyez-moi  
un petit chat-mode pour me faire  
de la... des secours!

Suzanne  
jm Destroy

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 à filtrer sur ce jeu. On sait seulement que sa sortie devrait avoisiner les mois estivaux.

consoles news

# A LES YEUX BRIDES

WING COMANDER



RISE OF DRAGON

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



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 Bandai qui nous offre **Dragon ball Z**, suite de l'épisode sur NES. Agrémenté d'effets spéciaux démen-

**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, où Gyzor, 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



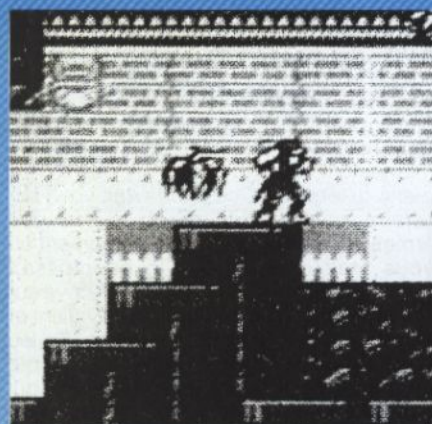
CONTRA SPIRIT

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.

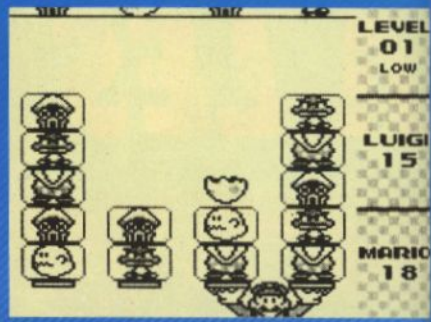
Passons à la Gameboy, avec **Rockman world 2**, de chez Capcom. Toujours



NINJA GAIDEN GB



ROCKMAN WORLD 2



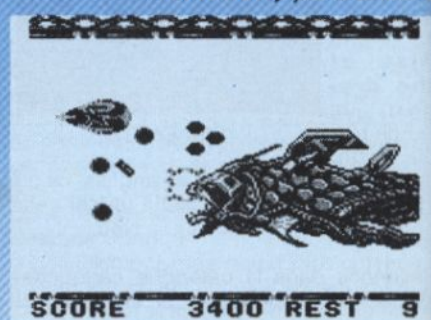
YOSHI LAUGHING GAME

aussi fabuleux, notre petit héros devra toujours et encore détruire de méchants cyborgs, pour parvenir à l'infame 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 s'agit 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



SCORE 3400 REST 9

SAGAI





PSYCHIC STORM



SPRIGGAN II



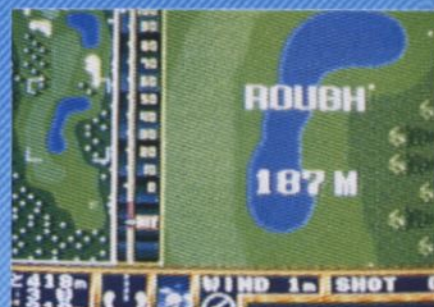
LADY FANTOM



STRATEGO



CYBER DODGE

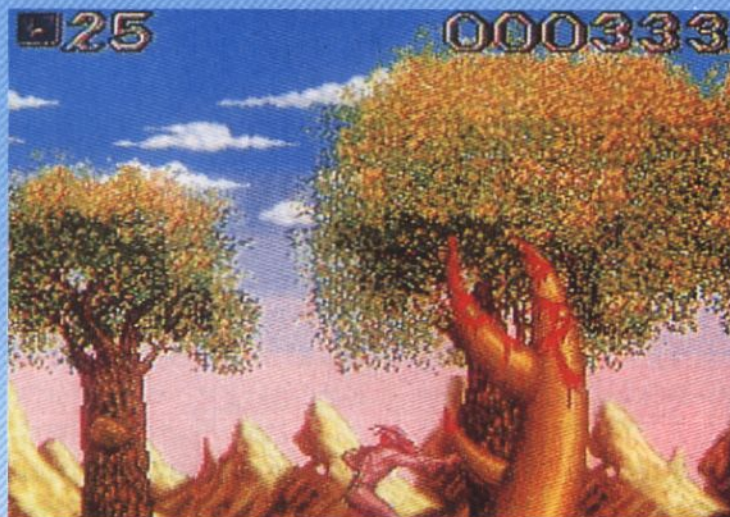


HUMAN SPORTS FESTIVAL

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

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. Attttttention, 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.

# 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  
 NICKY MOUSE 419F  
 ROCKY 515F  
 METAL LABYRINTH 515F  
 ABRAHAMS BATTLE TANK 475F  
 BOSS ATTACK SUB 475F  
 BERRY TALE 475F  
 CENTURION 475F  
 FANTASY STAR 3 595F  
 NIGHT AND MAGIC 595F  
 SUPER MONACO GP 389F  
 SHONOB 389F  
 WOODWALKER 389F  
 MYSTIC DEFENDER 389F  
 BOLDEN AXE 389F  
 GOOLS AND GHOST 475F  
 PGA TOUR GOLF 475F

## LES NEWS

MONSTER WORLD III 389F  
 CAPATTACK 389F  
 BOLDEN AXE 2 389F  
 FUEL MASTER 389F  
 RONANZA BROS 389F  
 DE MONTANA 2 389F  
 WRESTLE WAR 389F  
 DONALD DUCK 419F  
 MERCS 475F  
 MAD RASH 475F  
 BILLING GAME SHOW 475F  
 BARK CASTLE 475F  
 BOBOP 475F  
 BUNDER PORCE 3 475F  
 IZ INTERCEPTOR 475F  
 THE IMMORTAL 475F  
 CALIFORNIA GAMES 2 475F  
 HOCKEY 475F  
 THE JAM & EARL 475F  
 PARFLIGHT 595F  
 SHINING DARKNESS 595F

## LES PROMOS

HERZOG ZWEI 199F  
 FACE HARRIER 2 199F  
 FROTTEN WORLDS 199F  
 SUPER LEAGUE 199F

## LOGICIELS IMPORTS

HELLFIRE 199F  
 BOY 199F  
 RUSH 199F  
 DOM 199F  
 HELIOS 199F  
 DR 199F  
 UCLUS ODISSEY 419F  
 ATMAN 449F  
 VIENTO 419F  
 TEST ONE 449F  
 INOUG 449F  
 MAKERS VS CELTICS 399F  
 MEGA TRAX 399F  
 HOCKEY 399F  
 BUNDER PORCE 3 399F  
 DONALD DUCK 399F  
 EVIL CRASH 399F  
 ROMANIA 399F  
 T FIGHTER 399F  
 SPART 449F  
 HERBOY 449F  
 STREET SMART 399F  
 MARVEL LAND 419F  
 FORMLORD 449F  
 BENT SWORD 399F  
 AUS 3 399F  
 BEND TRAP 449F  
 TEST ONE 449F  
 MERCS 419F  
 WUNDERBOY V 419F  
 SAKUKI SOLDIER 419F

## ACCESSOIRES

ADAPT. CART. JAPONAISE 99F  
 STICK PRO 2 129F  
 STICK PYTHON 3 169F  
 GADE POWER STICK 399F

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 450F  
 ISOLATED WARRIOR 390F  
 KABUKI-QUANTON FIGHTER 390F  
 KICKLE CUBICLE 350F  
 LOW G MAN 390F  
 POWER BLADE 390F  
 ROLLER GAMES 450F  
 SHADOW WARRIOR 390F  
 SHADOW GATE 490F  
 THE SIMPSONS 360F  
 TOP GUN AND MISSION 450F  
 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  
 SHINOB 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  
 BURAI 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 BLOBBETTE 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  
 ROBOPPO 219F  
 BATMAN 229F  
 GREMLINS 2 229F  
 TORTUES NINJA 229F

## LOGICIELS IMPORTS

DAEDALLIAN OPUS 149F  
 Q BILLION 149F  
 FI 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  
 CHOPFLIFTER 2 229F  
 CRYSTAL QUEST 229F  
 PORTIFIED ZONE 229F  
 MICKEY DANG.CHASE 229F  
 NORTH STAR KEN 229F  
 ROBOPPO 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  
 SACOCHE 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

TOUTS LES LOGICIELS A 249F!

## NOUVEAUTES :

A.P.B.  
 CHEQUERED FLAG  
 SCAPYARD DOG  
 TURBO SUB

# VIDÉO GAMES

## NANCY

Galerie Saint Sébastien  
 1<sup>er</sup> 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

## BOÎTE DE COMMANDE

NOM : .....  
 PRENOM : .....  
 ADRESSE : .....  
 .....  
 VILLE : .....  
 CODE POSTAL : .....  
 Tél : .....

TITRES	PRIX
PORT LOGICIELS	20F
CONSOLE PORTABLE	50F
CONSOLES TV	100F
TOTAL	

Chèque & Mandat 0  
 Contre Remboursement + 35F

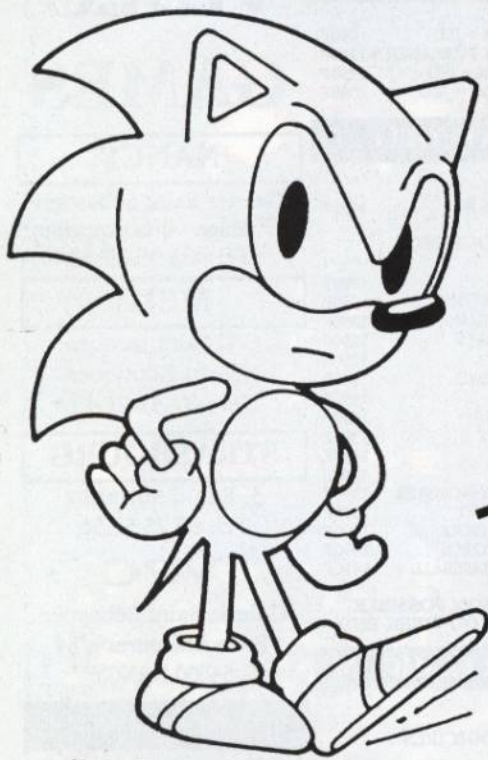
## CADEAU

VPC & BOUTIQUES  
 EN DECEMBRE  
 500F - 1 MONTRE  
 D'ACHAT LCD GRAT.

# VIDÉO GAMES

METZ • NANCY • STRASBOURG

1<sup>er</sup> 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  
NOËL, SHOOT AGAIN  
VOUS COUVRE DE :  
MEGA-CADEAUX**

Game boy comprenant 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 !!!  
**Collissimo 48H**

## MEGA CD



C'est le périphérique de l'avenir. Des possibilités hors du commun, des effets de zooms, de rotations, d'étreintes. 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
Ghoul's n' ghosts	449f
Golden axe	399f
Heavy unit	399f
Hell fire	369f
Jewel master	419f
John madden football	449f
Kageki	399f
Megatrix	399f
Mickey mouse	399f
Monster lair	369f
Moonwalker	369f
Mystic defender	399f

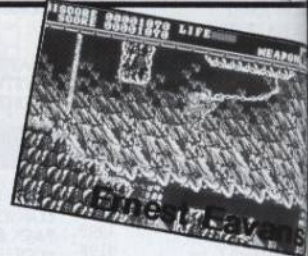
**Accessoires :**

Péritel pour MD jap.	199f
Joypad	149f
Arcade power stick	449f
Adaptateur pour jeux japonais	99f

### MEGA NEWS

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
Phantasy 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 !

(\*) 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 de





# THE LEGEND OF ZELDA

## PART III

**A** lors 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 gra-



vous l'admettez! 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



tuitement. 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?

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,





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



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



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!

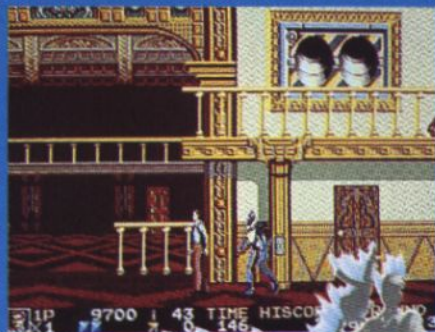
Si je disais que je ne quitte plus la cartouche, que je dors avec et que j'assomme le premier qui veut me l'emprunter, je serais encore à des années-lumières de la vérité. Si vous passez à côté, vous risquez de ne jamais vous en remettre. On a le droit de faire des erreurs dans la vie, mais pas des de cette taille!

T.S.R.



EDITEUR : NINTENDO  
GRAPHISME : 16  
ANIMATION : 15  
SON : 18  
MANIABILITE : 19

**L**e 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, par-



# ROLLING THUNDER 2

fois, mais là, c'est une expression ("expres/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.

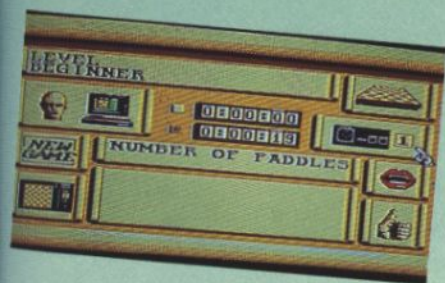


**T.S.R.**  
 EDITEUR : NAMCOT  
 GRAPHISME : 17  
 ANIMATION : 17  
 SON : 17  
 MANIABILITE : 14  
 MEGADRIVE JAPONAISE  
 VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

**91%**



# SEGA CHESS



**C**hers 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

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 Echecs 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 joystick. 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

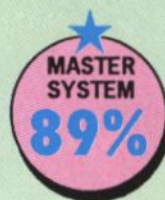
rien de bon. Côté son ou musique, on ne pouvait pas s'attendre à une démonstration éclatante. En effet, un bon vieux morceau de rock au milieu d'une partie tendue aurait fait quelque peu déplacé. Hormis la musique de la page d'introduction, les sons se résument à la voix, virile au possible, de la console 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

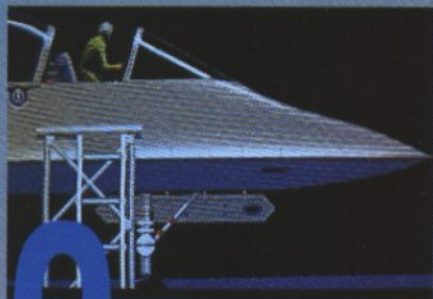
avait été féminine! A ce détail près, donc, Sega Chess est un jeu d'échecs qui ravira tous ceux qui attendent depuis longtemps de pouvoir pratiquer ce sport mental sur leur console adorée. Attention: les personnes allergiques à la patience et à l'intelligence sont priées de se dispenser de ce jeu.

**T.S.R.**



**EDITEUR : SEGA**  
**GRAPHISME : 13**  
**MANIABILITE : 15**  
**SON : 09**  
**ANIMATION : 14**





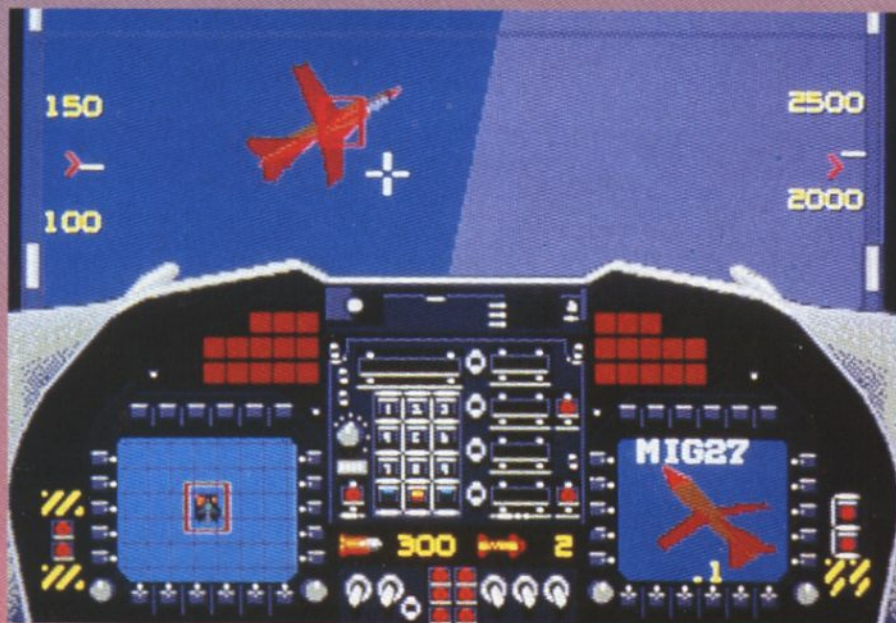
# F22

## INTERCEPTOR

**Q**ui 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 1 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 arme 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%

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

# JOE & MAC



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! Pterodactyles, smilodons, tyrannosaures, 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 foetal") 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 tech-

nologie. 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%**

# GALIBER 50



**V**ous 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 mitrailleuse 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 brousaille. Votre mission est de retrouver le point de rendez-vous où vos hommes vous attendent, rongéant 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'île 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 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.



EDITEUR : MENTRIX  
SOFTWARE  
GRAPHISME : 12  
MANIABILITE : 12  
SON : 15  
ANIMATION : 14  
VU ET DISPO  
CHEZ MICROMANIA



# Doraemon

## 2

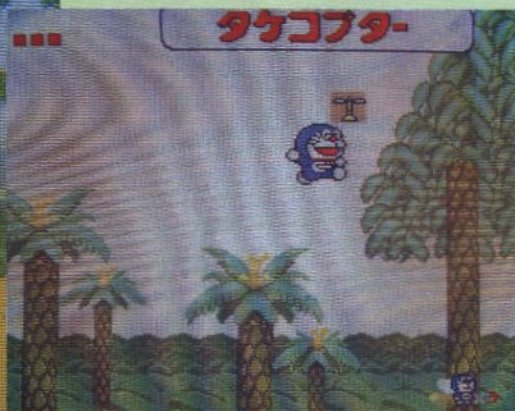


La preuve est une fois de plus faite qu'il faut toujours ranger ses affaires! Dans un instant de déprime et de colère, Doraemon, chat magique aux pouvoirs assez étonnants, jeta dans sa chambre tous ses précieux objets magiques. Alors qu'il était sorti faire un tour, pour se changer les idées, ces quatre 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 clôt 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 fiblanomistes 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 paralyseur favori. Bien vite, il mettra la main sur

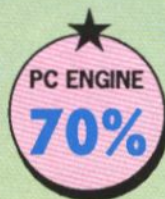
d'autres armes plus puissantes qui libéreront le chemin. Pour trouver ces armes, il faudra faire un tour dans les nombreuses cavernes qui se trouvent un peu partout sur le chemin. Là, il trouvera aussi une foule d'objets dont il ne faudra pas hésiter à se servir: bottes de vitesse, champ protecteur, 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'œil, 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 joy-pad 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





'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 à 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 ton-



# RUNARK



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'égoïsme 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.



neaux 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,

**EDITEUR : TAITO**  
**MEGADRIVE JAPONAISE**  
**GRAPHISME: 11**  
**ANIMATION: 13**  
**SON: 12**  
**MANIABILITE: 14**  
**VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN**



**T.S.R.**

# - THE - BERLINWALL



**N**e 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 pingouins 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.

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



**B**ien 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 uns des autres : vous en dénombrez 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 poi-

gnarder dans le dos !  
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...

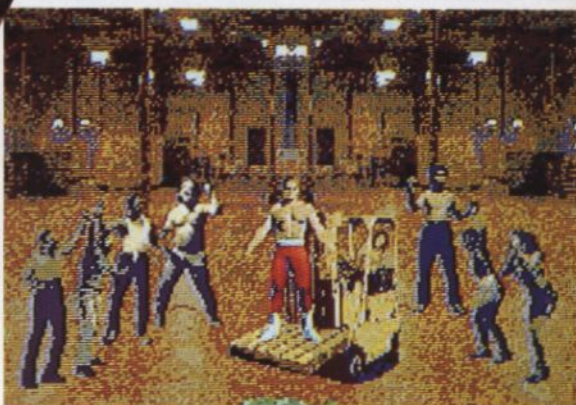
Encore une dernière chose : le zoom sur les personnages, présent en arcade, a disparu dans la version Megadrive. On ne peut pas tout avoir...

**TRAZOM**



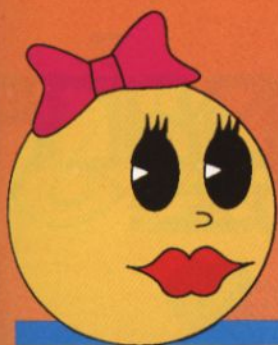
gnarder dans le dos !  
Pour ce qui est de la réalisation technique, on peut dire que Tengen s'en tire avec les honneurs de la guerre. Les graphismes digitalisés sont très finement réalisés ainsi que les sons qui confèrent un certain réalisme au jeu.

La maniabilité ("manie/habilité):

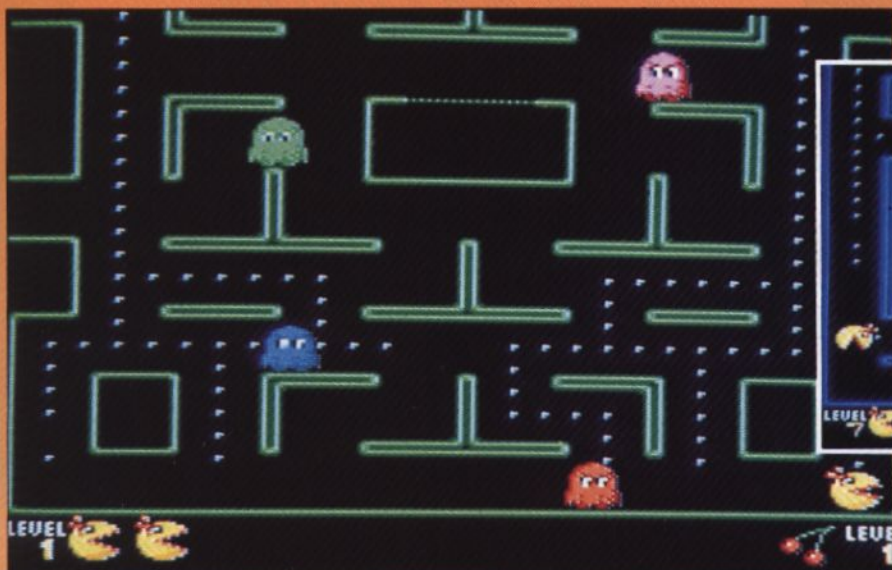


EDITEUR : TENGEN  
GRAPHISME : 14  
ANIMATION : 14  
SON : 14  
MANIABILITE : 15





# Mrs PACMAN



**Q**ui a un nœud 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'irréremédiables 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 cœur 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 délicateuse 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 façon 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 : TGENG**  
**GRAPHISME : 10**  
**MANIABILITE : 12**  
**SON 8**  
**ANIMATION : 12**  
**NOTE GLOBALE POUR LES NOSTALGIQUES : 87 %**





# DRAGON'S LAIR

**U**ne 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!

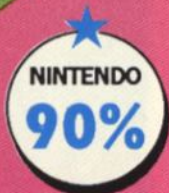
Mais bon, ce n'est pas Kant qui préoccupe le pauvre Dirk, mais la Princesse Daphné. Avant de recevoir un doux baiser, il faudra aussi éviter l'affreux Roi Léopard qui en volant près du brave et preux chevalier, tentera de lui subtiliser son maigre magot. Un seul moyen pour éviter le pire, faire disparaître 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 léopard 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 château 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 verrait 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 joy pads! Vous en aurez besoin!

T.S.R.



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  
belgiques, ces programmeurs  
Atari! Robotron fait partie  
des premiers jeux qui ont  
eu la chance d'évoluer sur  
première console vidéo, la  
bien nommée Atari 2600. Vous  
ne direz que cela remonte à la  
préhistoire, mais, à l'époque, ce  
jeu n'était pas dénué de bon  
sens, il était même intéressant  
"un/thé/récit: attirer l'attention  
de qui n'aime pas le vieux café  
bid") dans sa conception  
puisque l'on ne pouvait pas  
vraiment faire mieux sur cette  
écane. Mais, aujourd'hui, je  
pouve ça honteux d'adapter Robotron sur la Lynx  
qui a de grandes capacités en matière de graphisme, de son,  
j'en passe. L'histoire est restée toujours aussi simple, nous  
sommes en 2084, et l'homme vient de créer une nouvelle es-  
pèce de robots qui prennent le pouvoir; vous êtes le dernier  
espoir de l'humanité. Ce scénario est classique et sans inté-  
rêt. En allumant la Lynx, j'ai vraiment eu peur en regardant  
l'écran car cette adaptation ressemble trait pour trait à la ver-  
sion 2600 et c'est vraiment nul à ch... si vous voyez ce que je  
veux dire. Les graphismes sont dépassés de plusieurs siècles  
et je ne parlerai même pas du son. En conclusion, ce soft est  
vraiment décevant et il n'est à acheter sous aucun prétexte,  
sauf pour les nostalgiques, et encore.

FRANCK



LYNX

20%

EDITEUR : ATARI  
GRAPHISME : 08  
MANIABILITE : 08  
SON : 05  
ANIMATION : 05

Réalisée par CAMISA Marc Tél. : 42 96 53 41

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

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  
grâce à l'adaptateur  
ADAPTEUR 249 F

**Beast Warrior**  
**California 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**

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
MICKY 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**  
**ROKETEER**  
**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
<i>Bon de Commande</i>			

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

# PACMANIA



**O**h! 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 famélique 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

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 fantômes 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 ma-

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 adrateurs 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!

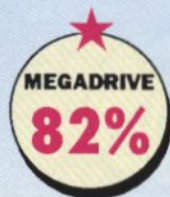
T.S.R.



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

niabilité. 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

**EDITEUR : TENGEN**  
**GRAPHISME : 13**  
**MANIABILITE : 10**  
**SON : 12**  
**ANIMATION : 15**  
**MEGADRIVE US**





# RAIDEN



Cela ne pouvait plus durer! "Halte là!" vous êtes-vous écrié en vous levant, du pied gauche, aïe! un bon matin! Grimant, 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 mi-

cile. 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 serez 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.

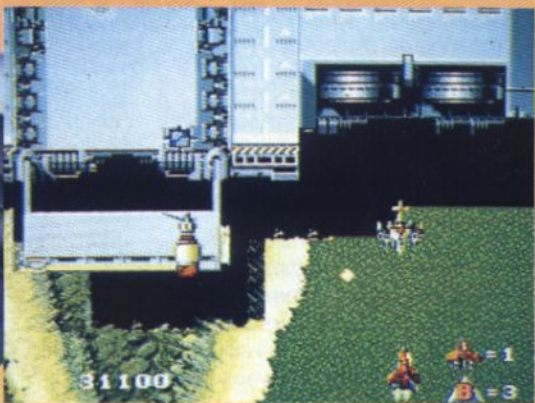
Pour une fois qu'un effort a été fait, côté musique, pour un shoot them up, on ne peut plus classique, ça mérite tout de même qu'on le souligne! Sans être laids les graphismes n'ont rien d'étourdissant ou de grandiose.

Si cela vous tente de passer du temps sur un shoot them up, vous risquez d'adorer Raiden.

**T.S.R.**

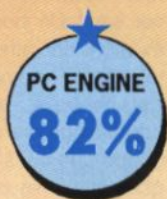
**P**arfois, la vie est dure. Je ne sais plus qui a dit cela? Oh, ça doit être moi! Il y a encore une semaine, tout était calme, pas le moindre extraterrestre ni le moindre tyran à chasser. La vie était un rêve idyllique où, bercé par une douce torpeur, vous pouviez regarder sans être dérangé le quinze millièmes 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 désertir le champ de bataille incognito, ne cessent de tout détruire sur leur passage.

trailleuse 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 dé-



truits. 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 fa-

**EDITEUR :**  
**HUDSON SOFT**  
**GRAPHISME : 13**  
**MANIABILITE : 15**  
**SON : 16**  
**ANIMATION : 14**



**A**u 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 vivent 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 prépondérance 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 partirez 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 choisirez 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

# BATTLEMASTER

l'intermédiaire d'arbalètes, d'arc 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



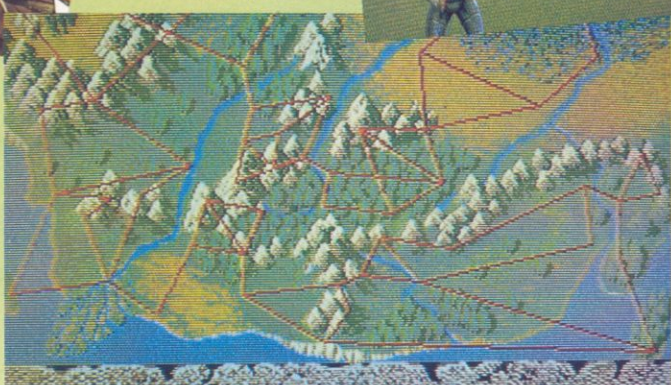
c'est sans aucune peine que l'on reconnaît les objets à ramasser, même le plus petit. Puisque je parle des graphismes, sachez que la page de présentation est incroyablement belle. Des comme

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.

**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**



THE MATCHER PROPHECIED THAT A LEADER WOULD REUNITE THE CROWN AND BRING PEACE.

# 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 immenses 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 gebruiik 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 sauts, 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 &HOD") pas. Bien réalisé, le

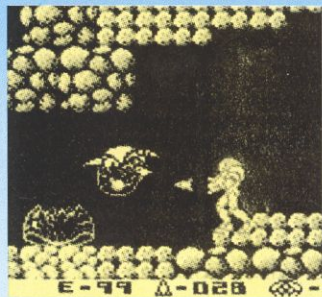
tout est potable, sans plus car un chouya monotone! Le principal intérêt réside dans le fait que l'on joue à l'explorateur, seul, perdu dans un gigantesque, je le répète, espace de jeu, ça n'en finit pas...

O. PREZEAU



GAME BOY  
76%

EDITEUR : NINTENDO  
GRAPHISME : 15  
MANIABILITE : 16  
SON : 15  
ANIMATION : 16



## ANTARES INTERNATIONAL

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 déposés par leurs propriétaires respectifs

Combat...Aventure...Sports...Course...Action...Arts Martiaux...Jeux de rôles...Jeux de société...Tirs...3D...

## BONNE ANNEE JOYEUSES FETES



MEGA DRIVE	
CONSOLE 16 BITS Japonaise	870,00
MANETTE ARCADE POWER	395,00
ADAPTEUR 16BITS - 8 BITS	405,00
LIEN STORM	440,00
EMBITION OF CAESAR	440,00
ARE KNUCKLE	395,00
ATTLE SQUADRON	445,00
ONANZA BROTHER	415,00
AHNA	440,00
EVIL HUNTER YOKO	395,00
ICK TRACY	360,00
ONALD DUCK	440,00
DOUBLE DRAGON	440,00
L VIENTO	440,00
FANTASY SOLDIER VARIS	440,00
ASTEST ONE	410,00
RE MUSTANG	410,00
ALAXY FORCE II	410,00
OLDEN AXE II	410,00
EWEL MASTER	440,00
ERCS	365,00
JT-RUN	440,00
DPULUS	445,00
ENT A HERO	395,00
OLLING THUNDER II	440,00
JNARK	440,00
INIC THEHEGDEGOG	395,00
SK FORCE HARRIER	440,00
WEDALINE	440,00
LIS III	440,00
RYTEX	380,00
RO 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	350,00
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
GHOUL'S GHOST	350,00
GREAT BASK-BALL	285,00
IMPOSSIBLE MISSION	350,00
LORD OF THE SWORD	329,00
PACMAN	305,00
PAPER BOY	350,00
PSYCHIC 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	305,00
DEVILISH	299,00
SONIC THE HEDGEHOG	140,00
ADVENTURE 4	350,00
BOMBUZAL	350,00
NEW 3D GOLF	285,00
POPULUS	550,00
DRAXKHEN	690,00
FINAL FIGHTER	480,00
GEMCON	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 GRAFX	1990,00
PC ENGINE GT	2490,00

1992

## SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + 1 jeu aux choix	2490,00
ADVENTURE 4	590,00
BOMBUZAL	450,00
NEW 3D GOLF	550,00
POPULUS	550,00
DRAXKHEN	690,00
FINAL FIGHTER	480,00
GEMCON	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

## DIVERS

Joystick QUICK SHOT	395,00
Joystick MOTHER SHIP	150,00
LASERSCOPE	480,00
CONTROL STICK	149,00
CONTROL PAD	110,00

MEGA DRIVE CD	
CONSOLE MEGA CD	3800,00
IL FEACE	450,00
ERNEST EVANS	450,00

NINTENDO	
GAME BOY +1 JEU POUR LES TITRES DE JEUX	590,00
Tel	

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



EDITEUR : TAITO  
 GRAPHISME : 16  
 MANIABILITE : 13  
 SON : 12  
 ANIMATION : 14

NINTENDO  
**89%**



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.

**Q**uand 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 réve! Mais pour le plus grand malheur de tout le monde, des terroristes se sont infiltrés dans le complexe et ont tout dérégulé ("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 contenant les six bandes magnétiques nécessaires pour reprogrammer le Grand Ordinateur. Mais avant de reprendre 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



# RUNNING BATTLE

**V**ous 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... raaaaahhh!". Le sang vous monte alors à 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 était 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

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 graphismes 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 perniciosement dans les collines ou les satellites de pierre qui gravitent au milieu du chemin. Les graphismes d'une exoessive 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 écoéurer 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 époustouffants, 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 an-

nées, 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

Déjà 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 3<sup>e</sup>**

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 Noël BALAY

Tel : 37.36.33.26

**SEGA**

The News  
Mega 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

Gaiars 195F / Moonwalker 245F / Street of Rage 385F

Shadow Dancer 245F / Sonic 345F / Super monaco 389F

Compils. Shadow Dancer + Gaiars + 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 Agrégé

Core Grafx  
+ 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

**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 +  
Magical 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 !**

**NEC** Super  
News

**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

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

Les offres 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.  
Tous les produits sont déposés chez 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 déposés  
chez leur propriétaire respectif.

# ROADBLASTERS

**P**

ourquoi 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 (bœurk) 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.

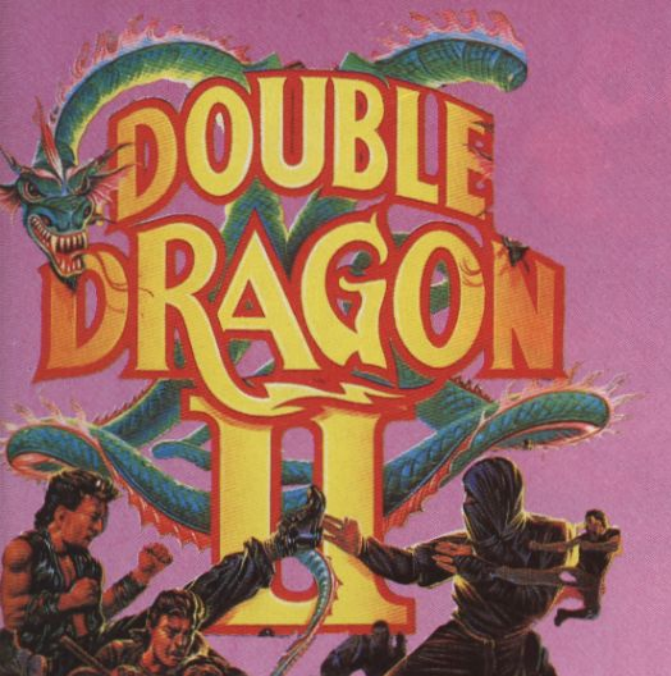
**F.Z**



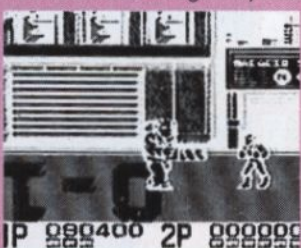
EDITEUR : TENGEN  
ANIMATION : 12  
GRAPHISME : 14  
MANIABILITE : 14  
SON : 12  
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

★  
MEGADRIVE  
**49%**

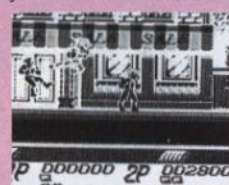




**P**arfois, les programmeurs qui attaquent des suites de succès sur consoles ou micro, se posent des questions métaphysiques du genre: "Va-t-on faire la même chose?" ou encore "Pourquoi une suite?", et enfin "Quand vais-je être payé?". Pour le deuxième volet de la série des Double Dragon, pas de problèmes 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 pululent 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 ("prétexte: 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.



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.

**O. PREZEAU**

**EDITEUR : AKLAIM  
GRAPHISME : 19  
MANIABILITE : 18  
SON : 18  
ANIMATION : 18**



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

<b>399F</b> ALIEN STORM ARCUS ODYSSEY DARK CASTLE MICKY MISTIC DEFENDER REVENGE SHINOBI SONIC HEDGEHOG SUPER R. BASKET SUPER MONACO GP WONDERBOY 3 <b>429F</b> DEVIL CRUSH KINGS BOUNTY <b>449F</b> ABRAHAM TANK BATMAN J.BUSTER BOXING DICK TRACY FANTASIA FATAL LABYRINTH FEARY TALE GAIARES	GHOULS N GHOSTS GYNCOG JAMES POND LAKERS VS CELTICS NBL HOCKEY OUT RUN POPULOUS ROAD RASH SHADOW DANCER STORMLORD STREETS OF RAGE STRIDER THUNDERFORCE III TOE JAM & EARL TURRICAN VALIS 3 WRESTLE WAR <b>499F</b> CENTURION <b>599F</b> PHANTASIE STAR II PHANTASIE STAR III SWORD VERMILLON	<b>349F</b> ACE OF ACES ALEX KIDD 4 BATTLE OUT RUN BUBBLE BOBBLE DANAN DICK TRACY DOUBLE DRAGON DYNAMYTE DUX E SWAT FIRE & FORGET 2 FORGOTTEN WORL GAUNTLET GHOULS N GHOSTS GOLVELLIUS HEAVY BOXING IMPOSSIBLE MISS. LORD OF SWORD MICKY MOONWALKER PAPERBOY POPULOUS PSYCHIC WORLD	PSYCHO FOX SONIC HEDGEHOG RC GRAND PRIX R-TYPE SHINOBI SLAPSHOT SPEEDBALL SPELLCASTER SPIDERMAN STRIDER SUPER MONACO GP TENNIS ACE THE CYBER SHINOBI WONDERBOY 3 ETC...
--	---	---	---

**NEO-GEO, GAMEBOY, SUPER-FAMICOM, NES** NOUS CONSULTER

### NEC

<b>349F</b> ADVENTURE ISLAND AFTER BURNER CADASH DARK LEGEND DEAD MOON DEVIL CRUSH FINAL MATCH TENNIS FINAL SOLDIER LEGEND HERO TOMA	NEUTOPIA NINJA SPIRIT PC KID II POPULOUS POWER ELEVEN R TYPE 2 SUP. LONG NOSE GOBELIN SUPER STAR SOLDIER SUPER VOLLEYBALL VIOLENT SOLDIER
---	--

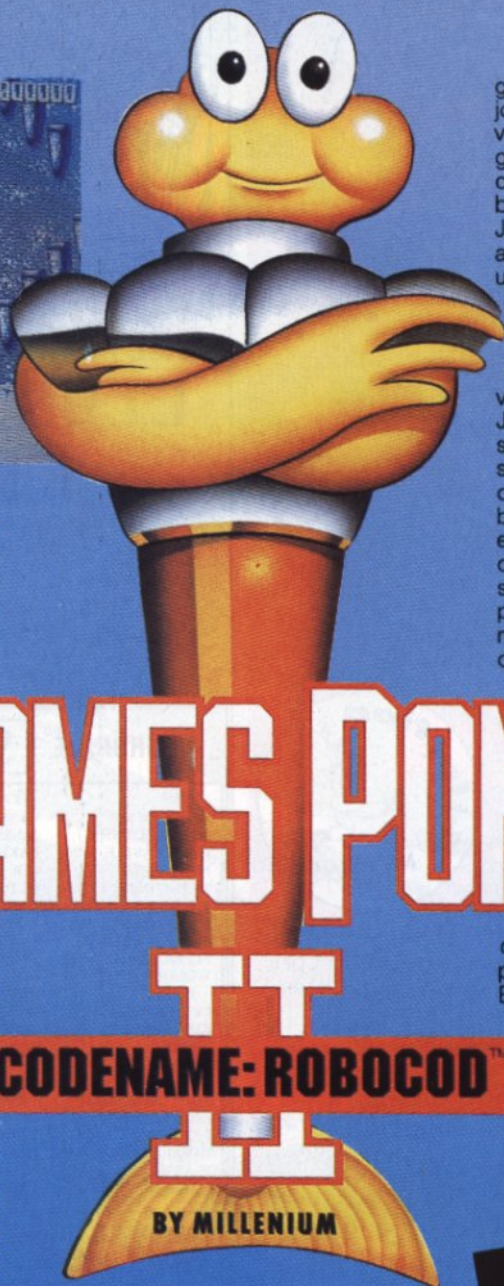
- MEGADRIVE FR. + 1 jeu 1298 F
- MASTER SYSTEM + 1 jeu 498 F
- GAME GEAR + 1 jeu 998 F
- CORE GRAPH + 1 jeu 998 F
- NEO-GEO + 1 jeu 3498 F

### ECHANGE / VENTE ( V.P.C. )

**BON de COMMANDE** à retourner à **PIXISOFT**

Nom: ..... Téléphone: .....  
 Adresse: .....

ci-joint mon règlement	Commande	Prix	Retour	Ecart
- Chèque	Modèle de console:			
- Mandat			ECHANGE:	
- Contre-rembours.	envoi colissimo en 48 h		100F par jeu.....	
(+ 30F)	+ frais de port: 20F/jeu . 80F/console		TOTAL:	
	<b>TELEPHONER pour les DISPONIBILITES</b>			



# JAMES POND

## II

### CODENAME: ROBOCOD™

BY MILLENIUM

**I**l est temps de voler secours aux 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 fati-

guez 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 le 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.

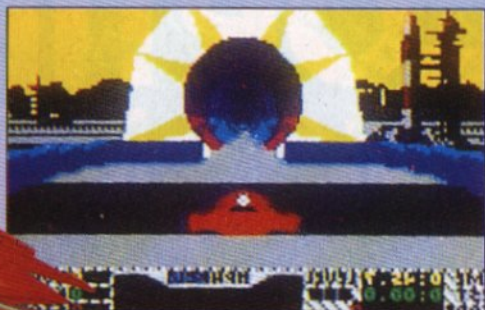
Si vous en avez toujours voulu à votre ours en peluche de ne jamais avoir eu l'amabilité de vous sortir un mot gentil, vengez-vous! c'est le moment ou jamais! James Pond II est une incontestable réussite! La musique est excellente, les décors somptueux et particulièrement recherchés, comme ce niveau 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.



**EDITEUR : ELECTRONIC ARTS**  
**GRAPHISME : 17**  
**MANIABILITE : 18**  
**SON : 15**  
**ANIMATION : 16**



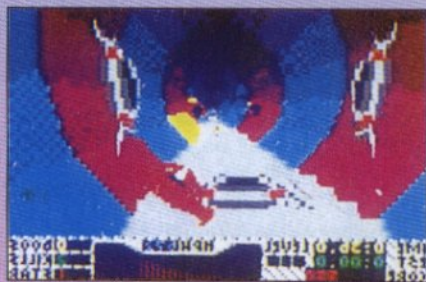
# S.T.U.N. RUNNER

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 ça, 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**

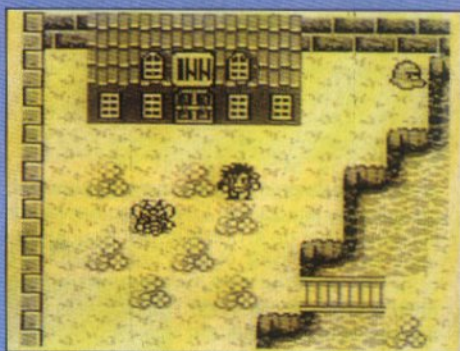
**EDITEUR : ATARI  
GRAPHISME : 12  
ANIMATION : 15  
MANIABILITE : 10  
SON : 12**



# 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/rus-tiques: 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,



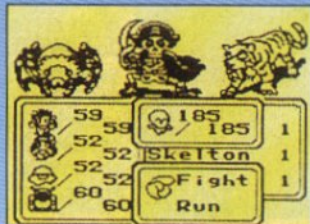
très réussis. La cartouche dispose d'une pile qui permet de sauvegarder une partie et de la reprendre même après avoir éteint la console.

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 maîtriser 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%**

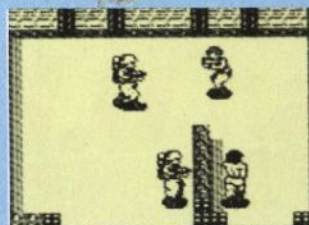


**L'**heure est grave; votre mission ("mi/sion: juif débutant"), si vous l'acceptez, consiste à diriger un clône de Rambo et sa petite femme à travers quatre étapes. Chaque personnage remplit une tâche; l'homme peut ramasser les armes mais sa compagne ne le peut pas, la nénette peut sauter au-dessus 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

# FORTIFIED ZONE

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-détruit à la fin de ces quelques lignes.

**FRANK**



**EDITEUR : JALECO**  
**GRAPHISME : 14**  
**MANIABILITE : 14**  
**SON : 13**  
**ANIMATION : 13**



**A**u 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

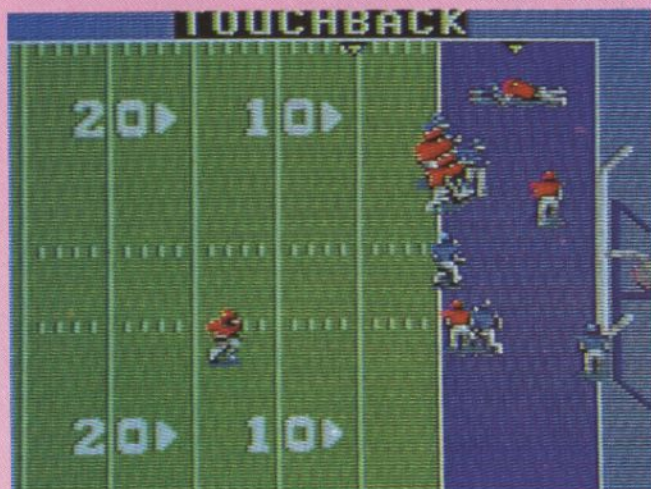
# Joe Montana FOOTBALL



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 araché 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 amé-

ricain 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.**



**EDITEUR : SEGA**  
**GRAPHISME : 14**  
**MANIABILITE : 15**  
**SON : 08**  
**ANIMATION : 14**



# FIGHTING MASTERS



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).

**E**t, 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 surnoises 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 surnoises et elle n'hé-

PLAYER TWO			
	<b>MEDUSA</b> 51ft 397lb ATTACK 6t SUPLEX 41t	<b>LARRY</b>	<b>ELEPHA</b>
	<b>D I O</b> 55ft 220lb ATTACK 5t SUPLEX 32t	<b>FLAMER</b>	<b>MORIN</b>
		<b>BEOMOLF</b>	<b>GOLDRICK</b>
		<b>TOMAHAWK</b>	<b>ZRYGUNTE</b>
		<b>MEDUSA</b>	<b>DRAGON</b>
		<b>D I O</b>	<b>EVESTIGHT</b>

siteront 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



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**



EDITEUR : TRECO  
GRAPHISME : 18  
MANIABIĞITE : 17  
SON : 16  
ANIMATION : 17  
SELECTION  
MICROMANIA



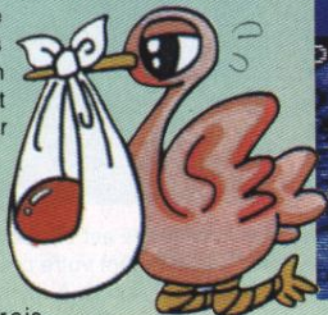
# CORYOON



**O**h! 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'en-



nemis 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

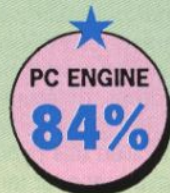


tirs jaillissent d'un peu partout à la fois, et l'on se laisse très vite déborder tant l'action est rapide. Les créatures sont aussi diverses qu'étonnantes. Araignées géantes, pingouins, insectes, licorne, homard à l'américaine... toute une faune des plus pittoresques que vous vous ferez une joie d'éliminer! Tout ce beau monde est représenté d'une façon bien gentille 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.

EDITEUR : NAXAT SOFT  
 GRAPHISME : 14  
 MANIABILITE : 15  
 SON : 14  
 ANIMATION : 16  
 VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

# ALIEN STORM

**E**h 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? Oui? 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 joy-pads 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 débiter ("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

EDITEUR : US GOLD  
GRAPHISME : 13  
MANIABILITE : 13  
SON : 14  
ANIMATION : 15

★  
GAME GEAR  
77%

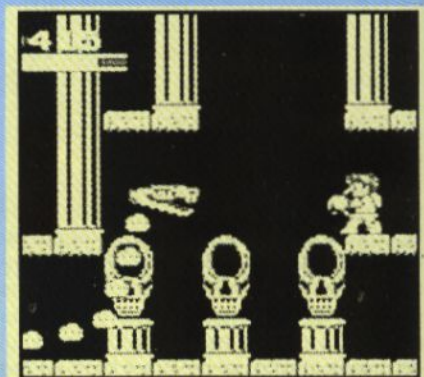
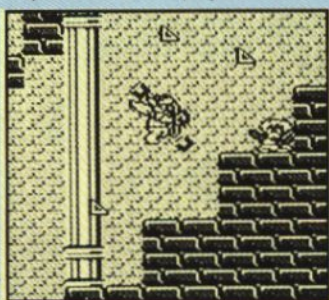
# KID ICARUS<sup>®</sup>

## 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, insouciant, 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



★  
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 WARD*

## 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
FZZ 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
MICKY 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	306F
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	COMPILATIONS	
AGE	335F	LEMMINGS - 100 NIVEAUX SUP	190F	220F 10 MEGAHITS Vol 3	340F
AIGLE D'OR LE RETOUR	275F	MAD TV		300F AIR COMBAT ACES	310F
AVENTURES DE MOKTAR	280F	MIGHT AND MAGIC 3 - VF		270F AIR/SEA SUPREMACY	290F
CASTLE OF Dr BRAIN	380F	PGA TOUR GOLF		350F AVENTURES	310F
CISCO HEAT	270F	SECRET WEAPONS		260F EXTRAORDINAIRES	
CONAN THE CIMMERIAN	330F	SHADOW SORCERER		270F BARD'S TALE	320F
CONQUEST OF THE LONGBOW	390F	SIMPSONS		310F TRILOGY	
CROISIERE POUR UN CADAVRE	260F	SPACE 1889		330F DONJONS &	305F
ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE	415F	TIME QUEST		290F DRAGONS	
F-117 A	350F	TV SPORT BOXING		370F INTELLIGENT	305F
GREAT COURTS 2	280F	WILLY BEAMISH		345F STRATEGIE GAMES	
GUNSHIP 2000	340F	WING COMMANDER 2		240F KARATE ACES	300F
HEART OF CHINA	360F	WC2 - SPECIAL OPERATIONS 1		170F TOP LEAGUE	280F
JETFIGHTER 2 - VF	340F	WC2 - SPEECH ACCESS PACK		260F UNIVERS 1	280F
LEISURE SUIT LARRY 5	350F	WINTER CHALLENGE			

**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	Jos	TITRES	PRIX	NOM	ADRESSE	CODE POSTAL	VILLE	TEL (facultatif)	REGLEMENT	je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE	N°	Date d'expiration : .../.../...	Signature obligatoire :
									Je joins <input type="checkbox"/> Chèque Bancaire <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Mandat-Lettre je paierai à réception <input type="checkbox"/> Contre remboursement (+ 35 F)	<input type="checkbox"/>			
<b>FRAIS DE PORT</b> <i>Expédition colisissimo</i>			+ 25 F										
<b>TOTAL A REGLER</b>													

**MATERIEL DE JEUX :**     MEGADRIVE     AMIGA     PC et COMPATIBLES     EGA     VGA     3,5     5,25

# SPEEDBALL

## BRUTAL 2 DELUXE



**L**a 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 parsemés 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 et l'arcade pure. Pour vous achever, sachez que chaque joueur est défini par huit caractéristiques 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! Speedball 2, seul ou à deux (c'est mieux!), c'est du tout bon!

**O. PREZEAU**



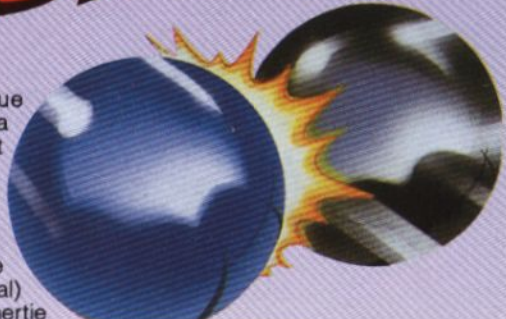
EDITEUR : MIRROR SOFT  
 GRAPHISME : 16  
 MANIABILITE : 18  
 SON : 15  
 ANIMATION : 18  
 MEGADRIVE AMERICAINE  
 SELECTION MICROMANIA



# MARBLE MADNESS

**L**a 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 ("épouvantable: 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!



★  
**GAME BOY**  
**81%**

**EDITEUR : MINDSCAPE**  
**GRAPHISME : 16**  
**MANIABILITE : 16**  
**SON : 16**  
**ANIMATION : 17**  
**SELECTION MICROMANIA**

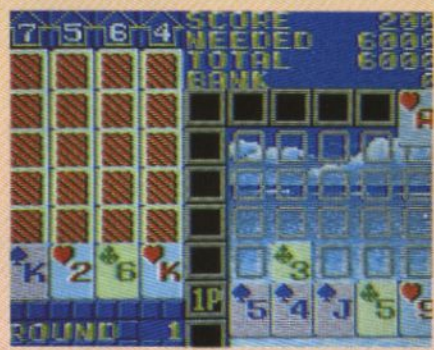


**O.PREZEAU**

# SOLITAIRE POKER

**L**e 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.**

**EDITEUR : SEGA**  
**GRAPHISME : 13**  
**MANIABILITE : 18**  
**SON : 16**  
**ANIMATION : 14**

★  
**GAME GEAR**  
**81%**

# MARBLE MADNESS



**U**n des jeux mythiques de la micro, Marble Madness, arrive sur Megadrive: ça va rouler dans les chaudières! 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 connaît 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



EDITEUR :  
ELECTRONIC ARTS  
GRAPHISME : 14  
MANIABILITE : 17  
SON : 16  
ANIMATION : 16



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!



# Beast Warriors



**N**ormalement, 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 gênez 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**



**EDITEUR : RIOT  
GRAPHISME : 15  
MANIABILITE : 10  
SON : 09  
ANIMATION : 12  
SELECTION  
MICROMANIA**

# K

lax 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 Segamaniaques 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!/mêééé!: 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

# KLAXX

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 dé-

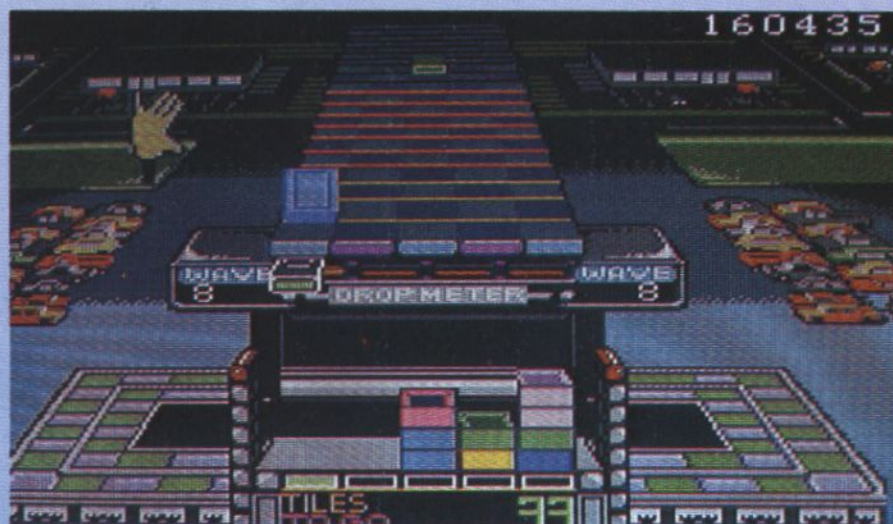
des Klax en diagonales, tenir 40 briques, faire 10000 points, etc...

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



cors 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



EDITEUR : TENGEN  
GRAPHISME : 14  
MANIABILITE : 17  
SON : 16  
ANIMATION : 16



**V**oici 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 Tetris 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 irré-



médiatement 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

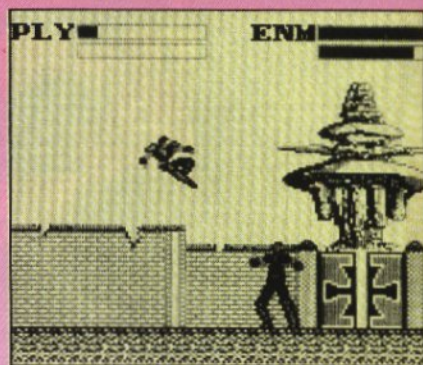
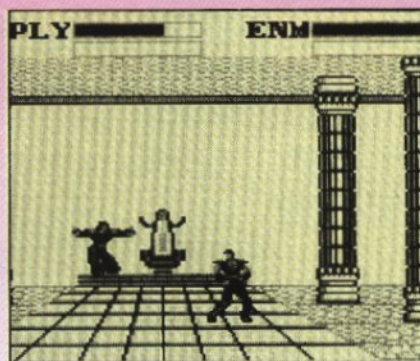


# Fist Of the North Star™

**"K** en 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 ça ne se passera pas comme ça. 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 ça. F.O.N.S est un bon jeu pour dégager sa bestialité.

FRANCK



EDITEUR : ELECTRO BRAIN  
 GRAPHISME : 16  
 MANIABIÉTÉ : 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 revoil, 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.

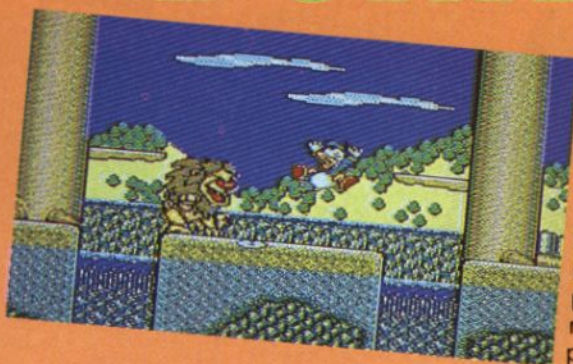
T.S.R.



EDITEUR : SEGA  
 GRAPHISME : 16  
 MANIABIÉTÉ : 15  
 SON : 16  
 ANIMATION : 13



# DONALD DUCK



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



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 !

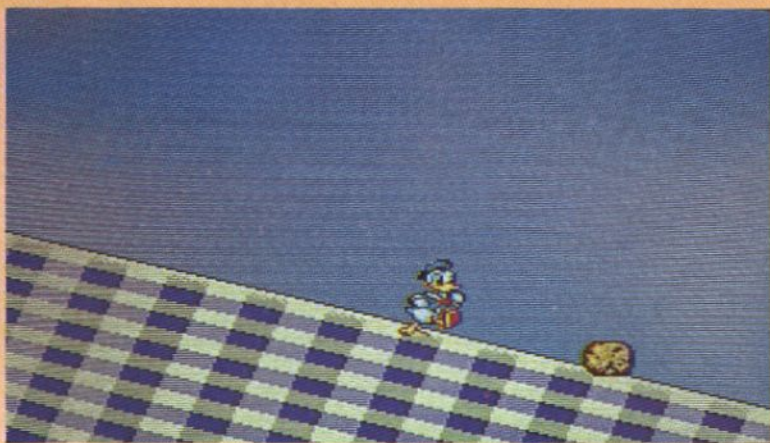
T.S.R.



EDITEUR : SEGA  
GRAPHISME : 16  
MANIABI6ITE : 15  
SON : 16  
ANIMATION : 15

**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 d o n t l'usage est hélas très limité. Pour aller à la rescousse de sa petite famille, il devra affronter tous les périls du monde, qui se pré-

sentent 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



Les Supers  
Promo  
du mois !



CRACK DOWN 150<sup>F</sup>

Console  
seule  
890<sup>F</sup>



WONDERBOY III 250<sup>F</sup>

Console  
avec  
2 manettes  
**SUPER  
PROMO**



OUT RUN 290<sup>F</sup>

Console  
avec Pro 1  
1090<sup>F</sup>

Console  
avec  
3 jeux  
1490<sup>F</sup>



SPIDERMAN 250<sup>F</sup>



ALIEN STORM 290<sup>F</sup>

- 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 CASSE 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 QUACKSHOT .....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
- FANTASY SOLDIER .....NC
- PIT FIGHTER .....NC
- ROAD BLASTER .....NC
- MARIO LEMIEUX HOCKEY .....450
- BACK TO THE FUTURE III .....450
- F-22 .....450
- SUPER FANTASY 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 .....190
  - MONSTER LAIR .....190

- OUT RUN .....290
- SPIDERMAN .....250
- ALIEN STORM .....290
- FANTASIA .....290
- HELL FIRE .....190
- JEWEL MASTER .....290

- AVENTURE**
- ARCUS OF ODYSSEY .....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

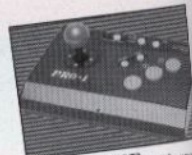
Ultima Games a élu la Megadrive  
Japonaise Console de l'Année !



**MEGADRIVE**

Nos consoles sont des modèles japonais (sauf spécifié)

Les accessoires



PRO 1 = 190<sup>F</sup>. 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 = 125<sup>F</sup>. Tir automatique, contrôle de la vitesse de déroulement du jeu etc... vous satisferez volontier, n'hésitez plus, pour seulement 125<sup>F</sup> Ultima vous offre la Pro 2. Sympa non ?



Game Adaptor = 99<sup>F</sup>. Permet aux malheureux qui désolent de ne pouvoir utiliser les cartouches japonaises d'accéder à la logique complète des titres disponibles. De plus le GA protège le volet d'insertion des cartoues.



JOYPAD = 79<sup>F</sup>.

Console  
avec 1  
manette  
et 1 jeu  
au choix\*  
990<sup>F</sup>

Console  
française  
avec  
Game  
Adaptateur,  
et 1 jeu  
1290<sup>F</sup>

Console  
française  
949<sup>F</sup>

Console  
française  
avec 2  
manettes  
**SUPER  
PROMO**

**LECTEUR  
CD ROM  
MEGADRIVE  
DISPO**

JEUX :

- ERNEST EVAN
- SOL FEACE
- HEAVY NOVA

Modification du  
modèle Mégadrive  
Japonaise en 50 Hz

290 F



FANTASIA 290<sup>F</sup>

E Swat 190<sup>F</sup>

WONDERBOY III + PRO 2 = 250<sup>F</sup>

**CRACK DOWN  
+  
BLOCK OUT  
= 210<sup>F</sup>**

**ULTIMA Paris sera ouvert  
tous les Dimanches en Décembre**

**GAMEGEAR**



Gamegear  
seule  
**PRIX CANON**

**NOUVEAUTE  
GAMEGEAR  
GALAGA 91  
190 F**

- 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
- SOBOBAN
- WOODY POP
- PAD AND PATTEN
- 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
- QUACKSHOT
- F-22
- SPIDERMAN
- CRACK DOWN
- SONIC



Master Gear = 150<sup>F</sup>.  
Tous les jeux de la Master System  
sur la Game Gear grâce au Master  
Gear.

Pour votre Gamegear:  
Moonwalker, Golden Axe,  
Batman, Tennis, Ghouls n Ghost

**Gamegear  
+  
Mastergear  
+  
adaptateur  
secteur  
1190<sup>F</sup>**

\*le jeu est à choisir parmi la sélection Ultima Games.

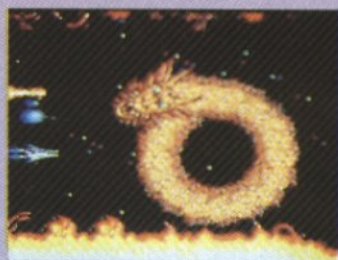
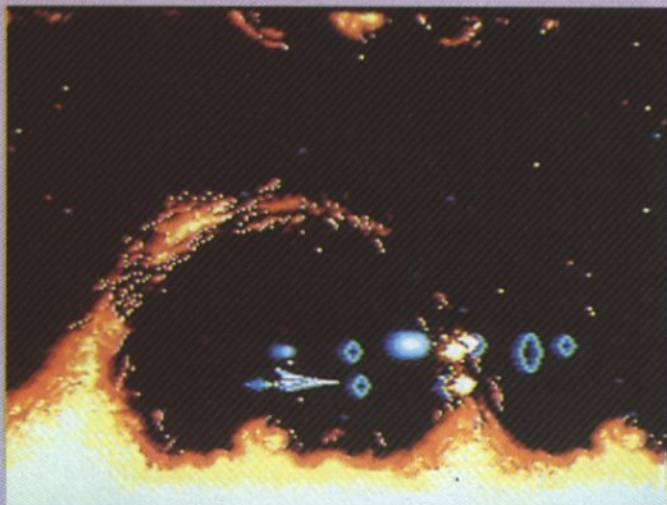
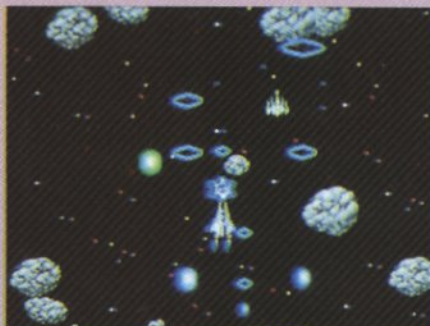
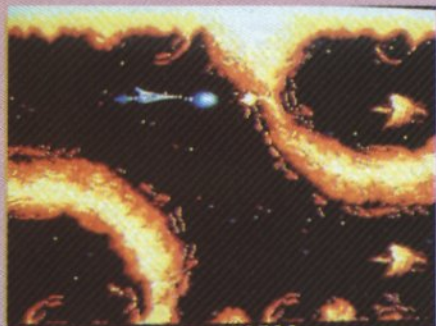


# SALAMANDER

**O**h! Quelle drôle de surprise! Voilà la suite du célèbre Gradius, le non moins célèbre

Salamander. Je comprends votre enthousiasme... Youpi, c'est la joie... Quelle inefable 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 rongant 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

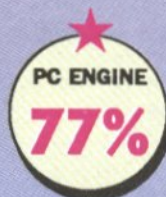


là de la seule difficulté. Dès les premières minutes de jeu, ce sont des murs entiers qu'il faudra détruire afin de passer, ces murs qui se recomposent presque immédiatement. Autant dire qu'il ne faut pas traîner! Surtout qu'il y a aussi des montagnes entières qui se composeront et décomposeront sur 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. Aie! 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.



EDITEUR: KONAMI  
GRAPHISME: 12  
ANIMATION: 15  
SON: 13  
MANIABILITE: 16  
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

es crapauds ne passent pas-tous leur temps à glan-der sur des nenu-phars, au ("né nu/faraut: 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

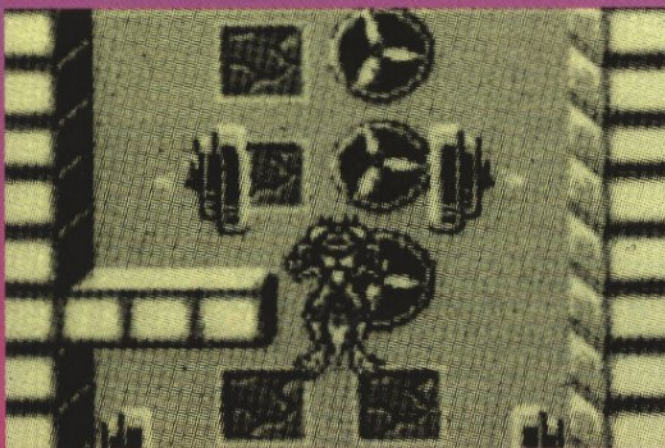
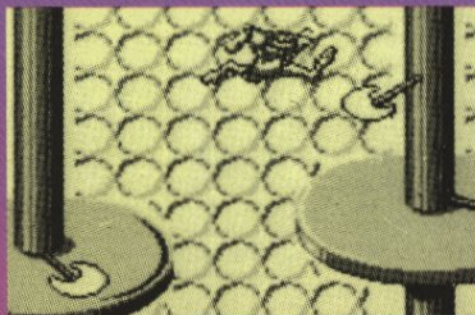
Rash, Pimple et Zitz. Ils ont déjà eu de nombreuses aventures ensemble, on ne compte plus les pays qu'ils ont délivrés de méchants tyrans, ou les demoiselles qu'ils ont délivrées de sombres donjons. Mais, maintenant, débute une nouvelle aventure, beaucoup plus difficile que les autres, oh, mince. La 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 réussis, les animations très bonnes, ainsi que toute la réalisation technique.

Seb.



# BATTLETOADS™



EDITEUR: RARE  
GRAPHISMES: 17  
ANIMATION: 16  
MANIABILITE: 17  
SON: 15  
SELECTION MICROMANIA

GAME BOY

92%

# IGNI

## LE GENIE DES PRIX

Nous sommes les  
moins chers,  
un point c'est tout.

**MASTER SYSTEM**

**MEGADRIVE**

**GAMEGEAR**

**NEO - GEO**

**GAMEBOY**

NOUVEAUTES  
OCCASIONS

**NINTENDO**

**NEC**

**APPELÉZ VITE AU :**  
**67.65.05.89.**

Mais pas tous en  
même temps !

IGNI, BP 9617 la Pompignane 34 054 MONTPELLIER Cédex

# JOHN MADDEN FOOTBALL '92

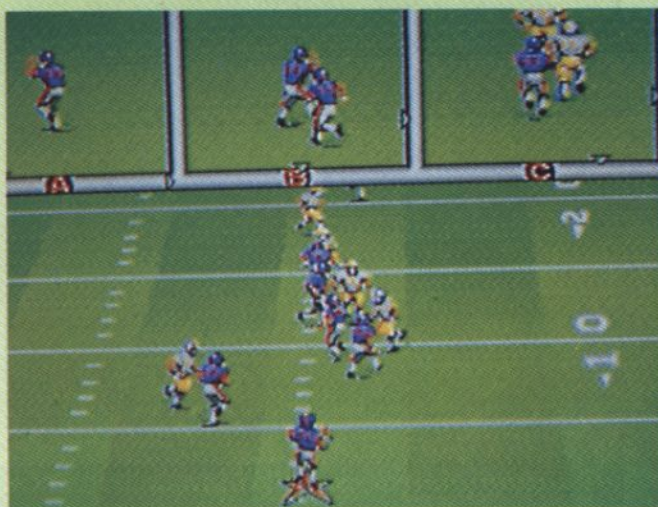
**V**ous ne comprenez rien au football américain? Alors ne passez pas votre chemin et lisez bien cet article. Vous découvrirez que cette cartouche est peut-être faite pour vous! Ce sport, très populaire aux Etats-Unis, a souvent été adapté, sur tout format, dans le vaste monde des jeux vidéo, mais je 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 at-



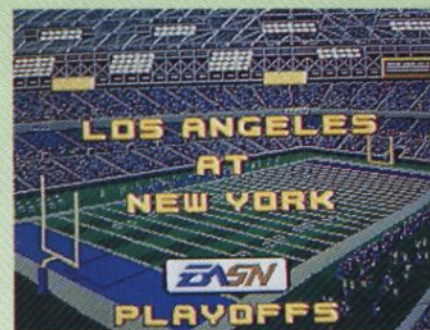
taque: parmi la multitude de tactiques, il y a deux choix principaux. Ou bien le QB (quarterback, le chef de file de l'attaque, celui qui distribue le jeu) attend qu'un receveur soit démarqué, loin en avant ou sur les côtés, pour lui adresser une passe. Après, c'est au receveur de se démerder pour courir 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, peinar! 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'af-

fichage 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



**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 échouer 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.



GAME BOY

86%

EDITEUR: KONAMI  
GRAPHISMES: 16  
ANIMATION: 14  
MANIABILITE: 15  
SON: 15  
SELECTION MICROMANIA

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.

### CONSOLES

**SEGA**  
MEGADRIVE 990 F  
+ 1 JEU 1.190 F

**SEGA**  
GAME GEAR 990 F  
+ 1 JEU 1.190 F

**ATARI**  
LYNX 790 F  
+ 1 JEU 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

**NOUVEAU**  
**AMIGA 500 PLUS**  
Sans Moniteur 2.990 F  
AMIGA 500 PLUS + Ext. 1Mo NC  
Avec Moniteur Coul. 4.990 F  
NC

**AMIGA 500**  
Sans Moniteur 2.790 F  
AMIGA 500 + Ext. 512 Ko 2.990 F  
Avec Moniteur Coul. 4.490 F  
4.690 F

**AMIGA 2000**  
Sans Moniteur 5.290 F  
AMIGA 2000 + Ext. 2Mo 6.690 F  
Avec Moniteur Coul. 6.990 F  
8.390 F

**ATARI 520 STE**  
Sans Moniteur 2.490 F  
ATARI 520 STE + Ext. 1Mo 2.690 F  
Avec Moniteur Coul. 4.390 F  
4.590 F

**ATARI 1040 STE**  
Sans Moniteur 3.290 F  
ATARI 1040 STE + Ext. à 2Mo 3.540 F  
Avec Moniteur Coul. 5.390 F  
5.490 F

**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

AMIE VPC : 19 boulevard Voltaire - 75011 PARIS - Tél. 43.38.18.09

A RETOURNER A: AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE

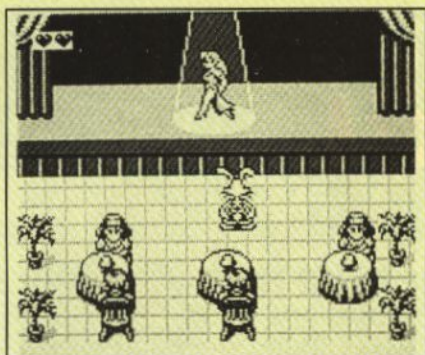
(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT

MON ORDINATEUR  
DATE  
SIGNATURE

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  
 \_\_\_\_\_



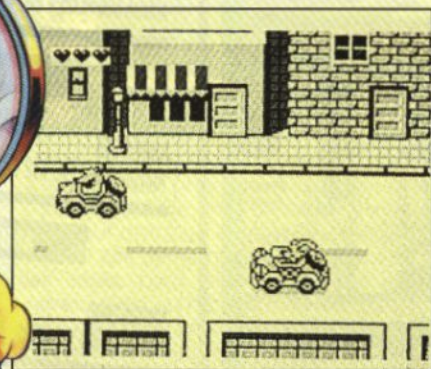
**S**ortez vos grandes oreilles en coton, vos longues dents en plastiques, et chaussez des baskets taille 54, car vous devez entrer dans la peau de lapin-hauts-mains de Roger Rabbit.

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



## Who Framed **ROGER RABBIT**

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

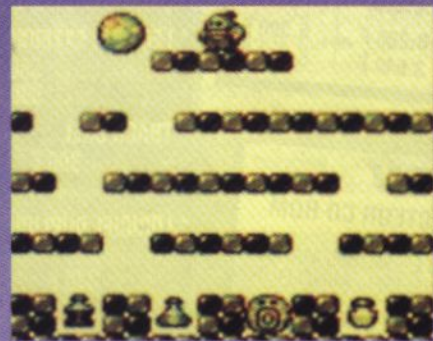
de Doom, qui traînent un peu partout dans la ville, et qui essaieront par tous les moyens d'éliminer Roger Rabbit, il faudra les éviter, ainsi que les projectiles. Who Framed Roger Rabbit, est un bon jeu d'action aventure, aux graphismes agréables et fidèles au film/dessin animé du même nom.

SEB



EDITEUR : CAPCOM  
GRAPHISME : 17  
MANIABIĞITE : 16  
SON : 14  
ANIMATION : 16  
SELECTION MICROMANIA

# SNOW BROS



**M**ême 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.

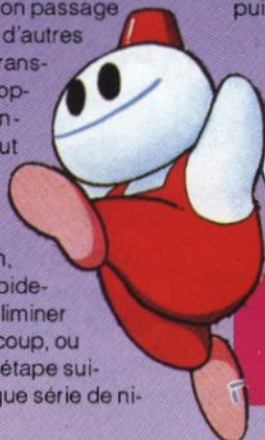
Ce qu'on ne lui avait pas dit, c'est que les lieux étaient remplis de monstres en tout genre. Heureusement, notre boule ambu-

lante 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 ni-

veux, 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: branchéé 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



EDITEUR : NAXA SOFT  
GRAPHISME : 16  
MANIABIĞITE : 17  
SON : 15  
ANIMATION : 17  
SELECTION MICROMANIA





# MERCS

**V**ous 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. Malheureusement, le monde n'est pas fait 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.

Vous 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 pré-

sence 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 pré-



sent à l'écran ou tirer au fusil mitrailleur. Vous pouvez augmenter votre puissance de feu, changer d'arme ou encore multiplier votre tir, en ramassant 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

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 : PALSOF  
GRAPHISME : 15  
MANIABILITE : 18  
SON : 15  
ANIMATION : 15  
VU ET DISPO CHEZ  
SHOOT AGAIN

PC ENGINE  
83%

**P**oumi 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

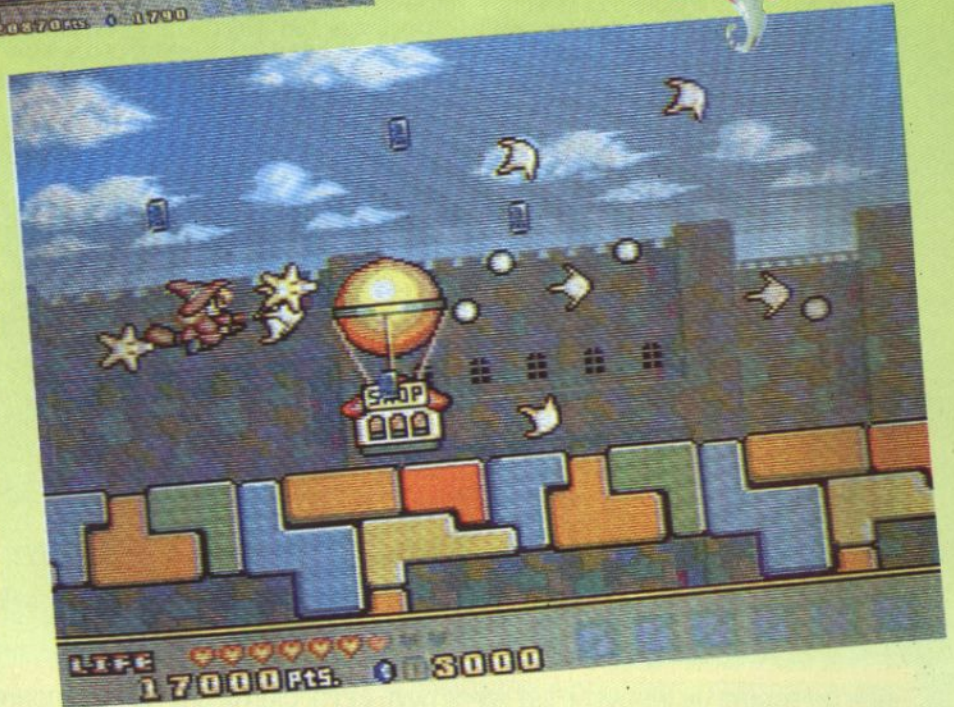
goût beaucoup trop agréable pour une sorcière. Mais Poumi ne désespère pas, elle suit les cours de façon assidue, et travaille beaucoup sur ses leçons quand elle rentre à la maison.

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.

("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



**R**evoilà 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

# BACK TO THE FUTURE III PART III

l'aventure ne volera pas plus haut que le reste et sera en fait un vulgaire et intéressant 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

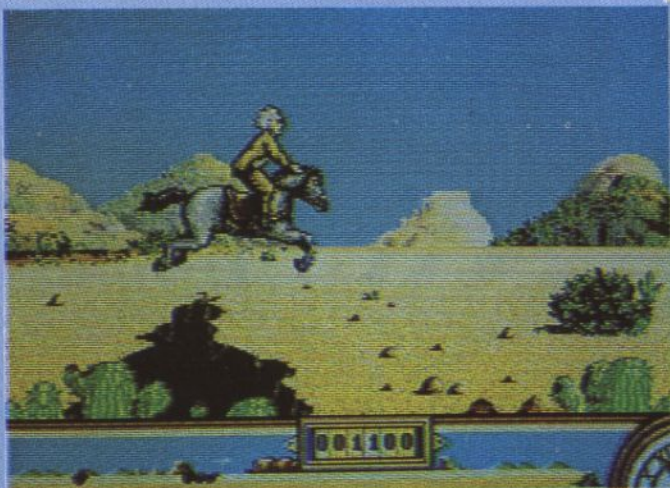
c'est parfois préférable! Sans être laid et repoussant, retour vers le Futur III est cependant dépourvu d'attraits et d'atouts, ce qui est assez gênant, il faut l'admettre. Etre un incondicional du film ne sera même pas un prétexte suffisant pour vous procurer ce jeu. Un jeu créé seulement pour faire de l'argent et qui néglige le joueur ne mérite pas que l'on y prête la moindre attention.

T.S.R.



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 interprétez 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 revolver 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

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,

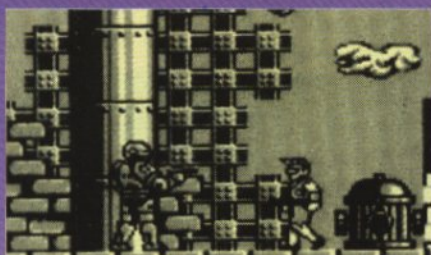


EDITEUR : ARENA  
 GRAPHISME : 13  
 MANIABILITE : 12  
 SON : 12  
 ANIMATION : 13  
 MEGADRIVE JAPONAISE  
 VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

MEGADRIVE  
**56%**

HEP! ON ECOUTE UN INSTANT C'EST IMPORTANT: CETTE CARTOUCHE NE FONCTIONNE PAS SUR LA MEGADRIVE FRANCAISE ET CERTAINES CONSOLES JAPONAISES FERONT LA TETE. C'EST UNE QUESTION DE MHZ, ALORS RENSEIGNEZ-VOUS!

# ROBOCOP 2



**P** rime 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 queue) 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



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  
Ronde 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 évi-



demment 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

**J**ack 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 pa-



deront 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.**



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 pré-nommé 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 sous-marin... On passe la suite sous silence, elle n'est guère plus originale. Les hommes armés de fusils ou lanceurs de grenades retar-

trouille qui passait par là. Il fut alors obligé de s'enfuir précipitamment. Ben, oui, sinon il serait mort, car les patrouilles ne plaisaient que rarement. Mais sur ordre du grand chef, voilà que Jack doit repartir chercher cette arme avant que l'adversaire n'ait 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

**EDITEUR : SEGA**  
**GRAPHISME : 10**  
**ANIMATION : 08**  
**SON : 12**  
**MANIABILITE : 13**



# SHADOW DANCER



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 débiter 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



**A** lerte! 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 shirikens 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 shirikens, 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

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 joystick n'est pas vraiment aisé au premier abord (mieux vaut baisser le volume de la télé, et la réflexion), vous pourrez en découvrir les multiples facettes au fur et à mesure de votre avancée... A réserver donc aux pros du joystick.

**TRAZOM**

EDITEUR : SEGA  
GRAPHISME : 14  
ANIMATION : 15  
MANIABILITE : 15  
SON : 11

★  
MASTER  
SYSTEM  
**78%**



# JOYSTICK, DEUX ANS DÉJÀ!

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 Organisateur 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 remarquer 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 "pïiik pïiik"». 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 vœux 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 à 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 Weil 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 à pleurer 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 terminée 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

**A**tmosphère 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 lanceur 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 réservé aux informations concernant

Vous devez pénétrer dans ce bâtiment pour pouvoir ouvrir la grille qui bloque l'accès aux studios.



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 apparaît 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 interconnexions éventuelles qui existent entre les trois mondes d'Elvira II.

tests



Cet espèce de vampire/zombie apparaît 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 récupérer le...sang.



Comment sortir de ce lieu où visiblement les démons s'en sont donné à cœur 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.



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 specta-

culaires 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  
**ANIMATION** 11 **DIFFICULTE** 13

**90%**

Manuel en français.

# HYPERSPEED

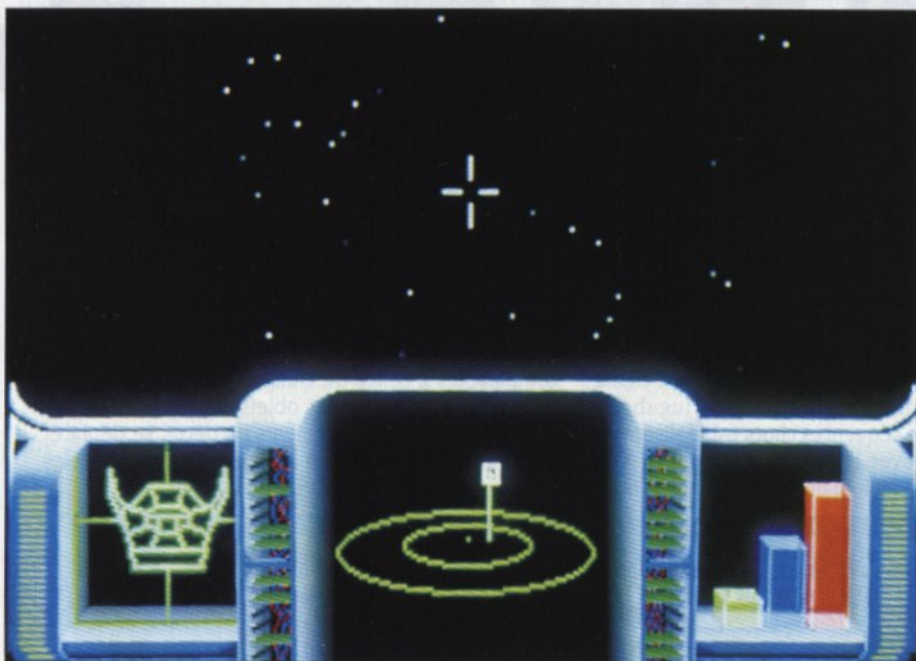
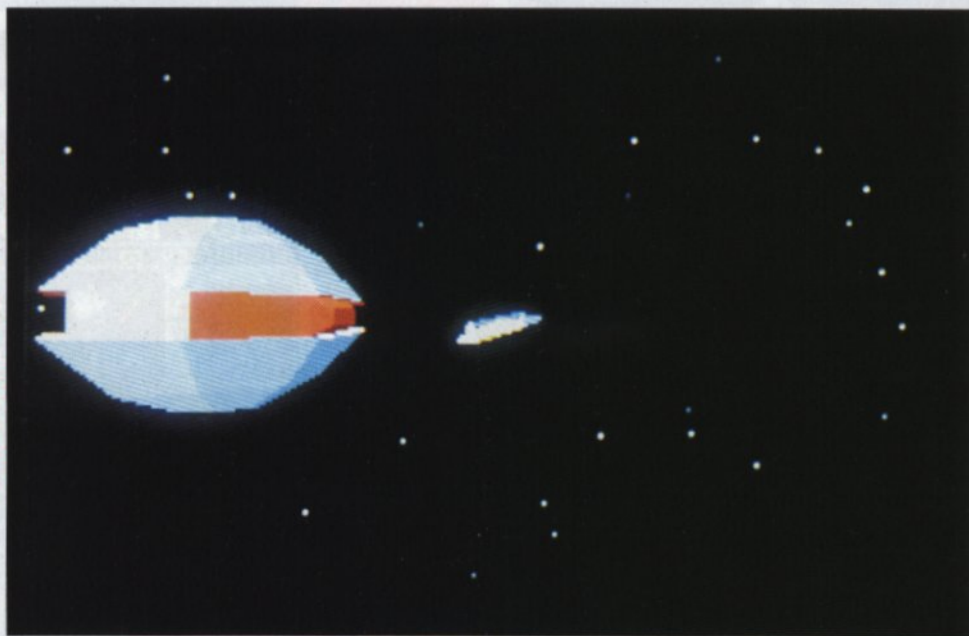
**Microprose semble étendre son champ d'action à d'autres jeux que la simulation militaire pure et dure.**

**U**ne 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

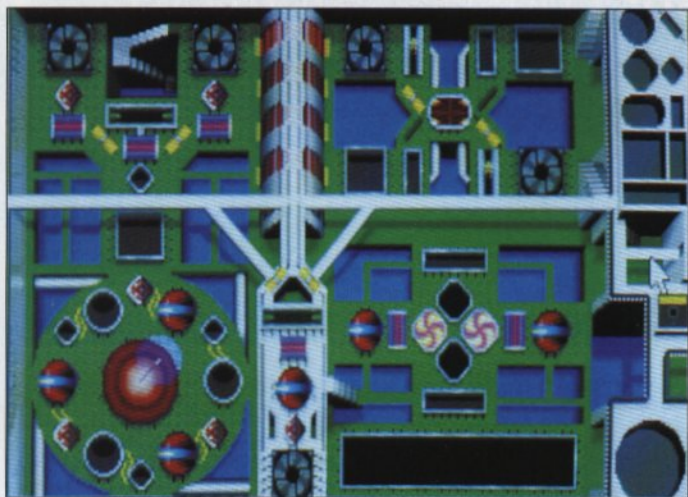
plan également, vous aurez la possibilité de piloter 5 types d'engins et, plus fort encore, la chance de les tester dans de petites séquences de combats faisant office d'entraînement. Ensuite, vous pourrez véritablement boucler le sas et partir explorer de nouveaux mondes inconnus.

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.



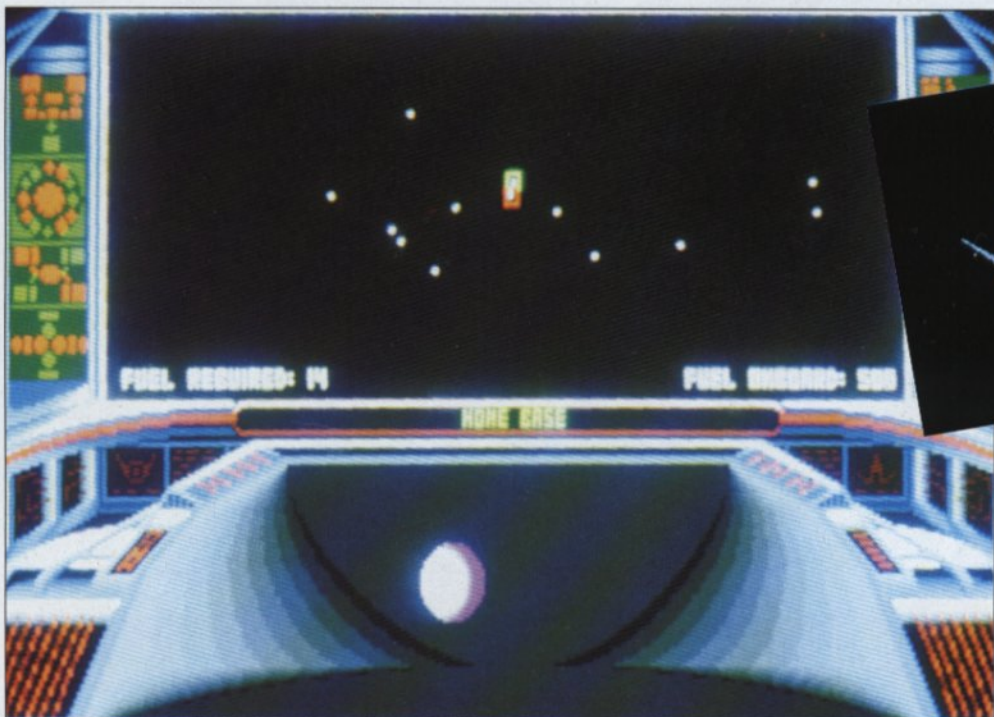
Au cas où vous n'en seriez pas encore convaincu, voilà un radar qui devrait vous rappeler le superbe Elite. Tant mieux, car l'appareil en question est très pratique.



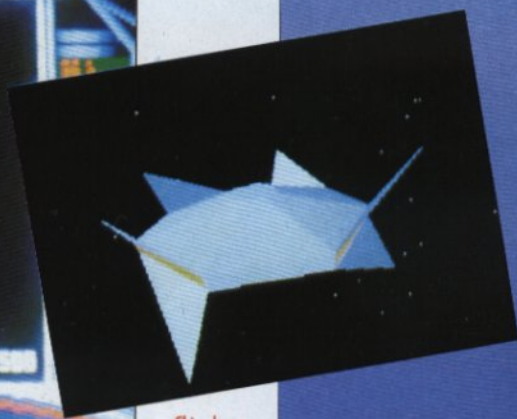
Vous pouvez (comme dans Sundog), prendre des pièces dans l'appareil pour remplacer d'anciens éléments défectueux. C'est amusant et très pratique. Attention, il faudra cependant jongler en permanence tant que les réparations n'auront pas été effectuées.



Pendant les combats, vous pourrez utiliser des missiles téléguidés équipés d'une caméra. Cela vous permettra aussi de voir un adversaire de près.



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.



Chic alors, vous allez pouvoir piloter plusieurs types de vaisseaux.

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**  
**ANIMATION 14** **DIFFICULTE 15**  
**NOTICE VF TAILLE -**

**87%**

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
Checkeded 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
Croisiere/cadavre(amd-st)	289 F
Operation stealth(amd-st)	289 F
Lotus turbo II (amd)	259 F
Mégalomania (amd-st)	319 F
Utopia (amd-st)	289 F
Vroom (st)	249 F
Railroad tycoon (amd-st)	299 F
Cadaver (amd-st)	249 F
Starflight II (amd)	259 F
World cup rugby (amd)	259 F
Eye of beholder (amd-pc)	299 F
Kick off II (amd)	249 F
Kings quest V (amd-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 !



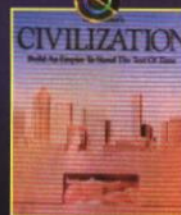
APOCALYPSE (amiga)



L'évènement micro :  
**ANOTHER WORLD**  
de Delphine Software  
amiga:299 f  
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 évoluer une  
civilisation !



# 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 <input type="checkbox"/> 5.1/4 <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/> Total a payer	F

Mode de paiement : Je joins un  Chèque bancaire  Mandat-lettre  CCP  Contre remboursement (+25F)

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE  Date d'expiration : / Banque :	Signature
---	-----------

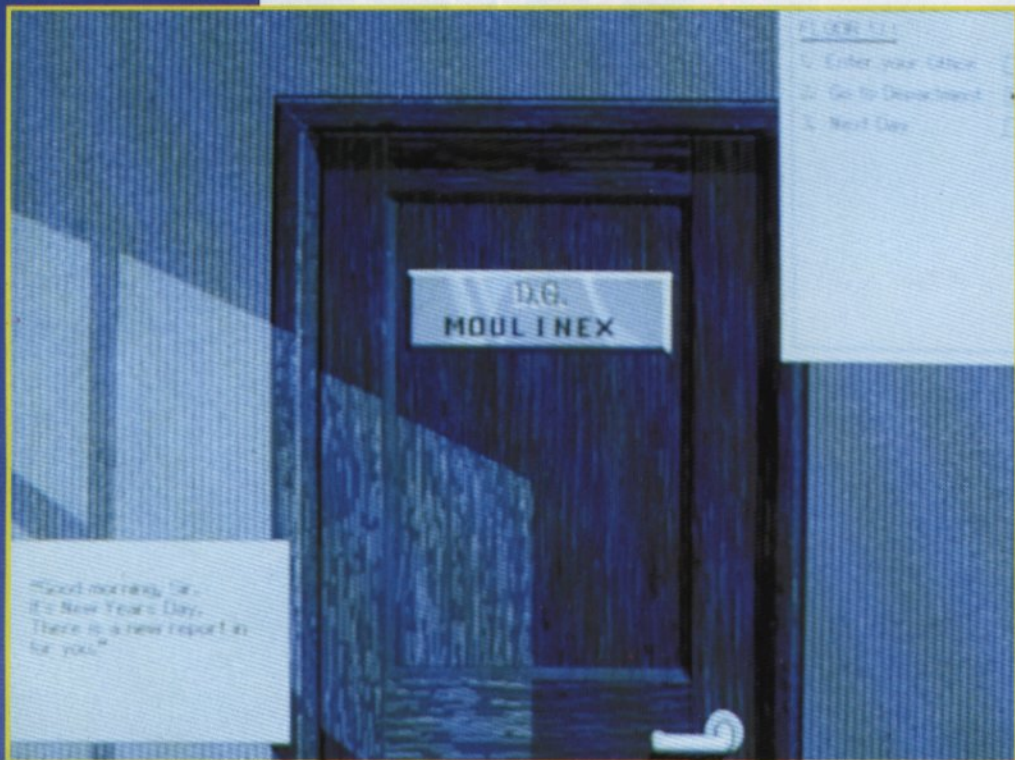
NOM .....

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.

# FLOOR 13

**Si la manipulation des masses vous passionne, ce nouveau Virgin Games devrait vous permettre d'assouvir vos instincts les plus bas.**

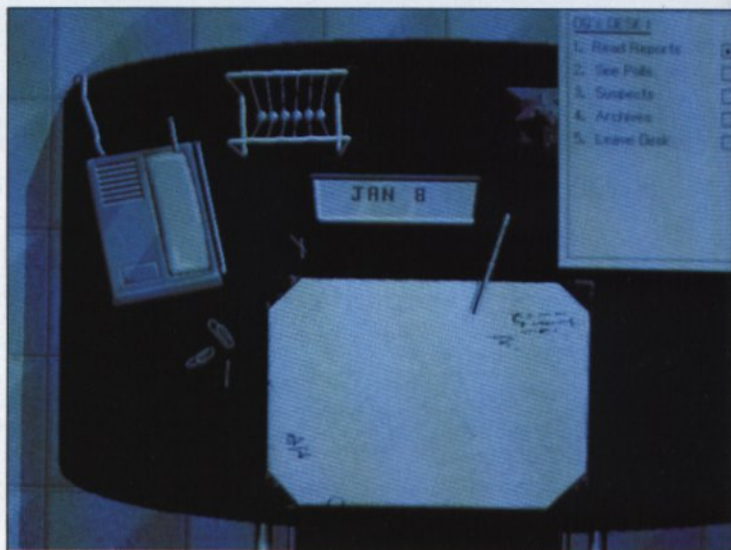
**I**nspiré de Destination Danger, du Prisonnier, de Brazil et pour n'en citer qu'un, de 1984 de Georges Orwell (qu'on va me faire le plaisir de lire en vitesse, si ce n'est déjà fait), ce logiciel vous plonge dans les méandres de la politique telle qu'elle se pratique dans tous les états, démocratiques 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 lo-

gique 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,

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.

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).

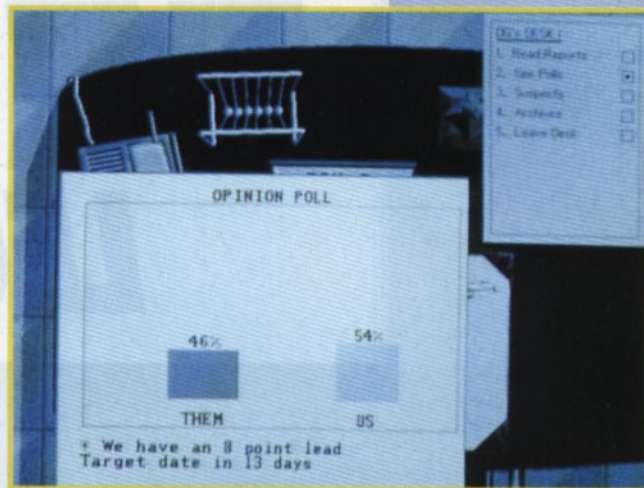
Rompez.



Pour choisir les options, on utilise le clavier car la souris n'est pas gérée.

tests





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."

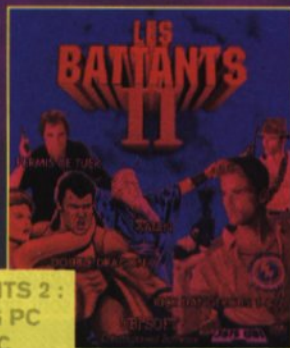
Joystick.

(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.

# 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 !**

**AMC :**

Poursuivez des hordes de criminels galactiques.

(c) Misoftsa Dinamic.

**3615 UBI**

**UBI SOFT**

**Entertainment Software**

8/10 rue de Valmy

93100 Montreuil sous Bois

Disponible dans les Fnac et les meilleurs points de vente.

# EYE OF THE BEHOLDER 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.

**P**ar 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

(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 com-

bats. 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, énigmes 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 découvrirez ces tonneaux remplis de nourriture. Inspectez bien le mur nord-est, il y a un passage secret.



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

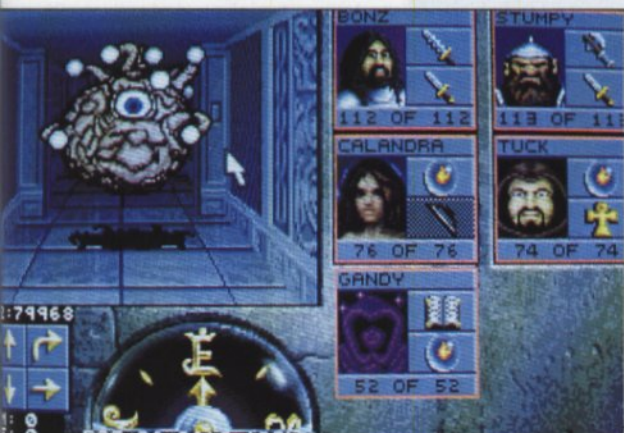
tests

# BEHOLDER 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 rebrousant chemin. Ce puissant garde ("puits/sans/garde: eau gratuite, bénéf bénéf") 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**  
**ANIMATION 15 DIFFICULTE 13** **95%**



# HARE RAISING HAVOC

Avec ce jeu, le personnage le plus "Tex Aversque"  
de Walt Disney Software met de la gaieté dans nos PC.

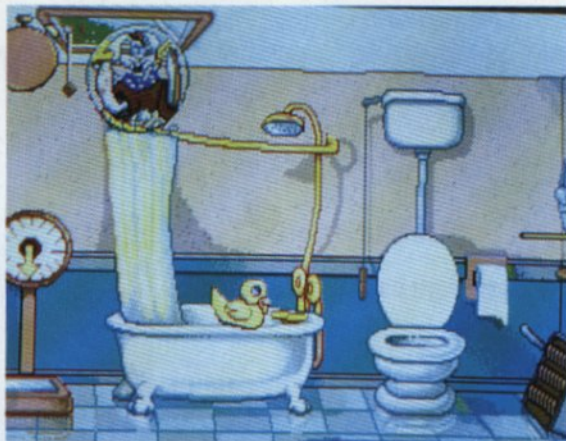


**A**une ou deux exceptions près, les jeux sur PC ne sont pas extrêmement burlesques. Pardon ? Ah oui, je l'oubliais, celui-là. Bon, à deux ou trois exceptions près, donc. Heureusement, Roger Rabbit revient en pleine forme dans ce nouveau volet de la série. Cette fois, il ne s'agit pas de rigoler puisque 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.

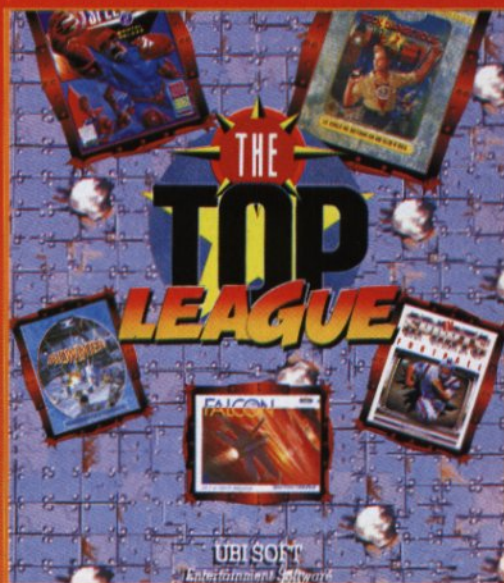


AG

**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**

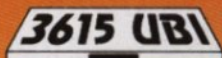
\*Simulation sportive.  
 Un jeu d'arcade/action réaliste, mêlant attaque et défense.

"PHOTOS D'ECRAN SUR DIFFERENTS FORMATS. LES AUTRES FORMATS PEUVENT VARIER."

SPEEDBALL 2 © THE BISHOP 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 COMODORE-AMERICA. IBM IS A TRADEMARK OF INTERNATIONAL BUSINESS MACHINES.

**UBI SOFT**  
**ENTERTAINMENT SOFTWARE**

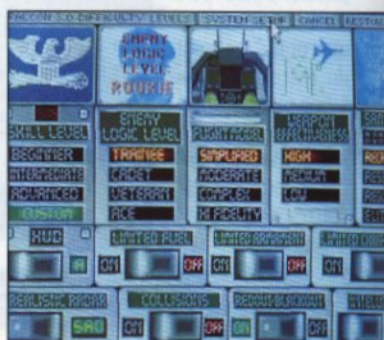
8/19 rue du Valmy, 93199 Montreuil / Bois. Tél: 48 57 65 52



# FALCON 3

**I**l 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 pos-

**Attendu depuis longtemps, ce nouveau simulateur de Spectrum Holobyte tient ses promesses.**



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.



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.

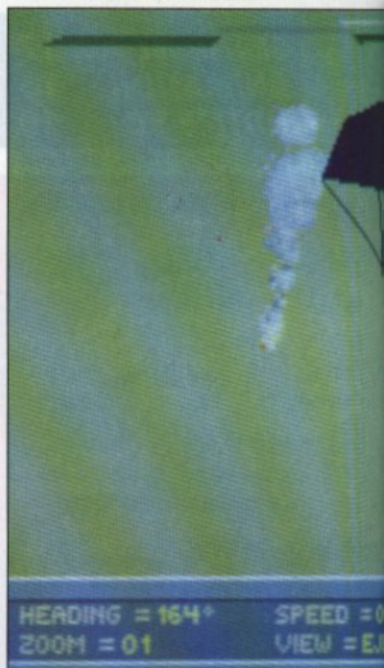


Eh oui, gloire aux programmeurs, ce jeu vous permet de piloter votre propre Falcon ("fale/con: imbécile fe lavant pas fouvent" (facile)), mais aussi de communiquer avec les engins volants à vos côtés. En tout, ce ne sont pas moins de 8 alliés, pouvant disposer de 3 types d'avions, qui voleront suivant le plan établi par vous-même. De plus, vous pourrez communiquer avec eux pendant la mission. Plus fort encore, si vous venez 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.



tests

sibilité 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!

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.

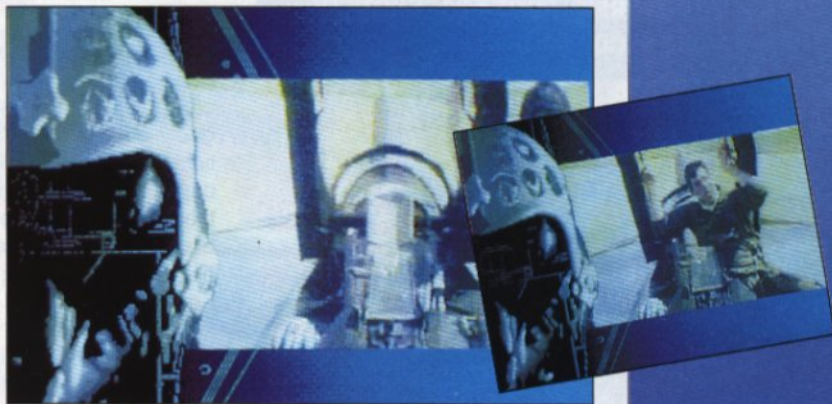




... et plus fort encore, il est possible d'afficher plusieurs types de vues dans le même écran. L'exemple montré, très pratique pendant les combats, fait la part belle au collimateur de visée. N'oubliez pas cependant de jeter un oeil sur l'altitude inscrite en bas de l'écran.

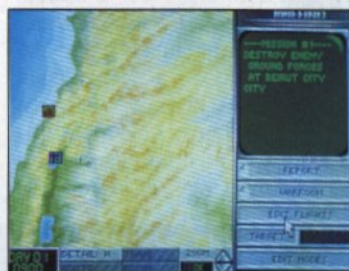
En début de jeu, on vous propose de choisir noms, surnoms et même votre visage représenté sous forme de photos digitalisées. Apparemment, il n'y a pas de femmes pilotes, dans le coin.

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 jeter 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'accep-

taît 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".

**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 ».



**HIRUKO**  
FIND THE THREE ROSETTA STONES  
THEN GO TO EGYPT.



BILLY AND JIMMY WENT ON A JOURNEY  
TO COMPLETE THEIR MARTIAL ARTS.  
ON THEIR RETURN HOME, TWO YEARS LATER,  
THEY MET A FORTUNE TELLER.

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.

**L**es 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



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.

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 paille 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



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.

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.



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.

tests

**GRAPHISME 16 SON 13**  
**ANIMATION 15 MANIABILITE 15**  
Disponible sur ST.

**85%**



# KILLERBALL

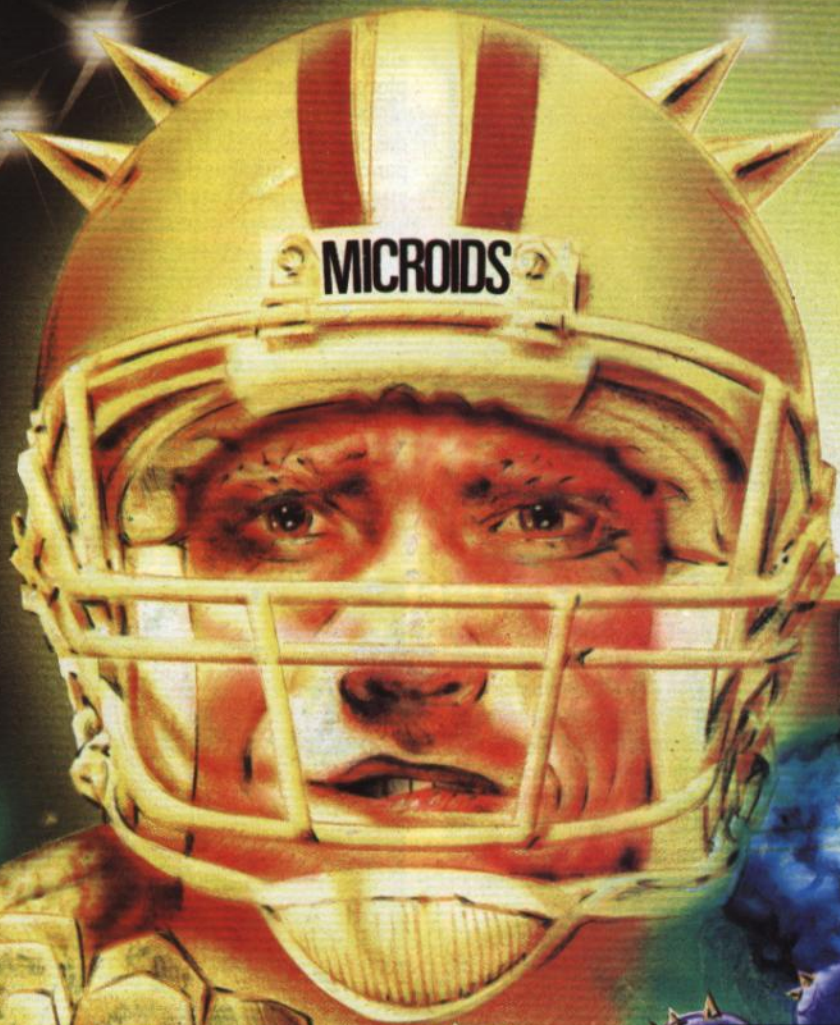
**Si vous voulez vraiment de l'action ...  
Je vous attends !**

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  
COMPTÉ.**

Plus vous progresserez,  
plus vos adversaires  
seront impitoyables, 24  
équipes plus sauvages  
que les autres  
sont prêtes à vous  
affronter, ou plutôt à  
vous anéantir sous les  
arabesments des foules  
enchainées.

Seuls les plus courageux  
entre vous arriveront  
au niveau ultime: La  
Ligue Elite...ou tout  
ce qui est possible, et  
surtout le pire...

KILLERBALL pour  
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%.

**L**es 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 traînée 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.

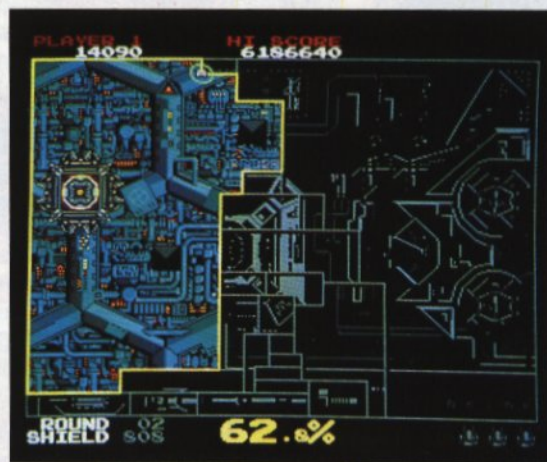
Si vous réussissez à enfermer un alien dans votre tracé, celui-ci explose. Sur chaque tableau, il y a des options à récupérer, symbolisées par des cubes, fixes ou apparaissant par-ci par-là, qui vous donnent de la vitesse supplémentaire, ou des armes quand vous les enfermez dans votre tracé.

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'aventu-



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.

rer 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.



Maintenant que les petits vaisseaux satellites 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  
ANIMATION 14 MANIABILITE 16

**84%**

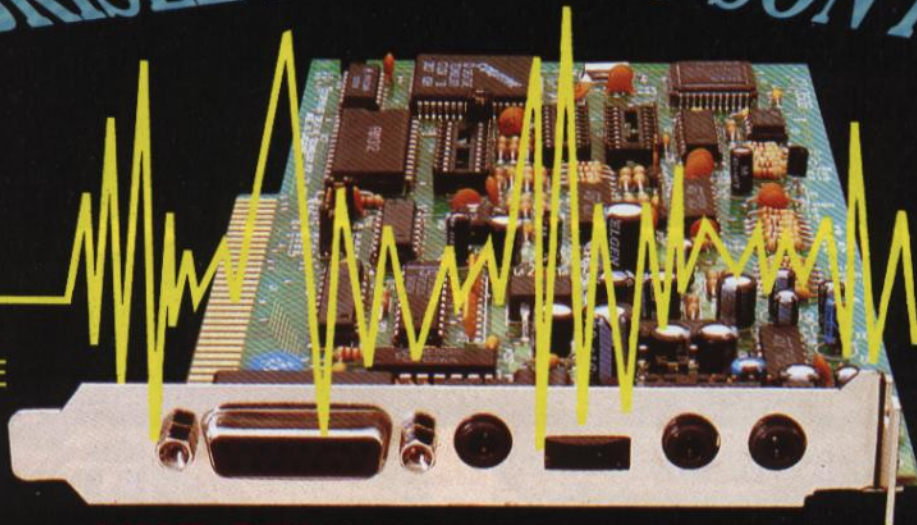
Disponible sur Amiga

tests

# 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 Sbitso - 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.



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

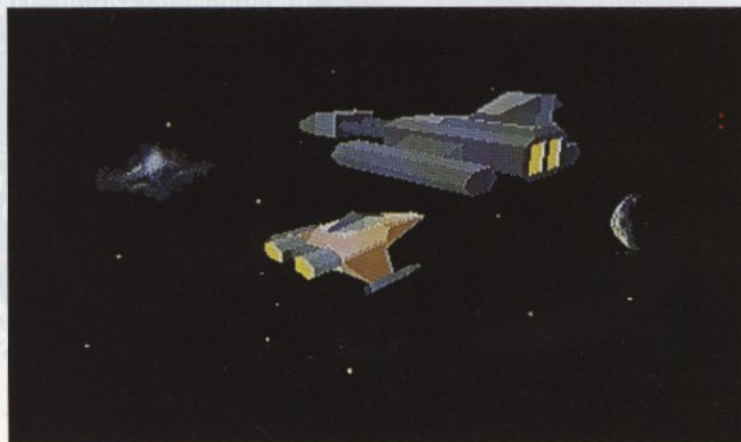
**Prenez place dans le chasseur galactique qu'Océan vous réserve, et préparez vous à combattre.**



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.

**L**es 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 inhabité-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 Ulysse VII, celle qui a été repérée et choisie par les astronomes.



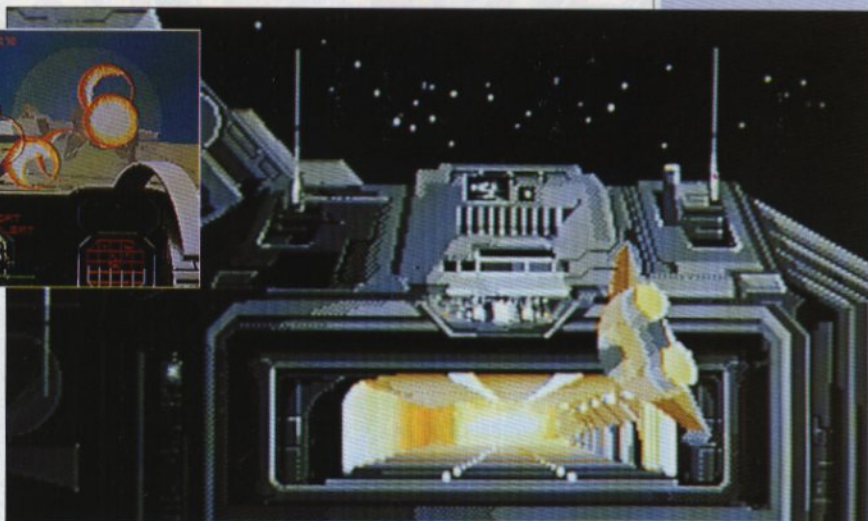
Malheureusement, en traversant l'espace, la flotte entre dans le territoire des Rexxons, un empire puissant et guerrier. Il faudra donc combattre pour avoir une chance de poser le pied sur le nouveau paradis humain. Vous devrez donc effectuer plusieurs missions allant du combat dans l'espace aux attaques 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.

**GRAPHISME 18**  
**ANIMATION 18**

**SON 16**  
**MANIABILITE 17**

**98%**



# BOMBER MAN

**D**eux 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.

**Que les anarchistes et autres poseurs de bombes hurlent de joie, Hudson Soft travaille pour eux.**

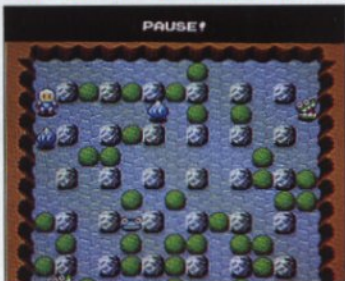
Il y a huit niveaux différents, qui ont lieu dans des décors et contre des monstres différents à chaque fois. Chaque niveau est composé de huit tableaux, ce qui fait 64 tableaux avant d'arriver à libérer la fille du gentil savant.

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 traînent, 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 préférerais poser des bombes pour faire exploser mes petits camarades Moulinais.

**GRAPHISME 15**  
**ANIMATION 15**

**SON 15**  
**MANIABILITE 18**

**94%**

Disponible sur AMIGA.

STORM



SALES CURVE

3615 UBI

# DOUBLE DRAGON

## THE III ROSETTA STONE



TRADEWEST

Disponible dans les FNACS et dans les meilleurs points de ventes



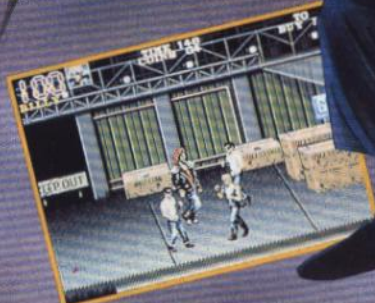
### FAITES PARTIE DES MEILLEURS FACE AUX MEILLEURS !

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 "Rosetta Stones". Si vous échouez, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous même !



Sorti sur  
STE - Amiga  
Amstrad - PC

Distribué par  
Ubi Soft  
8/10 rue de Valmy,  
93100 Montreuil

# STORM MASTER

**S**ur 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 Bethléem"), 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

## Laissez-vous souffler

dans les oreilles,

Silmarils règle les

mouvements des vents.

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 Connétable 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 expérimentement 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/port-

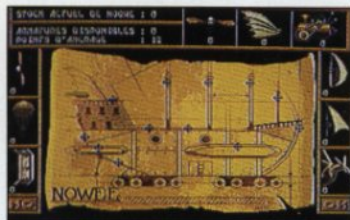
tan: version trisomique de clopin-clopan"). En revanche, les commandes à la souris sont très bien pensées (on peut jouer au clavier également) et surtout, la présence de textes en français facilite grandement la compréhension du jeu.

**GRAPHISME VGA 14 SON SBLASTER PRO 15**  
**ANIMATION 13 MANIABILITE 15**  
**NOTICE VF 15**

**90%**

Disponible sur PC, AMIGA et ST.





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.



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.



L'Assemblée au complet, avec tous vos ministres. Il suffit de cliquer sur chaque personnage pour entrer dans son domaine, pour contrôler ses actions.

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 sou-

vent 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 94%**  
**ANIMATION 17 MANIABILITE 16**  
 Disponible sur PC, AMIGA et ST.

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, seryent 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 94%**  
**ANIMATION 17 MANIABILITE 16**  
 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.

**L**es 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.

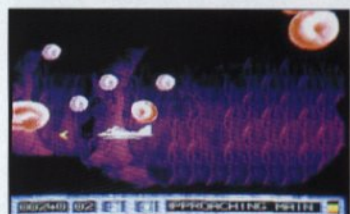
De nombreux problèmes vont alors se présenter aux sauveurs miniatures, tout d'abord, le corps du patient va réagir de façon agressive face au sous-marin, pour lui, c'est un élément étranger, et il faut l'éliminer, les anti-corps vont essayer de faire leur boulot. Mais le vaisseau va



Les effets de couleurs et les graphismes sont réussis, mais malheureusement il y en a peu, et on traîne souvent tout seul, ou face à deux monstres tout au plus

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.



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.

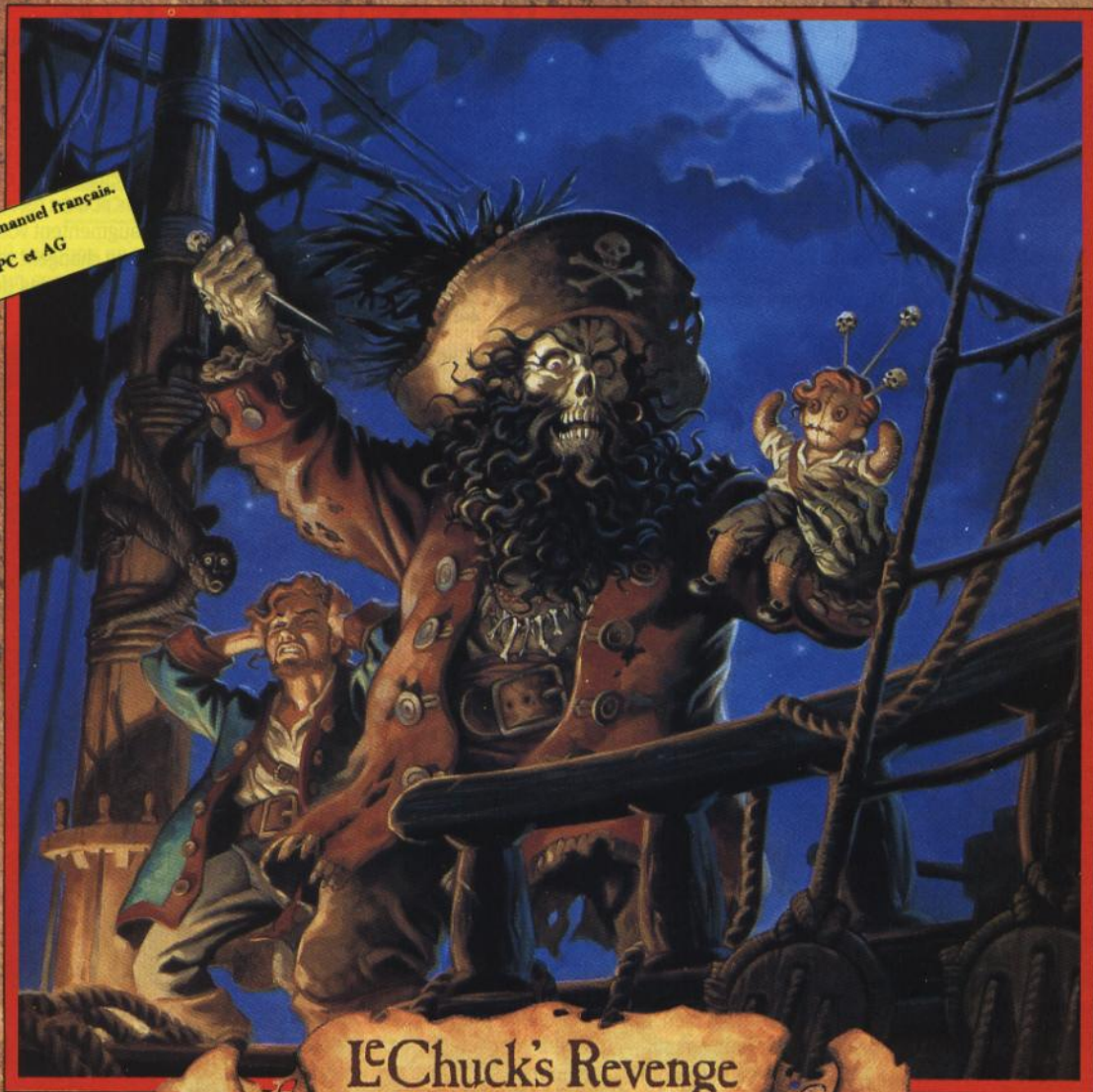
Bref, un jeu qui disposait au départ d'un scénario très original, de la licence ("lit/sens: je suis embêté, je ne sais pas dans quelle direction orienter mon lit") du film que nous avons tous vu, ce qui laissait présager un soft de qualité, à l'arrivée, on se retrouve avec un jeu peu passionnant.

**GRAPHISME 14 SON 15**  
**ANIMATION 14 MANIABILITE 14**  
**76%**  
 Disponible sur AMIGA.

tests

# JOUER A LA POUPEE PEUT ETRE DANGEREUX...

ible sur PC avec manuel français.  
 tôt disponible sur PC et AG  
 version française !



LeChuck's Revenge

# MONKEY ISLAND 2

distribué par  
 UBI SOFT  
 8/10 Rue de Valmy  
 93100 Montreuil/Bois

36 15 UBI



Click to  
 Pick up Use  
 Look at Push



Click to  
 Pick up Use  
 Look at Push



Click to  
 Give Pick up Use  
 Open Look at Push



Click to  
 Give Pick up Use  
 Open Look at Push

"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'échappatoire. "Si LeChuck veut la 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 interactive, mec !
- \* Vous pouvez mourir... de rire !
- \* Mode "facile"

**LucasArts**  
 Lucasfilm Games

# 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 lais-

ser 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



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**  
**ANIMATION 15**

**SON 14**  
**MANIABILITE 14**

Disponible sur Amiga

**86%**

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.

rance, 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 créée, ou modifiée, on peut bien sûr la sauvegarder sur disquette.

Ensuite, toujours avant de se lancer dans le match, l'entraîneur peut régler les tactiques de jeu qui seront appliquées. Le terrain est représenté dans son intégralité ("intégralité": 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.

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 tire, un petit encadré apparaît avec le panier, pour qu'on voit bien où il envoie la balle.

**N**e 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 en-

semble 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 réglant ses performances de vitesse, d'endu-

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

SELECT. EQUIPE DE MATCH		TEAM B		NOM	POS	PUNTS	REB.
1	2	3	4	MARKIE KARLING	C	0	0
5	6	7	8	MAGIC PUSCOE	PG	0	0
9	10	11	12	TIM DONARUE	LO	0	0
13	14	15	16	SAM DUGUESNE	RF	0	0
17	18	19	20	MALCOLM HUGHES	LF	0	0
RESERVES							
21	22	23	24	TOP GUN JOHNSON		0	0
25	26	27	28	HUEV MCWARTH		0	0
29	30	31	32	MICHAEL SPURWAY		0	0
33	34	35	36	TIM COLEMAN		10	0
37	38	39	40	LENNOX FANGRAZZIO		3	0
QUALITES INDIVIDUELLES							
DEFENSE RAPIDE							
TACTIQUES							
PTR							



Quand tout est bien réglé, 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 de 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

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 à ses techniques, ses spécia-

lités, d'autres préfèrent utiliser les armes ou les objets qui traînent 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.

# PITFIGHTER



Descendez dans l'arène, au milieu des fauves musclés de Domark.

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

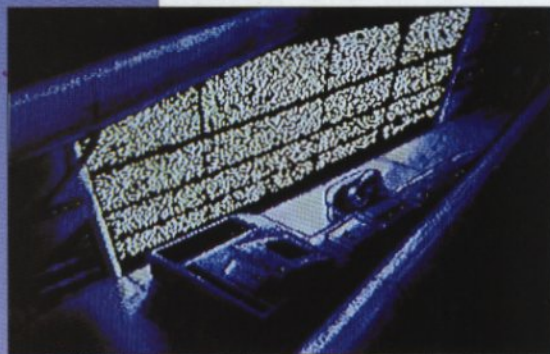
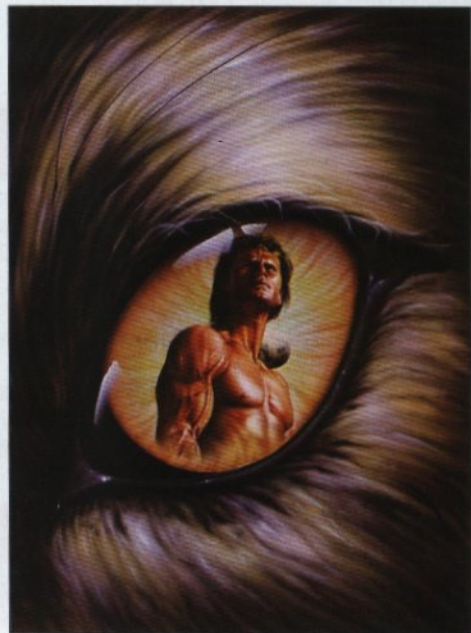
Les jeux de baston, on commence à connaître, le genre a été exploité jusqu'à la corde. L'originalité du jeu d'arcade Pitfighter venait des graphismes, tous réalisés à partir de digits, avec de très bonnes animations, et une violence dans les combats rarement atteinte. Cette version CPC ne bénéficie pas 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.

**L**a 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'intelligence 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 traînent, 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.

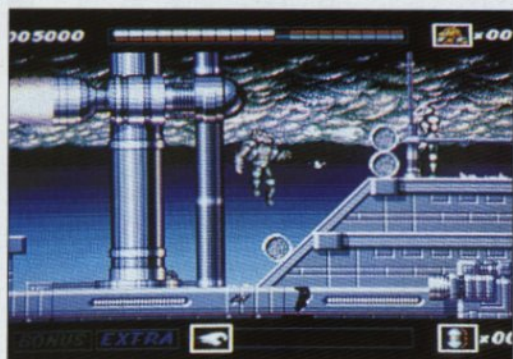
Saul Morrow est obligé de sauter de son vaisseau, et d'atterrir en pleine forêt, là encore les membres de Chimera sont nombreux, notre lycanthrope devra encore combattre. Ensuite, Saul s'infiltré dans les sous-sols du laboratoire, au milieu de nombreux insectes horribles, et d'hommes-insectes. Puis il va se battre dans des cavernes, dans des tunnels, et enfin remonter dans la base secrète de Chimera, pour le combat final.



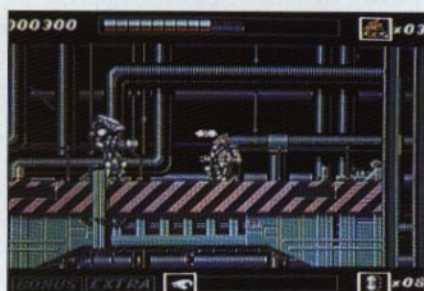
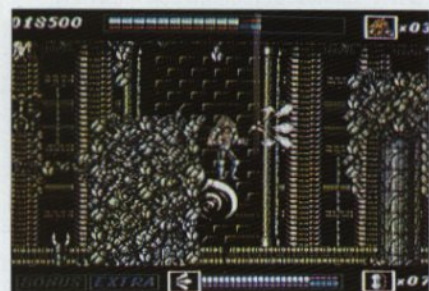


Les ennemis sont très variés, il peut s'agir de personnages tout simples qui se contentent de vous tirer dessus quand vous approchez, ou d'autres comme sur la photo qui sont bien installés au milieu de machines de guerre puissantes.

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-pieuve, par exemple.



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.

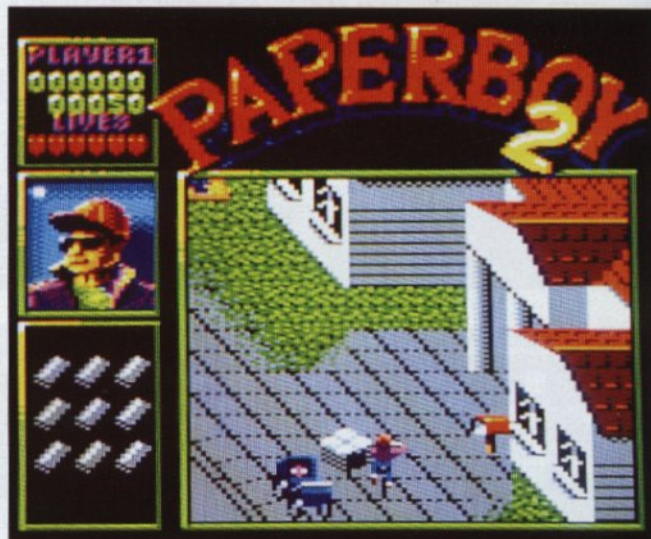
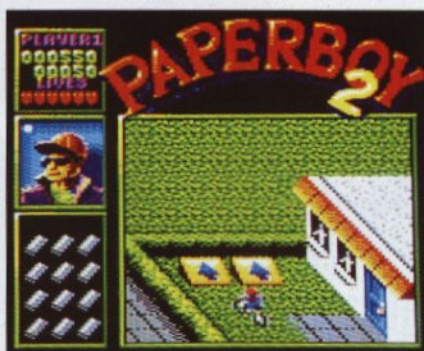
Les scrollings ont lieu sur deux plans, ils sont parfaitement fluides, ce qui ne gêne approximativement rien du tout.

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 ANIMATION 17 MANIABILITE 17 93%**

# 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 trébuche sur son vélo cross, avec sa pile de journaux ("jour/nu: 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

douzaine de trottoirs, il a embouti une dizaine 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 boîte 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 nom-

breux, 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**  
**ANIMATION 13 MANIABILITE 15**

**74%**

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.*

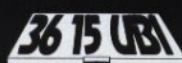


**GRAFTGOLD**  
Creative Software



*Your troops were victorious and report very few casualties*

**Distribué par UBI SOFT**



**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.**

**P**arfois, 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.



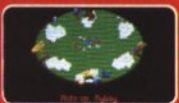
testé sur **CPC** par Seb

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 colo-

rés, 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**  
**ANIMATION 15 MANIABILITE 15**  
**82%**  
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

 **ORIGIN™**  
*We create worlds.™*

- 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 immédiatement 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.

Distribué  
par  
**UBI SOFT**

Disponible dans les FNAC et  
les meilleurs points de vente

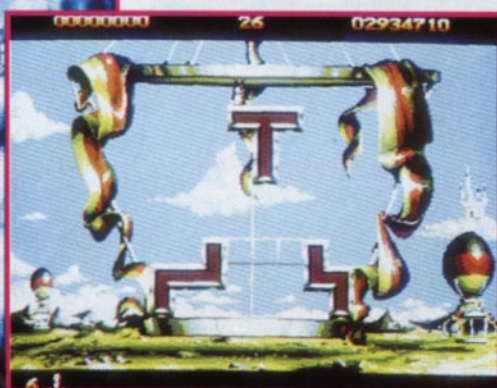


MINDSCAPE

# DEVIOUS



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



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.

**L**e 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

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.



testis

# DESIGN

**Image Works voit des cubes partout, sur tous nos plus beaux monuments.**

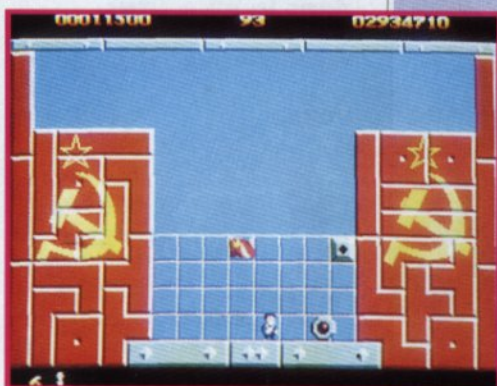


S'il n'y avait que le côté réflexion, ce serait trop facile, il y a aussi des monstres qui viennent vous ennuyer et vous tirer dessus. Heureusement, vous pouvez riposter et tirer à votre tour.

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 attraper 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

Dévious 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 ar-

rive 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**  
**ANIMATION 16**

**SON 15**  
**MANIABILITE 15**

**90%**

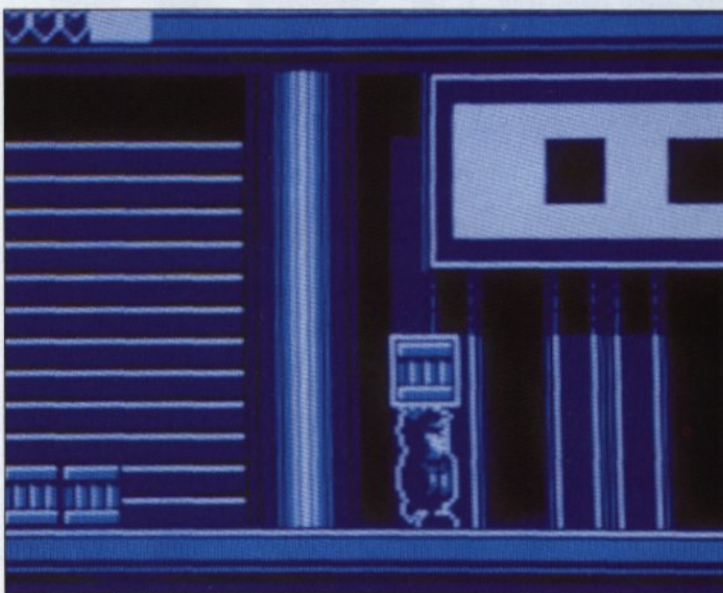
Disponible sur Amiga

# THE BLUES BROTHERS

**Jake et Elwood traînent 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 shérif de la ville, Tom Smith, qui n'aime décidément pas tellement la musique. Le shérif 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 aiguïser 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.

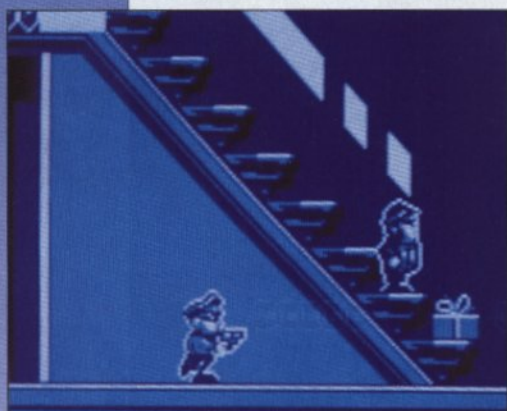
Malheureusement, devant nos amis se dresseront de nombreux ennemis, des flics, bien sûr, mais aussi des vieux, des infirmières, des ouvriers, enfin, bref, on dirait que toute la ville

Les personnages peuvent porter des caisses, puis les lancer sur leurs adversaires. C'est d'ailleurs le seul moyen d'éliminer vos ennemis.

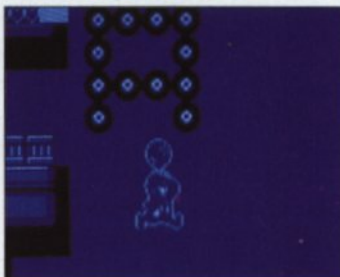
s'est retournée contre Jake et Elwood.

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.



Certains objets vous aideront à progresser, comme les ballons que vous attrapez, et qui vous promènent dans les airs.



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/maaaaaaaiiisss: 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 recharge quand on retombe. Il faut s'habituer.

**GRAPHISME 11**  
**ANIMATION 13**

**SON 13**  
**MANIABILITE 14**

Disponible sur CPC.

**67%**

tests



# VIDEO KID

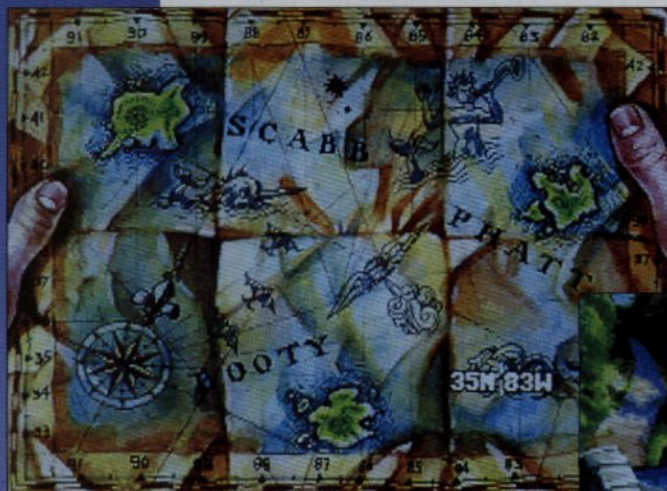
PICTURE



**GREMLIN**®

**THINKER**

# 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 terrrrrrrrrible pirrrrrrate 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

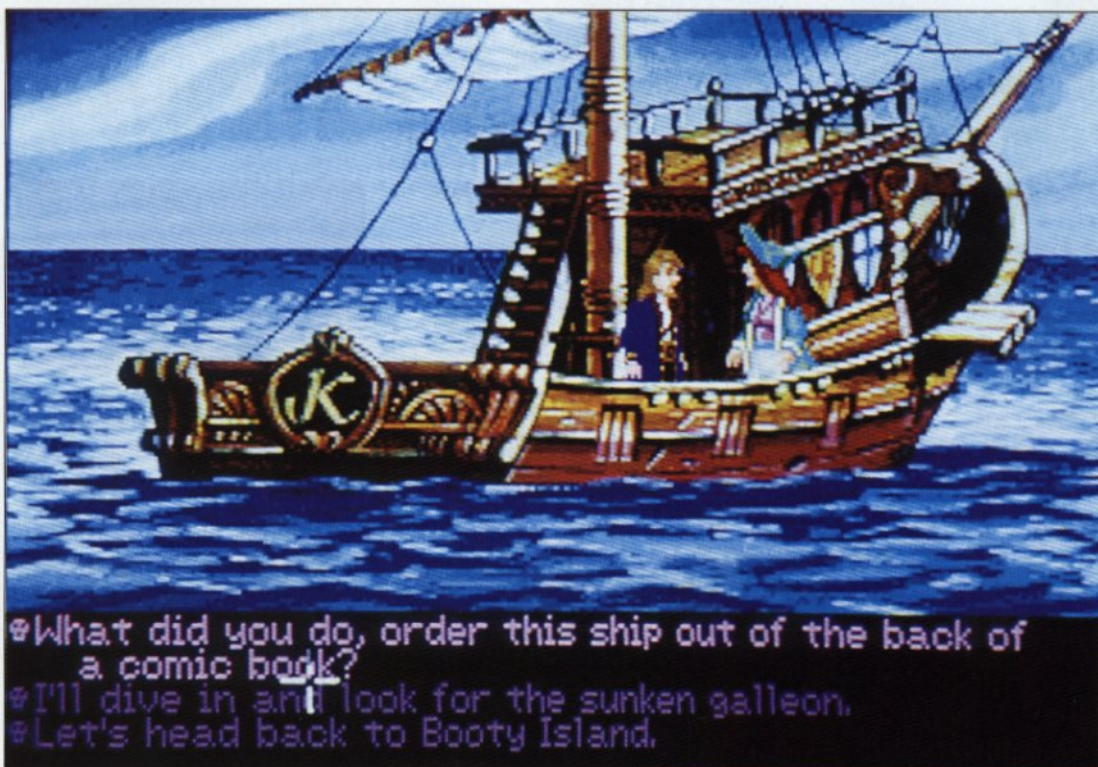
une autre grande énigme concernant le secret de Monkey Island. Oserai-je le rappeler, Monkey Island était un jeu drôle et passionnant. Cette suite

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.

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 pleins 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 mar-

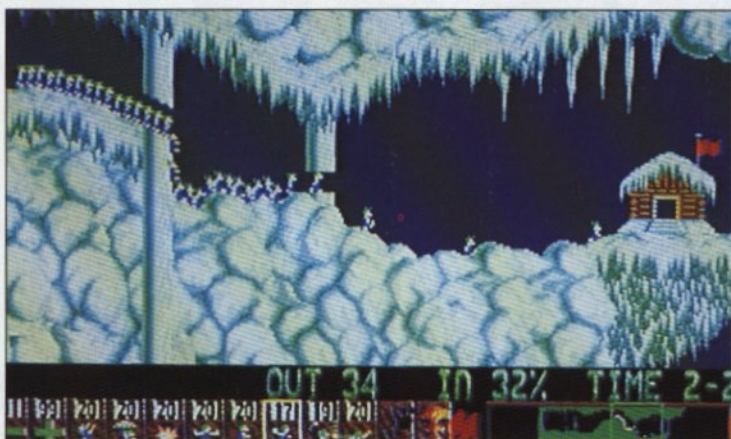
rants, utilisent bien les ressources des cartes de type Soundblaster. C'est rapide, fluide, et là aussi les programmeurs ont ajouté de nombreux détails rendant le moindre tableau extrêmement vivant. Est-il nécessaire de le mentionner, le système de commandes est très pratique puisqu'il suffit de cliquer 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").

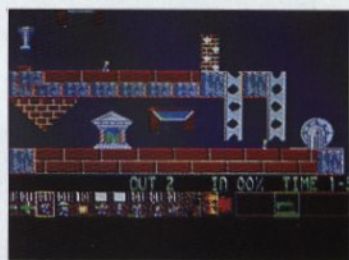


Les crétins les plus célèbres et les plus sympathiques de la micro reprennent du service! Grâce à la centaine de niveaux supplémentaires réunis dans un data disk, vous allez pouvoir stresser à mort en tentant de sauver, malgré eux, ces abrutis de Lemmings. Le principe du jeu est exactement le même que 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 où 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.



testé sur **AMIGA** par Dany Boolauck

Je suis un incondicional 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 ANIMATION 14 MANIABILITE 17 97%**  
Disponible sur AMIGA.



# BABY JO

le super  
Héros!

ENFIN  
SUR VOS  
ECRANS



Disponible sur AMSTRAD CPC/CPC+-AMIGA-ATARI ST-IBM PC et Compatibles

ATARI ST

# " GOING HOME "

Prix public  
conseillé :  
de 199 F à 289 F.

**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.**



**E**n 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'Échecs. 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 pos-

sible 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

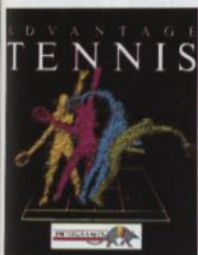
Sargon V est excellent, tant au niveau graphique qu'en qualité de jeu (avec 2300 Elo on s'en douterait). De plus il y a juste des tonnes d'options, toutes accessibles facilement, rendant le soft parfaitement maniable et compréhensible par tous.

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



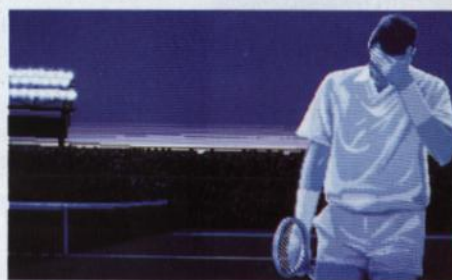
Lundi 3 novembre 1991

LE JOURNAL DES JEUX CHAMPIONS.

★ 1<sup>ère</sup> 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.



## 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 pourrions constater que vous avez triomphé d'ADVANTAGE TENNIS, vous recevrez le pin's ADVANTAGE TENNIS PLAYER NUMBER 1.

## PROFIL D'UN CHAMPION

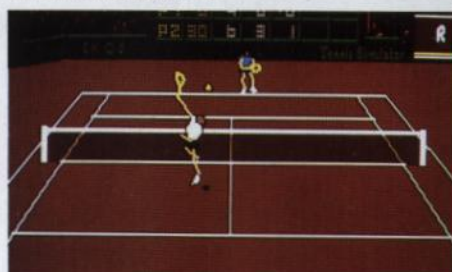
- ◆ 1 à 2 joueurs simultanés.
- ◆ Des coups nombreux et spectaculaires: plongeon, smash de revers...
- ◆ Visualisation au ralenti du dernier échange.
- ◆ 3 types de jeu: entraînement, saison ou exhibition.
- ◆ Comptabilisation des points ATP et progression des adversaires dans le classement géré par l'ordinateur.
- ◆ Différents angles de vue du joueur.



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.



PC & COMPATIBLES  
ATARI ST & STE - AMIGA

INFOGRAMES - 84, rue du 1<sup>er</sup> 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.

**R**oger 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 envoyé 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.

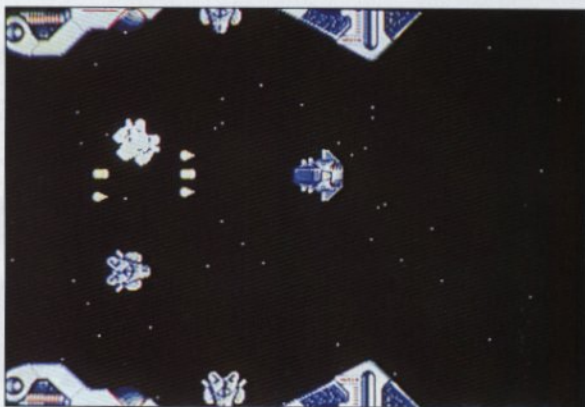
Roger Rollmops vient d'être contacté, mais cette fois, ce sont les services secrets d'un très grand pays qui ont besoin de ses talents. Leurs ingénieurs viennent de mettre au point un nouveau vaisseau de combat, ultra-rapide, ultra-sophistiqué, mais très

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 deman

dé 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 plocs incapables de se défendre convenablement.

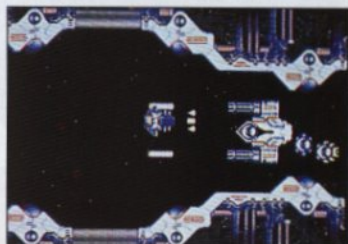
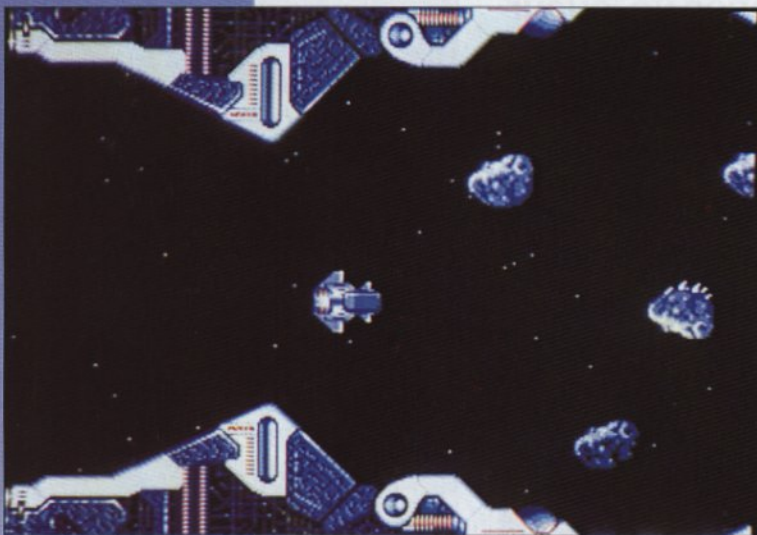
Enfin, cette planète aurait pu être habitée par des plocs, car, en fait, et cela personne ne le savait, elle servait de base avancée à une race d'extra-terrestres hyper-évolués, sur-armés, et préparant justement l'invasion de la Terre. Mais ça, Roger ne s'en est rendu

Non, les amis, laissez moi tranquille, je veux...je veux foncez au milieu de ces météorites.



Ah! Ah! Ah! Des vaisseaux qui s'approchent, mon Dieu, mais je vais les blaster, les lasétronches, les détruire, je vais les faire rentrer chez leurs mères.

compte qu'une fois le premier missile lancé, et maintenant, il est obligé de combattre jusqu'au bout.



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**  
Disponible sur AMIGA.

**77%**

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 bécane, 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 pro-

venant 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 consta-

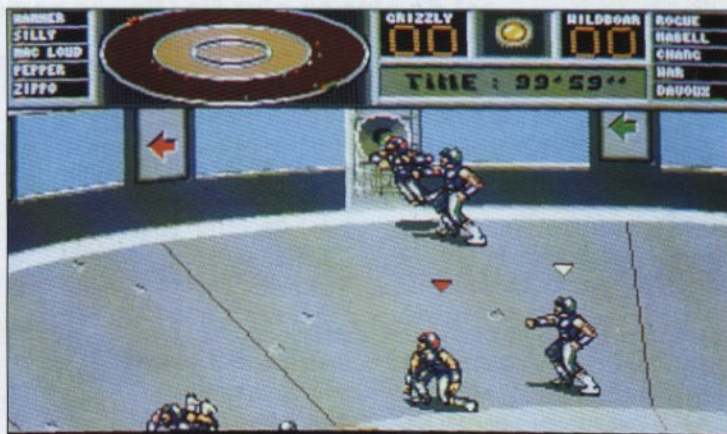
ter que Chessmaster 3000 est beau, qu'il est très agréable à utiliser, très simple d'emploi, et que de très nombreuses options, et peu de gadgets inutiles, sont présents.

**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 panneau d'affichage, une lumière indique si le tour de piste a été effectué



**D**epuis 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.

Les matchs ont lieu dans trois ligues différentes: la Minor League, la Major League et l'Elite. Les règles diffèrent 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



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 animation pour un joueur qu'on sort du terrain, et pour l'entrée du remplaçant.

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, débiter 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 dif-

férentes 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 jouer, on s'amuse beaucoup à foncer dans le porteur de la balle, les pieds en avant.

Un jeu excellent, encore plus drôle et passionnant quand on y joue à plusieurs.

**GRAPHISME 16**  
**ANIMATION 17**

**SON 15**  
**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 mettent 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 in-

diquent 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

# CRASH BACK

Compilation disponible sur ST-AG-PC & CPC



## STUNT CAR RACER



16 bits



16 bits

## VIXEN



16 bits

## SATAN



16 bits

Je craque!



## ARMY MOVES



CPC

## CHAMPIONSHIP SPRINT



CPC

Une aventure aux multiples dangers !  
©Summit Software Ltd.  
Army Moves et Championship Sprint en supplément dans la version Amstrad !

Au volant d'une Formule 1, pilotez sur de nombreux circuits.  
©Alternative Software Ltd.

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: écran sur différents formats. Les autres formats peuvent varier.





# FUZZBALL

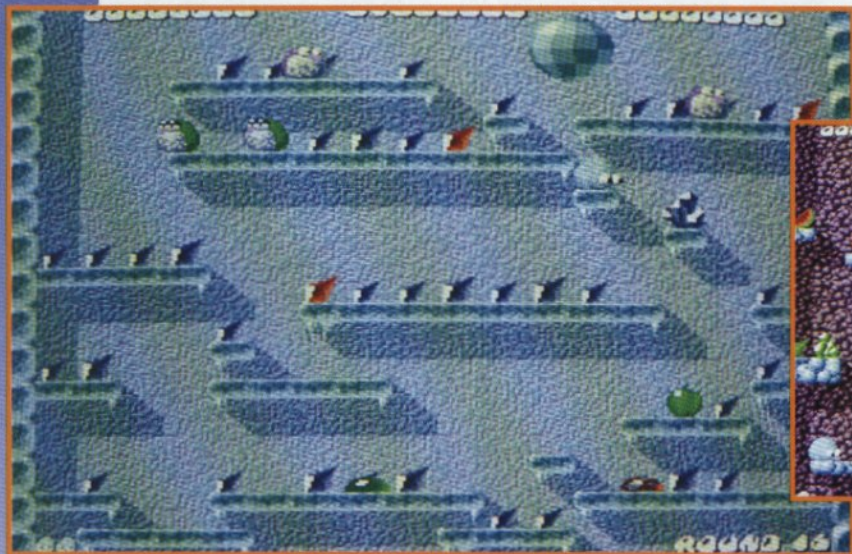
**De l'action et de la stratégie sous la forme d'un jeu de plates-formes, Fuzzball est un jeu qui ravira les amateurs de ce genre de prise de tête.**

**Un bon jeu signé System 3.**

**U**n 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 duvetées 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 duvetée! 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'agressivité. Par exemple, si vous venez de tirer sur un fluffie 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**  
**ANIMATION 16**

**BRUITAGE 15**  
**MANIABILITE 15**

**89%**

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.
- Interaction 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



TM and © 1991 Conan Properties Inc.  
Cover illustration © 1990 Boris Vallejo.  
© 1991 Virgin Games, Ltd. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprise Ltd. Screenshots may be taken from a different version.



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

Loricel gagne des tonnes de coupes

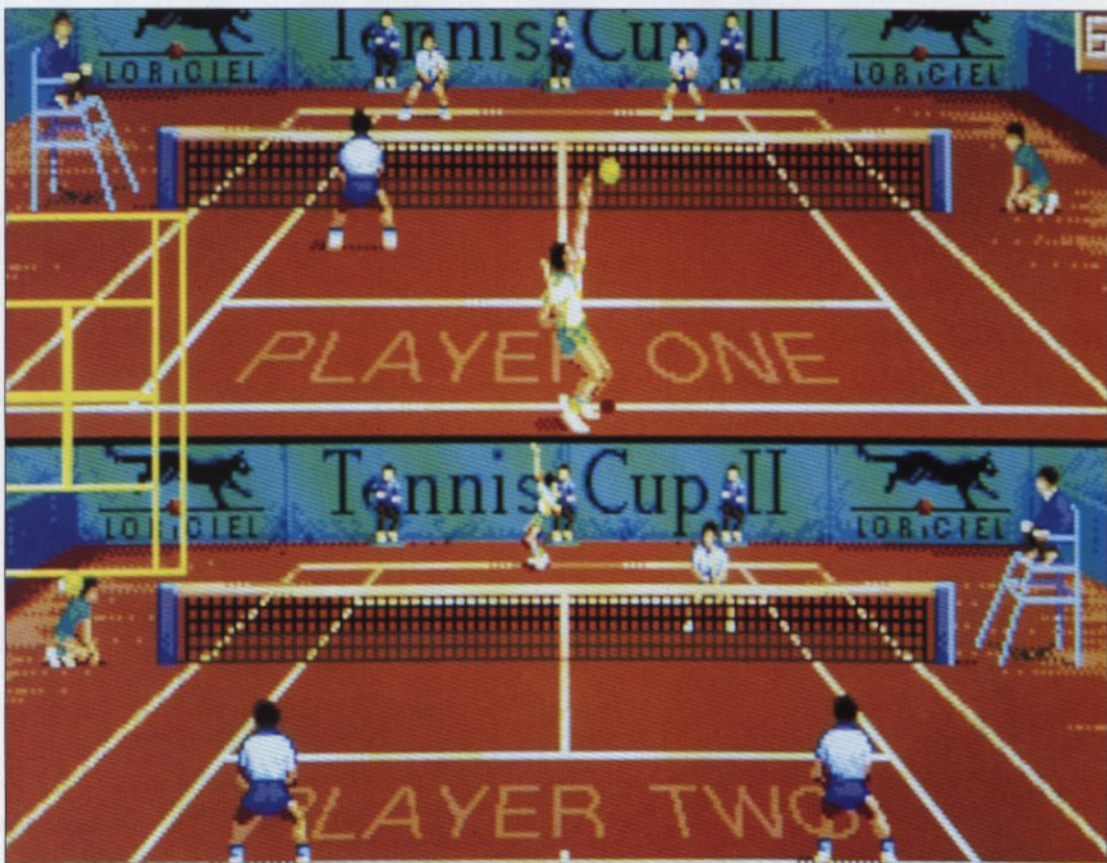
**S**i vous avez envie, en voyant sans arrêt les Agassi, Forget, Chang et autres stars de la petite balle jaune, de vous lancer vous aussi dans l'univers de la haute compétition du tennis, voici l'occasion inespérée avec Tennis Cup II. Après avoir créé votre personnage, en choisissant ses points forts 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



devenit forgeron, en se mouchant que l'on devient mouche, c'est en tennissant 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 stakhoviste"), 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 com-

plets 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 dis-

posant 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



**S**i je vous dis qu'elles mangent des pizzas, qu'elles pratiquent les arts martiaux et qu'elles portent un masque de tissu 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 réparateur" (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 ninjitsu, mais l'on ne cesse d'entendre le bruit des coups portés, "schlack!", et

celui des coups reçus, "hmm!". 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!

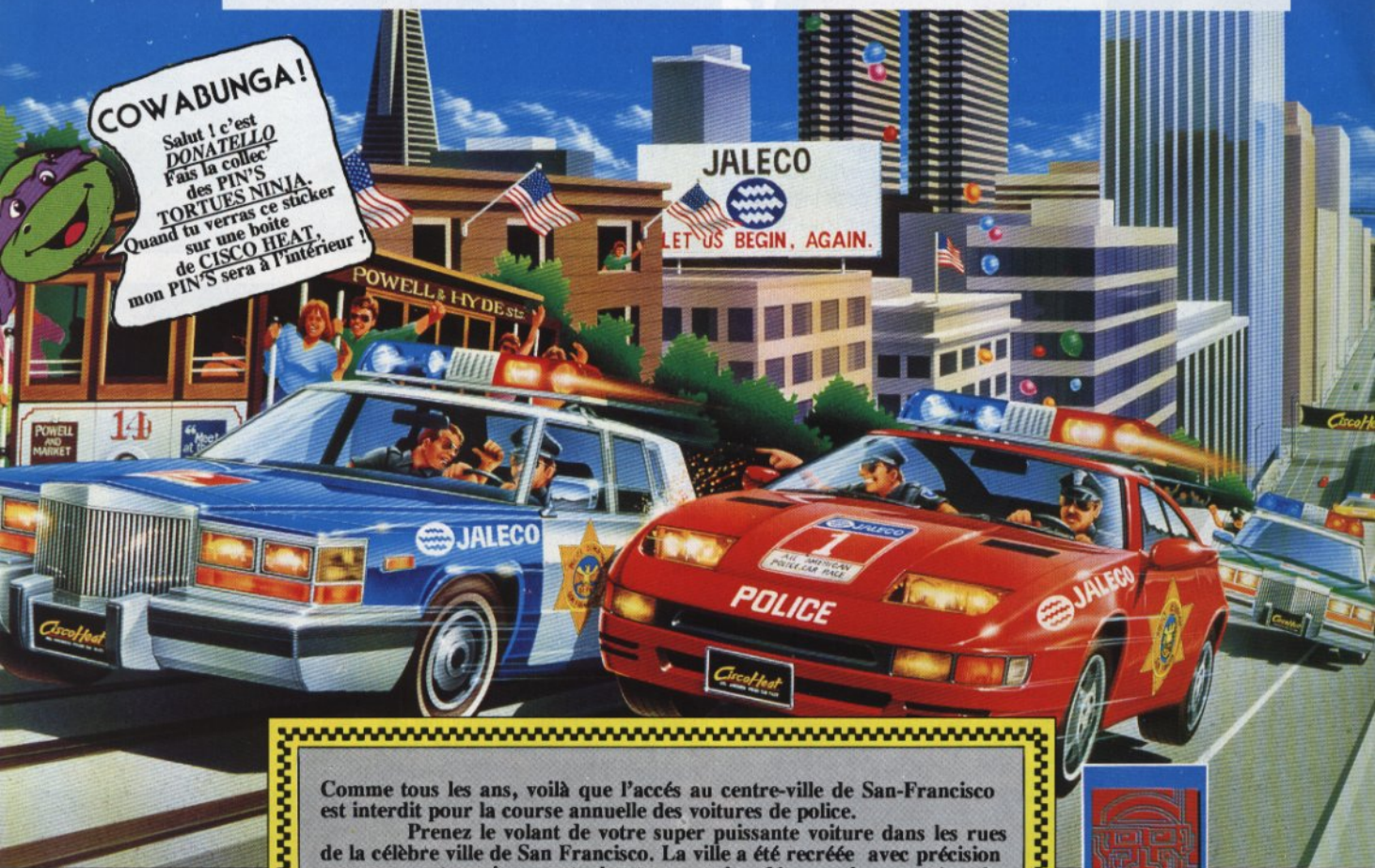
tests

GRAPHISME 14 SON 12  
ANIMATION 12 MANIABILITE 15 **75%**  
Disponible sur ST ET AMSTRAD CPC.



# Cisco Heat

TOUTES LES VOITURES POLICE D'AMERIQUE Y PARTICIPENT



Comme tous les ans, voilà que l'accès 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 !



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

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





3615 UBI

TEENAGE MUTANT HERO

# TURTLES

THE COIN-OP!



**COWABUNGA!**

Salut ! c'est  
**RAPHAEL**  
Fais la collec'  
des **PIN'S**  
**TORTUES NINJA**  
Quand tu verras ce sticker  
sur une boîte du jeu  
micro **TORTUES 2**,  
mon **PIN'S** sera à l'intérieur !

TM



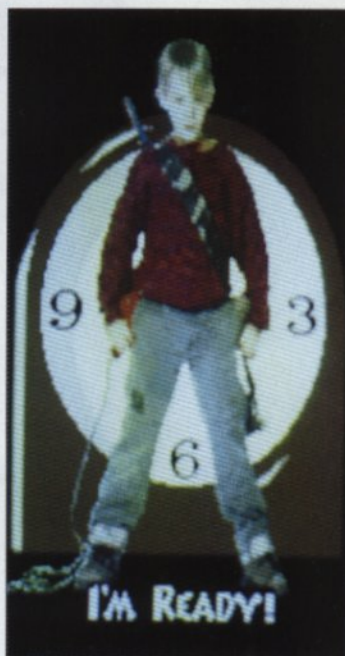
**COWABUNGA !!!  
NOS QUATRE HEROS  
SONT DE RETOUR !**

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**



disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente





# HOME ALONE

Kevin, star du grand écran, arrive sur micro grâce à Accolade. Aidez-le à garder sa maison.

**L**orsqu'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 même 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 trans-



humance. 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 récupérés 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  
ANIMATION 14

SON ADLIB 15  
DIFFICULTE 14

15  
14

**79%**

taille : 1 Mo. Disponible sur PC. Notice VO : 10.

tests

Disney  
SOFTWARE



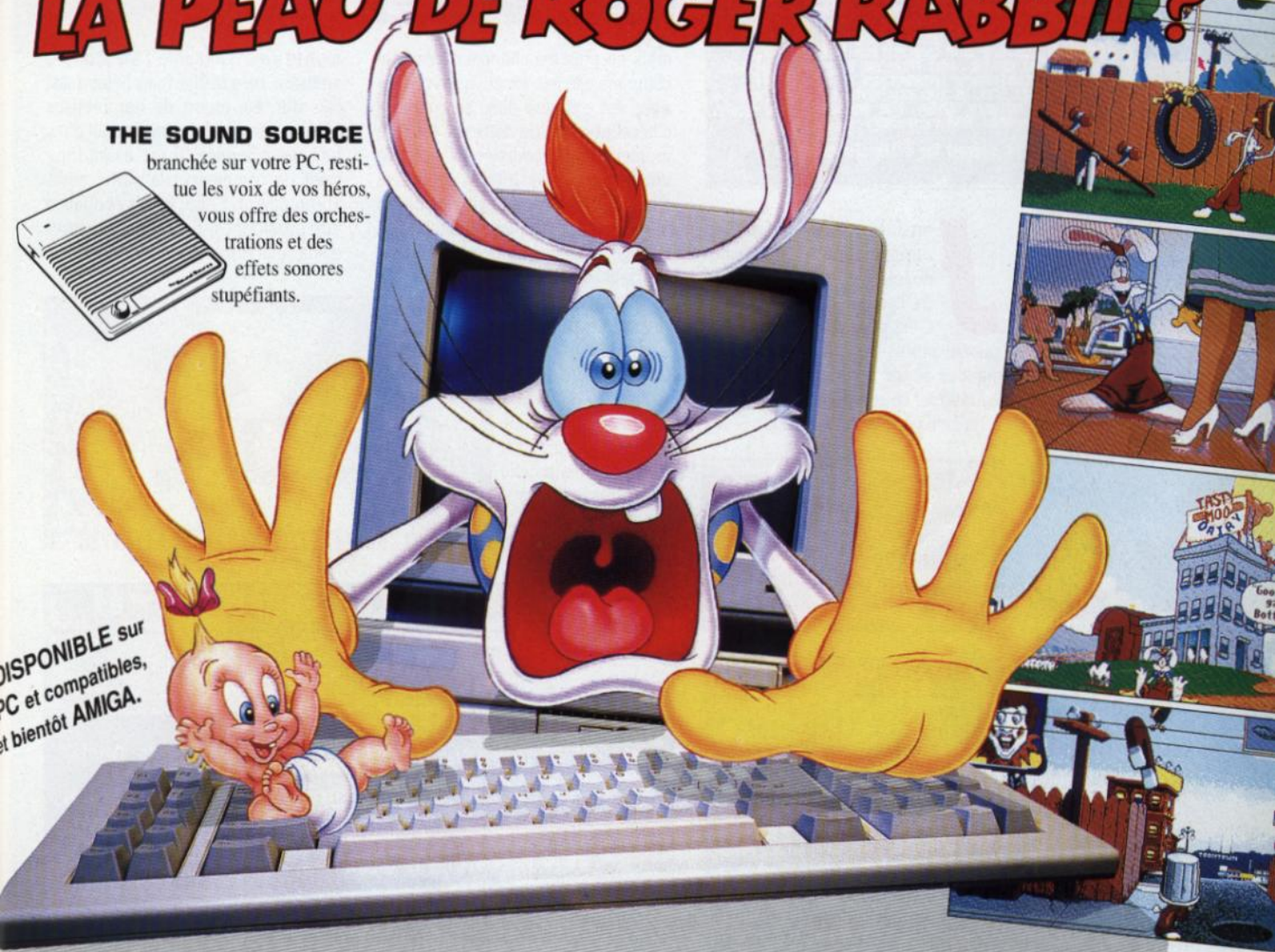
# QUI VEUT ETRE DANS LA PEAU DE ROGER RABBIT ?

## 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.



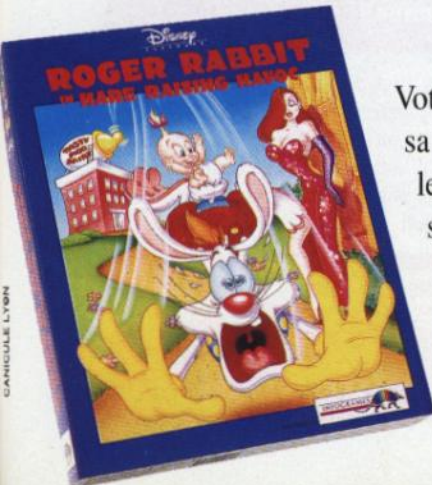
Qui peut être assez dingue pour se mettre dans la peau de ROGER RABBIT... vous !

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.

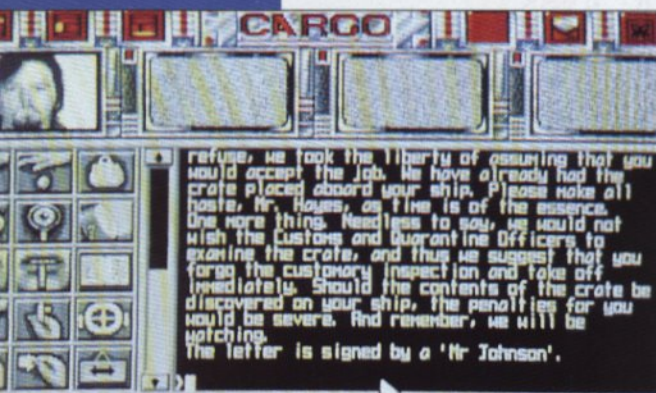
Developed by BlueSky Software  
©The Walt Disney Company and Amblin Entertainment, Inc.  
INFOGRAMES - 84, rue du 1<sup>er</sup> Mars 1943  
69628 Villeurbanne Cédex - Tél. 78 03 18 46

Distribué par



# SUSPICIOUS CARGO

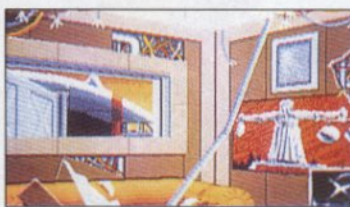
**Aventures spatiales  
cyberpunk en  
perspective avec  
Gremlin.**



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.

**J**onah 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,



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 allés 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**  
**ANIMATION 14 DIFFICULTE 18**  
**NOTICE VF 12**

**89%**

Disponible sur AMIGA.

tests

# 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.**

**S**cott 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 ton-

deuses trafiquées, des motos ou des mobylettes.

Le parcours 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 traînent 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 590F  
GRATUITE



### 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

# BARBARIAN



**P**our 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 en-

nemi 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 ex-

plorer 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

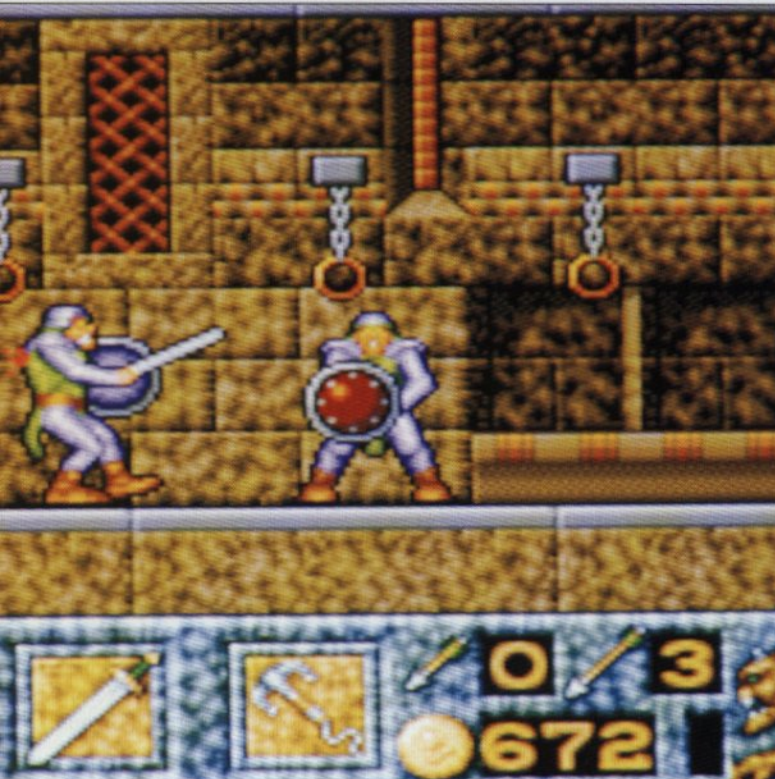


tests



# W //

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 sui-



vant 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**  
**ANIMATION 15**

**BRUITAGE 14**  
**MANIABILITE 13**

Disponible sur **ST et Amiga**

**90%**

# PREHISTORIK

Mettons nos peaux de bêtes, prenons nos gourdins, et allons chasser avec la tribu Titus.

**E**n 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.



Allez, hop, on s'amuse un peu dans la forêt. Je vais même aller cogner sur cet ours là, par derrière, en fourbe.



Les décors changent pour chacun des cinq tableaux, ici, notre homme 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'Ank 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.

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 Grawagars.



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.

Domage, cela gâche beaucoup l'intérêt du jeu. A ne conseiller qu'à ceux pour qui la vitesse ne compte pas.

**GRAPHISME 17**   **SON 13**  
**ANIMATION 10**   **MANIABILITE 13**  
Disponible sur CPC.

**68%**

testis

# 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 coutume.

## LEVEL I : LA CAVERNE



## SECTION I

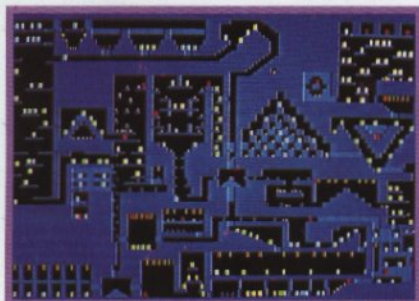
Avancez vers la droite, en suivant les couloirs et en tuant les Blobs les escargots et les chauve-souris. Au bout à droite, vous devrez monter sur les plates-formes, et continuer vers la gauche. La grenouille près de la télé doit prendre 10 coups pour mourir, mais elle vous rapportera 1000 points. Tirez 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).



Atterrissez 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 flèche, 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 accédez 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).



## 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).



## 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.



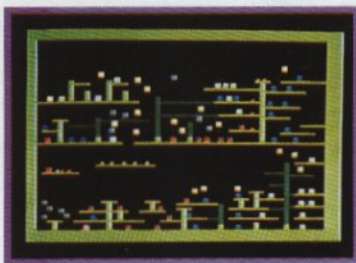
## LEVEL 2: LA JUNGLE



## 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).





## 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).

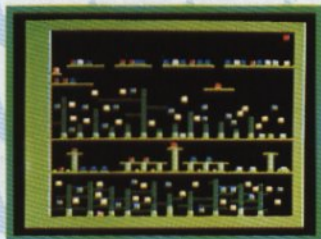
Vous pourrez alors grimper et atteindre le niveau supérieur de cette section. Déplacez-vous maintenant vers la gauche, jusqu'au milieu du niveau. Vous trouverez alors un sac (photo 19), utilisez-le pour disperser des clous et transformer vos ennemis en bonus. Faites pousser la plante pour pouvoir atteindre 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).



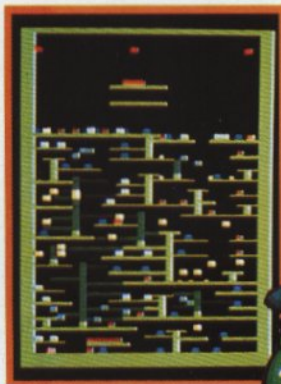
## SECTION 8

La tactique change un peu dans cette section, vous faites face 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 pour 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.





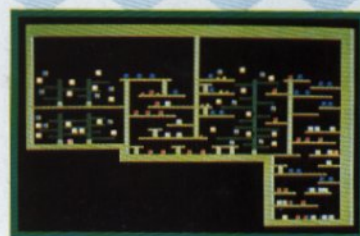
## SECTION 10

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.



## 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 sûrement utiliser un de vos nuages (photo 27). Maintenant, descendez tranquillement, profitez-en pour récupérer une petite étoile en or (photo 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.



**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



**C**heveux 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.





# 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 fil, 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.



Ne pas oublier de peindre la fontaine.

Tirez une fusée pour qu'elle repeigne l'enseigne du bowling

A partir d'ici, vous trouverez quelques écrans sans intérêt, sans astuces, qui vous feront passer devant un supermarché.

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.



Exécutez un grand saut pour atteindre la première passerelle, la deuxième, puis sautez trois fois sur place.

Observez bien les mouvements des bâtons («qu'est-ce-t'y-as-fait-à-mon-bâton») pour passer.



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.



Des lapins sortent des deux chapeaux, si vous passez quand ils sont en l'air, vous pourrez les récupérer, les chapeaux.



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.



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

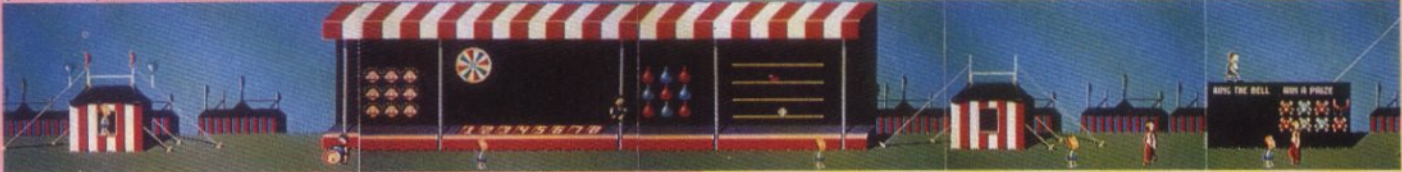


Montez sur chaque petite tente pour récupérer les ballons.

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

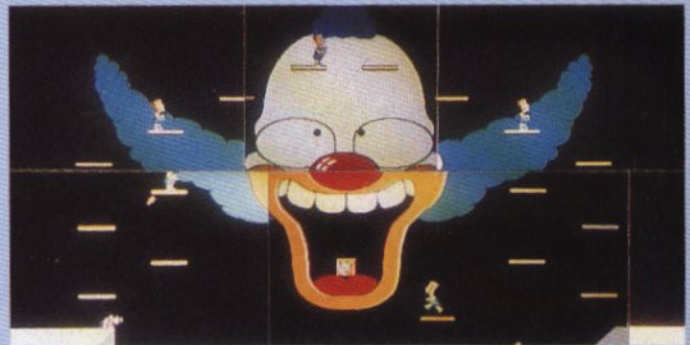


Même chose, tirez sur le garçon avec son ballon.

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.

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

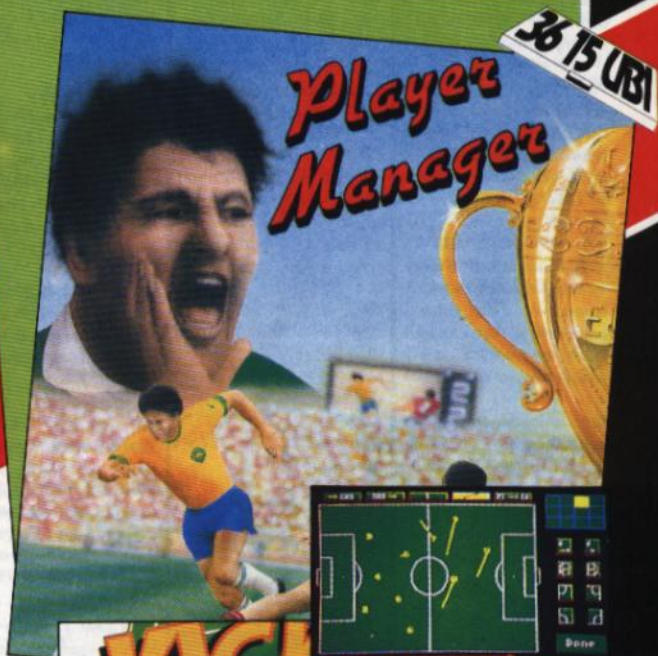
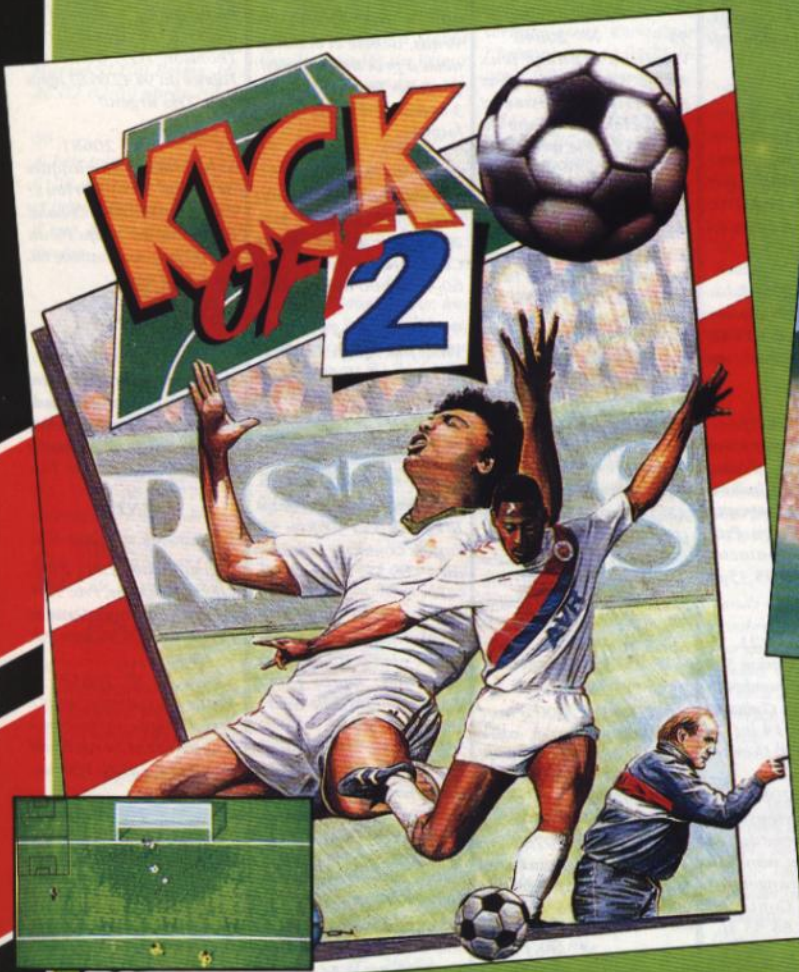
# CRAZY



# 3

## OF SOCCERS GREATEST HITS!

### HITS DANS LES JEUX DE FOOTBALL



#### KICK OFF 2 MANAGER

**GENERATION 4 :** - La seule et unique simulation de football qui ridiculise toutes les tentatives similaires.

**TILT :**

**JOYSTICK :**

- Sacré meilleur jeu de foot par la rédaction.  
- Extraordinaire, mirifique, mirobolant ! KICK OFF 2 atteint la perfection.

Manages vous même une équipe de football. Un jeu exceptionnel.

© 1991 ANCO SOFTWARE LTD.

#### FINAL WHISTLE

Le scénario 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

**AMIGA**

**ACHAT**

14 N° 20722  
Achète ts originaux Amiga de SSI à D&D. Ecrire à Uki 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 Spertot 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 19h 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 Amiga. Vends Nordic Power ou échange contre util. Echange aussi modém. Contacter Jean-Marc Labera Z.I. de la Molière 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 Cousier 11 rue Faraday 19100 Brive, tél. 55.87.13.72.

20 N° 20850  
Amiga 500 pour contacts constructifs. Contacter Lestal 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 et durables sur Amiga 500. Contacter Kechleguian Yuan 42 rue du Chateau 56400 Auray, tél. 97.24.18.98. Réponse assurée!!

56 N° 20574  
Cherche contacts sérieux et durables sur A500. Contacter Kechleguian Yuan 42 rue du Chateau 56400 Auray, tél. 97.24.18.98. Réponse assurée!!

59 N° 20840  
Cherche contacts sérieux, durables et sympas sur A500. Contacter Ludovic Figueux 31 rue Emile Verbaeren 59470 Wormhout.

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, util, réponse assurée. Contacter Urbain Christophe 12 rue de la Weiss 68125 Houssen, tél. 89.24.14.03 après 20h.

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 18h.

77 N° 20735  
Cherche contacts Amiga sérieux et durables. Ecrire à Sébastien Bondu 65 rue Jean Mermoz 77178 Saint Patrus.

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, util, 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, util...), 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 18h30.

**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, Kinduords, 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 21h.

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, dis vierges, nombreux jeux, boîtes 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. Verroun 35 rue de Vautreuil Tasdon 17000 La Rochelle, tél. 46.45.45.07 après 20h.

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 Sébastien 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 Frédéric 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, util, éduc. (si vente-petits prix!). Pas sérieux s'abstenir. Contacter Gbislain Mantel 427 rue Paul Corbin 74190 Pully, tél. 50.78.05.26 après 16h.

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 util 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. M781, 5 jeux, dis vierges, boîtes rangement,

2 navigateurs, 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 18h.

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. Atec lect. ext.: 3000F. Contacter Régis au 60.46.28.06 après 18h.

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 18h.

94 N° 20647  
Vends Amiga 500, souris, péritel, nbrx jx (Buck 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 util). Prix: 2750F. Contacter Pierre-Olivier au 30.31.20.55 après 18h.

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 18h.

13 N° 20852  
Achète toutes retnes 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 T07. Contacter Fabrice au 94.42.66.81 après 18h. 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, sacoché, lightboy. Téléphoner au 33.27.77.87 après 18h.

**VENTE**

00 N° 20587  
Urgent! Vends T08D, 2 joy., nbrx jx, dis vierges. Prix: 700F. Possibilités d'échanges. Contacter Joel au 89.76.76.56 après 19h.

22 N° 20658  
Vends jeux, démos, util à prix déments. Ecrivez-moi à Cberel 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, nbrs K7, lirets, péritel, port cartouche, nbrx jx, le tt en tbe, prix: 1800F. Contacter Elias au 42.50.25.58.

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 Chateaufort, 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 Livret, 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 the. 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 Albignac, 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, DDI, jeux K7 et dks, mon. couleur. Prix: 2000F. Contacter Nico au 61.07.49.82 après 18h.

33 N° 20630  
Vends CPC 464 coul. bon état, nbrx jeux, livres, 2 joys. Prix: 1900F. Téléphoner au 56.21.48.70 après 18h.

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 Taveira José 26 rue Henri Pavaud 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 the pour 2700F. Contacter Damien au 26.70.08.13 après 19h.

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 18h. 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, boîte 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 téléchargeant. Prix: 2500F. Contacter Laurent au 44.86.46.61.

62 N° 20773  
Vends CPC 464, extension 64 Ko, joy., lecteur DDI, nbrs 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 boîtes et notices. Envoyer enveloppe timbrée à P.M. Brassart 12 rue des Cytises 62300 Eleu Dit Leauvette.

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 Matthias au 40.34.48.18.

77 N° 20561  
Vends CPC 6128, logiciels, lect. disk, jyst. 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 18h.

77 N° 20701  
Vends CPC 6128, mon. couleur, nombreux jeux originaux, joysticks, le tt en the. Prix: 2200F à débattre. Téléphoner au 60.05.54.48.

78 N° 20565  
Vends CP 464 mono., adapt. coul., nbrs K7, DDI, nbrx dks, revues. Prix: 2800F. Contacter David au 30.57.46.95 après 19h.

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., DDI, adapt. TV, joys., jeux, livres, revues, le tt en the 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 the pour 2000F. Téléphoner au 34.87.26.76 après 17h.

81 N° 20714  
Vends CPC 6128 couleur, nombreux jeux, utils, créateur de jeux, mag., OCP Art Studio, le tt en the. Prix: 1800F à débattre. Contacter Pierriick au 63.40.66.54. Merci!

91 N° 20628  
Urgent! Vends CPC 6128 coul. then 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 télécharge., magazines. Prix: 3000F à débattre. Téléphoner au 60.46.34.07.

92 N° 20562  
Vends disks jeux pour 6128 coul., kit télécharge., utils, manuels, revues, le tt en the. Téléphoner au 47.91.47.31.

92 N° 20627  
Vends CPC 6128 coul., nbrx jeux, boîte de rang., joys., manuel. Prix: 1900F. Téléphoner au 46.60.43.59.

92 N° 20629  
Vends CPC 6128, mon. coul., jeux, cable télécharge., manuel, log. dessin... le tt en the. Prix: 2500F à débattre. Téléphoner au 46.62.62.90 après 20h.

92 N° 20734  
Vends CPC 6128, moniteur couleur, ss gar. 2 ans, doubleur jeux, dks vierges, utils, manuel util., le tt en the 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 Sébastien au 48.77.06.64.

94 N° 20798  
Vends CPC 6128 couleur, manuel, livres initiat. basic, utils, jeux, joy., le tt en the pour 1800F. Téléphoner au 45.76.43.70.

94 N° 20812  
Urgent! Vends CPC 6128 couleur, boîte de rangement, manuels, revues, nombreux jeux, manette, Discology. Prix: 3000F. Contacter Alexandre au 45.76.90.28 entre 18h et 20h.

94 N° 20844  
Vends CPC 464, lecteur dks, 2 manettes, nombreux jeux, le tt en the. Prix: 2200F. Contacter Grégory au 48.75.10.69 à partir de 17h30.

**NEC**

**ACHAT**

01 N° 20836  
Achète jeux à carte pour Supergraphx, prix maxi 200F. Téléphoner au 78.98.05.56 après 18h30.

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 19h30.

**CONTACT**

69 N° 20578  
Club Nec 69 cherche adhérents. Vends jeux Nec de 200F à 280F. Téléphoner vite au 78.39.31.41 après 19h. 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 Superfamicon avec un ou deux jeux. Contacter Gabriel au 30.93.39.28.

**VENTE**

17 N° 20645  
Vends PC Engine avec 12 jeux, état neuf pour 3500F. Contacter Sylvain Caillat 2 avenue du Grand Logis 17570 Les Matibes, tél. 46.22.47.70 après 18h. 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 the 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 17h.

60 N° 20775  
Vends Coregraphx, 8 jeux en the 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 17h. Urgent!

69 N° 20786  
Vends jeux Coregraphx de 150F à 300F. Contacter Philippe au 78.80.23.41 après 16h30.

75 N° 20671  
Vends Supergraphx, CD Rom pour 2700F. Ach. 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 parisienne.

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, boîtes. 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 11 en tbe. Prix: 1200F. Vends séparément Grandzort et Gboul's'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, Touma...), 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 Sif, fx, 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 neus pour 250F. Contacter Fabien Gironod 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 Lemaire 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 fx, Nec avec 2 fx 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 11 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 Cèdre 92370 Chaville, tél. 47.50.84.73.

**ECHANGE**

16 N° 20740  
Vends ou échange 2 gameboy avec 20 jeux contre Gamegear avec 10 fx 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 11 en tbe. Prix: 800F. Contacter Victor au 47.20.00.77.

59 N° 20624  
Vends Superfamicom (branchement sur chaîne bi-fi), Final Fight, Gboul's'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 (Grenlins 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 fx 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 11 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 synté. Contacter Pierre Vaudin au 45.65.30.17.

78 N° 20564  
Super Nes Pas 7 n°3, le fanzine Superfamicom est en vente contre 3 timbres à 2.50F. Contacter Pilet Stéphane 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 boîte 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 à un jeu gratuit! Vds Gameboy, 2 jeux, gamelighbt pour 750F. Contacter Cbaib 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 (frats de port inclus). Téléphoner au 30.43.29.92.

78 N° 20832  
Vends Gameboy, 7 jeux, gamelighbt. 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 Labruguière, 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 boîtes 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, câble 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 Sarnois, 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 Tasuov. 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 Sébastien au 92.53.76.97.

28 N° 20682  
PC 3 1/2 et 5 1/4 cberche contacts sérieux et durables. Contacter Cariou Jean-François 123 rue de la République, Bat. A Appt 28 28110 Luce.

29 N° 20612  
Cberche contacts sérieux sur PC 3 1/2 et 5 1/4. Ecrire à Bertheuil Nathalie 8 rue de Picardie 29000 Quimper.

49 N° 20656  
PC 5 1/4 cberche contacts sérieux et durables. Contacter Cboux Anthony 10 square Guilleux 49300 Cholet.

86 N° 20610  
Cberche contacts sérieux sur PC et Amiga (jeux, utils, démos...). réponse assurée. Contacter Coignet Sébastien 58 rue Saint Saturnin 86000 Poitiers.

93 N° 20589  
Cberche 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 Jérôme 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 jeux, originaux, nombreux jeux, le 11 en tbe. Prix: 2800F.





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.



**ACHAT**

14 N° 20606  
Achète neufs 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 Guillaud 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  
Se cherche contacts sérieux sur Ste. Ecrire 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 Poncoblanc 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 util, 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 the. Prix: 2450F. Téléphoner au 60.01.08.17 à 20h.

00 N° 20744  
Vends Ste, lecteur externe, disques jeux, cobra, éduc, livres, blizzcopieur, 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 Guenaël 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, boîte de rangement, 3 joys., magazines, west-phaser, le tt en the. 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, boîte rang., doc, discpac, le tt en the. 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 Rappael au 45.69.08.26.

24 N° 20748  
Vends ou échange neufs et oldies sur Stf/Ste. Liste contre un timbre à Descamps Michel 39 rue Courbet 24000 Périgueux, tél. 53.09.81.59.

30 N° 20745  
Vends 520 Stf, moniteur couleur, the, nombreux jeux, manettes, souris, log divers, livres. Prix: 3500F. Téléphoner au 66.76.18.70.

33 N° 20757  
Vends originaux St en the 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 the!). Contacter Vincent au 67.75.16.62.

37 N° 20622  
Vends ou échange neufs Atari. Contacter Fraisse Nicolas 7 Mail David d'Angers 37000 Tours, tél. 47.39.14.17.

57 N° 20663  
Vends neufs 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, boîte 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 util, entre 2000F et 2500F. Echange log. Amiga sur Paris et région parisienne. Contacter Loïc au 48.23.20.65.

75 N° 20651  
Vends 1040 Ste, mon. coul., nbrx fx, man., souris, le tt en the. 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 neufs sur St à petits prix. Contacter Molitor Sam 9 rue Claude Bernard 77000 Melun.

83 N° 20779  
Vends jeux St originaux avec boîtes 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, boîte 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 Flight, 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 the, 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 fx et util, 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 util, 2 joysticks, le tt en the pour 3500F. Contacter Christophe Sechet au 48.85.91.16.

94 N° 20742  
Vends 520 Stf, moniteur couleur, nombreux jeux, souris, manette, revues, boîte de rangement, free boot, util., le tt en the 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'étranger**  
Derek De La Fuente (G.B.)  
Kenneth Young (USA)  
SENDAI 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 E66  
**Modifications de service et reasort**  
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**

PC ENGINE GT ET SUPER GRAFX:  
100% COMPATIBLES AVEC LES  
JEUX DE LA CORE GRAFX



**PC ENGINE DUO  
+ 1 JEU CD ROM  
3790 Frs\***



**PC ENGINE GT  
+ 1 JEU  
2490 Frs\***



**SUPER GRAFX + 1 JEU  
1490 Frs\***

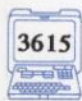


**CD ROM  
2990 Frs\***

**CORE GRAFX + 1 JEU  
999 Frs\***

**CD ROM + CORE PUISSANCE 5  
3990 Frs\***

\*Prix publics généralement constatés



**SODIPENG**

TOUS LES MOIS GAGNEZ DES CONSOLES,  
DES JEUX, DES PINS EN JOUANT SUR  
3615 code SODIPENG

**HOT LINE  
(16)99.08.95.72**

**SODIPENG**

-BP 2- 56200 LA GACILLY

Revendeurs:

Tél: (16)99.08.89.41 Fax: (16)99.08.82.67



DU JAMAIS VU... ULTRA RAPIDE... POLYGOONES 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