

CPC . AMIGA . ST . C64 . PC . NEC . NINTENDO . SEGA

joystick
NUMERO 9

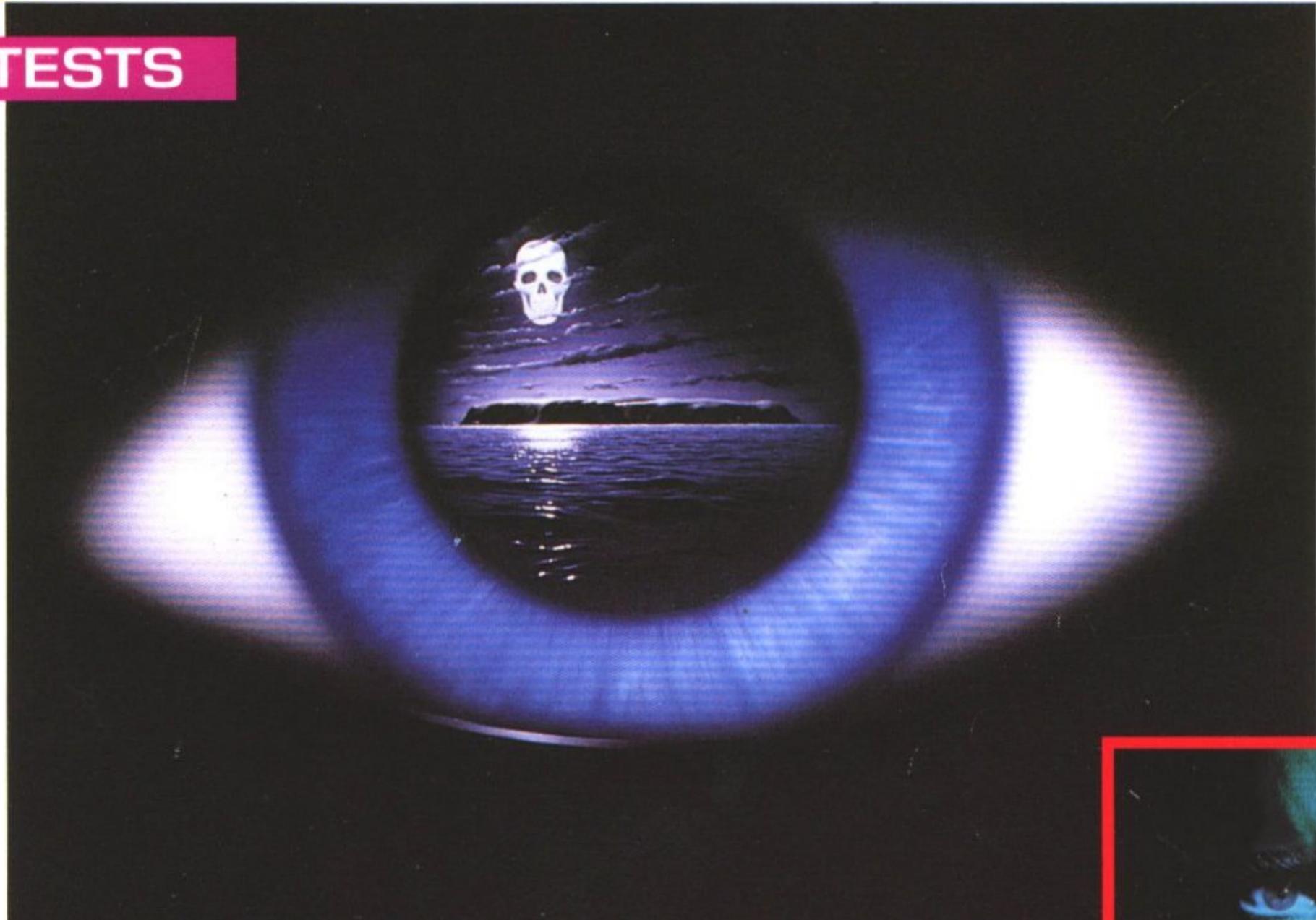
NUMERO 9 - OCTOBRE 90 - 25 F

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

80 TESTS

N° 9 • OCTOBRE 1990 • 25 F • BELGIQUE : 183 FB • SUISSE : 7,50 FS • LUXEMBOURG : 180 FL • ISSN 0994-4559



EN DIRECT DU C.E.S. DE LONDRES

SPECIAL SALON EUROPEEN DU JEU

UN DÉLUGE DE NOUVEAUTÉS
ET D'AVANT-PREMIÈRES
POUR LA FIN DE L'ANNÉE



GRATUIT !
CONSOLES

NEWS

LE 1^{er} MAGAZINE
DE TOUTES
LES CONSOLES

204 PAGES

T 2788 - 9009 - 25,00 F



Champion of the Raj se situe en Inde au début du dix-neuvième siècle. L'Inde est divisée en six parties rivales, parmi lesquelles le grand Mogol, les anglais, et quatre maharadjahs qui prétendent tous à la possession du pays. Vous pouvez jouer n'importe lequel des six prétendants, et vous pouvez même jouer contre cinq autres adversaires humains. C'est à la fois un jeu de stratégie et d'arcade, puisque certaines séquences comme une chasse au tigre ou une course d'éléphants vous permettent de vous dérouiller le pouce. Ça sortira très bientôt sur 16 bits.

Back to the future III est la suite

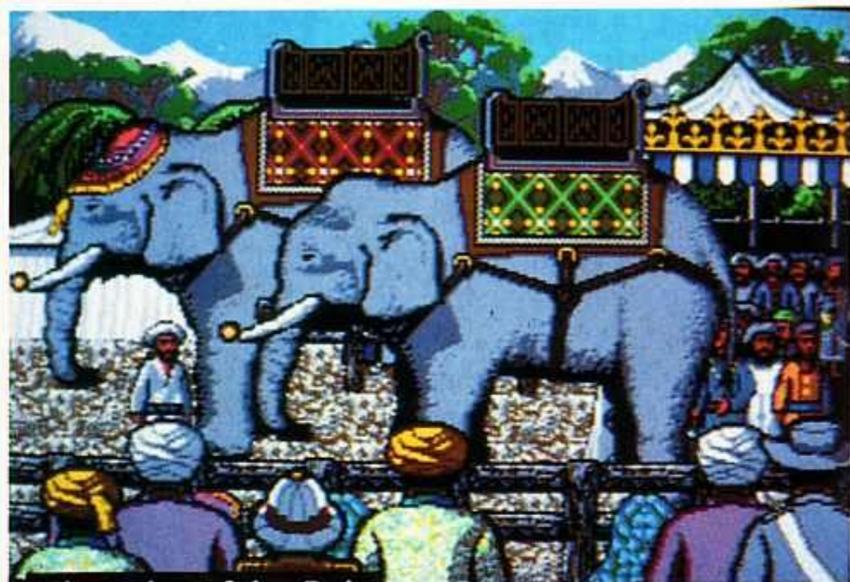
mignon de l'année. Flip-It et Magnose sont deux martiens, comme leur nom l'indique, et ils ont été élus pour aller chercher sur la Terre les milliards de litres d'eau dont la planète Mars a besoin pour survivre. Hélas, les terriens ne se laissent pas faire (tu parles, à force de jouer sur des jeux vidéo, ils savent comment traiter les aliens, fussent-ils de Mars) et vous devrez utiliser toutes vos ressources pour franchir les six niveaux indispensables à l'obtention de l'eau. L'action se déroule sur deux écrans côte à côte, et les graphismes sont époustouffants. Hélas, ils le sont tellement que le programme ne sortira que sur ST et Amiga, à moins qu'en der-

tomber les meufs, mais voilà, encore faut-il que ça rapporte. Et vous devez calculer le coût de vos équipements, en acheter de nouveaux, trouver des contrats, etc. Et le tout sortira prochainement sur 16 bits.

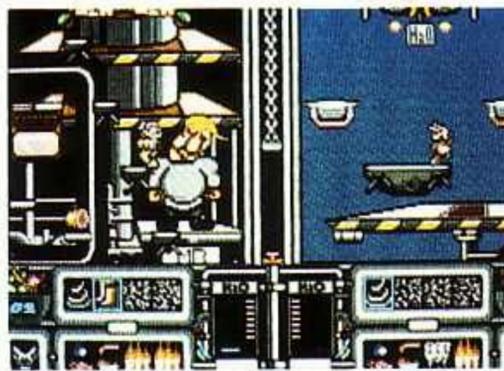
Est-il vraiment nécessaire de parler de **Speedball II**? C'est bien entendu la suite de Speedball, c'est toujours écrit par les Bitmap Brothers, c'est encore plus rapide et on vous en parlera suffisamment sans que j'ai besoin de vous en remettre une tartine maintenant. Ça sortira sur 16 bits dans très peu de temps.

Je n'ai pas non plus l'intention de vous parler de **Teenage Mutant Hero**

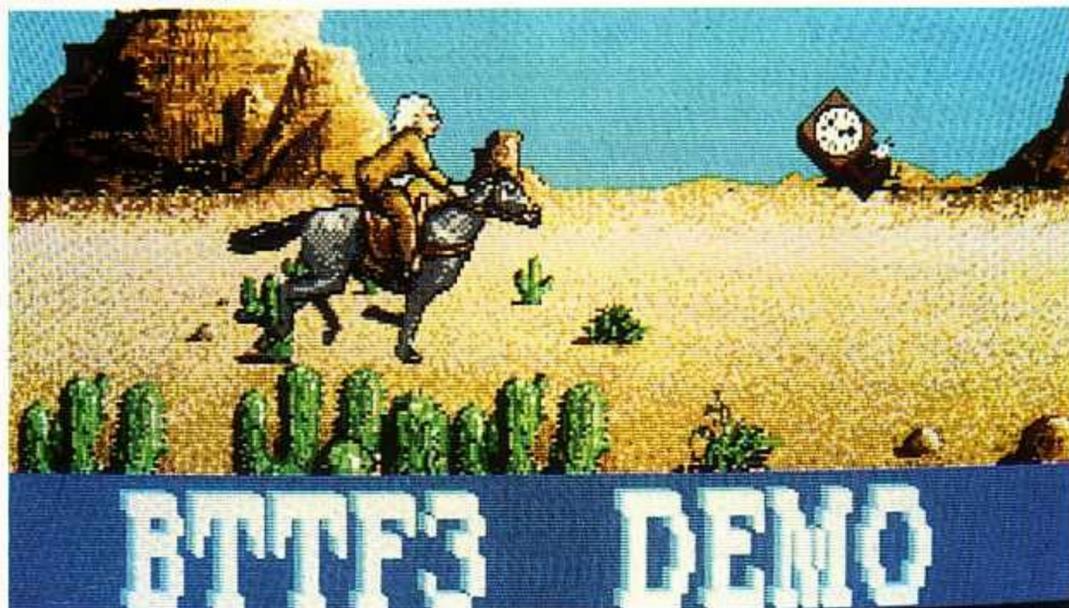
MIRRORSOFT



Champion of the Raj.



Flip-It and Magnose.



Back to the Future III.



Speedball II

du précédent, et on espère sincèrement que ce sera mieux. Ça sortira normalement en même temps que le film, au début de l'année prochaine.

Predator II est la suite de Predator. C'est un Shoot'Em Up à scrolling horizontal qui s'inspire du film: vous êtes un flic en 1995 et vous devez d'abord vous échapper d'une bagarre entre dealers colombiens et jamaïcains, après quoi vous devez affronter le Prédateur. Et quand est-ce que ça sortira, ça, madame? Au début de l'année prochaine, et sur tous les formats.

Flip-It and Magnose est très mignon. Oh, que c'est mignon. Tiens, je m'avance: c'est le programme le plus

nière minute Mirrorsoft ne décide de faire une version épurée pour 8 bits, mais c'est peu probable.

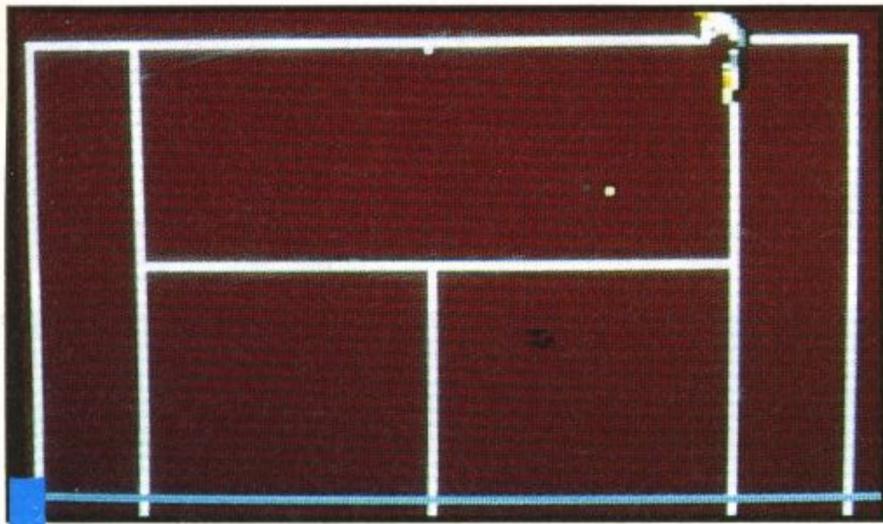
Au trente-neuvième siècle, dans une colonie nommée Paradis (non, je ne ferai pas de jeu de mots), les insectes mutants ravagent les récoltes. Eh oui, on n'a toujours pas réussi à faire pousser du blé dans des machines! Vous êtes un **Duster**, c'est-à-dire un chasseur d'insectes. Vous êtes équipé d'un vaisseau blindé ultra-équipé... Pardon? Oui, les insectes font dix mètres de haut, pourquoi? Je vous ai bien dit qu'ils étaient mutants. La moitié du jeu se déroule en 3D vectorielle; l'autre moitié, c'est de la stratégie pure et dure: c'est bien beau d'être un Duster, il y a le prestige de l'uniforme, ça aide pour

Cadaver est quasiment prêt, et devrait sortir dans les semaines qui viennent. C'est un jeu d'arcade/aventure en 3D isométrique qui comporte plus de 300 pièces et des tonnes de monstres. Comme le test complet sera dans le prochain numéro, j'abrége.

Blade Warrior n'est pas mignon, mais beau. Vous jouez le rôle de Paladin, un intrépide chevalier qui doit récupérer des morceaux de caillasse (ok, ok, les morceaux d'une tablette sacrée) afin d'avoir le droit de rentrer en possession d'une épée magique qui lui permettra de détruire Murk, qui est quelqu'un de pas gentil du tout. Cela devrait également sortir le mois prochain sur 16 bits, donc, je passe rapidement. ■

Ocean a décidé de vous faire participer aux grandes rencontres internationales de tennis. Pas en fournissant des chaussures de sport et des raquettes, mais en éditant Tie Break.

Tie Break



Je suis désolé d'utiliser ce terme, mais comme toujours, le court central est archi-comble (cliché, non?). Les juges de lignes sont prêts, croisent les doigts en invoquant le dieu des juges arbitres pour ne pas recevoir un service canon de Boom Boom Becker en pleine poire, les ramasseurs de balles ont mis leurs beaux costumes et sont tout contents de voir leurs zidoles «en vrai». L'arbitre de chaise demande le silence, le public range ses sandwiches au saucisson (sauce dans les rangs du haut, saumon dans les rangs du bas, question de standing), le match peut commencer. Blaaaaam!!! Joli coup, baron, un ace d'entrée de jeu, on ne peut pas faire mieux pour intimider l'adversaire en début de partie.

- Ah, mon cher Jean-Paul, le match s'annonce passionnant!
- Oh oui, ami Hervé, un bien beau match en perspective.
- Oui.
- En effet.

Le public manifeste sa joie, son chouchou venant de marquer un point, tout le monde est content, youpi, joie (Yannick Noah s'étant blessé au premier tour, notre cher public français a dû choisir un autre joueur à encourager). Ce tournoi de Roland-Garros 91 va encore marquer l'histoire du tennis.

CPC
65%

Le tennis. Des jeux autour de ce thème, on connaît, on en a eu des tonnes, et de toutes sortes: vu d'au dessus, en 3D, en couleurs, en monochrome, en une couleur, à deux, des réussis, des nuls (j'arrête la liste?). En ce qui concerne Tie Break, la réalisation technique est plutôt bonne (vue d'au dessus, scrolling multi-directionnel, animations fluides), mais c'est au point de vue de l'intérêt que le collant fait mal (ou quelque chose dans le genre). En effet, après avoir sélectionné le mode de jeu, tournoi, entraînement (possibilité de jouer à deux), en double, après avoir choisi la surface de jeu et le tamis de la raquette, les joueurs entrent sur le court, se

serrent la main, et le jeu commence. L'utilisateur n'a malheureusement que peu d'action sur le déroulement du jeu, le sprite se déplace tout seul, et vous n'ordonnez que les mouvements du bras, indiquant quelle force et quelle orientation vous voulez donner à votre coup; qui sera agrémenté d'un chpok sonore. Dommage, cela limite grandement l'intérêt d'un jeu qui est malgré tout assez agréable à jouer. Seb

GRAPHISME	13
SON	13
ANIMATION	14
MANIABILITE	14

PRIX : 239 F
DISPO SUR CPC, ST ET AMIGA

Back to the Future II

J'ai pas vu le film mais IMAGE WORKS me donne l'occasion de combler mes lacunes.



Vous êtes Marty Mc Fly. Discutez pas, c'est comme ça. Votre copain, doc, revient d'un voyage d'agrément en 2015, et vous annonce ce qu'il y a vu. C'est pas croyable. Une horreur. Mais vous pouvez changer le cours de l'histoire, activez vous, non de d'la ! Il vous faut traverser Hill Valley, arriver à la mairie sain et sauf et délivrer Jennifer. C'est pas Dallas, mais c'est bien imité. Vous allez donc vous déplacer sur un

Hoverboard, c'est nouveau, ça vient de sortir. C'est un truc pour limiter les embouteillages dans les grandes villes, genre de planche à roulettes sans roulettes, commandée par un recufucateur séquebueé à double impédance et transmission optimisée. Et ce truc s'avère bien pratique car dans cette rue, c'est la cohue. La bande à Griff est là au complet et vous tombe dessus. Il vous ramasser des objets qui vont vous donner du tonus, et éviter les plaques d'égout trottoirs et autres bagnoles qui vous seront fatales à la longue. Après cette difficile épreuve, il faut sortir Jennifer de la maison, en ouvrant des portes successivement, mais en prenant soin d'isoler les agresseurs qui s'y trouvent. C'est de la stratégie à l'état pur !

ST
77%

Des couleurs gales, des décors simples mais bien faits, une animation propre, des personnages du même métal, cependant, un scrolling un peu lent qui énerve. Le maintien est simple mais c'est pas facile d'arriver au bout. La musique est banale mais les bruits sont bien. En résumé, c'est un jeu sympa qui allie l'adresse et la stratégie. A demain au bureau. Jeff

GRAPHISME	16
SON	12
ANIMATION	13
MANIABILITE	18

PRIX : ST, AMIGA 239 F, CPC
DISK 139 F, K7 99 F
DISPO SUR ST PREVU SUR
AMIGA, CPC