LA REVUE **DE TOUS** LES JEUX **MICRO** ET VIDEO

GAME MAG

Poster : "les Pirates"

DOSSIER JEUX DE RÔLE :

Une aventure à vivre : "Le vampire du Minitel"

Le test de "Dungeon Master"

Des gadgets pour vaincre tous vos ennemis

SHOPPING : LES NOUVEAUTÉS DU SALON DU JOUET

RESCUE : L'AUTEUR DE CRASH GARRET A VOTRE SECOURS



M 4667 - 5 - 17,00 F
3794667017002 00050

N° 5 - MARS 1988 - 17 F

DU NOUVEAU POUR LES MICROVORES











BLACK LAMP

Suivez les exploits de l'audacieux Jolly Jack, bouffon à la cour d'Allégorie, dans sa quête de la lampe enchantée. Un véritable cauchemar vous attend au détour de chemins de plus en plus sombres et sinueux. Petit à petit, des créatures diaboliques surgiront dans la nuit. Chauve-souris, loups-garous, vampires, sorcières et lutins seront vos seules rencontres. Trouverez-vous la route qui mène aux neuf lampes magiques, gardées par de terribles dragons ? Des angoisses assurées dans ce jeu d'arcade, illustré par de stupéfiantes animations graphiques.

ATARI ST DK - AMSTRAD K7/DK - COMMODORE K7/DK. De 89 à 199 F.

© **FIREBIRD GOLD.**

FLYING SHARK

En un décollage éclair, vous voilà parti pour une nouvelle mission à bord de votre chasseur déchaîné. Survolant d'étranges paysages, pourrez-vous survivre longtemps aux attaques surprises d'ennemis implacables ? Un combat sans merci vous oppose aux forces puissantes, escadrilles d'avions kamikazes, tanks amphibiens, bâtiments maritimes, bâteaux de patrouilles. Avec Flying Shark, Taito prouve, là encore, ses talents dans l'arcade.

AMSTRAD K7/DK - COMMODORE K7/DK - Bientôt sur ATARI ST DK. De 89 à 199 F.

© **FIREBIRD GOLD.**

BUBBLE BOBBLE

Accompagnez BUB et BOB, deux malins petits brontauzores, le long d'un parcours peuplé d'innombrables et espiègles petites bulles, renfermant des figures de dessins animés : BUB BOB, Blubba, et le baron Von Bubble. Soyez vigilant face à leur comportement totalement imprévisible et aux obstacles mortels que votre principal ennemi « SKULL MONSTRA » ne manquera pas de faire surgir à tous moments.

AMSTRAD K7/DK - COMMODORE K7/DK - ATARI ST. De 89 à 199 F.

© **FIREBIRD GOLD.**

ENLIGHTEMENT-DRUID II

Après 103 ans d'absence, le druide Hasrinax est de retour à Belorn pour y libérer ses habitants du diabolique Acamantor. A la recherche de la Tour d'Acamantor, vous parcourez de nombreux sites où se terre une multitude de morts vivants et autres démons. Pourvu de grands pouvoirs magiques, Hasrinax connaît trente-deux sorts différents, lance des éclairs, transforme les êtres en de fidèles serviteurs.

AMSTRAD K7/DK - COMMODORE K7/DK - AMIGA DK. De 89 à 199 F.

© **FIREBIRD GOLD.**

* PRIX PUBLIC MAXIMUM CONSEILLE

FIREBIRD

DIFFUSION FRANCE IMAGE LOGICIEL
Tour Galliéni 2 -
36, avenue Galliéni
93175 BAGNOLET
Cedex.

MENU

NEWS
Censure ... 9
Le Sinclair C65 ... 10
Oxphar : cherche salle ... 10
Les gagnants du concours OutRun ... 12

MADE IN ENGLAND ... 30

SHOPPING
Spécial Salon du jouet ... 14

COURRIER
Je suis pressé, j'ai rendez-vous avec la reine ... 20

GAMES
Jinxter/Marmelade ... 24
La Chose de Grotemburg/Feud ... 25
Side Arms/Psycho Soldier ... 26
Bubble Bobble/Backlash/Grand Prix Tennis ... 27
Ferrari Formula One/Super Sprint ... 32
L'Ange de Cristal/Billy II ... 33
Frozarda/Bangkok Knights ... 34
Bedlam/Eye ... 94
Knightmare/Profession Detective ... 95
Project Death Fighter/Octapolis ... 96
Flying Shark/Stratton ... 97
Golden Path/Thunder Cross ... 98
Brain Storm/Ball Raider ... 99
Mini Putt/Space Ranger ... 100
Buggy Boy ... 101
Appolo 18/E.X.I.T. ... 102

RESCUE
Les bons plans de devinez qui et Bugs/Trucs/Forum ... 35

REPORTAGE
Vidéo Game Star : Laurant Weil de Loriciels et Peter Stone de Palace Software ... 40

JEUX MINITEL
Des infos, le hit parade et des tests ... 44

HIT-PARADE ... 57

DOSSIER : JEUX DE RÔLE
L'introduction en deux ou trois mots ... 58
Le vampire du minitel ... 60
Dungeon Master : enfin ! ... 64
Les jeux de rôle au Salon du jouet : la qualité ... 66

PREVIEWS ... 72

LISTING
Les KO d'Emile ... 75

PA ... 78

L'ECHO DES ARCADES
Allons z'enfants ... 80

NOUVELLE
Silicon Joe (deuxième partie) ... 85

COIN DES AMOUREUX
Le C64, objet de toutes mes passions ... 88

CONSOLES
Prêt pour les JO ... 92

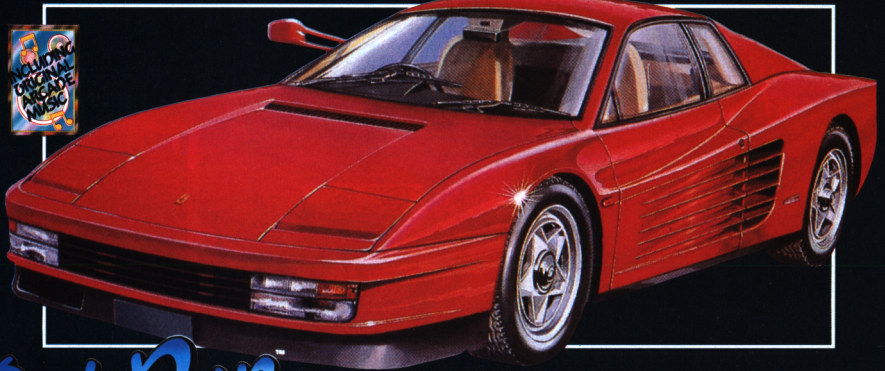
Game Mag est édité par Laser Presse SA, 5-7, rue de l'Amiral-Courbet, 94160 Saint-Mandé.
Directeur de la publication : Jean Kaminsky.
Rédactrice en chef : Mireille Massonnet. **Rédacteur en chef adjoint :** Yves Huitric. **Comité de rédaction :** Laurent Charbonnel, Joss Duval, Katy Haswell, Michel Houng, Jean-Claude Paulin, Thierry Platon, Stéphane Schreiber. **Responsable shopping :** Catherine Richer. **Illustrateurs :** Killofer, Mokeit, Thiriet. **Couverture :** Frédéric Delavier. **Directeur de la fabrication :** Jean-Jacques Galmiche. **Secrétaire générale de la rédaction :** Françoise Kergreis. **Secrétaire de rédaction :** Gaëlle Pillot.
Maquettistes : André Lévy, Thierry Martinez. **Montage :** Michel Lhopitault. **Photocomposition :** LPI. **Impression :** SNIL, La Haye les Mureaux.
ADMINISTRATION
Diffusion : Bertrand Desroche.
Abonnements : Martine Lapierre au 43.98.01.71. **Comptabilité :** Marie-Françoise Sauvai-Laplace.
REGIE PUBLICITAIRE : NEO-MEDIA, 5-7, rue de l'Amiral-Courbet, 94160 Saint-Mandé. Tél. 43.98.22.22.
Chef de publicité : Sylvie Houeix.
Assistante de publicité : Christine Bédrines.
Commission paritaire : n° 69 595.
Dépôt légal : 1er trimestre 1988.

MAINTENANT DISPONIBLE POUR ATARI ST

Écrans tirés de la version Atari ST.



Course de haute performance, Jeu de haute performance, Action de haute performance !



Out Run™

Comme plusieurs millions avant vous, vous connaîtrez l'ivresse et la passion de la conduite d'une voiture de sport de haute performance dans cette délicate épreuve contre le temps où votre coordination et vos nerfs sont poussés à des limites incroyables.

Atari ST – disque
CBM 64/128 – disque et cassette
Amstrad – disque et cassette
Spectrum – cassette

PLUS DE 250.000 DÉJÀ VENDUS!

U.S. Gold Ltd.,
Units 2/3 Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AX.
Tel: 021 356 3388

SEGA®

A VOUS DE JOUER

GAME MAG

ABONNEZ-VOUS DES AUJOURD'HUI ECONOMISEZ 40 F

ET RECEVEZ VOTRE **CADEAU** DE BIENVENUE



UN PORTE-MONNAIE BRACELET-MONTRE



N° 1 (15 F)



N° 2 (17 F)



N° 3 (17 F)



N° 4 (17 F)

BON D'ABONNEMENT A GAME MAG

Oui, je désire m'abonner aux 12 prochains numéros de **GAME MAG** au tarif privilégié de **164 F** au lieu de **204 F** (soit une économie de **40 F** sur le prix de vente au numéro) (Europe : 224 F, Airmail : 284 F), et/ou, je commande les numéros :

☐ N° 1 (15 F); ☐ N° 2 (17 F); ☐ N° 3 (17 F); ☐ N° 4 (17 F)

☐ je recevrai mon cadeau de bienvenue
☐ blanc; ☐ rouge; ☐ marine.
(coloris au choix dans la limite du stock disponible).

☐ M ☐ Mme ☐ Mlle

NOM :.....

PRENOM :.....

Adresse :.....

Code Postal :..... Ville :.....

Date de naissance :.....

A retourner accompagné de votre règlement à :

GAME Mag - LASER PRESSE - Service Abonnement
5-7, rue de l'Amiral Courbet
94160 SAINT-MANDÉ

BON D'ABONNEMENT A GAME MAG

Oui, je désire m'abonner aux 12 prochains numéros de **GAME MAG** au tarif privilégié de **164 F** au lieu de **204 F** (soit une économie de **40 F** sur le prix de vente au numéro) (Europe : 224 F, Airmail : 284 F), et/ou, je commande les numéros :

☐ N° 1 (15 F); ☐ N° 2 (17 F); ☐ N° 3 (17 F); ☐ N° 4 (17 F)

☐ je recevrai mon cadeau de bienvenue
☐ blanc; ☐ rouge; ☐ marine.
(coloris au choix dans la limite du stock disponible).

☐ M ☐ Mme ☐ Mlle

NOM :.....

PRENOM :.....

Adresse :.....

Code Postal :..... Ville :.....

Date de naissance :.....

A retourner accompagné de votre règlement à :

GAME Mag - LASER PRESSE - Service Abonnement
5-7, rue de l'Amiral Courbet
94160 SAINT-MANDÉ

Vous avez la machine ?



Dédié à la marque AMSTRAD, leader de la micro-informatique, un magazine à la croissance continue depuis trois ans, unique dans la presse informatique : 300 000 lecteurs au début 1988. Le magazine le plus complet : jeu, hobby, programmation, sans négliger le professionnel.



Magazine consacré aux utilisations PROFESSIONNELLES de la gamme AMSTRAD. AM-PRO est l'unique support professionnel à traiter de l'ensemble de la gamme : PC, PCW, sans négliger le CPC, ordinateur le plus vendu en France.



1 ST est le seul magazine indépendant consacré à la gamme ST.



Depuis l'arrivée d'ordinateurs à prix "grand public", le PC est le standard de fait de l'ordinateur personnel. Compatibles PC Magazine, par un contenu et une diffusion "grand public", accompagne cette évolution.

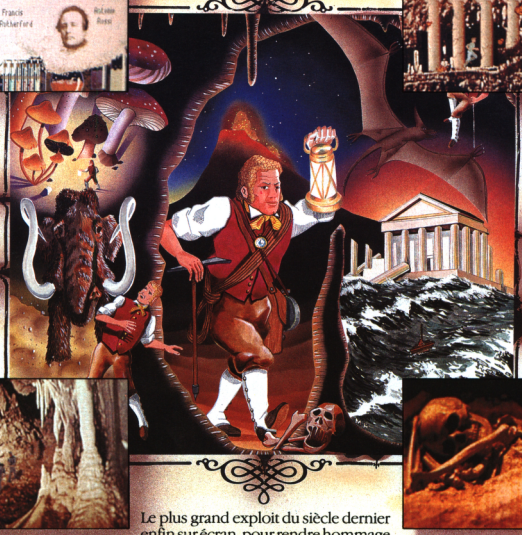
Nous avons le magazine

VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

UNE AVENTURE A GRAND SPECTACLE







Le plus grand exploit du siècle dernier enfin sur écran, pour rendre hommage au père de l'aventure moderne, Jules Verne. Ce logiciel parsemé de jeux d'arcade est un hymne au progrès.

photos d'écran tirées de l'AMIGA

CHIP

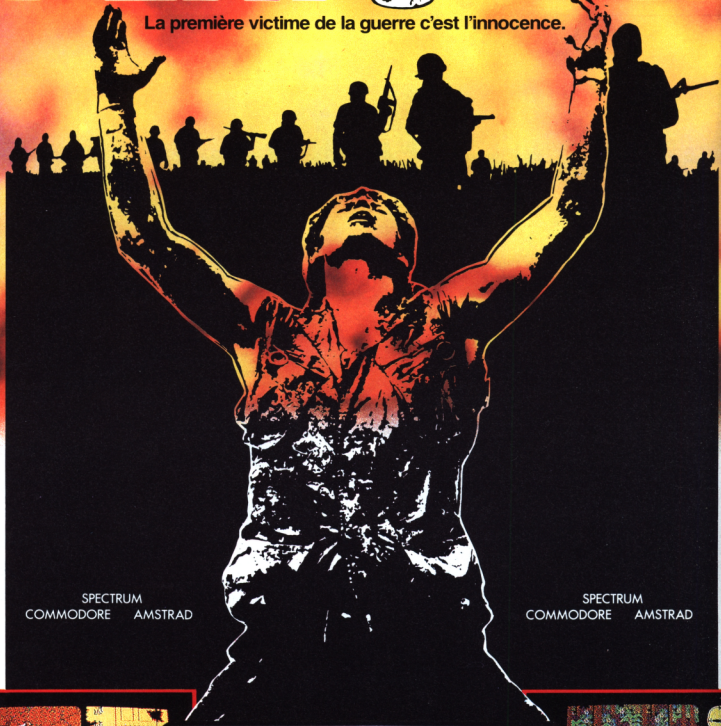
logiciel disponible pour AMIGA – ATARI ST – PC

58 rue Louis VANNINI Z.I. des Chanoux 93330 Neuilly-sur-Marne

Tél. 43 00 65 64

PLATOON

La première victime de la guerre c'est l'innocence.



SPECTRUM
COMMODORE AMSTRAD

SPECTRUM
COMMODORE AMSTRAD



ocean



© 1986 Hemdale Film Corporation.
All Rights Reserved.

ZAC DE MOUSQUETTE. 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145. ®



Censure

• En Grande-Bretagne, les éditeurs flippent. On leur a ressorti un décret de 1984 sur la censure des enregistrements vidéo. Ils devront tous passer devant une commission avec leurs jeux...

• En Allemagne, *Skyfox*, *Guadalcanal*, *Beach Head II* et *Gunship* ont été interdits à la vente pour les moins de dix-huit ans, et encore, sont disponibles dans des magasins interdits au mineurs... Donc pour acheter *Gunship* à Munich, il faut aller dans un sex-shop !

• Aux Etats-Unis, il y a déjà plusieurs années qu'un comité de défense de la jeunesse empêche la sortie de certains disques de rock, de certaines BD, de certains films et de certains jeux !

• En France, les autorités n'ont pas encore été saisie par la frénésie anti-jeux vidéo... Hum, à suivre.

Début mars : After Burner

Le sublime, l'unique, le grand *After Burner* arrive début mars sur console Sega. A se procurer impérativement!

Bouquins d'Albin

Albin Michel est un éditeur de bouquins. Il publiait des ouvrages très sérieux et des BD qui l'étaient nettement moins. Aujourd'hui, il lance des livres de poche (donc pas chers !) avec des classiques fantastiques (collection Epées et Dragons), des romans jeunesse (Doctor Bit prône la lecture immédiate des aventures de Rémi Gauthier !), des classiques de SF (collection Aventures Galactiques) et des bouquins dont vous êtes le héros (les Transformers et James Bond)... Pourtant ce n'est qu'un début !

Tetris

Tetris est un jeu soviétique. Non, vous ne rêvez pas ! L'URSS se lance dans l'industrie du jeu vidéo. Le programme est édité par Microsoft et est distribué en France par Ubi Soft. Mis à part l'écran de présentation (une photo digitalisée des mornes plaines russes), l'ensemble du soft n'a rien de très exotique.

Des formes géométriques colorées tombent dans une boîte au centre de l'écran. Avec le joystick, on peut les faire tourner de façon à ce qu'elles s'imbriquent parfaitement, à la fin de leur chute, dans les formes du fond de la boîte. Un peu complexe à expliquer mais très simple à jouer, le premier jeu russe est très bon et deviendra probablement un hit !

Thierry



TURBO DRIVER

Pilote de course chevronné, vous devez choisir entre une superbe voiture, un bolide de 750 ch, ou la moto la plus sophistiquée du monde. Dérapage à 200 à l'heure, chutes, tonneaux ! Vous avez la course dans la peau.

Prix public généralement constaté (PC et compatibles, Atari ST 245 F) Version ST à paraître.

FIL
FRANCE IMAGE LOGICIEL

Les prix FIL sont imbattables



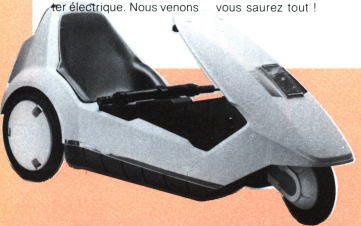
Micro-poche : les éducatifs Nathan à un prix « grand public »

Jusqu'à présent la plupart des éducatifs Cedic-Nathan étaient destinés au marché « officiel » de l'Education Nationale. Il s'agissait de produits très complets (beaucoup plus denses que la plupart de leurs concurrents) mais aussi, et forcément, plus chers. Et bien ils arrivent enfin à un prix « familial ». Pour 149 F TTC, version disquette Amstrad CPC ou Thomson TO 8, 9 et 9 +, vous pouvez les trouver en vente dès aujourd'hui dans la plupart des boutiques micro, mais aussi chez les hypers-marchés. C'est l'occasion unique, pour vous parents, d'acheter à vos rejetons des produits qui ont été conçus par des professeurs en parfaite symbiose avec les programmes scolaires.

J'apprends à observer. J'apprends les nombres. J'apprends à lire. J'apprends à écrire (tous pour 6-8 ans) et Maths ou Français de la 6e à la 3e. Chaque disquette par matière et par classe : 149 F.

Le Sinclair C5

Ceux d'entre vous qui ont suivi avec attention l'histoire de Sir Clive Sinclair savent qu'il est le Papa des Spectrum, qu'il a fait faillite mais qu'il fait partie des inventeurs de génie. Eh bien, figurez-vous que l'une des causes de sa faillite aurait été la mise en route de la fabrication de ce scooter électrique. Nous venons d'apprendre qu'il coûtait au début de sa commercialisation environ 14 000 F en Angleterre (Ce qui expliquerait peut-être une certaine difficulté à épuiser les stocks !) Il en reste malgré tout 300 en Europe disponibles au prix de 6 900 F. Si vous êtes du genre nostalgiques et riches, appelez-le : 20.56.34.42 à Lille, société Cat Distribution, vous saurez tout !



Oxphar : une super pièce de théâtre/jeu d'aventure qui cherche une salle.

N'y allons pas par quatre chemins : la pièce de théâtre Oxphar basée sur le même scénario que le jeu d'aventure d'Ere Informatique est un superbe spectacle pour enfants/adolescents et... adultes (ou alors ils ne savent plus rêver, les adultes). Comme je vous le disais le mois dernier nous avons été quelques-uns à pouvoir apprécier ce spectacle le 9 février dernier à Montreuil.

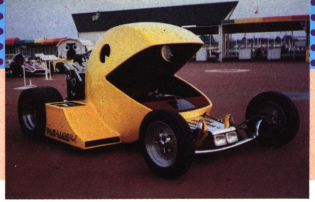
Pub : si la pièce pouvait être jouée encore plus souvent, elle aurait plus de moyens financiers et pourrait s'en trouver encore améliorée. Constatation : ce serait dommage d'en priver des tas d'enfants de France et d'ailleurs, qui la plupart du temps, n'ont même pas le centième en représentation théâtrale à aller applaudir.

Appel : si des enseignants ou des directeurs de salle de spectacle me lisent, qu'ils contactent George Vérin le responsable de la compagnie de la Manicle, au Havre : 35.25.36.05.



Super Bike Challenge : quand un jeu français fait un tabac aux USA

Ce n'est malheureusement pas si fréquent pour qu'on oublie d'en parler. (Ceci est le paragraphe « Cocorico »). Superbike Challenge alias Grand Prix 500 cc de Microïds est distribué par Broderbund aux USA et s'est déjà vendu à 25 000 exemplaires depuis octobre. Un joli chiffre qui permet aux responsables de Microïds, Elliott Grassiano et Patrick Lenestour, d'envisager – presque – sereinement (des auteurs sont toujours angoissés), la réalisation de leur prochain simulateur. Un soft « géant » qui permettra de jouer de plusieurs manières. Grâce à plusieurs niveaux d'accès. Par exemple, version simulateur jeu d'arcade pour les p'tits loups et version simulateur de réflexion pour leur papa. Ou bien le contraire ? A suivre.



Carrier Command : le dernier coup de Rainbird

Peut-être vous souvenez-vous du poster de notre numéro 2 ? Des avions de chasse décollant d'un porte-avions ? C'était l'illustration du dernier jeu de Rainbird « Carrier Command ». L'autre jour, nous avons été quelques-uns à avoir l'insigne honneur d'admirer la première démo du jeu. Les amis, des démos comme celle-là je vous raconte pas !... à tomber à genoux ! Magnifique, époustouflante !!!

Dans ce jeu d'arcade vous dirigerez un navire de combat hyper sophistiqué avec chars amphibiens et jets. Vous devrez conquérir une base ennemie située sur l'une des îles d'un archipel au large duquel vous croisez. Tout cela en 3 D bien sûr. Edité en France par FIL, arrive sur les Atari ST vers le 15 mars - 249 F. - ensuite sur Amiga et PC, puis sur PCW, CPC, C 64 et Spectrum. Faites des économies !

Trop belle pour ne pas paraître

Elle existe, elle a bel et bien été inventée par un Américain un peu fou, amoureux des voitures extraordinaires. Elle : la voiture Pac-man. Je la livre à vos regards, juste pour le « fun », malheureusement on ne peut l'acheter nulle part.

Etudiants branchés :

Zut, une nouvelle expo parisienne, remarquez il paraît que vous êtes nombreux à vous déplacer de province chaque année pour venir déambuler dans les allées de votre salon : celui de *l'Etudiant*. Cette année vous aurez la chance d'y trouver Atari France qui vous invitera à faire écrire votre CV en micro-édition. Je vous assure, mes bonnes dames, mes bons messieurs que par les temps qui courent un CV en micro-édition fait très classe. Ça vous impressionne un patron ou je ne m'y connais plus et vous dénichez le job de l'été qui vous finance vos vacs et votre 2 CV, ou même le début prometteur de votre carrière.

Briques à tout casser.

119 F*



ATOMIK

L'important est de bien rattraper la balle. Seul ou à deux, l'un contre l'autre ou en même temps, vous avez 30 tableaux pour tout casser ! Dernier rebondissement, vous pouvez créer vos propres murs de briques ! Ne perdez pas la boule...

*Prix public maximum conseillé. (Thomson MO-TO. Cassette ou disquette. Amstrad CPC. Cassette ou disquette. De 119 F à 195 F.)

FIL
FRANCE IMAGE LOGICIEL

Les prix FIL sont imbattables

I.B.A.

News Robocop version micro

Eh ! Les Gamemagistes ! J'ai de bonnes nouvelles pour vous. D'après nos confrères anglais, Ocean aurait acheté les droits d'exploitation de *Robocop*, le super film. Le soft verrait (peut-être) le jour lors du PCW Show à Londres en septembre (comptez deux à trois mois de retard pour la France).
Pourquoi autant de temps ? Parce qu'Ocean a l'intention de développer quelque chose de spécial. Alors patience...

Captain III

Mais quand sort la console Atari XE ?

D'aucuns qui croient que les journalistes ne sont que des andouilles m'auraient répondu : « Bonne question, je vous remercie de me l'avoir posée... blablabla » et je n'aurais eu aucune réponse réelle. Avec Elie Kenan, PDG d'Atari France, pas de semblable tergiversation pseudo-flatteuse. Il m'a répondu tout net qu'il ne savait pas exactement, mais qu'il avait créé un département spécial pour sa gamme « ludique » et qu'en conséquence de quoi on saurait bientôt. Mais enfin quoi, nous aurons peut-être la chance de la trouver sur le marché en vente pour le mois d'avril. Je dis la chance parce qu'en version de base elle ne vaudra que 490 F TTC. Personnellement j'aime le suspense et vous ? Au mois prochain...

Liste des gagnants du concours Outrun

J'en vois qui frémissent, tremblent etc ! Attention, ce ne sont quand même pas les résultats du bac !

1er. Olivier Aigon - Marvejols a gagné la machine d'arcade OutRun.
2e et 3e : Dix jeux + un T. shirt Us Gold.
Xavier Marchetti - Massy
Bruno Pinon - Blois.
Du 4e au 10e. Cinq jeux Us Gold.
William Tronel Peyroz - Pérois
Yan Marteletti - Fontaine/Saône
Louis Deniau - Douai
Stéphane Touitou - Migennes
Eric Zanéa - Paris
Frédéric Lardeau - Tours
Ciryl Bourdon - Equeurdreville
Du 11e au 20e. Trois jeux Us Gold.
Bertrand Jusselin - Le Tillet Cires les Mello
Xavier Hibon - Hesdin
Thierry Duong - Eragny/Oise
Olivier Gloryl - Champigny/Marne
Régis Lyard - Faverges
Christophe Chevalier - Etables/Mer
Laurent Fabre - Les Avenières
Claude Chaufourier - L'Hay les Roses.
Didier Coudre - Rochefort
Jean-Guillaume Hubert - Rodez

Du 21e au 50e. Un jeu Us Gold.
Eric Gosse - Paris
Gabriel Féraud - Spéracédès
Florent Linger - Cannes
Fabrice Di Palma - Saint-Etienne
Joachim Crélot - Paris
Virgile Ligier - Fougères
Hervé Labbé - Aubervilliers
Jérôme Borg - Toulouse
Vincent Azibert - Gradignan
David Bernard - Elancourt
Jean-Charles Cubert - 97139
Emmanuel Petit - Boussy St Antoine
Sylvain Gérard - Aytre
Xavier Ressayre - Strambroix
Vincent Garcia - Lempdes
Yannick Serra - Aurec/Loire
Olivier Ferster - Lens
Carl Irjud - Blagnac
Emmanuel Jacquet - Fondettes
Jérôme Dellacasagrande Digne
Eric Abad - St Etienne du Rouvray
Jean-Pierre Cames - Oloron Ste Marie
Yannick Turbé - St Priest
Patrice Augusto - Vouziers
Nicolas Kaplin - Erquy
Philippe Gredziszewski - Desertines
Jean-Guy Théres - Torcy
Frédéric Tcheng - Veneux les Sablons.
Waldi Descamps - Paris
Rodolphe Duparc - Ligny en Barois

Ouf ! C'est tout. Mis à part Olivier Aigon qui va avoir l'honneur d'être invité à la remise officielle du premier prix, tous les autres vont recevoir leur prix dès la fin février.

Mireille

Celui que vous attendez tous : Rim Runner

Comment, vous ne l'attendez pas ? Mais si, attendez donc : *Rimrunner* est le dernier né de chez Palace Software, le nouveau jeu réalisé par Steve Brown et son équipe, ceux-là même qui vous ont fait jouer pendant des heures à *Barbarian*. Maintenant vous voyez bien que vous l'attendez avec impatience ! *Rimrunner* vous fait chevaucher un guerrier insectoïde avec lequel vous devez éviter l'invasion de la planète par les Arachnoïdes. Tout ça avec un scrolling hyper rapide, des images en 3 D, des graphismes de toute beauté et des détails rigolos. Vivement la version définitive qu'on puisse jouer avec... euh... la tester. (Des fois que notre patron se mette à me lire !).
Au fait : *Barbarian II* est en cours de développement.



Pour comprendre nos notations de jeux, petit tableau récapitulatif.



EYE

jeu... habileté visuelle... dédales du mystère...

ENTREZ DANS LA RONDE DIABOLIQUE

EYE



LES YEUX DU MYSTÈRE

Je désire recevoir "EYE" POUR :

☐ AMSTRAD CPC CASS ..	119 FF	☐ AMSTRAD CPC DISQ.....	179 FF	EYE.....	...,00
☐ COMMODORE CASS ..	119 FF	☐ COMMODORE DISQ.....	179 FF	FRAIS DE PORT.....	20,00
☐ MSX CASS.....	119 FF	☐ PC et COMPATIBLES	179 FF		
☐ AMIGA.....	179 FF	☐ ATARI ST	179 FF	TOTAL	

Règlement par chèque Bancaire ou CCP à l'ordre de : CAMERON – 55, av. Jean-Jaurès 75019 PARIS

CAMERON EXCLUSIF PRÉSENTE

HYPERBOLE Tél. : 45 08 02 14

GAME 05/88

LE SALON DU JOUET VERSION 1988 :

« SHOOT'EM UP »... ET QUE ÇA SAUTE

Pas trop de soucis à se faire pour la nouvelle année 1988/1989 : si tu veux être un joueur branché, il faut que tu tires plus vite que ton ombre ! Bien sûr, j'exagère un petit peu, nous avons pu voir le lot habituel de nounours et autres « Popples ». Mais la grosse majorité des nouveaux jeux proposés te mettent en mains un pistolet — que dis-je ? Un flingue, une pétoire ! —, un bazooka, un fusil mitrailleur laser et placent en face de toi plein de méchants, en plastique ou en vidéo. Evidemment, « y'a » les bons qui t'aident, au choix : Rambo, GI Joe, les Maîtres de l'Univers, etc. Bref, pour me résumer : des jeux pas tellement innovateurs au niveau du thème, mais technologiquement de plus en plus performants. Et puis des outsiders : tous les questionnaires du genre TR... PUR... si vous voyez de qui je veux parler.



Athletic World : n'oublions pas que notre revue préférée s'appelle Game et commençons par Nintendo. A la rentrée de septembre, nous verrons arriver ce tapis. Pour s'essuyer les pieds devant notre console vénérée ? Mais non : il faudra mettre ses petits (?) pieds sur les marques rouges ou vertes et courir sur place. Moyennant quoi on aura la chance d'essayer de battre un record. (Comptabilisé par le jeu « Athletic World » que tu auras bien évidemment eu la bonne idée de charger juste avant dans ta console).

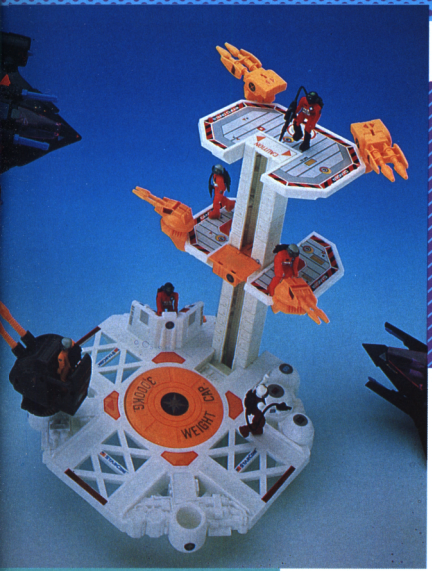


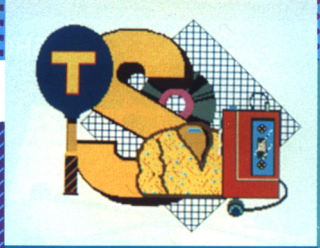


Machine à glace : bon là d'accord, on s'éloigne un peu du reste, mais c'est notre côté gastronome. En ce qui concerne cette machine, il s'agit vraiment des gastronomes en culotte courte, puisqu'elle est utilisable par des enfants de cinq ans. Mais... elle fait de la vraie glace ! Avoue que c'est le cadeau pour ton p'tit frère ou ta p'tite sœur à suggérer à tes parents ! Gogny-Goubert, en vente à partir d'avril 88. 350 F env.

Skate-boards : ils sont beaux, non ? Allez tu regardes la photo en rêvant aux prochaines grandes vacs.







SHOPPING

Base spatiale Starcom : c'est la nouvelle base spatiale de tous les Starmax. Nouveaux héros de l'espace, ils vont envahir les écrans de Canal + à partir du printemps. Si tu veux revivre leurs aventures tout seul chez toi, tu achètes les figurines, la base, les bombardiers, etc. Ils sont tous réalisés selon un nouveau procédé « Power Deploy » qui les fait se transformer sans pile électrique, avec un seul ressort. Coleco, 275 F. env.



Baby-foot « Parc des Princes » : un vrai baby qui s'inspire du Parc des Princes. Une pub comme une autre mais un jeu qui de toutes façons amuse tout le monde. Monneret. 490 F env.





Quizzard : « de la tête et du punch » ! Une petite mémoire électronique au centre, des « bippers » — toujours électroniques — au bout de six branches. Le meneur de jeu te pose une question issue de l'un des cinq livrets. Si tu veux avoir le droit de répondre à la question, saugrenue comme il se doit, tu te dépêches d'être le premier à bipper. Si tu réponds juste tu marques des points, et si non... tu en perds. Pas très original tout ça, mais très bien fait, de quoi passer de bonnes soirées à rigoler devant la nullité des uns et des autres en « connaissances générales ». Nathan. A partir d'avril 88.

Casques talkie-walkie : ce sont les premiers du genre. Casques talkie-walkie à destination des plus de dix ans, ils se placent correctement sur ta tête et dès lors tu n'y touches plus. Les mains dans les poches ou sur le guidon de ton vélo tu peux discuter avec ton pote dans un rayon de 200 m. Fisher-Price, disponible dès maintenant : 360 F les deux env.





Politico. Des fois que tu ne le saurais pas encore, figures-toi qu'on est en pleine préparation des élections présidentielles, chez nous. Et oui, Tonton remet son job en jeu ! Enfin, si toi tu ne le sais pas, ceux qui gagnent de l'argent ne l'oublient pas et c'est donc fort à propos qu'ils lancent sur le marché un jeu politique (enfin hein, politico-politicien comme dirait l'autre « Camarade »). Chacun des participants doit gagner des sous, fonder son parti, gagner les élections, créer son gouvernement et gouverner ! Aïe ! Là ça se complique forcément : des affaires de mœurs, des scandales financiers éclatent. Gogny Goubert, 160 F. env. En vente dès ce mois de février.

Aux urnes citoyens ! Les gens de Playbac, sympathiques nouveaux-venus dans le domaine de la création de jeux, restent eux aussi dans l'air du temps. Normal ! Il ne sera pas dit que les présidentielles attristent la population. Avec « Aux urnes citoyens » tu vas t'amuser à répondre au plus grand nombre possible de questions, toutes très formatrices, du genre : « Un bulletin de vote plié en forme de cocotte est-il valable ? ». Playbac, disponible dès aujourd'hui.





Arc de Triomphe : notre petit côté chauvin. Non, il n'est pas réalisé en Legos, mais en « Tente ». Pour les amateurs de belles maquettes.



Vidéo Challenger : ouais, là ça y est il faut tirer ! Tu as un pistolet laser, un jeu en cassette et tu tires sur la télé. Test plus complet pour le mois prochain. Bandai, 420 F et 99 F chaque cassette ensuite env.

Captain Power : la plus grande nouveauté du salon probablement, un jeu interactif avec la télé, la Cinq, qui va débuter à partir du 23 mars 1988. Comment interactif ? Eh oui, tu as bien lu. La Cinq va diffuser un nouveau feuilleton bihebdomadaire : « Captain Power » et ses copains les « Soldats du futur ». Le feuilleton rien qu'en lui-même est très nouveau, présentant des acteurs en chair et en os qui évoluent dans des décors en images de synthèse. Chaque épisode durera environ 26 mn et tu auras droit à 5 mn d'interactivité : de période où avec ton arme laser tu tireras sur la « téloche ». Ton pistolet enverra des signaux lumineux sur l'écran mais attention : l'écran t'en enverra aussi. La vraie interactivité, c'est le bombardier du feuilleton qui te tires lui aussi dessus ! Tout ceci reste très moral puisque les seuls objets sur lesquels tu pourra te défouler sont dans le scénario des vrais méchants. Et si tu veux t'exercer le reste de la semaine, tu pourras t'acheter la cassette issue du jeu, que tu brancheras comme une console. Mattel : 535 F pour tirer et 650 F les cassettes env.

Mireille Massonnet



CONSOMMER AVEC MODÉRATION

OUI ALA LALA

BUG

RUN

T

AAAH ÇA Y FAIT!!

LA MICRO C'EST PLUTÔT DANGEREUX! FAUT PAS ABUSER.

SSI SI J'TE JURE"

"T'AS QU'À PASSER UNE JOURNÉE EN FACE DE TON MICRO SANS DISCONTINUER ET"

BEN" FISTON ÇA VA PAS? HO HO FISTON!!

GNÉMALOZIBULONI GNE GNÉMALATÉ!

"HÉHÉ ÇA ENCORE C'EST RIEN Y'A COMME ÇA QUELQUES DÉFORMATIONS PROFESSIONELLES"

OU SAIS" TU NE DEVRAIS RESTER ASSIS SI LONGTEMPS!

MAIS NON M'MAN J'T'ASSURE ÇA VA!!

ENFIN, J'EN PASSE ET J'EN OUBLIE MAIS LE PLUS GRAVE C'EST PAS ÇA"

BON SANG QUEL SUSPENS! CETTE BD BRRR

C'EST QUOI?

GAME MAG

"IL ARRIVE PAR EXEMPLE QU'UN JOUEUR S'IDENTIFIE COMPLÈTEMENT AUX PERSONNAGES DU JEU"

TAIS TOI DONC CHIENNE!! NE SAIS TU DONC PAS À QUI TU PARLES!

OK OK! HEU" SA MAJESTÉ DARK VADOR DAIGNE TELLE VENIR MANGER?

PTUI

PTUI

"Y'EN A MÊME QUI POUSSENT LE BOUCHON UN PEU LOIN!

MAINTENANT QUE T'AS FINI TU POURRAIS VENIR MANGER?

AAARG CHIENNE"

SIG

SIG

N'AS TU PAS COMPRIS QUE DARK VADOR II VIENT DE PÉRIR

BOUUU

TU VIENDRAS APRÈS LES FINE'RAILLES!

ALORS CROIS EN LES GENS DE GAME MAG!!

ILS ONT L'EXPÉRIENCE AH ÇA OUAI!!

LA MICRO C'EST COOL MAIS FAUT PAS DÉLIRER!! C'EST COMME TOUT HEIN!!

ALLEZ CIAO!!

ALORS LES MECS ÇÉTAIS BIEN!

AH OUAI GÉNIAL! ÇÉTAIT J'AI BIEN AIMÉ LE PASSAGE SUR L'IDENTIFICATION!

J'AI EU QU'LE SON MAG ÇÉTAIT COOL!

OUAIS PAS MAL!! TU CROIS PAS QU'T'AS UN PEU EXAGÉRÉ?

LES GENS DE GAME MAG

FIN

SPECTRUM

KONAMI COLLECTION 119F
+TRACK AND FIELD+IRON HORSE
+NEMESIS+SALAMANDER
+MIKIE+JAILBREAK+GREEN BERET
+HYPERSPORT+YE AR KUNG FU
LES TRESORS DE US GOLD 115F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR+METROCROSS
+ACE OF ACES
ALBUM HEWSON 95F
+EXOLON+RANARAMA
+ZYNAPS+URIDIUM PLUS
BEST OF ELITE 2 95F
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
+BATTLESHIPS+BOMBJACK2
HIT PACK 1 75F
+COMMANDO+AIRWOLF
+BOMBJACK+FRANCK BOXING
ELITE 6 PACK N°2 95F
+ACE+LIGHTFORCE+INTL KARATE
+SHOCKWAY+BATTY
GAME SET MATCH 129F
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
+PING PONG+FOOT
+KONAMI GOLF+YE AR KUNG FU2
HIT PACK 2 98F
+ SCOOBY DOO + ANTIRIAD
+ COMMANDO 86+1942
+ JET SET + FIGHT WARRIOR
ELITE TRIPLE PACK 99F
+ GREAT GURAYON
+ AIRWOLF 2 + 3DC
THEY SOLD A MILLION 3 95F
+ KUNG FU MASTER+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO + FIGHTER PILOT
THEY SOLD A MILLION 2 95F
+ BRUCE LEE + MATCH DAY
+ MATCH POINT + KNIGHT LORE

NOUVEAUTES

ARKANOID 2:REVENGE	95F
A.T.F ADV TACTI FIGHTER	89F
BAD CAT	95F
BLOOD VALLEY	89F
CAPTAIN AMERICA	95F
CHARLIE CHAPLIN	95F
GUNSMOKE	95F
INFILTRATOR 2	95F
PHANTYS	89F
PSYCHOSOLDIER	89F
RASTAN	89F
RIMMERUNNER	89F
ROLLING THUNDER	89F
SHACKLED	89F
SIDE ARMS	95F
STREETSPORT BASKET	95F
SUPER HANG ON	95F
TARGET RENEGADE	95F
VENOM STRIKES BACK	95F
VICTORY ROAD	89F
WIZARD WARZ	95F
WORLD C LEADERBOARD	95F
WORLD LEA TOURNAMENT	95F

HIT PARADE

720 DEGRES	95F
ALTERNAT WORLD GAMES	89F
ARKANOID NF	89F
ARMY MOVES NF	89F
BASIL LE DETECTIVE	89F
BOBSLEIGH	95F
BRAVESTAR	95F
BUGGY BOY	95F
CALIFORNIA GAMES	95F
COMBAT SCHOOL	89F
DEATH WISH 3	89F
ENDURO RACER	95F
FREDDY HARDEST	89F
GAUNTLET2	95F
GRYZOR	89F
GUNSHIP	95F
IMPOSSIBLE MISSION 2	89F
LA GUERRE DES ETOILES	89F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	89F
MAD BALLS	89F
MATCH DAY 2	89F
MASK 1	89F
MASK 2	89F
MUTANTS NF	89F
OUT RUN	95F
PHANTOM CLUB	89F
PLATOON	89F
RENEGADE NF	95F

HIT PARADE (suite)

RYGAR	95F
ROAD RUNNER NF	95F
THUNDERCATS	89F
TOUR DE FORCE	89F
TRANTOR	95F
WORLD GAMES NF	85F

THOMSON C/D

ALBUM LORICIEL	**145/195F**
+5"AXE+SAPIENS	
+MGT+AIGLE D'OR	
MALETTE JEUX FIL	**245/245F**
+GAME OVER +FOMULE 1	
+ARKANOID +SORCERY	
ALBUM THOMSON	**245/295F**
+ GREEN BERET + SUPER TENNIS	
+ MONOPOLY + RUNWAY	
LORICIELS HIT 1	**155/185F**
+ PULSAR 2 + YETI+ ELIMINATOR	
THOMSON HITS	**175/225F**
+ KRACK OUT + BEACH HEAD	
+ THE WAY OF THE TIGER	
LORICIEL HIT 2	**155/185F**
+ BARRY MAC GUIGAN BOXING	
+ HACKER + SPINDIZZY	

NOUVEAUTES C/D

AFFAIRE SYDNEY	165F
AQUANAUTE	145/195F
ARKANOID	145F
AVENGER	145F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	ND/215F
ATOMIK	145/195F
AU NOM DE L'HERMINE	ND/195F
BEACH HEAD	145F
BILLY 2	135/195F
BIVOUAC	145F
BLUEBERRY	ND/215F
BOB:SCIENCE FICTION	245/245F
BOB:CHEVALIERS	245/245F
BOB:LA JUNGLE	245/245F
BOB WINNER	149/195F
BRAIN POWER	145/195F
COBRA	129F
DEMONIA	115/175F
F 15 STRIKE EAGLE	145/195F
GAME OVER NF	145/195F
GREEN BERET	149F
GD PRIX 500 CC	169F
HMS COBRA	285F
IZNOGOUD	195/245F
JUNGLE HERO	145F
K'YA	129/199F
LA MARQUE JAUNE	249F
LA MASCOTTE	ND/195F
LES CLASSIQUES VOL 3	145/195F
LES PASSAGERS VENT 1	285F
LES PASSAGERS VENT 2	285F
LES CLASSIQUES N°1	145F
LES DIEUX DE LA MER	145F
LE DIEUX de la GLISSE	165F
LES CLASSIQUES 2	145F
LES RIPOUX	145/195F
MACH 3	129/199F
MARCHE A L'OMBRE	145F
MEWILO	ND/195F
MONOPOLY NF	175F
MISSION	129/195F
MISSION EN RAFALE	145F
OXPHAR	139/185F
PROHIBITION	135F
QUAD	175F
RENEGADE	145/195F
ROAD KILLER	145F
SLAP FIGHT	145F
SAPIENS	165F
SILENT SERVICE MO6T08	145F
SCRABBLE	175F
SPACE TUNNEL	145/195F
SUPER TENNIS	145F
SUPERSKI	169/199F
THE WAY OF THE TIGER	149F
TNT	129F
TOP GUN	145F
TOUT SHUSS NF	145F
TRIVIAL PURSUIT	195/245F
TURLOGH LE RODEUR	225/225F
VAMPIRE	169F
VOL SOLO	145F
YE AR KUNG FU 2 NF	145F
ZOMBI	125/185F



ELU
RECOMMANDE PAR LES LECTEURS
AMSTAR

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

ATARI 600/800/XL/130

SMASH HIT VOL 7 NF
+ ELECTRAGLIDE + CHESS 3D
+ ALLEYKAT + BLUE MAX

NOUVEAUTES

ACE OF ACES	99/149F
ARKANOID NF	99/145F
BASIL LE DETECTIVE	95/145F
BEACH HEAD 2 NF	ND/145F
FIGHTER PILOT	95/145F
GAUNTLET NF	95/145F
GREEN BERET NF	95/145F
HEAD OVER HEALS NF	95/145F
IRON HORSE	109/159F
JACKAL	109F
KENNEDY APPROACH	145/145F
LEADERBOARD NF	95/145F
MASTERS OF UNIVERS	95/145F
RAID OVER MOSCOW	95/145F
SILENT SERVICE NF	95/145F
TOMAHAWK NF	90/130F

SEGA

ACTION FIGHTER	195F
ALEX KID/MIRACLEWORLD	195F
ALIEN SYNDROME	195F
ASTRO WARRIOR	195F
BANK PANIC	149F
BLACK BELT	195F
CHOPLIFTER	195F
ENDURO RACER	195F
F16 FIGHTER	149F
FANTAZY ZONE	195F
GANGSTER TOWN	195F
GHOSTHOUSE	149F
GREAT GOLF	195F
MISSILE DEFENSE 3D	249F
MY HERO	149F
NINJA	195F
OUT RUN	249F
PRO WRESTLING	195F
QUARTET	195F
ROCKY	249F
S.D.I.	195F
SECRET COMMAND	195F
SHOOTING GALLERY	195F
SPACE HARRIER	249F
SPY VS SPY	149F
SUPER TENNIS	149F
TEDDY BOY	149F
TRANSBOT	149F
WONDERBOY	195F
WORLD GRAND PRIX	195F
WORLD SOCCER	195F
ZILLION	195F

AMIGA

ARMY MOVES	225F
ARTICFOX	185F
AUTODUEL	225F
BALANCE OF POWER	295F
BAD CAT	225F
BARDES TALE	225F
CHESSMASTER 2000	225F
CRAZY CARS	245F
DEFENDER OF THE CROWN	325F
DIABLO	145F
ECO	245F
FIRE POWER	245F
FLIGHT SIMULATOR 2	335F
GOLDENPATH	185F
GOLD RUNNER	215F
GOLD RUNNER 2	225F
GARRISON	275F
GRAND SLAM TENNIS	335F
GUILD OF THIEVES	189F
HOTBALL	225F
IMPACT	140F
INSANITY FIGHT	225F
IRON LORD	275F
KNIGHT ORC	185F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	345F
LEADERBOARD	215F
LEVIATHAN	185F
LESPASSAGERSDUVENT 1+2	275F
MARBLE MADNESS	195F
MERCENARY COMPENDIUM	225F
MOUSE TRAP	139F
PLUTOS	145F
Q BALL	185F
ROLLING THUNDER	225F
S.D.I	345F
SHADOWGATE	225F
SILENT SERVICE	375F
SINBAD	375F
SKYFOX	145F
SUPER HUEY	225F
TANK EWOOD	225F
TERRAPODS	195F
TEST DRIVE	325F
TETRIS	185F
TIME BANDITS	185F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
ULTIMA 4	225F
WINTER GAMES	195F
WORLD GAMES	195F
XENON	185F

MSX

ACE OF ACES	99F
ALTERNAT WORLD GAMES	95F
ARMY MOVES	95F
BASIL LE DETECTIVE	95F
DEATH WISH 3	95F
ELITE	149F
GAME OVER	99F
GAUNTLET	95F
INDIANA JONES	95F
JACK THE NIPPER 2	95F
MASK 1	95F
MASK 2	95F
SPY VS SPY 2	95F
SUPER CYCLE	95F
TAI PAN	99F
TOUR DE FORCE	99F
TUER N'EST PAS JOUER	110F
WINTER GAMES	95F
WORLD GAMES	95F

LES MICROMANES CÂBLÉS savent TOUT !
grâce au premier service Minitel MICROMANIA
BRANCHEZ-VOUS MICRO 24h/24h TAPEZ **FUNI** PUIS **MIC** PAR 1E 3615

BOUTIQUES MICROMANIA

LA REGLE A CALCUL
65/67, Bd St Germain
75005 PARIS
Métro St Michel ou Maubert

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin



JE SUIS PRESSE, J'AI RENDEZ-VOUS AVEC LA REINE (*)

Ce mois-ci, le courrier des lecteurs est en retard. Je ne sais même plus si je l'aurai fini à temps pour la parution du canard. Alors ne m'en veuillez pas, mais pour aller plus vite, j'ai décidé de ne pas corriger les fautes d'orthographe qui parsèment vos lettres. On fera mieux la prochaine fois (NDL Mireille : heureusement que ch'suis là !).

(*) D'après Lewis Carrol...

Q. J'aimerais vous dire que votre magazine est très bien mais j'ai des renseignements à vous demander. Possesseur de MO5, j'ai essayé votre cours de Basic dans le n°4 : l'instruction CURSOR sur mon ordinateur n'existe pas et dans mon guide je n'ai rien trouvé. Donc pour MO5 : quel est l'équivalent de l'instruction CURSOR ?

Raynald Bouvry, Neuilly Saint-Front.

R. Cette lettre soulève un grave problème au sein de la rédaction : le Docteur Bit doit-il être viré ? Effectivement, CURSOR n'est pas une instruction très courante. Je ne sais pas où le satané docteur l'a trouvée, peut-être sur Alice. Et encore... S'il avait utilisé, par exemple, l'instruction LOCATE, nettement plus répandue, tout le monde aurait pu s'y retrouver.
Mais il a quand même précisé dans son article, que CURSOR (je cite) « permet de placer le curseur à un endroit précis. Cet endroit est défini par deux chiffres : un numéro de colonne (X) et un numéro de ligne (Y) ». Seulement voilà : pour s'y retrouver dans un manuel de Basic... Ces trucs sont toujours rédigés d'après la liste des instructions et non pas d'après des thèmes. Donc, en conclusion et pour en finir avec lui, Doctor Bit ne vaut pas mieux que Sined. Je confirme.
Ah, au fait : sur MO5 utiliser LOCATE x, y (idem sur CPS et MSX). Sur ST en GFA : PRINT AT (x, y).

Q. Je vous avoue que j'écris cette lettre car je n'ai rien d'autre à faire ce soir.
— Premièrement, je me présente : JD Softcrack, 15 ans, je pirate, déplombe et fait des trucs complètement illégaux avec mon MNTL. J'ai un CPC 6128 avec moniteur couleur et lecteur de DISKS, une imprimante DMP 2160 (la nouvelle DMP 2000 avec 160 car. sec.), un joystick Pro 5000 (c'est le meilleur) et une ludothèque de 350 jeux (331 piratés).
— Deuxièmement, les éditeurs gueulent après le piratage moi, j'veux bien, mais s'ils veulent que l'on achète leurs jeux, ils n'ont qu'à leur donner une durée de vie plus longue (ex : Passager du Temps de Ere Informatique, ben s'il y a une suite, j'hésiterais pas à l'acheter). Et bien voilà, je me suis défoulé, bonsoir.

JD Softcrack

R. Ah ben ouais, ah ben ouais. Bon, que vous écriviez pour nous critiquer, nous encenser ou tout simplement pour le plaisir d'écrire, nous, on est toujours contents de recevoir vos lettres ; ça nous permet de nous faire une idée toujours plus précise sur vous et vos aspirations. Continuez.

Q. Cher Game Mag, j'ai lu avec attention l'article du Docteur Bit (heu... c'est un pseudo, n'est-ce pas ?) sur la création d'un jeu vidéo sur micro-ordinateur, et en suis parti avec une idée de jeu à programmer : il s'agirait de l'histoire d'un type qui devrait retrouver des clônes de lui-même dans la galaxie : il piloterait une arche et ce serait le plus beau jeu du monde. Que pensez-vous de mon idée ?

Philippe Ulrich, Ivry/Seine

R. Cher Philippe, vous ne manquez pas d'air (si j'ose dire). Un tel projet est vraiment très ambitieux et je doute que seul, malgré toutes les compétences que vous semblez afficher, vous soyez en mesure de tenir un tel pari. C'est pourquoi je vous conseille de trouver un partenaire dans cette épopée, histoire de ne pas pousser le bouchon (toujours si j'ose dire) trop loin. Mais l'idée me semble très bonne, ce serait dommage de l'abandonner (1).

Q. Pourriez-vous m'expliquer certains programmes qui se trouvent sur les disquettes d'Amstrad de CP/M Plus, comme : « Bank manager » merci d'avance ! ?

François Garnier, Rouen

R. Ce programme, Bank Manager, permet d'utiliser toute la mémoire du CPC

(1) NDL Mireille : désolée de ré-intervenir, mais tout le monde ne peut pas forcément comprendre. Heureusement j'suis toujours là ! Alors Philippe Ulrich c'est le directeur de Collection d'Ere Informatique. Didier Bouchon est un super graphiste. Et tous les deux il ont fait « L'Arche du Capitaine Blood « sacré » plus beau jeu du monde par SVM ». (Ce en quoi SVM exagère et pourtant Ere Informatique c'est des copains !)



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

COMMODORE 64 INCROYABLE !

KONAMI COLLECTION 119/189F
+TRACK AND FIELD+IRON HORSE
+SALAMAND+JAILBREAK+NEMESIS
+GREEN BERET+PING PONG+MIKIE
+YE AR KUNG FU + HYPERSPORT
ALBUM HEWSON 95/145F
+EXOLON+RANARAMA
+ZYNAPS+URIDIUM PLUS
IMAGINE ARCADE HITS 95F
+ARKANOID+GAME OVER
+LEGD OF KAGE+MAG MAX
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM EPYX N°3 115/175F
+WINTER GAMES+SUPER CYCLE
+WORLD GAMES+IMPOSS MISION
LES TRESORS US GOLD 115/195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR+METROCROSS
+ACE OF ACES
BEST OF ELITE N°2 95/145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK 2
ELITE 6 PACK N°2 95/145F
+ACE+LIGHTFORCE+INTL KARATE
+BATTY+SHOCKWAY
GAME SET MATCH 129F/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+PING PONG
+FOOT+KONAMI GOLF+BASEBALL
+BOXING+POOL +SUPER DECATHLON
ALBUM EPYX 99/145F
+ SUMMER GAME + BREAK DANCE
+ PITSTOP 2+ IMPOSSIBLE MISSION
ELITE TRIPLE PACK 99/145F
+ GREAT GURAYON+ AIRWOLF 2
+ SPACE IN C
HIT PACK 2 99/145F
+ 1942+ SOOBY DOO+ ANTIRIAD
+ COMMANDO 86+ JET SET WILLY
+ FIGHTING WARRIOR
HIT PACK 69/119F
+ COMMANDO+ BOMBJACK
+ AIR WOLF+ FRANCK BOXING
THEY SOLD A MILLION 3 95/145F
+ KUNG FU MASTER + RAMBO
+ GHOSTBUSTER+ FIGHTER PILOT

NOUVEAUTES

ADVAN'TACT FIGHTER 89/139F
AIRBORNE RANGER 145/195F
APOLLO 18 95/145F
ARKANOID 2:REVENGE OD DOH 95/145F
BAD CAT 95/145F
BLOOD VALLEY 95/145F
CHAIN REACTION 95/145F
CHARLIE CHAPLIN 95/145F
DEFENDER OF THE CROWN 135/145F
FLYING SHARK 89/129F
GUNSMOKE 95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2 95/145F
INFILTRATOR 2 95/145F
KNIGHT GAMES 2 95/145F
LAZER TAG 95/145F
MORPHEUS 149/179F
NEBULUS 95/145F
NORTHSTAR 95/145F
PHANTYS 95/145F
PROJECT STEALTH FIGHTER 145/195F
ROLLING THUNDER 95/145F
RIMMERUNNER 89/135F
SHACKLED 95/145F

NOUVEAUTES (suite)

SIDE ARMS 95/145F
SKATE OR DIE 99/159F
STREETSPORT BASKET 95/145F
STREET SPORT BASEBALL 95/145F
TARGET RENEGADE 95/145F
TETRIS 95/145F
VENOM STRIKES BACK 95/145F
WIZARD WARZ 95/145F
WORLD LEA TOURNAMENT 95/145F

HIT PARADE

720 DEGRES 95/145F
ACE OF ACES NF 95/145F
ALTERNAT WORLD GAMES 95/145F
ARKANOID 89/135F
ARMY MOVES NF 89/145F
BANKOK KNIGHTS 95/145F
BARBARIAN 95/135F
BASIL THE DETECTIVE 95/145F
BASKET MASTER 89/145F
BOBSLEIGH 135F
BOB WINNER 95/145F
BRAVESTAR 95/145F
BUGGY BOY 95/145F
CALIFORNIA GAMES 95/145F
CAPTAIN AMERICA 95/145F
COMBAT SCHOOL 89/145F
DEATH WISH 3 95/145F
ENDURO RACER 95/145F
FREDDY HARDEST 95/145F
GALACTIC GAME 95/145F
GAUNTLET 2 95/145F
GAME OVER 95/145F
GAUNTLET 95/145F
GREEN BERET 89/129F
GRYZOR 95/145F
GUNSHIP 145/195F
INDIANA JONES 95/145F
INTERNATIONAL KARATE 2 95/145F
JACK THE NIPPER 2 NF 95/145F
LA GUERRE DES ETOILES 99/149F
LES MAITRES DE L'UNIVERS 95/145F
MAD BALLS 95/145F
MASK 1 95/145F
MASK2 95/145F
MATCH DAY 2 95/145F
OUT RUN 95/145F
PIRATES 145/195F
PHANTOM CLUB 95/145F
PLATOON 89/145F
PROHIBITION 175F
PSYCHOSOLDIER 95/145F
RASTAN 95/145F
RENEGADE 95/145F
ROAD RUNNER 95/145F
RYGAR 95/145F
SALOMON'S KEY 95/145F
SCRABBLE 185F
SHOOT THEM UP CONST KIT 145/145F
STIFFLIP AND CO 95/145F
SUPERCYCLE 95/145F
SUPERSPRINT 95/145F
TEST DRIVE 99/149F
THE LAST NINJA NF 95/145F
THUNDERCATS 95/145F
TOP GUN 89/129F
TOUR DE FORCE 95/145F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR 185/245F
TRANTOR 95/145F
TUER N'EST PAS JOUER 95/145F
VICTORY ROAD 95/145F
WORLD CL LEADERBOARD 95/145F

ATARI ST

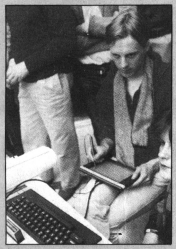
ALBUM EPYX 245F
+ WINTER GAMES+SUPER CYCLE
+WORLD GAMES+WRESTLING
MALETTE JEUX FIL 245F
+ SUPER TENNIS+ MAJOR MOTION
+ SPACE SHUTTLE2
LES EXCLUSIFS N°1 250F
+ LEADERBOARD+ TAI PAN
+ XEVIOUS + TOP GUN
PACK UBI 6 475F
+MARBLE MADNESS+DEJA VU
+ROADWAR EUROPA
PACK UBI 7 499F
+SDI+MOEBIUS+ROADWAR 2000

NOUVEAUTES

3D GALAX 155F
ALTERNA WORLD GAME 175F
ALTAIR NF 175F
ANNALES DE ROME 275F
ARKANOID NF 125F
ARCTIC FOX 195F
ARMY MOVES 175F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE 215F
AU NOM DE L'HERMINE 195F
AUTO DUEL 225F
BACKLASH 225F
BAD CAT 225F
BALANCE OF POWER 225F
BARBARIAN 195F
BARBARIAN (PALACE) 145F
BARDES TALE 225F
BILL PALMER 225F
BIVOUAC 180F
BLACK LAMP 199F
BLOOD VALLEY 175F
BLUEBERRY 175F
BLUE WAR 225F
BOB MORANE:ESPACE 225F
BOB MORANE:LES CHEVALIERS 225F
BOB MORANE:LA JUNGLE 225F
BOB WINNER NF 185F
BUBBLE BOBBLE 175F
BUBBLE GHOST 175F
BRAVE STAR 175F
CAPTAIN AMERICA 175F
CARRIER COMMAND 225F
CHARLIE CHAPLIN 195F
CHESS MASTER 2000 225F
CLEVER AND SMART 275F
COLONIAL CONQUEST 275F
CRAFTON ET XUNK 225F
CRASH GARET 225F
CRAZY CARS 225F
DARK CASTLE 260F
DEFENDER OF THE CROWN 275F
DEGAS ELITE 225F
DEFLECTOR 175F
DEMONIAC 225F
DIEU DE LA MER 195F
DUNGEON MASTER 245F
ECO 195F
EDEN BLUES NF 155F
ENDURO RACER NF 185F
FAIAL 225F
FER ET FLAMME 285F
F15 STRIKE EAGLE 195F
FLIGHT SIMULATOR 2 345F
FORMULA ONE 175F
GABRIELLE 225F
GAUNTLET 2 195F
GAUNTLET 165F
GOLDENPATH 175F
GOLD RUNNER 185F
GOLD RUNNER 2 225F
GP PRIX 500 CC 195F
GUILD OF THIEVES 185F
GUNSHIP 245F
HURLEMENTS 225F
HMS COBRA NF 275F
HOT BALL 225F
INDIANA JONES NF 165F
IMPOSSIBLE MISSION 2 225F
INSANITY FIGHT 225F
IZNOGOUD 245F
IMPACT 140F
IRON LORD 275F
JASON LA TOISON D'OR 225F
JINXTER 225F
KARATE KID 2 NF 155F
KARATE MASTER NF 145F
KENNEDY APPROACH 225F
L'AFFAIRE 225F
L'ANNEAU DE ZENGARA 225F
LA CHOSE DE GOTEMBURG 225F
L'ANGE DE CRISTAL 225F
LA GUERRE DES ETOILES 175F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD 225F
LA MARQUE JAUNE 225F
LA MASCOTTE 195F
LES CLASSIQUES N1 175F
LES CLASSIQUES N2 175F
LES REFLUX 175F
LE MAITRE DES AMES 225F
LES MAITRES DE L'UNIVERS 195F
LES 3 MOUSQUETAIRES 225F
LEVIATHAN 145F
L'OEIL DE SET 245F
LEADER BOARD NF 175F
LES PASSAGERS VENT 1 265F
LES PASSAGERS VENT 2 265F
LIBERATOR NF 129F
MANHATTAN DEALER 225F
MANOIR DE MORTEVILLE 175F
MARBLE MADNESS 195F
MASQUE PLUS 195F
MARCHE A L'OMBRE 165F
MACACAM BUMPER 225F
MACH3 195F
MEURTRES EN SERIES 225F
MEAN 18 GOLF 195F
MEAN STREAK 225F
MEWILO 195F
MISSION 185F
MISSION ELEVATOR 179F
MISSION RAFALE 225F
MOEBIUS 225F
NORTHSTAR 145F
OUT RUN 195F
PEUR SUR AMYTIVILLE 225F
PHANTAISIE 3 245F
PHOENIX NF 225F
PREDATOR 225F
PROHIBITION NF 225F
RAMPAGE 145F
RANARAMA 99F
ROAD RUNNER NF 175F
RENEGADE 195F
RING OF ZILFIN 245F
ROADWAR 2000 245F
ROADWAR EUROPA 245F
ROLLING THUNDER 225F
S.D.I 275F
SENTINEL 175F
SALOMON'S KEY 175F
SHACKLED 225F
SKULL DIGGERY 145F
SLAP FIGHT NF 175F
SILENT SERVICE NF 225F
SKY FOX 195F
SLAYGON 185F
SPACE HARRIER 225F
SPACE SPORT 225F
SPY VS SPY 225F
STARGLIDER 165F
STRIKE FORCE HARRIER 225F
SUBBATTLE Simulator 225F
SUPER HANG ON 145F
SUPER HUEY 195F
STAR TREEK 175F
SUPERSPRINT 145F
SWOOPER 185F
TANGLEWOOD 185F
TERRORPODS 195F
TEST DRIVE 295F
TETRIS 185F
THE HUNT RED OCTOBER 225F
THE PAWN 225F
TIME BANDITS 185F
TNT 175F
TONIC TILES 185F
TOUR DE FORCE 175F
TRACKER 190F
TRANTOR 175F
TRAUMA 225F
TRIVIAL PURSUIT 285F
TURBO GT NF 195F
ULTIMA 4 225F
UNIV MILITARY SIMULAT 225F
VERSAILLES STORY 245F
VROOM 185F
WESTERN GAMES 185F
WIZARDS CROWN 245F
WIZARD WARZ 195F
WIZZBALL 195F
XENON 185F
ZOMBI 195F

6128. En effet, pour des raisons d'adressage sur 16 bits, le 6128 n'est pas capable d'atteindre ses 64 kilo-octets supplémentaires. Bank Manager rajoute donc des instructions RSX (précédées du signe « ! ») au Basic standard, qui permettent de les utiliser. Tout est expliqué en détail dans le manuel de ton CPC.

Stéphane Schreiber

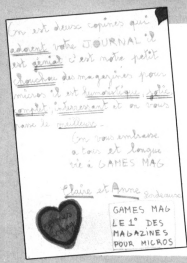




d'entre vous (toujours pas de secrétaire, et Yves qui veut pas en être une !).
D'autre part, et ceci est très sérieux : SI VOUS VOULEZ ECRIRE CHEZ NOUS, FAITES-LE !
Je m'explique : on peut nettement mieux se faire une idée des capacités de quelqu'un à jouer au « journaliste » quand on lit sa prose. Alors on a décidé de vous proposer de devenir — tous ceux d'entre vous qui le veulent — nos correspondants. Soit il y a un jeu qui vous plaît vraiment, ou pas du tout, et vous vous faites un test ; soit il y a un sujet que nous allons traiter qui vous « interpelle quelque part » et vous nous pondez un blabla. D'ac ? Bien sûr les parutions seront rénumérées.
Passons aux choses sérieuses : le dossier du mois prochain parle des images en relief, ça vous inspire ? (N'oubliez pas d'indiquer vos nom, adresse et n° de téléphone).

Q. Alors là, j'explose !!! De rage !!! C'est à propos de votre concours Outrun, comme vous dites, le cachet de la poste faisant foi (amen) le 4 janvier. Mais c'est là qu'il y a un bug. Le numéro 3 de Game Mag sort en janvier et comme j'habite le sud de la France (cong) je n'ai pu avoir ce numéro que le 7 janvier, cherchez l'erreur !

Emmanuel Barachant. Aix-en-Provence.



R. T'as vu quand les p'tites nanas se mettent à la rédac ce que ça donne ? Yves, Thierry et Stéphane voudraient bien leurs photos... d'ac ?

R. Ben tiens, justement puisque je viens de parler de vous faire bosser avec nous, vous avez lu un peu ce courrier ? Génial non ? Non seulement Christophe nous critique mais en plus il le fait gentiment et nous fourni des preuves (des photos) et sa source (Micro 7). Lui c'est un journaliste, coco, tu peux me croire. Des lecteurs comme lui, moi j'en redemande. En tous cas il recevra Game Mag 5 gratos.

Q. Cher Game Mag, je t'écris à propos d'une news du numéro 2. Tu dis à propos de Franck Margerin : « il ne s'en était jamais servi auparavant... (d'un micro) ». Mais c'est faux ! Car il s'était déjà servi d'un ordinateur et d'un logiciel de dessin et en plus ça n'est pas récent mais ça date de Micro 7 de juillet/août 1984. J'espère que je ne vous ai pas déçu en vous apprenant cela.

Christophe Biraud. Dijon.

Q. Je voudrais bien être testeur officiel de consoles pour Game ; car voyez-vous, j'ai très envie de faire du journalisme.

Yaën Pujol

R. J'ai pris la lettre de Yaën parce qu'elle m'est tombée sous la main mais il y en a plein d'autres qui sont comme celle-là. Vous voulez tous travailler avec nous. Alors deux choses : d'une part essayez siouplaît de comprendre qu'on ne peut pas répondre individuellement à chacun

Q. Ayant lu dans votre n°3 la critique du logiciel « Shoot'em Up Construction Kit » j'aimerais bien avoir l'adresse de l'éditeur, ou de son vendeur.

R. Quéré. Guerlesquin.

R. Vous êtes nombreux a nous avoir demandé ce renseignement. L'éditeur est « Outlaw Production », (il s'agit d'une branche de « Palace Software »). Il commence juste à être distribué en fait (on nous a trompé sur la date de parution, ou alors nous nous sommes trompés ???) et pour être sûrs de l'avoir rapidement je vous conseille de le commander directement à Micromania, ce sera le plus rapide pour vous. Au fait il n'existe pas encore sur CPC, il faut attendre quelques mois.

R. Je me permets de me payer la tronche d'Emmanuel. Pourquoi ? Ben parce que vous avez été hyper nombreux à nous faire cette réflexion, mais tous les autres, je dis bien tous les autres ont néanmoins tenté leur chance et envoyé le bulletin réponse. Et ils ont eu raison !!! On n'est pas des chiens... dès que nous nous sommes aperçus qu'il y avait un bug au niveau des délais, nous avons accepté toutes les réponses quelque soit leur date d'envoi ! Foi de Mireille, parole et tout et tout. Puisque j'vous dis que j'chti l'joure. Quant à Game Mag, il n'est pas censé paraître au début du mois mais à la fin du précédent. Le 20 de chaque mois pour être précise. Ceci dit je sais pertinemment que ce n'est pas encore le cas, mais on va résoudre les problèmes, t'inquiète pas!

Mireille

MASTERTRONIC

PRESENTE...

MSX



Affrontez nos meilleurs coureurs : le port du casque est obligatoire !
29,90 FF ☐



Le temps vous est compté. Réparez votre vaisseau spatial avant sa collision avec l'étoile.
29,90 FF ☐



Recherchons champion cycliste, apte à relever le défi au pays de BIG BEN !
29,90 FF ☐

ATARI



Les malheurs d'un TOM POUCE au pays des géants.
29,90 FF ☐

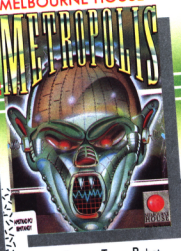


La mort est peut-être au bout de la route ! Votre mission est de relever le défi. Serez-vous le meilleur ?
29,90 FF ☐



Surpassez-vous pour préserver l'unique source d'énergie de la terre.
29,99 FF ☐

MELBOURNE HOUSE "LE DERNIER METROPOLIS"



Mystère, Enigme, Tueur, Robot, Obstacles, Policier, Original, Logiciel, Interactif, Synthèse vocale
249 FF ☐ IBM et Compatibles

COMMODORE



Pourrez-vous garder le contrôle de votre chasseur spatial et faire ainsi partie de l'élite ???
44,90 FF ☐



Voyage au pays du SHOW-BIZ.

Saurez-vous récupérer toutes les notes et créer le TUBE de l'année ??
29,90 FF ☐



Retrouvez l'antidote qui anéantira les SPORES : "ILS NE PASSERONT PAS PAR VOUS !!"
29,90 FF ☐

SPECTRUM



Devenez un as du volant sur les plus grands circuits du monde.
29,90 FF ☐



Explosion planète imminente – STOP – Evacuation programmée – STOP – SAUVE QUI PEUT !!!
29,90 FF ☐



Ames sensibles s'abstenir ! Frayeur – horreur – maléfices d'un château maudit...
44,90 FF ☐

HYPERBOLE – TEL. : 45.08.02.14.

ET AUSSI...

COMMODORE
- Last V8 ☐
- Hole in one ☐
- Flash Gordon ☐

ATARI
- Last V8 ☐
- 180 ! ☐
- Spellbound ☐

44,90 FF LE JEU

MSX
- 180 ! ☐
- Voidrunner ☐
- Flash Gordon ☐

SPECTRUM
- Delta wing ☐
- Master of magic ☐
- Spellbound ☐

GAME 05/88

COCHER LES CASES CORRESPONDANTES

NOM : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Ville : ..... Code Postal : .....

Nombre de logiciels commandés : ☐

Prix total en FF : ____ FF

Frais de port : 6,00 FF

Réglement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de MASTERTRONIC 55, av. J. Jaurès 75019 Paris.

AMI CPC C64

FEUD

AMIGA - MASTERTRONIC
ARCADE/AVENTURE





On choisit ses amis, jamais sa famille. Ce vieil adage est une fois de plus démontré dans *Feud*. Learic est un magicien ; il doit ramasser des plantes et divers autres ingrédients à travers tout le royaume pour composer des philtres magiques. Et tout ça pour quoi ?... Parce que son frère, Leanoric est un méchant magicien qui fait rien qu'à l'embêter ! Ce programme est une adaptation, plutôt réussie, d'un jeu qui est sorti en version C64, il y a déjà quelques temps. Bon, d'accord, cette nouvelle version possède des graphismes vraiment sympas, une animation impeccable, mais le jeu a déjà bien vieilli et il ne m'a pas beaucoup amusé !
Première partie, il faut parcourir le royaume labyrinthe de ruines, tombes, arbres, haies, villages, etc.) à la recherche des plantes. Pas vraiment passionnant...
Deuxième étape, Learic rentre chez lui et prépare les potions magiques contre son frère. Et ainsi, de suite...
Malgré les superbes effets graphiques que l'on obtient parfois en jetant un sort, ce n'est pas très affriolant !
Feud se situe entre le jeu d'aventure (il faut chercher des objets) sans en posséder l'intrigue et le jeu d'action sans action réelle.
Recommandé aux nostalgiques du C64 restés fidèles à Commodore. ***Katy Haswell***

CPC PC

LA CHOSE DE GROTEMBURG



UBI SOFT - AVENTURE

Voilà que votre paisible bourgade est troublée par une série de meurtres horribles. Parmi les victimes : votre femme. A vous de retrouver l'assassin afin de la venger et faire retrouver le calme au village.
Voici donc un nouveau jeu d'aventure où le héros, le justicier, devra faire preuve de courage et d'intelligence. De courage parce que la mort vous guette à tout instant. De l'intelligence car il vous faudra beaucoup de jugeotte pour mener à bien vos recherches.
Réalisé avec beaucoup d'humour, ce jeu aux graphismes d'assez bonne qualité vous fera vivre une aventure passionnante où règne une atmosphère angoissante. Doté d'un analyseur syntaxique assez puissant, il saura vous donner la réplique à tous vos ordres, et cela avec humour.
Eric Andrianombana

CPC

MARMELADE

M.B.C. - AVENTURE



Marmelade est un jeu d'aventure classique, graphismes et textes, pas vraiment original... Les graphismes sont moyens et l'analyseur de syntaxe est plutôt faible.
Si vous arrivez, tout de même, à détruire le gang, écrivez vite à M.B.C. Vous pouvez gagner un voyage à New-York de quatre jours pour deux.

Katy Haswell

Marlow, un privé en imper et chapeau mou, doit démanteler un gang de malfaiteurs qui dévaste Hotville, une paisible bourgade américaine... C'est une question de réputation.

JINXTER

AMI ST

MAGNETIC SCROLLS
AVENTURE



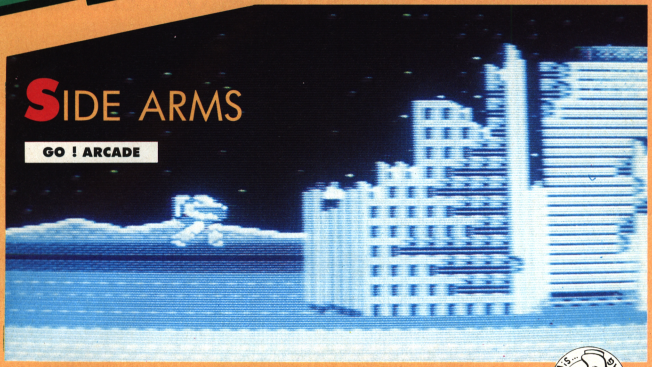
Voici le dernier jeu de chez Magnetic Scrolls (vous savez *The Pawn*, *The Guild of Thieves...*). Dans ce dernier volet vous essayez de rentrer chez vous.
Vous rencontrez la première difficulté à votre descente du bus, vous y oubliez vos clefs mais un gentil contrôleur (si, si ça existe !!!) vous les rend, ouf ! C'est alors qu'un « gardien » (traduction littérale de l'anglais guardian) vous accoste pour vous proposer un document.
Ce dernier, (qui est fourni avec le logiciel est remarquablement reproduit, il y a même des tâches de café), comporte en fait tous les renseignements essentiels à une bonne compréhension de l'histoire qui se déroule en Aquitania. Après avoir pris connaissance du document, le gardien vous révèle le véritable but de votre mission : récupérer les morceaux du bracelet de Turani (magicien à l'origine des gardiens) et le reconstituer. Ceci fait, la paix pourra de nouveau régner en Aquitania.
Jinxter n'a rien à envier aux jeux cités puisqu'il reprend leur présentation. On y retrouve les menus déroulants personnalisés (des parchemins), la synthèse vocale, la possibilité d'éditer l'aventure sur l'imprimante...
Cependant *Jinxter* a deux inconvénients. Malgré de beaux graphismes ce jeu est en réalité purement **textuel.** Et puis, le meilleur pour la fin, *Jinxter* est entièrement en **anglais** ce qui le rend particulièrement difficile (s'il vous plaît messieurs les importateurs nous désirerions des jeux en français).

Laurent Charbonnel



SIDE ARMS

GO ! ARCADE









Hé !... Toi là !... Oui, toi lecteur invétéré de Game, jette un coup d'œil sur cet article. J'ai quelque chose de très important à te communiquer. Je viens de tester un jeu unique en son genre. Le but est de descendre Bozon et ses acolytes pour défendre une fois de plus la terre (heureusement qu'on l'aime notre terre). Vous ne trouvez pas ça original ? Non ? Ah bon ! Comme c'est étrange, à la rédaction, ils pensent comme vous. Tout le monde se braque contre moi. Personne m'aime ! Snif !...

Trêve de plaisanterie ! *Side Arms* n'est autre que l'adaptation du jeu de café du même nom. Comme vous pouvez vous en douter, ce soft est du style tir à go-go *(excuse-moi, Mireille, j'ai pas pu m'empêcher)*. Connaissant la version Arcade, *Side Arms* sur C64 perd en couleurs et en rapidité mais nous conserve tout le plaisir du jeu de l'original. Seul point noir : la sono est horrible (Mr Go ! connaissez-vous le SID ?)

Captain

PSYCHOSOLDIER



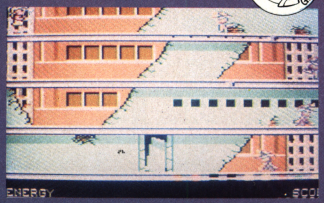
IMAGINE – ARCADE





« Où suis-je ? Que dois-je faire ? Ohh ! Grand Zeus » « Tu dois, chère Athena, guider et sauver les seuls survivants de ces inhumains Overlords ». Les concepteurs de ce soft ne se sont pas trop fatigués (vous voyez j'annonce déjà la couleur). Tout d'abord, le thème n'est pas original du tout (faut avouer que cela devient difficile de nos jours). Ensuite, les graphismes sont moches. Je ne reconnais pas la silhouette d'une femme. Puis l'animation est des plus simplifiée. Enfin, le seul point positif est la toute relative qualité de la bande sonore.

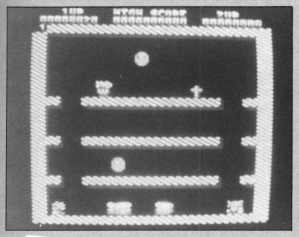
La notice commence par « l'héroïne est de retour ». A mon avis, elle aurait mieux fait de rester avec ses collègues les dieux.



BUBBLE BOBBLE

TAITO (MEGA-ROM) – ARCADE/STRATEGIE

MSX C64 CPC

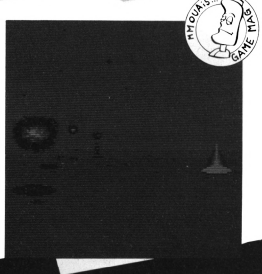


Imaginez deux bons gros lézards bondissants nommés Bubble et Bobble, pourvus par la nature d'un moyen de défense singulier : la faculté de générer des bulles suffisamment résistantes et nocives pour emprisonner un ennemi, l'occire et le métamorphoser en fruit ou légume délicieux. Imaginez nos deux énergumènes égarés dans « la cave aux monstres », peuplée de créatures indescriptibles aux allures de jouets : robots mécaniques, lutins, poings à ressort, baleines, ours en peluche, etc. Imaginez la matérialisation en ces lieux hostiles, d'une foule de bibelots octroyant armes, bonus et pouvoirs à nos infortunés héros. Imaginez, aux accents d'une musique guillerette (seul avec Bubble, ou à deux avec Bubble et Bobble), la traversée d'innombrables tableaux réclamant de la stratégie et du réflexe. Et bien voilà ! Vous avez maintenant l'idée assez précise d'un jeu qui ne supplantera pas *Eggerland mystery*...

Jean-Claude Paulin

BACKLASH

NOVAGEN – ARCADE



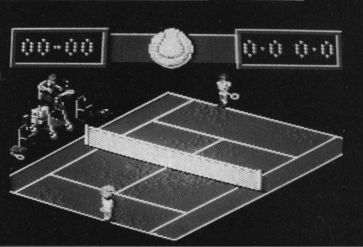
Backlash vous entraîne aux confins de l'arcade. Aux commandes d'un vaisseau spécial, vous devez dégommer un maximum d'ennemis, tout en évitant leurs tirs meurtriers. Pas de grand intérêt, sinon celui d'une prouesse de programmation : le réalisme des explosions est saisissant, avec les débris qui partent dans tous les sens, et surtout leur ombre sur le sol. Tout le jeu se déroule dans un décor désespérément plat, genre désert du Ténéré ; d'où une certaine simplicité dans l'animation des décors. Bref, un super jeu d'arcade pur et simple, dans laquelle il n'est nul besoin de chercher à comprendre ce qui se passe.

Septh

GRAND PRIX TENNIS

SIMULATION DE TENNIS
MASTERTRONIC -

C64



Comme son nom l'indique, *Grand Prix Tennis* est un jeu de tennis (élémentaire, mon cher Watson). Les graphismes sont moyens. Le court en 3D est vu en diagnole (pour ceux qui n'ont rien compris à mon explication, z'avez qu'à regarder la photo). La sono est moyenne. Le soft en lui-même n'est pas inoubliable. Mais si je vous dis qu'il ne coûte que 30 balles, vous comprendrez pourquoi il mérite un WOUAOU !!

Captain

AMSTRAD DISQUETTES ET PC 1512

SUPER PROMOTION
4 DISQUETTES VIERGES 99 F
AVEC BOITIER PLASTIQUE

INCROYABLE !

KONAMI COLLECTION 149F
+JACKAL+SALAMANDER+NEMESIS
+JAILBREAK+TRACK AND FIELD
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU
+HYPERSPORT+PINGPONG+MIKIE
PACK MICROMANIA 179F
720°+RAMPARTS + REVOLUTION
TOP TEN COLLECTION 145F
+SABOTEUR I+SABOTEUR II+SIGMA 7
+CRITI MASS+AIRWOLF+THANATOS
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT
ERE HIT 3 225F
+STRYFE+DESPOTIK DESIGN
+TENSION+CONTAMINATION
HIT AVENTURE 225F
+SCRAM1+HARRY+1001BC
LES TRESORS DE US GOLD 195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR
+ACE OF ACES +METROCROSS
BEST OF ELITE 2 145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
+BATLE SHIPS+BOMBJACK 2
ALBUM EPYX 189F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE+IMPOSS MISSION
OCEAN ALL STAR HIT N°2 145F
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEADOVER HEALS
+COBRA+WIZZBALL+TANK
LORICIEL HITS N°6 179F
+COSA NOSTRA+ATOMIC+LAST MISS
IMAGINE ARCADE HITS 145F
+ARKANOID+GAME OVER
+MAG MAX+LEGEND OF KAGE
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM OCEAN 145F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER
ALBUM HEWSON 145F
+EXOLON+ZYNAPS
+RANARAMA+URIDIUM PLUS
ALBUM LORICIEL 145F
+5" AXE+SAPIENS+MGT+AIGLE D'OR
ALBUM UBISOFT 195F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL
CARRE D'AS 195F
+STARTING BLOCK+DAKAR
+GORBAF+JAMES DEBUG3
MALETTE JEUX FIL 225F
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS
ELITE 6 PACK N°2 145F
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+SCHOCK RIDER
HIT PACK 2 145F
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD+COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942
GAME SET MATCH 179F
+TENNIS+FOOTBALL MANAGER+PING PONG
+FOOT+KONAMI GOLF/BASEBALL
+BOXING+POOL+SUP DECATHLON
ELITE TRIPLE PACK 145F
+GREAT GURIANOS+AIR WOLF+3DC
OCEAN STAR HITS 145F
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREET HAWK+MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N°2 145F
+BREAKTHRU + THE GOONIES
+AVENGER+DESERT FOX+GOLF
PACK FIL N°3 189F
+GREAT ESCAPE + REVOLUTION
+CAULDRON 2 + SORCERY
HIT PACK 1 99F
+COMMANDO+FRANCK BOXING
+BOMBJACK + AIR WOLF
THEY SOLD A MILLION N°3 145F
+KUNG FU MASTER +FIGHTER PILOT
+GHOSTBUSTER + RAMBO

ELU
MEILLEUR EDITEUR
MICRO
AMSTRAD

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

NOUVEAUTES

A.T.FADV TACT FIGHTER 139F
AQUANAUTE 159F
ALTERN WORLD GAMES 145F
ARKANOID 2:REVENGE OF DOH 145F
ATOMIK 159F
AU NOM DE L'HERMINE 195F
BAD CAT 145F
BLOOD VALLEY 145F
CHAIN REACTION 145F
CHAMPIONSHIP SPRINT 145F
CHARLIE CHAPLIN 145F
CRASH GARRET 225F
FIRE TRAP 145F
FLYING SHARK 195F
GABRIEL NF 175F
GUILD OF THIEVES 195F
GUNSHIP 245F
GUNSMOKE 145F
HANS DISLANDE 199F
HURLEMENTS 175F
IMPOSSIBLE MISSION2 145F
INFILTRATOR 2 145F
JINXTER 195F
LA MARQUE JAUNE 249F
LAZER TAG 145F
NAVY MOVES 145F
NIGEL MANSEL 145F
NORTHSTAR 145F
PEPE BEQUILLE 195F
PHANTYS 145F
PIRATES 145F
PREDATOR 145F
PROFESSION DETECTIVE 229F
RIMMERUNNER 145F
ROLLING THUNDER 145F
SANTA FE 175F
SEPTEMBER 145F
SHACKLED 145F
SKAD 195F
SORCERER LORD 235F
STREETSPORT BASKET 145F
STRYFE 2 175F
SUPER HANG ON 145F
TARGET RENEGADE 145F
TETRIS 135F
THE LAST NINJA NF 145F
V2 175F
VENOM STRIKES BACK 145F
VICTORY ROAD 145F
WIZARD WARZ 145F
WESTERN GAMES 145F
WORLD LEADB TOURN 145F

HIT PARADE

ASTERIX CHEZ RAHAZADE 195F
BARBARIAN 135F
BASKETMASTER 145F
BASIL THE DETECTIVE 145F
BILLY 2 195F
BIVOUAC 195F
BLUEBERRY 175F
BOB WINNER 169F
BOBSLEIGH 145F
BUBBLE BOBBLE 145F
BUGGY BOY 145F
BRAVESTAR 145F
CAPTAIN AMERICA 145F
CALIFORNIA GAMES 195F
CLASH 195F
COMBAT SCHOOL 145F
FER ET FLAMME 249F
GAUNTLET 2 145F
GRYZOR 145F
HMS COBRA 299F
INDIANA JONES 145F
INTERNATIONAL KARATE 2 145F
IZNOGOUD 245F
LA MASCOTTE 175F

HIT PARADE (suite)

LES DIEUX DE LA MER 195F
LES RIPOUX 195F
LE MAITRE DES AMES 189F
LA CHOSE DEGROTEMBURG 175F
L'ANNEAU DE ZENGARA 189F
LA GUERRE DES ETOILES 149F
L'OEIL DE SETE 189F
LES MAITRES DE L'UNIVERS 145F
MACH 3 179F
MAD BALLS 145F
MATCH DAY 2 145F
MASK2 145F
MEUTRES EN SERIES 299F
MEWILO 175F
OUT RUN 145F
OXPHAR 205F
PHANTOM CLUB 145F
PLATOON 145F
PEUR SUR AMYTIVILLE 169F
PROHIBITION NF 195F
PSHYCHOSOLDIER 145F
QUAD 179F
QUIN 245F
RASTAN 145F
RENEGADE 145F
ROAD RUNNER 145F
RYGAR 145F
SCRABBLE 220F
SIDE ARMS 145F
SUPER SKI 179F
THE SENTINEL 149F
TOUR DE FORCE 145F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR 245F
THUNDERCATS 145F
TRANTOR 145F
WORLD CL LEADERBOARD 145F
ACE 2 145F
BIG BAND NF 195F
BIRDIE 175F
BOB MORANE:ESPACE 245F
BOB LES CHEVALIERS 245F
BOB LA JUNGLE 245F
CRAZY CARS 159F
DEATH WISH 3 145F
ENDURO RACER 125F
ENTREPRISE 145F
F15 STRIKE EAGLE 149F
FREDDY HARDEST 145F
GRAND PRIX 500 CC 169F
GALACTIC GAME 145F
Les Chiffres & Les Lettres 225F
LE PASSAGER du TempsNF 195F
Les Passagers du vent 1 295F
MARCHE A L'OMBRE 195F
MASK1 145F
MASQUE PLUS 189F
MONOPOLY NF 245F
RX 220 145F
SILENT SERVICE NF 139F
SOLOMON'S KEY 145F
SCALEXTRIC NF 245F
STIFFLIP AND CO NF 135F
SUPERSPRINT 145F
TOBROUCK 169F
TRIVIAL PURSUIT 229F
TUER N'EST PAS JOUER 145F
TURLOGH LE RODEUR 245F
ZOMBI 165F

PC 1512

ALBUM EPYX 225F
+WINTER GAMES+PITSTOP 2
+SUMMER GAMES
CARRE D'AS 275F
+DAKAR 4X4+ROBINSON
+STARTING BLOCK+BIG BEN
MALETTE JEUX FIL 275F
+INFILTRATOR +ECHECS 3D+N 10
PC HITS 225F
+ TOP GUN +THE DAMBUSTERS
+ GREAT ESCAPE+STRIP POKER

PC 1512 (suite)

ACE2 185F
ACE OF ACES 195F
ARKANOID 195F
ARMONQUE LE VIKING 225F
ARTICFOX 185F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE 215F
AU NOM DE L'HERMINE 195F
BALANCE OF POWER 175F
BARDS TALE 225F
BEDLAM 185F
BIVOUAC 225F
BLUEBERRY 215F
BOB MORAN:SCIENCE 215F
BOB MORLES CHEVALIERS 215F
BOB MORANE LA JUNGLE 215F
BOB WINNER NF 215F
CALIFORNIA GAMES 195F
CAPTAIN BLOOD 275F
CHESS MASTER 2000 225F
CHUCK YEAGER FLIGHT SIM 245F
COBRA 175F
COMBAT SCHOOL 185F
CRASH GARET 275F
CRAZY CARS 215F
DARK CASTLE 269F
DEFENDER OF THE CROWN 245F
DESTROYER 215F
ELITE 225F
F15 STRIKE EAGLE NF 185F
FER ET FLAMME 225F
FLIGHT SIMULATOR 2 450F
GABRIELLE 225F
GATO 275F
GAUNTLET 175F
GRAND PRIX 500CC 175F
GREEN BERET 185F
GRYZOR 185F
GUILD OF THIEVES 225F
GUNSHIP 325F
HMS COBRA 275F
HURLEMENTS 215F
INDOOR SPORTS 225F
INFILTRATOR 175F
IZNOGOUD 225F
JACKAL 185F
JEU DU ROY 225F
JINXTER 225F
L'AFFAIRE 215F
L'AFFAIRE SYDNEY 225F
L'AFFAIRE VERA CRUZ 225F
L'ANNEAU DE ZENGARA 215F
LA CHOSE DEGROTEMBURG 215F
LA MALEDITE 185F
LAST MISSION 225F
LE MAITRE DES AMES 225F
LES DIEUX DE LA MER 225F
LES RIPOUX 175F
Les PASSAGERS du vent 1 275F
Les PASSAGERS du Vent 2 275F
LES CHIFFRES ET LETTRES 255F
LES CLASSIQUES N1 175F
LES CLASSIQUES N2 175F
LES 3 MOUSQUETAIRES 225F
LIVINGSTONE 225F
MACH 3 215F
MARBLE MADNESS 185F
MASQUE PLUS 215F
MECH BRIGADE 295F
MEWILO 225F
MEURTRES EN SERIE NF 275F
MISSION 175F
MISSION RAFALE 275F
MOEBIUS 225F
PEUR SUR AMYTIVILLE 225F
PHAR OPIN 175F
PIRATES 225F
PSCHIBITION 225F
QIN 275F
RING OF ZILFIN 245F
ROADWAR 2000 245F
SABOTEUR 2 145F
SAPIENS 220F
SCRABBLE 225F
SCRAM 225F
S.D.I 275F
SILENT SERVICE 225F
SINBAD 245F
SOKOBAN 189F
SOLITAIRE 189F
SOLO FLIGHT 295F
STREET SPORT BASKET 185F
SUPER TENNIS NF 195F
SUMMER GAMES 2 175F
TEST DRIVE 225F
TETRIS 185F
THE HUNT FO REDOCTOBER 225F
THE PAWN 195F
TOMAHAWK 195F
TOP SECRET 195F
TRIVIAL PURSUIT 275F
TURBO DRIVER 225F
ULTIMA 4 275F
UNIVE MILITARY SIMULAT 225F
VERSAILLES STORY 225F
WINTER GAMES NF 195F
WIZARDS CROWN 245F
WIZBALL 185F
WORLD GAMES 195F
WORLD TOUR GOLF 185F
ZOMBI 215F

KONAMI COLLECTION 119F
+JACKAL+SALAMANDER+NEMESIS
+JAILBREAK+TRACK AND FIELD
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU
+HYPERSPORT+PINGPONG+MIKIE
PACK MICROMANIA 119F
720°+ RAMPARTS + REVOLUTION
TOP TEN COLLECTION 99 F
+SABOTEUR 1+SABOTEUR 2+SIGMA7
+CRIT MASS+AIRWOLF+THANATOS
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT
ERE HIT 3 145F
+STRYFE+DESPOTIK DESIGN
+TENSION+CONTAMINATION
LES TRESORS DE US GOLD 99F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR +METROCROSS
+ACE OF ACES
BEST OF ELITE 2 95 F
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
ALBUM EPYX 119F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE+IMPOSS MISSION
OCEAN ALL STAR HIT N°2 99F
+ARMY MOVES+MUTANTS+COBRA
+HEAD O HEALS+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS 99F
+ARKANOID+GAME OVER
+LEGEND OF KAGE +MAG MAX
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL 119F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER
MALETTE JEUX FIL 175F
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS
ELITE 6 PACK N°2 95F
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER
ERE HITS N°2 145F
+CRAFTON XUNK+ROBBOT
+EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH 129F
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
+PING PONG+FOOT+SUPER DECATH
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
OCEAN ALL STAR HITS 95F
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREET HAWK + MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N°2 95F
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT FOX +GOLF
PACK FIL N°2 139F
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUTION
+ CAULDRON2 + SORCERY
ELITE TRIPLE PACK 99F
+ GREAT GURIANOS
+3DC+AIRWOLF2
LES EXCLUSIFS N°1 99F
+ LEADERBOARD + TAI PAN
+XEVIOUS+TOP GUN
LES LAUREATS 95F
+SILENT SERVICE +GREEN BERET
+CAULDRON 2
HIT PACK 2 95F
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD +COMMANDO 86+1942
HIT PACK 1 75F
+BOMBJACK+AIRWOLF+COMANDO
+FRANCK BRUNO BOXING
THEY SOLD A MILLION N°3 95F
+KUNG FU MASTER + RAMBO
+GHOSTBUSTER +FIGHTER PILOT

AMSTRAD CASSETTES

LORICIEL HIT N°6 129F
+COSA NOSTRA+ATOMIC+LAST MISS
ALBUM HEWSON 95F
+EXOLON+ZYNAPS
+RANARAMA+URIDIUM PLUS
ALBUM UBISOFT 165F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL
ALBUM LORICIEL 95F
+5°AXE+SAPIENS+MGT+ AIGLE D'OR

NOUVEAUTES

ACE 2 95F
AQUANAUTE 119F
ARKANOID 2: REVENGE OF DOH 89F
ATOMIK 119F
A.T.F ADV TACT FIGHTER 89F
ALTERN WORLD GAMES 95F
BAD CAT 95F
BLOOD VALLEY 95F
CHAIN REACTION 95F
CHARLIE CHAPLIN 95F
CHAMPIONSHIP SPRINT 95F
EX.IT 145F
FIRE TRAP 95F
FLYING SHARCK 99F
GABRIEL 139F
GUNSHIP 195F
HAMSMOKE 95F
HURLEMENTS 135F
IMPOSSIBLE MISSION 2 95F
INFILTRATOR 2 95F
IRON HORSE 99F
LA CHOSE DEGROTEMBURG 135F
LA MARQUE JAUNE 249F
L'ANGE DE CRISTAL 145F
L'ANNEAU DE ZENGARA 145F
LAZER TAG 95F
NAVY MOVES 89F
NIGEL MANSELL 95F
NORTHSTAR 95F
PEPE BEQUILLE 145F
PEUR SUR AMYTIVILLE 129F
PHANTYS 89F
PIRATES 95F
PREDATOR 89F
RIMMRUNNER 89F
ROLLING THUNDER 95F
SANTA FE 139F
SEPTEMBER 95F
SHACKLED 95F
SKAAL 145F
SORCERER LORD 179F
STREETSPORTBASKETBALL 95F
STRYFE 2 135F
SUPER HANG ON 95F
TARGET RENEGADE 89F
TETRIS 95F
THE LAST NINJA NF 95F
VENOM STRIKES BACK 95F
VICTORY ROAD 89F
WESTERN GAMES 95F
WIZARD WARZ 95F
WORLD LEA TOURNAMENT 95F



ELU
RÉVISEUR DE PROPRIÉTÉ
Marque déposée
AMSTAR

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

HIT PARADE

BARBARIAN NF 95F
BASIL THE DETECTIVE 95F
BASKET MASTER 89F
BILLY2 135F
BIVOUAC 125F
BUBBLE BOBBLE 95F
BUGGY BOY 95F
BOB WINNER 129F
BOBSLEIGH 95F
BRAVESTAR 95F
CAPTAIN AMERICA 95F
CALIFORNIA GAMES 95F
COMBAT SCHOOL 89F
CRASH GARET 195F
GAUNTLET 2 95F
GRYZOR 89F
HSM COBRA 259F
INDIANA JONES 95F
INTERNATIONAL KARATE 2 95F
IZNOGOUD 195F
LA GUERRE DES ETOILES 99F
LES DIEUX DE LA MER 145F
LES RIPOUX 125F
L'OEIL DE SETE 145F
LES MAITRES DEL'UNIVERS 95F
MACH 3 129F
MAD BALLS 89F
MASK2 95F
MATCH DAY 2 89F
MEUTRES EN SERIES NF 259F
OUT RUN 95F
PHANTOM CLUB 89F
PLATOON 89F
PROHIBITION 120F
PSYCHOSOLDIER 89F
QUAD 145F
RASTAN 89F
RENEGADE 89F
ROAD RUNNER 95F
RYGAR 95F
SCRABBLE FR 175F
SIDE ARMS 95F
SUPERSKI 145F
THE SENTINEL 99F
TOUR DE FORCE 95F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR 185F
THUNDERCATS 89F
TRANTOR 95F
WORLD C LEADERBOARD 89F
AFFAIRE SYDNEY 145F
BIRDIE 135F
BOB MORANE:FICTION 245F
BOB MOR: LES CHEVALIERS 245F
BOB MORANE:LA JUNGLE 245F
COBRA(LORICIEL) 129F
CRAZY CARS 129F
F15 STRIKE EAGLE 99F
DEATH WISH 3 89
ENDURO RACER 95F
ENTREPRISE 89F
FORTERESSE 135F
FREDDY HARDEST 89F
GALACTIC GAME 95F
GRAND PRIX 500CC 139F
LES PASSAGERS DU VENT1 285F
MARCHE A L'OMBRE 145F
MASK 1 89F
MONOPOLY 175F
RX220 95F
SCALEXTRIC 95F
SILENT SERVICE 85F
SLAP FLIGHT 89F
SALOMON'S KEY 89F
SPY VS SPY 3 99F
STIFFLIP AND CO 95F
SUPERSPRINT 95F
TOBROUCK NF 119F
TRIVIAL PURSUIT 175F
TUER NEST PAS JOUER 95F
TURLOGH LE RODEUR 245F
ZOMBI 135F

Promotions sur manettes

Manettes Speed King	145 F
Terminator (grenade)	145 F
Manette Pro 5000	145 F
Elite autofire	145 F
Cheetah 125 +	90 F
Cheetah mach 1 +	135 F
Cordon pour branchement	75 F

2 manettes (Amstrad)

SUPER! LA MANETTE US GOLD

Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD, une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

- Poignée de support type pistolet
- Cachette "Fire" intégrée à la poignée
- Contacts ultra sensibles assurés par des micro connecteurs
- Mécanique en acier très robuste
- Câble ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale

125 F



Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

*Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM . . . . . .

ADRESSE . . . . . .

TEL . . . . . .

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration ___/___ *Signature*

GAME 05/88

Règlement je joins ☐ *un chèque bancaire* ☐ *CCP* ☐ *mandat-lettre* ☐ *je préfère payer au facteur à réception les ajoutant 16 F pour frais de remboursement* N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : ATARI 800 . AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . NINTENDO . ATARI 2600 . TO7/70 . TO8 . MO5 . MO6 . MSX . C64 . PC 1512 . ATARI-ST



MADE IN ENGLAND

Après Noël, il semble que tout redevienne beaucoup plus calme. En Angleterre, comme en France, les éditeurs de jeux, les revendeurs, les fabricants de micro et tous les autres se sont déchaînés. Alors, en janvier et février, ils prennent des vacances ! Donc, pas de grandes nouveautés ce mois-ci et je vais en profiter pour vous mettre au courant de la façon dont on envisage Outre-Manche l'avenir du jeu vidéo. C'est le moment où jamais avec la nouvelle année...

En France aussi, on a beaucoup parlé des jeux du futur avec la parution de *l'Arche du Capitaine Blood*, le biogame d'Ere Informatique, qui marque l'avènement de jeux nouveaux utilisant l'intelligence artificielle pour créer un monde à part entière, un mode qui a une vie propre. De l'autre côté de la Manche, on insiste beaucoup moins sur cette partie conceptuelle.

Il faut dire que le public et les éditeurs donnent, en général, leurs préférences à des jeux plus actifs. Lorsqu'on pense futur, on pense beaucoup plus nouvelles machines, nouveaux supports ou encore nouvelles possibilités graphiques et beaucoup moins nouvelles sortes de scénario ou pratiques du jeu.

Les éditeurs et les programmeurs se sont penchés très rapidement sur les machines 16 bits comme l'Atari ST et l'Amiga. Les nouvelles possibilités offertes par ces matériels beaucoup plus puissants ont été explorées en profondeur. Au niveau graphique, en particulier, on a vu se développer un certain nombre de programmes utilisant des techniques relativement révolutionnaires : du tracé vectoriel dans *Sentinel* ou *Driller*, des fractales dans *Rescue on Fractalus* ou *The Eidolon*... Pour aller encore plus loin, les grosses têtes de l'informatique anglaise se sont penchées sur les processeurs parallèles.

Pour accroître la vitesse d'exécution et d'accès à la mémoire, il n'y a qu'une seule solution actuellement : partager les diverses tâches (graphismes, sons, calculs,...) entre divers micro-processeurs qui travaillent en parallèle. Cette technique est déjà au point et ce sont les possesseurs d'Atari qui pourront en bénéficier en premier avec le « Transputer ».

Le Transputer est une carte d'extension avec des processeurs parallèles basée autour d'un T800. Elle augmentera énormement la vitesse du ST et le transformera surtout en bête du graphisme avec une résolution possible de 1024 × 768 pixels en 256 couleurs ou de 512 × 480 pixels avec un peu moins d'un demi-million de couleurs ! Tout ça est développé près de Cambridge et reste encore très secret... surtout au niveau du prix.

Bon, à côté des Transputers, il y aura bien entendu des CD-ROM. Vous avez déjà tous entendu parler de ces disques laser qui permettent de stocker 500 Mega-octets (512000 Ko). Mais ils ont d'ores et déjà un concurrent, les cassettes digitales. La première est présentée chez Hewlett-Packard, elle peut emmagasiner 1,2 Giga-octets de données (1258291200 octets ou un peu moins de 75 millions de ZX81 avec extension mémoire). Elle est aussi rapide d'accès d'un CD-ROM et sera peut-être un peu moins chère. Son grand avantage est d'être, contrairement au disque digital, accessible en lecture mais aussi en écriture. Vous commencez à imaginer votre future bécane : un Transputer, 7 ou 8 Mega-octets de mémoire, un lecteur de disques ou de cassettes digitales. Vous pouvez, pour compléter le tableau, ajouter des lunettes à cristaux liquides qui permettent de voir des objets en trois dimensions, et des graphismes essentiellement basés sur des fractales ou des tracés vectoriels. L'ère du petit sprite est désormais dépassée. Si elle n'est pas remplacée par des formes purement informatiques, elle le sera tôt ou tard par la vidéo, de façon beaucoup plus intéressante, espérons-le qu'avec *Dragon's Lair I*.

Mais le futur des jeux vidéo ne s'arrête pas à une super bécane, qui sera d'ailleurs reliée à une superchaîne hifi, une super télé et un super magnétoscope. L'avenir passe aussi par les réseaux, les jeux minitel ou plus simplement des communications par modem. On peut d'ores et déjà jouer à un jeu comme *Flight Simulator II* avec un ami, votre avion étant visible sur son écran et le sien sur le vôtre. Ce sont des choses qui se pratiquent beaucoup plus en Angleterre et aux Etats-Unis que dans notre pays.

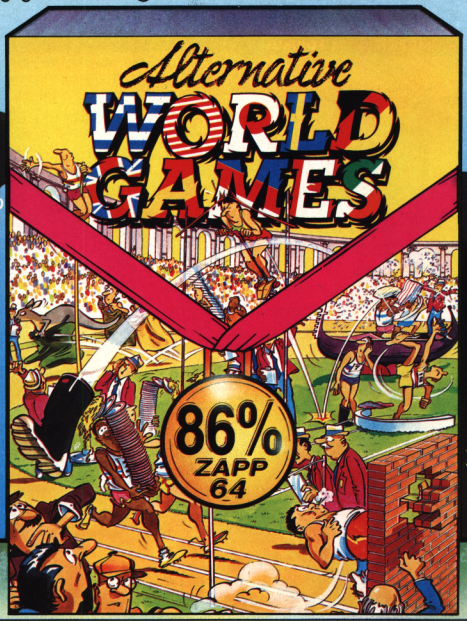
Je pourrais encore vous parler des recherches faites au MIT (Massachussets Institute of Technology) pour commander un programme avec des ondes cérébrales (ils se branchent des électrodes comme dans les bouquins de SF !) ou encore des jeux grandeur nature tellement à la mode sur les campus des Etats-Unis... Mais, pour plus de détails, je vous conseille de réserver dès à présent le numéro 500 de Game Mag qui sera un spécial « Mondes Parallèles ».

Délirez bien sur vos futurs jeux, moi je retourne à Londres pour pouvoir vous présenter des nouveautés géniales le mois prochain...

Doctor BIT

Alternative WORLD GAMES

Si vous avez déjà joué avec l'original d'EPYX, vous adorerez l'invention de GREMLIN!



Un Gagnant
"ALTERNATIVE WORLD GAMES est superbe et les mordus du sport devraient le trouver à la fois stimulant et amusant."

Brillant
"Si vous voulez une simulation de plusieures épreuves, c'est certainement le jeu qu'il vous ce mois-ci.

Quelle Rigolade

Fantastique
"Est caractérisé par de jolis graphismes, non seulement en ce qui concerne les fonds mais aussi les caractères animés avec beaucoup d'humour."

Hourra!
"Dans l'ensemble à 86%, un jeu de grande qualité, bien conçu, qui tourne en dérision tout le genre des épreuves multiples."

Applaudissements

AMSTRAD
Cassette
Disque

ATARI ST
Disque

MSX
Cassette

CBM 64/128
Cassette
Disque

SPECTRUM
Cassette

1

Pourquoi être sérieux quand on peut avoir une vision différente, plus amusante des choses? Cette invention ingénieuse mais désopilante vous fera tordre de rire; sans compter la rivière, le canal, le sac .....
Vous irez courir à Naples, lancer des bottes au Colisée, grimper les poteaux à Vérone et courir sur les murs à Venise! Si vous tenez toujours le coup, vous pourrez essayer la mise en équilibre d'assiettes, le saut de des rivières, le Pogo et la Bataille d'Oreillers.
Recapturez l'essence même de l'esprit de compétition dans cette collection d'*ALTERNATIVE WORLD GAMES*

Gremlin Graphics Software Ltd.,
Alpha House, 10 Carver Street,
Sheffield S1 4FS, England

2







PHOTOS DE LA VERSION CBM

3

AFFRONTEZ UN JEU GREMLIN C'EST UNE EXPERIENCE FRACASSANTE

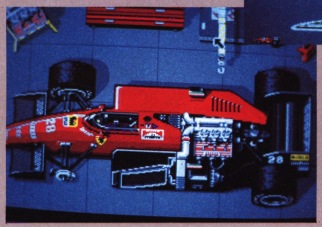
AMI

FERRARI FORMULA ONE

ELECTRONIC ARTS - SIMULATEUR DE FORMULE 1

En général, la plupart des simulateurs de conduite ne possèdent pas le côté technique et mécanique du véhicule (que ce soit *Revs +* ou encore *Test Drive*, etc.).
Electronic Arts a voulu innover en proposant, au farouche pilote que vous êtes, de régler vous-même les différents paramètres de la Ferrari (position des ailerons, pression des pneus... et j'en oublie).
Dès que tu auras fini tes réglages, teste la voiture sur la piste privée de l'écurie italienne. Suivant la sensation que tu auras, retourne au box pour d'autres réglages. La mise au point terminée, tu pourras t'inscrire (je peux te tutoyer ? Oui ?) aux différents « Grands prix » tels que Montréal, Rio, Monaco... (il y en a seize, je crois... chais plus).
Sur place, tu pourras prendre des risques comme un fou ou assurer à mort ton classement pour essayer (je dis bien essayer) de terminer dans les premiers (je peux t'assurer que c'est plus que difficile).
Le jeu en lui-même n'est pas génial. C'est une bonne idée de présenter autant de paramètres, dommage que le reste ne suive pas. En effet, je te dis pas le bazard. Imagine-toi en train de conduire avec une souris. (Tu vas comprendre ta douleur). Les sons et les graphismes sont plutôt moyens pour un Amiga. J'ai été un peu déçu. Je pensais que *Ferrari Formula One* allait surclasser ses concurrents. En fin de compte, il n'arrive pas à restituer aussi bien les sensations de *Revs +* sur C64 (le simulateur par excellence).
Quel espèce d'humanoïde privilégié — as du pilotage — a réussi à terminer en pôle position... QUI ?... Toi peut-être... ?





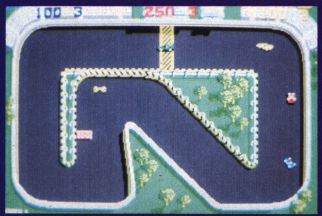
Captain

SUPERSPRINT

ELECTRIC DREAMS (ACTIVISION)
COURSE AUTOMOBILE

ST

Vous aimez faire la course ? Le Scalextric est pour vous un jeu mythique ? Voilà de quoi vous éclater entre copains. *Supersprint* permet d'entrer en compétition à trois joueurs simultanément (clavier et joysticks). Chacun pilote une petite voiture sur des circuits où les obstacles sont monnaie courante (tornades, flaques d'eau, tremplin, portes mobiles). Le but est bien sûr, de franchir le premier la ligne d'arrivée. Un jeu bien réalisé qui procure les frissons de la conduite sportive (attention aux sorties de piste) et l'ambiance de la compétition.



Ybag Handy

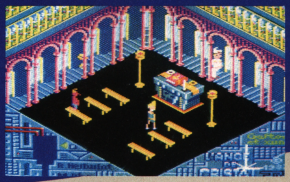
L'ANGE DE CRISTAL

ST

CPC

ERE INFORMATIQUE - ARCADE





Crafton et Xunk sont de retour ! Crafton, l'androïde, et son ami Xunk, le podocéphale, sont sur Kef, une petite planète où vivent des sympathiques Swapis et les laborieux Stiffiens. Les Stiffiens ont inventé une nouvelle religion où ils clament que Antirès est la demeure des dieux. Antirès est une étrange construction, bâtie à flanc de colline, dont nos héros devront percer le mystère. Pour y pénétrer, il faudra accomplir trois missions et obtenir les bonnes grâces des Swapis. Ensuite, Crafton pourra entrer dans la première salle d'Antirès... Et Xunk le suivra s'il n'est pas encore en train de batifoler avec la Xunkette ! Dix fois plus de personnages et d'écrans, un graphisme encore plus léché, un scénario beaucoup plus intéressant, des bruitages bien plus réussis, des gags inoubliables... Ce deuxième épisode est encore meilleur que le précédent.

Katy Haswell

BILLY II

CPC

LORICIELS – ARCADE/AVENTURE

Billy « la banlieue » est ce qu'il convient d'appeler un loubard ; être pittoresque, dont la rudesse apparente dissimule une âme sensible et délicate en mal d'affection. Faut dire que notre héros n'est pas gâté avec une gonzesse comme Lily : « Si tu n'me bigophones pas avant minuit, j'te fais cocu avec Ricky l'têtard ». Blessé jusqu'au fond de sa banane (enfin, celle qu'il a sur la tête), Billy va tenter de joindre sa meuf par tous les turlus du quartier, fief de la bande à Ricky. Hélas, le code nécessaire à la communication ne s'obtient que par la tournée de tous les jeux vidéos du coin. A ce rythme, c'est la dèche assurée, d'autant que la consommation de chewing-gum destinée à compenser l'énergie perdue lors des castagnes, s'avère plutôt coûteuse. Pas grave, suffit de rançonner chaque craignos rétamé...

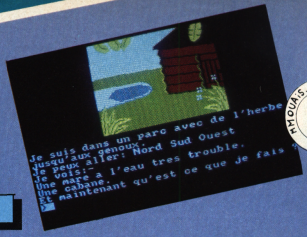


Jean-Claude Paulin

FROZARDA

M.B.C. - AVENTURE

CPC





La Transylvanie, ça vous dit quelque chose ! Si vous êtes comme moi une admiratrice inconditionnelle du comte Dracula, vous aurez reconnu le nom de sa patrie d'origine... quelque part dans les Carpathes. *Frozarda*, c'est l'histoire revue et corrigée du célèbre comte sanguinaire.

Le jeu est sympa mais il manque d'originalité... Dracula, on connaît ! C'est un logiciel d'aventure bien classique avec des graphismes moyens qui arrivent parfois à me faire penser à un CPC transylvanniaque (comment on doit !).

A propos, si vous trouvez très rapidement la solution, vous avez la possibilité de gagner un voyage (deux semaines pour deux personnes) en Transylvanie. Si, si, c'est une tradition, le voyage chez M.B.C...

Katy Haswell

BANGKOK KNIGHTS

SYSTEM 3 – BOXE THAI

C64





Vous êtes un boxeur thaï qui veut sortir de l'anonymat. Pour cela, vous devez vous frayer un chemin qui vous mènera à la gloire. Vous aurez à battre huit adversaires de plus en plus coriaces. Chaque combattant possède au moins un coup spécial (parfois très douloureux). Vous évoluerez dans des décors exotiques à la recherche de la victoire. A chaque boxeur une nouvelle musique se fait entendre. Au début et à la fin de chaque combat, une jolie Thaïlandaise (un peu de sensualité ne fait pas de mal ?) annonce votre victoire ou votre défaite.



System 3 nous propose une nouvelle fois de découvrir les arts martiaux (après *International Karate et Last Ninja*). Cette jeune société anglaise se veut innovatrice avec ce soft en instaurant une nouvelle dimension au jeu ceci grâce à des sprites (lutins en français) plus importants. L'animation et les graphismes sont parfaits malgré la taille des sprites.

Et puis que dire de la musique si ce n'est qu'elle est tout bonnement « géniale ». Rob Hubbard (musicien très connu des Commodoristes) nous a de nouveau pondu un chef d'œuvre (je manque de superlatifs pour idolâtrer ce dieu de la musique sur ordinateur). Le seul défaut est la relative facilité du jeu. Probablement l'un des meilleurs jeux de combat jamais réalisé à ce jour.

Captain

LES BONS PLANS DE... DEVINEZ QUI ?

Bard's Tale, Driller... **Deux musts en un seul coup ! Vous ne pourrez plus dire que je vous aide pas. Et le mois prochain, ce sera encore pire. Mais continuez à m'envoyer vos bons plans. Ils sont tous géniaux et très beaux, mais... évitez les jeux trop anciens ou déjà publiés. Et puis arrêtez de râler parce que votre plan n'est pas passé : j'suis à l'étroit, moi !**

Driller

Ce jeu est fabuleux ! Je vous donne déjà un plan d'ensemble. Le mois prochain, je vous expliquerai tout ce qu'il faut faire et ne pas faire...

Emerald level - Pour éviter d'être touché par les tourelles, restez contre les murs. La tour de l'ouest est inactive.

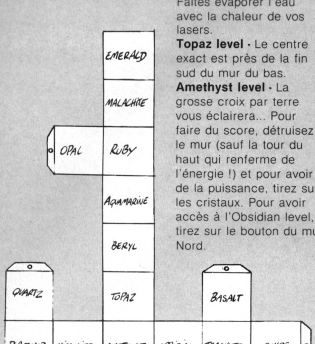
Aquamarine level - Utilisez les flèches pour trouver le centre.

Opal level - Il y a un code numérique à trouver sur une grosse dalle...

Obsidian level - Pour traverser le ravin, vous devez tirer sur la dalle pour activer le pont.

Lapis-Lazuli level - Faites sauter la pyramide pour aller vers l'est. Sur la face éloignée du mur du bas, vous devrez activer un bouton.

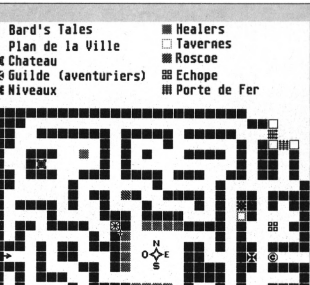




Alabaster level - Le centre énergétique (gas center) est dans l'étang. Faites évaporer l'eau avec la chaleur de vos lasers.

Topaz level - Le centre exact est près de la fin sud du mur du bas.

Amethyst level - La grosse croix par terre vous éclairera... Pour faire du score, détruisez le mur (sauf la tour du haut qui renferme de l'énergie !) et pour avoir de la puissance, tirez sur les cristaux. Pour avoir accès à l'Obsidian level, tirez sur le bouton du mur Nord.



BUGS

Le mois dernier, j'étais assez fatigué... et le reste de la rédaction avec moi (les fêtes sans doute...). On a oublié pas mal de trucs dans les rescues. Vous avez tous, ou presque, téléphoné pour savoir ce qui s'était passé. Alors, ce mois-ci, on s'excuse et on se rattrape.

L'infâme Mokeït (l'humanoïde qui dessine les plans et fait des dessins partout... pour faire sale sur mon article !) avait remplacé le plan de *Bard's Tale*, que je vous annonçais avec fanfare, par une caricature grotesque de notre héros à tous, Indiana Jones. Donc, voici la deuxième édition du plan de la ville avec les emplacements des divers lieux importants.

Les portes de fer qui se trouvent dans les coins s'ouvrent sur des tours à plusieurs niveaux. Les Healers (ça veut dire guerrisseurs, en anglais) marquent en fait l'entrée de catacombes. Pour pouvoir pénétrer dans le château, il faudra détruire les trois statues qui gardent son entrée. Au départ, vous partez de l'ouest (la flèche).

Dans la série des vies infinies, on aurait dû vous donner le mois dernier deux petits programmes qui permettraient d'en avoir dans *Gauntlet* sur Atari et dans *Thundercats* sur Amstrad. Pour *Gauntlet*, tapez simplement le programme et sauvegardez-le. Puis, insérez la disquette *Gauntlet* dans le lecteur en enlevant la protection d'écriture. Un p'tit Run et ça marche !

Programme Gauntlet

Pour Thundercats, c'est encore plus simple. Il suffit de rembobiner la cassette du jeu, de taper le programme et puis Run...

```
10    data 3f,3c,00,01,2f,3c,ff,ff
20    data ff,ff,2f,3c,ff,ff,ff,ff
30    data 3f,3c,00,05,4e,4e,4e,fc
40    data 00,0c,48,7a,00,7a,3f,3c
50    data 00,09,4e,41,5c,8f,3f,3c
60    data 00,01,4e,41,54,8f,3f,3c
70    data 00,01,3f,3c,00,00,3f,3c
80    data 00,02,3f,3c,00,01,3f,3c
90    data 00,00,42,a7,2f,3c,00,02
100   data 04,00,3f,3c,00,00,4e,4e
110   data de,fc,00,14,23,fc,00,00
120   data 0d,78,00,02,42,3f,3c
130   data 00,01,3f,3c,00,00,3f,3c
140   data 00,02,3f,3c,00,01,4e,4e
150   data 00,00,42,a7,2f,3c,00,02
160   data 04,00,3f,3c,00,09,4e,4e
170   data de,fc,00,14,48,7a,00,03
180   data 3f,3c,00,09,4e,41,5c,8f
190   data 4e,f9,00,02,00,98,5c,8c
200   data 65,61,73,65,20,69,6e,73
210   data 65,72,74,20,47,61,75,6e
220   data 74,6c,65,74,20,28,64,89
230   data 73,69,20,41,29,20,0a,6a
240   data 74,6f,20,64,72,69,76,65
250   data 20,41,2e,0d,0a,4d,61,6b
260   data 65,20,73,75,72,65,20,74
270   data 68,61,74,20,74,68,65,20
280   data 77,72,69,74,65,20,70,72
290   data 6f,74,65,63,74,20,74,61
300   data 62,20,69,73,20,6f,66,66
310   data 2e,0d,0a,0d,50,72,65,73
320   data 73,20,61,6e,79,20,6b,65
330   data 79,20,74,6f,20,63,6f,6e
340   data 74,69,6e,75,65,2e,2e,2e
350   data 0d,0a,0d,0a,0d,65,67,00
360   data 0d,0b,50,72,65,73,73,20
370   data 74,68,65,20,72,65,73,65
380   data 74,20,6b,65,79,20,74,6f
390   data 20,67,6f,6e,74,6e,6e,75
400   data 65,2e,2e,2e,0d,0b,0d,0b
410   data 52,70,4d,00
420   def seg=&1ffor a=1 to 324
430   read a$:b=val("&h"+a$)
440   poke hl20000+a,b:sum=sum+b:next
450   if sum<23955 then 510
460   def seg=0:loc%=&h20056
470   input"Health (0 to 9999999)";h
480   poke loc%,h
490   c=&h20000:call c
500   print"Error in DATA":end
```

Programme Thundercats

J'ai honte pour le mois dernier... Mais, je peux vous assurer que ça ne se reproduira plus, cochon qui s'en dédit !

```
10 OPENOUT"t"
20 MEMORY &7CF
30 CLOSEOUT
40 LOAD"ICATS"
50 POKE &BE3,0
60 POKE &BE4,&BE
70 FOR N=0 TO 21:READ A$
80 POKE &BE00+N,VAL("&"+A$)
90 NEXT
100 CALL &7D0
110 DATA E5,21,00,00,22,33,78
120 DATA 22,34,78,E1,C3,D6,A9
130 END
```



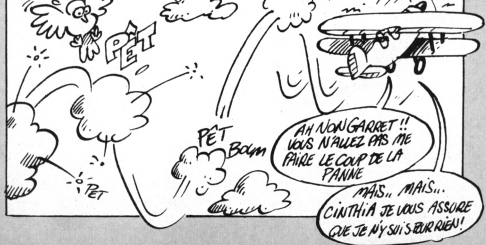
Crash Garret

Ceux d'entre vous qui sont amoureux de Crash vont être comblés : ce n'est même pas l'éditeur – Ere Informatique –, c'est l'auteur du scénario lui-même, Johan Robson, qui vous offre ce « rescue » sous la forme d'un petit dialogue. Attention : il y a plein d'infos !

« — Vous connaissez les règles, Arbeit ?
— Je pense que...
— Attention ! Ni oui ni non, d'accord ?
— Oui.
— Aïe ! Concentrez-vous. Prêt ?
— Oui.
— Désolé, Arbeit ! Au suivant. Votre nom, Madame ?
— Arbeit.
— Dites-nous, faut-il traîner à la clinique au début ?
— Pas trop, non.
— Vous avez dit non, non ?
— Non.
— Non, qu'elle me dit. Allez, du vent. Et vous. Monsieur, vous êtes ?
— Arbeit.
— Crash Garrett doit-il enlever son casque ?
— Oui, quand l'Indien...
— Stop. Trop tard. Encore un candidat. Tiens, on se connaît, non ?
— Non.
— Allez, une dernière. Présentez-vous, Mademoiselle.
— Je m'appelle Arbeit.
— Comment sauver Cynthia ?
— Faut y retourner la nuit.
— Et puis, pour se barrer après, on descend dans un passage secret qui donne sur l'extérieur. Vrai ou faux ?
— Vrai.
— Vous dîtes n'importe quoi, ma foi !
— Mais non !... Mince.
— Et oui, faut se métier. Changeons de jeu. Un nouveau pigeon, S.V.P.



Vous vous appelez Arbeit, je crois ?
— Je le crois.
— Non. On fait un nouveau jeu, là. Vous pouvez dire oui et non, d'accord ?
— Affirmatif.
— Vous faites exprès de ne pas dire oui, hein ?
— C'est juste.
— C'est pas grave. Voilà la nouvelle règle : vous répondez faux à cinq questions de suite. Compris ?
— Faux.
— Pas le mot « faux », une réponse fausse. Dites-moi si vous avez compris et on commencera.
— Oui, j'ai compris. Oh zut !
— Mais revenez, nom de Zeus ! Bon, ben, au suivant. Comme ça, vous vous appelez Arbeit ?
— Oui.
— Bien. Cinq réponses fausses. On y va. Faut-il dire oui à Sharkey quand il parle d'acteur ?
— Non.
— Deuzio, faut-il ouvrir son coffre avec le code noté sur le papier qu'on n'a pas pris ?
— Non.
— Quand Garrett arrive à la clinique pour sauver sa





petite Glory, doit-il coincer Helga à l'extérieur puis la faire parler en se servant du fameux FX17 ?
— Non.
— Enfin quelqu'un de doué. Arbeit von

Spacekraft existe-t-il vraiment ?
— Non.
— Ça nous fait combien déjà ?
— Ça fait cinq avec celle-là. Flûte ! ».

Johan Robson

P'TITS TRUCS...

Cette rubrique est alimentée par trois sources : moi, les fidèles lecteurs et les éditeurs surtout anglais. J'ai lancé un appel aux Français, Coktel Vision a été le premier à me répondre. Vive Coktel Vision ! Et les autres, hein ? J'attends...

Meurtres en série

Hervé Guttuso, un futur journaliste (Whaa, le fou !), nous a envoyé une liste de tuyaux pour *Meurtres en série*.
Pour arriver avant 11 h 30 à la prison et recueillir le témoignage de John K. Dickson, il faut utiliser le vélo au départ. Vous le trouverez au sud. Si le connétable apparaît dans le médaillon, vous pourrez l'interroger et s'il vous demande de qui vous tenez votre autorisation, utilisez son prénom (Albert).
Allez au pub pour rencontrer Suzanne Delmare qui connaît l'histoire de l'île et Henry Letellier qui fait probablement partie de la secte. A propos de secte, allez donc faire un tour chez Eva Schmidt.
Dans la cabane sur l'Etac, ouvrez la malle avec « A » puis tapez la combinaison donnée par Dickson.

Barbarian

J'ai reçu une lettre charmante d'un dénommé Steve Brown qui me parle de *Barbarian* (Palace Software). Comme il connaît bien le jeu (NDJSPQ : évidemment, c'est l'auteur !), il me donne une liste des meilleurs mouvements possibles en fonction de ceux de l'adversaire.
En plus, à la fin de sa lettre, il met un gentil « A bientôt » en français !

Mouvement de l'adversaire	Meilleur mouvement	Mouvement acceptable
Combat rapproché		
Coup au cou	Coup à la jambe	Rouler en avant
Coup de tête	Coup de pied	Rouler en avant
Coup au corps	Rouler en avant	Protéger le corps
Coup de pied	Rouler en avant	Rouler en arrière
Coup à la jambe	Coup de pied	Sauter
Coup sur la tête	Coup à la jambe	Protéger la tête
Trancher la tête	Coup de tête	Coup de pied
Enchaînement de la mort*	Rouler en arrière	Rouler en arrière
Rouler en avant	Sauter	Rouler en arrière
Combat normal		
Coup au cou	Coup à la jambe	Rouler en avant
Coup de tête	Coup à la jambe	Rouler en avant
Coup au corps	Rouler en avant	Protéger le corps
Coup de pied	Enchaînement	Coup à la jambe
Coup à la jambe	Sauter	Rouler en avant
Coup sur la tête	Coup à la jambe	Protéger la tête
Trancher la tête	Coup à la jambe	Enchaînement
Enchaînement	Rouler en arrière	Rouler en arrière
Rouler en avant	Sauter	Rouler en arrière

** nom donné par l'auteur*

Blueberry

Coktel Vision m'a envoyé la solution... Je vais vous en donner une partie, histoire de voir si vous arrivez à trouver la suite.

1. EST
2. SUD
3. EST
4. Mac Clure
5. EST
6. EST
7. NORD

• Lutte contre les indiens

8. Mac Clure
9. Mac Clure
10. Mac Clure
11. Mac Clure
12. Le Plan
13. Mac Clure
14. Mac Clure

• Lutte avec le bandit

15. Mac Clure
16. La dune à droite à côté de Mac Clure
17. Le spectre
18. Le spectre
19. Le spectre

• Lutte avec le spectre

Voilà encore une quinzaine de mouvements à trouver avant le combat final (comme c'est beau, les héros !).

Astérix

Toujours Coktel Vision (qu'est-ce qu'ils sont sympas) qui m'envoie la solution d'*Astérix*, alors on adopte le même procédé :

1. Abraracourcix
2. Kiçàh
3. Le personnage derrière Obélix pour prendre la lyre
4. Astérix (option 1)
5. Kiçàh (option 2)
6. Kiçàh (option 2)
7. Choisir 2
8. Choisir 2 et lutter
9. Astérix (option 1)
10. Kiçàh (option 2)
11. La tête d'Obélix
12. A Rome, Astérix (option 1)
13. Réponse 1 et cliquer sur la colonne
14. Astérix (option 1)
15. Kiçàh (option 2)
16. Kiçàh (option 2)
17. Choisir la chasse aux sangliers
18. Choisir la lutte
19. Astérix (option 1)
20. Kiçàh (option 2)
21. Kiçàh (option 2)
22. Choisir 1 sur le navire des pirates
23. Astérix (option 1)
24. Kiçàh (option 2)
25. Kiçàh (option 2)
26. Kiçàh et le coin gauche du Parthénon d'Athènes
27. Astérix (option 1)
28. Kiçàh (option 2)
29. Kiçàh (option 2)
30. Choisir 2

Encore une quinzaine d'actions à accomplir et c'est la fin ! Pour les fainéants, je publierai la suite le mois prochain.

Orphée aux enfers

Ronald Mallet a fini *Orphée aux Enfers* et il m'a envoyé la solution. J'ai testé pour vous, ça marche. Alors, on suit toujours la même règle du jeu, je vous en livre une partie ce mois-ci. R. Denis va être content lui qui était perdu le mois dernier dans ce jeu...

NORD - PREND GOURDE - PREND LIANE - PREND GROSSE BRANCHE - SUD - DESCEND FALAISE - TUE SIRENE - PREND HARPE - PREND EAU - POSE BRANCHE - EST - DELIVRE YURK - NORD - NORD - YURK OUVRE PORTE - NORD - OUEST - OUVRE PORTE - OUEST - NORD - NORD - APPUIE BOUTON BAS - APPUIE BOUTON HAUT - APPUIE BOUTON MILIEU - SUD - SUD - PREND DEMI-ETOILE - SUD - OUEST - OUEST - OUEST - DONNE HARPE AMINIV - EST - NORD - NORD - NORD - EST - YURK BOIS PETROLE - OUEST - NORD - EST - NORD - PREND EAU - EST - DIS CUIQUE SUUM - ECHANGE CLE EN RUBIS - OUEST - SUD - OUEST - SUD - SUD - OUEST - OUEST - PREND CLE EN OR - NORD - NORD - NORD - EST - OUVRE PORTE - APPELLE YURK - YURK BRULE PORET - NORD - OUEST - MONTE ARBRE - OUEST - PREND CORDELETTES - EST - EST - OUVRE COFFRE - POSE CLE EN OR - YURK PREND EPEE - OUEST - SUD - EST - PREND MACHETTE - SUD - SUD - SUD - OUEST - SOULEVE PIERRE - PREND PIECES D'OR - NORD - NORD - FABRIQUE RADEAU - POSE MACHETTE - EMBARQUE RADEAU...

Pour la suite, il faut attendre le mois prochain...

Vous avez remarqué qu'il n'y a aucun POKE dans ce « p'tits trucs ». Je boude... oui, je boude parce que personne ne m'envoie de POKE pour mes rescues. Alors, comme il semble que ça ne vous intéresse pas, j'ai simplement décidé de suspendre la rubrique jusqu'à ce que vous vous décidiez à m'écrire.

FORUM

S'il vous a semblé que je râlais pour le courrier des rescues ce mois-ci, vous avez tout compris... Je râle. Sauf pour la rubrique Forum qui se porte comme un charme, vous posez des questions, vous donnez des réponses. Tout va bien, merci et vous ?

Passager du temps

Banshee (ça non plus, c'est pas mal comme surnom. Faudra que j'organise un concours) m'a envoyé le plan du *Passager du temps*. J'aimerai bien le passer, malheureusement il est fort incomplet. Pensez à mettre le sens du plan, les liaisons entre les différents niveaux, etc... Merci à lui tout de même parce que c'est du boulot, mais je le remercierais encore plus si il me le renvoyait en plus clair.

Pac Man

Yves Huitrik, de Paris, voudrait savoir à quoi servent les vitamines dans *Pac Man*. Ne laissez pas ce pauvre homme dans l'innocence !

Spécial Atari

Patrick Pechdo, de Toulouse, demande comment avoir des vies infinies sur *Arkanoid et Ninja Mission* sur ST. Je peux tout de suite lui répondre qu'il existe un super programme du domaine public qui permet d'avoir des vies infinies et de reconstruire des tableaux. On peut trouver ça chez Station informatique — 57, rue d'Orsel, 75018 Paris, pour 45 F.

Tuer n'est pas jouer

Pierre Dargelas demande de l'aide dans *Tuer n'est pas jouer* de Domark pour MSX 1... Thierry Platon me dit qu'il suffit de changer d'arme, puis tirer d'un seul coup sur un des ennemis présents avant de courir sur la droite.

Roadwar 2000

Ne nous inquiétez plus : Doctor BIT a fini *Roadwar 2000*. Ce jeu est génial. Vous aurez la solution le mois prochain si Dieu et Ubi Soft le permettent. J'espère que vous avez compris le but de la rubrique. Pour tous ceux qui ont déjà un stylo à la main, je rappelle l'adresse :

GAME Mag
Doctor BIT
5-7, rue de l'Amiral Courbet
94160 Saint-Mandé.



ENQUÊTE

VIDEO GAME STARS

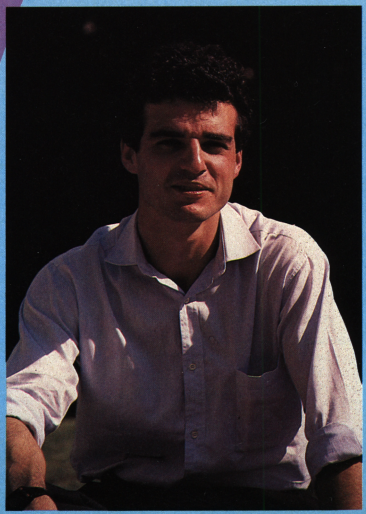
Aux Etats-Unis, en Angleterre, en France, le domaine des jeux vidéo a lui aussi ses célébrités et ses stars... Game Mag les rencontrera désormais pour vous chaque mois !

Loriciels est, sans aucun doute, l'une des plus célèbres sociétés d'édition française. Un peu plus de 250 production Loriciels ont déjà parcouru le monde. A la tête de cette « organisation » créée il y a seulement quatre ans, Laurent Weill et Marc Bayle, fanatiques de la première heure, contrôlent tout, de la création jusqu'à la distribution. Traînant encore dans une soirée très parisienne qui réunissaient tout le gratin micro-ludique, Mister Show-Biz s'est laissé conter l'histoire de la rencontre qui vit naître Loriciels...

Laurent Weill — J'ai 27 ans, je mesure 1 mètre 88, je pèse 70 kg et je suis associé à Marc qui a 29 ans, qui est un peu plus petit et un peu plus gros !

S.B. — Une belle histoire de couple...

L.W. — A 12 ans, j'étais un fana d'électronique, la micro-informatique n'existait pas encore ! J'avais bricolé tout un système commandé par un panneau de contrôle pour éteindre les lumières, mettre la musique en marche et fermer les rideaux... C'était essentiellement destiné à épater les copines ! Les rideaux fermaient mal parce que j'avais utilisé un moteur de rôtissoire électrique qui ne tournait que dans un sens. Comme c'était fatigant d'appuyer sur les boutons, j'avais inventé un système de cartes perforées où un ensemble d'opérations spectaculaires étaient programmées... J'ai été très déçu lorsque je me suis aperçu que ça existait déjà ! Mais, toujours dans un souci de perfectionnement de mon installation diabolique, j'ai acheté un kit MKD2, un précurseur des micro-ordinateurs à monter autour d'un Motorola



68000. Là, j'ai commencé à devenir sérieux : j'ai monté un autre kit, le « Proteus » de Micro-System, un ancêtre avec programmateur d'eprom et sans circuit vidéo ! C'était l'époque où j'étais étudiant : je gagnai mon argent de poche en bricolant des alarmes, des chenillardes et d'autres trucs électroniques.

S.B. — Balèse, le mec !

L.W. — Mon père avait acheté un CBM et il m'avait demandé de lui programmer une gestion des ventes... Elle a marché sept ans ! On a échangé le vieux CBM contre un IBM PC cet été... Ce logiciel marque mes vrais débuts dans l'informatique parce qu'il marchait tellement bien que tous les amis de mon père ont voulu l'acheter. Je suis devenu programmeur indépendant tout en continuant une licence d'informatique scientifique à l'Université de Paris IV.

S.B. — Mais les jeux dans tout ça... heu...

L.W. — J'y arrive ! En Angleterre, j'avais repéré une machine superbe pour l'époque, l'Oric. J'ai foncé et j'ai décroché le contrat d'exportation pour la société Ellix. C'est peu après que j'ai rencontré Marc Bayle, qui travaillait dans la presse. Il voulait faire un essai comparatif de l'Oric et du Spectrum...

S.B. — Et c'est le coup de foudre !

L.W. — En quelque sorte, quelques mois après, en septembre 1983, on décide de monter une boîte qui ne commencera malheureusement pas dans un garage mais qui vendra nos softs, six ou sept jeux sur Oric.

S.B. — Ho, oui je me souviens : Orion et le manoir du Docteur Genius,... *La belle époque !*

Le « Papa » de la princesse de Barbarian

Le lendemain matin, armé d'une fameuse gueule de bois, Show-Biz s'envolait pour Londres où, en joyeux fêtard, il s'apprêtait à passer les fêtes de Noël. Près de King Cross, alors qu'il s'était perdu dans les méandres d'un cinéma où il venait de voir pour la quatrième fois *Les Maîtres de l'Univers*, il tomba sur Peter Stone, le Managing Director de Palace Software, l'homme qui vend des *Barbarian* comme des petits pains et qui a fait poser Maria Whitacker (la belle barbare avantagée) sur ses publicités. Notre spécialiste de l'interview-surprise frappa encore.

Peter Stone — J'ai toujours voulu travailler dans l'industrie du loisir. Il y a quatre ou cinq ans, je travaillais pour Virgin. Nous avions un grand magasin au centre de Londres qui vendait entre autres des ordinateurs... Et puis, il y avait une multitude de kids, qui développaient des programmes de jeux chez eux dans leurs chambres. Ils les recopiaient à la main et ils venaient nous les vendre. C'est comme ça que se sont créées de nombreuses légendes car ces jeunes programmeurs arrivaient à gagner des sommes fabuleuses. Leurs parents ont commencé à s'intéresser au business. C'est comme ça que sont nées un certain nombre de sociétés. Maintenant le marché du jeu vidéo est devenu beaucoup plus professionnel...



S.B. — Palace Sofware, c'est Virgin ?

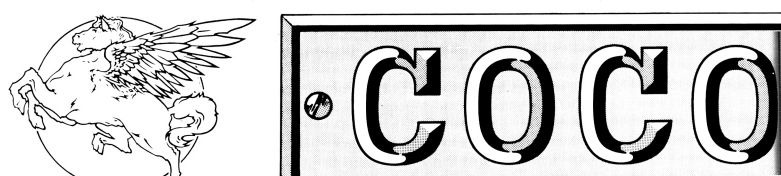
P.S. — Pas du tout, même si je reste ami avec les directeurs de Virgin. Palace est complètement indépendant. J'ai commencé avec Steve Brown, un programmeur que j'ai rencontré à la belle époque. C'est lui qui a écrit la plupart de nos titres. Nous préférons sortir deux jeux géniaux par an qu'une dizaine de mauvais. Cette année a été incontestablement l'année *Barbarian*. L'an prochain sera l'année *Rimrunner*, un guerrier insectoïde qui doit défendre sa cité, et *Star Ship*, un jeu de combats dans l'espace...

S.B. — Superr... Mais deux jeux seulement ?

P.S. — Non, Palace s'agrandit. On a engagé plusieurs nouvelles personnes et on va essayer de passer à quatre jeux par an. Il y aura probablement un *Barbarian II* et puis... (murmures). Ce n'est pas évident de trouver des gens capables techniquement de s'adapter aux nouvelles capacités des micros, tout en étant très créatifs. Nous refusons de nous laisser tenter par des adaptations de films ou de bandes dessinées, c'est trop simple et trop complexes à la fois. La micro-informatique réclame plus : des produits vraiment originaux... du jamais vu !

S.B. — Et Maria Whitacker sur la couverture, c'est plus original ?

P.S. — Oui, car ça ne s'est jamais fait... et puis nous, on aime bien les belles nanas ! **Mister Show-Biz**



IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT
ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ✆ **45.01.67.28**
Métro Argentine

COCONUT
RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ✆ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

AMSTRAD CPC K7

COMPILATIONS :

ALBUM UBI	210/250
COMPUTER HITS 6 VOL 4	140/180
FIVE STAR VOL 3	110/160
4 ACES	139/179
DIX JEUX FANTASTIQUES	139/179
GAME SET ET MATCH	129/160
MAGNIFICIENT 7	110/150
IMAGINE ARCADE HITS	110/150
ALL STAR HITS N.2	110/150
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110/180
ALBUM EPYX	110/180
LIVE AMMO	110/160
BIG 4 VOL. 2	95/145
STAR GAMES 2	95/145
AMSTRAD GOLD HITS N 2	95/145
OCEAN ALL STAR HITS	95/145
HIT PACK	95/145
HIT PACK 2	95/145
HIT PACK TRIO	95/145
6 PACK VOL. 2	95/145
ANDY CAPP	95/160
BOBBLE GHOST	145/195
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT	95/145
BASKET MASTER	89/145
BUGGY BOY	95/145
BIVOUAC	125/160
BARBARIANS	95/135
CHAIN REACTION	95/145
CAPTAIN AMERICA	95/145
CRAZY CARS	129/159
COMBAT SCHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DEATH WISH 3	89/139
EXIT	/195
ENDURO RACER	89/139
FORTUNES DU FOOTBALL	190/215
GUILD OF THIEVES	/195
GALACTIC GAME	95/145
GUADALCANAL	95/145
GRYZOR	89/139
GAUNTLET 2	95/145
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
INTERNATIONAL KARATE	95/145
IZNOGOUD	195/245
INDIANA JONES	95/145
LA MARQUE JAUNE	245/245
LES MAITRES DE L'UNIVERS	95/145
L'ANGE DE CRISTAL	145/195
LES RIPOUX	190/210
L'OEIL DE SETE	145/195
LE MAITRE DES AMES	/185
L'ANNEAU DU ZENUARA	145/185
MYSTIQUE	/180
MACH 3	129/179
MATCH DAY 2	89/140
MASK TWO	95/145
OU RUN	89/145
PLATOON	89/145
PROFESSION DETECTIVE	/225
PSYCHO SOLDIER	89/140
PROHIBITION	145/190
QIN	/245
RAMPAGE	95/145
ROLLING THUNDER	95/145
RASTAN SAGA	89/139
RYGAR	89/139
RENEGADE	89/139
ROAD RUNNER	89/139
SUPER HANG ON	95/145
SUPERSTARD SOCCER	95/145
STAR WARS	95/145
SIDE ARMS	89/145
SUPER SPRINT	89/145
SILENT SERVICE	90/139
STARGLIDER	145/195
TETRIS	95/145
TURLOGH LE RODEUR	235/235
THUNDERCATS	89/139
TRANTOR	89/139
WIZARD WARZ	89/139
WORLD CLASS LEADERBOARD	89/139
WONDERBOY	89/139

COMMODORE 64

COMPILATIONS :

GAME, SET ET GAME	129/179
LES TRESORS D'US GOLD	115/179
MAGNIFICIENT 7	110/160
BIG 4 VOL 2	110/160
LIVE AMMO	110/160
IMAGINE EPYX N 2	89/140
HIT PACK	89/130
HIT PACK 2	89/130
6 PACK VOL 2	89/139
POWER CARTRIDGE	470 K
APOLLO 18	120/190
ANDY CAPP	95/140
AIRBONE RANGER	169/190
ACE 2	95/140
BARD'S TALES	/195
BASKET MASTER	89/145
BANGKOK NIGHTS	95/
B 24	169/219
BUGGY BOY	95/145
BUBBLE BOBBLE	95/145
BISMARCK	110/160
BARBARIANS	89/139
CHAIN REACTION	95/145
CHESSMASTER 2000	120/195
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	/240
COMBAT SHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DEATHWISH 3	89/145
DEFENDER OF THE CROWN	130/145
FLYING SHARK	89/129
FLIGHT SIMULATOR II INF	490/590
GETTYSBURG	/390
GUADALCANAL	95/145
GALACTIC GAME	95/145
GRAND PRIX 500CC	139/189
GUNSHIP	139/189
GAUNTLET 2	95/145
INTRIGUE	/179
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
IKI HOCKEY	110/169
INDIANA JONES	89/139
JINXTER	/245
LORDS OF CONQUEST	/230
LES MAITRES DE L'UNIVERS	95/145
LEGACY OF THE ANCIENT	/269
LAST NINJA	99/145
MINI PUT	120/169
MATCH DAY 2	95/145
MEAN STREAK	95/145
MASK 2	95/145
OCTAPOLIS	95/145
OKINAWA	90/140
OUT RUN	89/145
PLATOON	89/145
PROJECT STEATH FIGHTER	145/195
PROHIBITION	175/175
POWER STRUGGLE	90/140
PSYCHO SOLDIER	95/145
P.H.M. PEGASUS	/195
PIRATES	145/185
ROLLING THUNDER	95/145
RASTAN SAGA	95/145
RENEGADE	95/145
RYGAR	95/145
ROAD RUNNER	95/145
REVS	120/169
SUPER STAR SOCCER	95/180
STREET SPORT BASEBALL	95/145
STAR WARS	95/145
SIDE ARMS	89/145
SUPER SPRINT	85/135
STARGLIDER	160/190
SILENT SERVICE	89/139
TETRIS	95/145
TEST DRIVE	99/149
THE HUNT FOR RED OCTOBER	169/219
TRAILBLAZER 2	95/145
THUNDERCATS	95/145
TRANTOR	89/139
WARGAME CONSTRUCTION SET	240
WORLD CLASS LEADERBOARD	95/169

SPECTRUM

COMPILATIONS :

LES TRESORS DE U.S. GOLD	110
GAME, SET ET MATCH	129
MAGNIFICIENT 7	110
HIT PACK	95
HIT PACK 2	95
HARDBALL TRIO	95
6 PACK VOL. 2	95
ACE 2	95
ARKANOID	95
BASKET MASTER	95
CALIFORNIA GAMES	95
CALIFORNIA AMERICA	95
COMBAT SHOOL	89
DEATH WISH 3	89
ENDURO RACER	95
FLYING SHARK	89
F 15 STRIKE EAGLE	120
GAUNTLET 2	95
GRYZOR	89
GALACTIC GAMES	95
GUNSHIP	95
GUADALCANAL	95
GAME OVER	89
IMPOSSIBLE MISSION 2	89
INTERNATIONAL KARATE !	95
INDIANA JONES	89
LES MAITRES DE L'UNIVERS	89
MATCH DAY 2	89
MASK 2	89
OU RUN	89
PLATOON	89
ROLLING THUNDER	89
RENEGADE	95
ROAD RUNNER	95
SUPER HANG ON	95
SILENT SERVICE	95
STARGLIDER	169
SILENT SERVICE	95
THE HUNT FOR RED OCTOBER	145
THUNDERCATS	89
TRANTOR	95
THE PAWN (128K)	149
WORLD CLASS LEADERBOARD	95

ATARI XL/XE

COMPILATIONS :

ATARI ACES	95/
CRUISE MAN PERFECTION	95/
SHOOT EM UP	95/
ACE OF ACES	99/149
ARKANOID	95/145
AIRWOLF 2	95/
CRUISE IN EUROPE	120/169
CONFLICT IN VIETNAM	150/190
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
DRUID	120/169
GAUNTLET	95/145
INCOUNTER	120/169
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
GREEN BERET	95/
INTERNATIONAL KARATE	95/149
KNIGHT ORC	189/195
L'ENIGME DU TRIANGLE	/190
LEADER BOARD	95/145
LA BALLADE CELTE	120/169
MIRAX FORCE	110/169
NATO COMMANDER	120/
NINJA	89/
PIRATES OF THE BARBARY COAST	/149
SPITFIRE 40	120/169
SPITFIRE ACE	120/169
SOLO FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	95/145
TUER N'EST PAS JOUER	110/169
THE PAWN	/199
TOMAHAWK	110/169

PC 1512 & COMPATIBLES

JEUX :

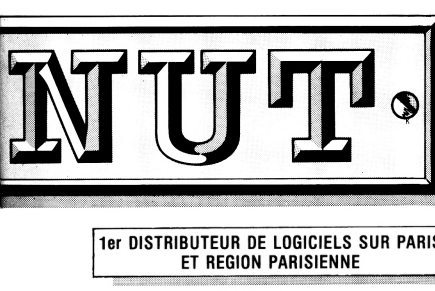
ALBUM EPYX	195
ACE 2	195
ARKANOID	190
ANNALS OF ROME	290
ANCIENT ART OF WAR	350
ANCIENT ART OF WAR AT SEA	430
BRUCE LEE	175
BOYLEDERDASH 2	145
BLUEBERRY	245
BOB MORANE (S.F.)	199
BOB MORANE (CHEVALERIE)	199
BOB MORANE (LA JUNGLE)	199
CRAZY CARS	225
CLASSICS 2	195
CONFLICT IN VIETNAM	245
CRUSADE IN EUROPE	290
CRASH GARRET	195
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245
COMMANDO	390
CHESSMASTER 2000	190
CHAMPIONSHIP GOLF	290
DEFENDER OF CROWN	245
DESTROYER	215
FORTUNES DU FOOTBALL	290
FOOTBALL MANAGER	320
FLIGHT SIMULATOR	450
SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM.	195
L'UNITE	250
SCENERY JAPAN	250
SCENERY SAN FRANCISCO	250
GALAXIAN	169
GETTYSBURG	390
GUNSHIP	295
GUNSTRIKE	290
ICE HOCKEY	290
IMPACT	190
INFILTRATOR 2	345
JINXTER	245
JET	490
KARATEKA	290
KNIGHT ORC	245
KAMPFGRUPPE	350
KING QUEST III	440
LE MAITRE DES AMES	215
LE NECROMENCIEN	195
MASQUE	225
MECH BRIGADE	290
MEURTRES EN SERIE	170
PC 1512 HITS	225
PSI 5	290
POLICE QUEST	390
PROHIBITION	220
PHANTASIE	290
QIN	290
RAD WARRIOR	245
RINGS OF ZILFIN	290
STARGLIDER	245
STAR LORD	290
SPACE QUEST 2	350
SHANGAI	195
S.D.I.	290
STARGLIDER	195
SILENT SERVICE	225
TETRIS	195
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TEST DRIVE	195
TEST DRIVE	350
ULTIMA 3	225
ULTIMA 4	225
VIDEO	185
WIZARD CROWN	245
WORLD TOUR GOLF	165
WORLD CLASS LEADERBOARD	450

EDUCATIFS :

BALADE AU PAYS DE BIG BEN	280
BALADE OUTRE RHIN	280
ENIGMA A OXFORD	280
VISA POUR HIDE PARK	250
MATH 6EME	260
MERVEILLE MONDE	220
OBJECTIF FRANCE	220

ATARI 520/1040 STF

ALTERNATIVE WORLD GAMES	245
ALBUM EPYX	239
ARKANOID	120
BILL PALMER	225
BUBBLE BOBBLE	175
BIVOUAC	180
BUBBLE GHOST	175
BARD'S TALES	225
BARBARIAN (PSYNOSIS)	195
BARBARIAN (PALACE SOFT)	140
BALANCE OF POWER	295
CHECKMATE	120
CALIFORNIA GAMES	200
CHIMERA	225
CATCH 23	225
CRAZY CARS	225
COLONIAL CONQUEST	275
DIEUX DE LA MER	195
DARK CASTLE	345
DONGEON MASTER	290
DEMONIAC	225
DEJA VU	285
DEFENDER OF THE CROWN	269
ECO	195
ENDURO RACER	190
FORMULA 1 GRAND PRIX	195
F15 STRIKE EAGLE	195
FLIGHT SIMULATOR II INF	590
GUNSHIP	225
GAUNTLET	165
GOLDRUNNER	185
GOLDEN PATH	175
GRAND PRIX 500CC	190
GUILD OF THIEVES	185
HOT BALL	240
IRON LORD	285
IMPACT	140
INDIANA JONES	165
JUMP JET	245
JINXTER	245
KING QUEST TRIPLE (1, 2 et 3)	290
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	225
LEADER BOARD	175
MASQUE	225
MANHATTAN DEALER	225
MACH 3	195
MARBLE MADNESS	195
MISSION ELEVATOR	195
MANOIR DE MORTVILLE	175
OUT RUN	195
POWERPLAY (FRANCAIS)	195
POLICE QUEST	390
PIRATES OF THE BARBARY COAST	149
PROHIBITION	178
PHANTASIE 3	235
PAWN	220
QUEST	225
RAMPAGE	175
RING IF ZILFIN	240
ROAD RUNNER	175
ROADWAR EUROPA	245
SKY FOX	195
SPY VS SPY	290
SPACE QUEST 2	295
SUPER SPRINT	140
STAR WARS	175
TEST DRIVE	175
SENTINEL	175
SAPIENS	195
SILENT SERVICE	215
TERRAMEX	245
TETRIS	245
TEST DRIVE	295
TURLOGH LE RODEUR	225
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TANGLEWOOD	185
TRAUMA	225
TERRORPODS	195
T.N.T	195
U.M.S.	245
ULTIMA 3	225
WIZBALL	245
WINTER OLYMPIADE 88	195
WIZARD CROWN	235





1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

AMIGA

ALTERNATE REALITY	290
BACKLASH	240
BRAIN STORM	140
BALANCE OF POWER	295
BARBARIANS	198
BARD'S TALES	225
CHAMPIONSHIP BACKGAMMON	99
CALIFORNIA GAMES	290
CRAZY CARS	245
CHESSMASTER 2000	225
DARK CASTLE	290
DEJA VU	345
DEFENDER OF THE CROWN	315
FEUD	145
FAERY TALES ADVENTURE	390
FLIGHT SIMULATOR 2	325
SCENERY DISK N 7	230
SCENERY DISK N 11	230
GARRISON	269
G.B AIR RALLY	350
GRID START	99
GOLDRUNNER	215
GUILD OF THIEVES	189
HOLLYWOOD POKER	195
INDOOR SPORT	290
IMPACT	140
INSANITY FIGHT	225
JINXTER	290
KING OF CHICAGO	290
KARATE KID 2	225
KING QUEST TRIPLE PACK	290
KNIGHT ORC	185
LEADER BOARD	215
MOEBIUS	345
MARBLE MADNESS	195
NINJA MISSION	120
OTHELLO	99
OUT RUN	245
OGRE	215
POWERPLAY (FRANCAIS)	195
PORTAL	249
PHANTASIE	290
PHANTASIE 3	345
PLUTOS	145
ROCKY	140
ROADWAR EUROPA	290
SHADOW GATE	249
SPACE RANGER	120
SHANGAI	245
SILENT SERVICE	245
SINBAD	335
SPACE QUEST	345
STARGLIDER	245
THE SURGEON	450
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
THAI BOXING	99
TERROR PODS	150
TEST DRIVE	325
THE PAWN	225
ULTIMA 3	245
UNINVITED	335
WINTER GAMES	195
WORLD GAMES	195
XENON	195

APPLE

AUTODUEL	390
ALTERNATE REALITY	290
B 24	260
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT	250
BATTLE IN NORMANDY	390
BARD'S TALE 2	490
BLACK CAULDRON	350
BATTLE CRUISER	350
COLOSSUS CHESS 4	350
COLONIAL CONQUEST	350
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	290
CALIFORNIA GAMES	390
COMMANDO	328
CHESSMASTER 2000	390
DONJRA	290
DAMBUSTER	250
DECISION IN THE DESERT	290
DESTROYER	360
ETERNAL DAGGER	260
GETTYSBURG	350
GALAXIAN	190
GUILD OF THIEVES	258
FLIGHT SIMULATOR 2	490
F15 STRIKE EAGLE	230
INDOOR SPORT	295
INFILTRATOR 2	390
JET	490
SCENERY DISK 1 A 7 L UNITE	230
SCENERY DISK N 11	230
KARATEKA	320
KING QUEST 3	390
KUNG FU MASTER	190
MECH BRIGADE	350
MARBLE MADNESS	350
MOEBIUS	520
P.H.M. PEGASUS	350
PHANTASIE 1	390
PHANTASIE 2	390
PHANTASIE 3	390
REALM OF DARKNESS	250
RING OF ZILFIN	250
RAD WARRIOR	210
ROADWAR EUROPE	450
SPY VS SPY 3	250
SHARD OF SPRING	250
SHILOH	350
SKY CRAZED	250
SPINDIZZY	190
SUBBATTLE SIM	290
SKYFOX	240
SPY VS SPY	190
SOLO FLIGHT	240
STARGLIDER	290
SILENT SERVICE	290
SUMMER GAMES	290
SUMMER GAMES 2	260
THUNDERCHOPPER	195
TRIPLE PACK	190
THE PAWN	225
ULTIMA 3	390
WARSHIP	390
WORLD CLASS LEADERBOARD	350
WINTER GAMES	260
WIZARD CROWN	350

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA :
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL **990**

OFFRE SPECIALE N.1 :
CONSOLE SEGA
+ CHOPLIFTER
+ ENDURO RACER
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL **1350**

OFFRE SPECIALE N.2 :
CONSOLE SEGA
+ PISTOLET PHASER
+ MARKSMAN SHOOTING
+ TRAP SHOOTING
+ SAFARI HUNT
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL **1399**

PISTOLET PHASER :
- MARKSMAN SHOOTING
- TRAP SHOOTING
- SAFARI HUNT **449**

JEUX :

ALEX KIDD	195
ACTION FIGHTER	195
ASTRO WARRIOR/PIT POT	195
ALIEN SYNDROME	195
BANK PANIC	149
BLACK BELT	195
CHOPLIFTER	195
ENDURO RACER	195
F16 FIGHTER	149
FANTASIE ZONE	195
GREAT GOLF	195
GANGSTER TOWN	195
GHOST HOUSE	149
KUNG FU KID	195
MY HERO	149
OUT RUN	249
PRO WRESLING	195
QUARTET	195
ROCKY	249
S.D.I	195
SPY VS SPY	149
SECRET COMMAND	195
SUPER TENNIS	149
SPACE HARRIER	249
SHOOTING GALLERY	195
TEDDY BOY	149
TRANSBOT	149
THE NINJA	195
WORLD SOCCER	195
WORLD GRAND PRIX	195
WONDERBOY	195
ZILLION	195

CONSOLE NINTENDO

CONSOLE NINTENDO :
+ 2 JOYSTICKS
+ CABLE PERITEL
+ SUPER MARIO BROS **1190**

JEUX :

BALLOON FIGHT	215
CLU CLU LAND	215
DONKEY KONG	215
DONKEY KONG JR	215
DONKEY KONG 3	215
EXITEBIKE	215
GOLF	215
ICE CLIMBER	215
KUNG FU	215
MARIO BROS	215
MACH RIDER	215
PRO WRESLING	215
POPEYE	215
PINBALL	215
SLALOM	215
SUPER MARIO BROS	215
SOCCER	215
TENNIS	215
URBAN CHAMPION	215
VOLLEY BALL	215
WRECKIMG CREW	215

JEUX POUR PISTOLET A RAYONS :

HOGAN'S HALLEY	215
WILD GUN MAN	215

JOYSTICKS

CAPTAIN GRANT	59
SLICK STICK	110
SPEEDKING KONIX	119
SWITCH JOY	99
PROFESSIONAL	139
PRO 5000	159

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES VIERGES
DE GRANDE MARQUE

ATARI ST / AMIGA /
10 DISQ 3.5 " SF/DD **99**
10 DISQ 3.5 " DF/DD **129**

AMSTRAD CPC
10 DISQ 3 " / 4 DF/DD **190**

APPLE / C64 / ATARI XL
10 DISQ 5 "1/4 NEUTRES **39**
10 DISQ 5 "1/4 SF/DD **69**
10 DISQ 5 "1/4 DF/DD **99**

BOITES RANGEMENT POUR DISQUETTES
NOUS CONSULTER

MATERIEL

ATARI ST :

520 STF	2990
520 STF + MONITEUR MONO	4480
520 STF + COULEUR SC1425	5490
520 STF + COULEUR 8801	4990
1040 STF	4790
1040 STF + MONITEUR MONO	5990
1040 STF + COULEUR 8801	6990
1040 STF + COULEUR SC1425	7490

MEGA ST :

MEGA ST2 + MONOCHROME H R	**9450 HT**
MEGA ST2 + COULEUR	**10750 HT**
MEGA ST4 + MONOCHROME H R	**12450 HT**
MEGA ST4 + COULEUR	**13750 HT**
MEGA ST2 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM 804	**19950**
MEGA ST4 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM804	**22950 HT**

LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :

SF 314 DOUBLE FACE 1 MEGA	1990
SH 205 DISQUE DUR 20 MEGA	4990

MONITEURS ATARI :

MONOCHROME HR SM124	1590
COULEUR SC1425	2590
COULEUR SC1224	2990

MONITEURS COULEUR PHILIPS

8801	2490
8832 (COULEUR + MONO + TTL)	3490

IMPRIMANTES

ATARI SMM804	1990
LASER SLM804	11450 HT
STAR LC10 COMPLETE	2990
STAR NB 24/10	5990
INTRODUCTEUR FEUILLE A FEUILLE POUR NL 10	800
CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR SMM804	79
RUBAN ENCREUR NL 10	79

COMITES D'ENTREPRISE ET ETUDIANTS. NOUS CONSULTER

POUR L'EXPEDITION DE MACHINES FRAIS D'EXPEDITION = 150FF. ENVOI PAR SERNAM.

RESERVATION ET DISPONIBILITES. TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

SUPER PROMOTIONS SUR LES LOGICIELS POUR THOMSON. LISTE SUR DEMANDE.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris

GAME 05/88

NOM _____ TITRES _____ PRIX

ADRESSE _____

TEL _____

Participation aux frais de port et d'emballage + 15. F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk TOTAL à payer
Règlement je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P ☐ mandat lettre ☐ C.B

Date d'expiration –/– Signature _____

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20F pour frais de remb't)
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX
☐ **ATARI ST** ☐ **ATARI XL** ☐ **AMSTRAD** ☐ **APPLE** ☐ **AMIGA** ☐ **C64** ☐ **SPECTRUM**

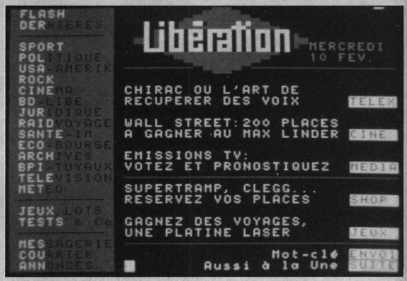


JEUX MINITEL

PUISSANCE QUATRE

3615+N7

Jouez contre l'ordinateur à ce classique jeu carton en alignant quatre éléments de couleurs identiques horizontalement ou verticalement. La règle est simple, vous choisissez une colonne (il y en a sept) et le programme affiche votre marque dans la colonne correspondante en partant toujours du bas. Surveillez le jeu de votre adversaire et contrez-le dans son évolution. Un bon jeu, rapide, sympa bien fait. A voir.



VOILE

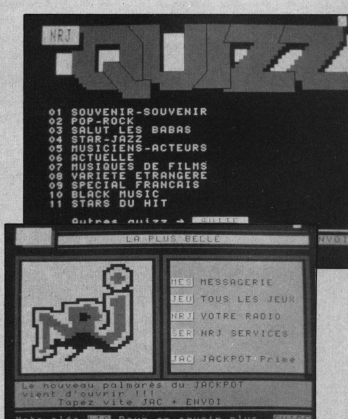
3615+LIBE ou COFD

Un jeu de voile tout à fait original et plutôt réservé à ceux qui pratiquent ce sport et savent manœuvrer un bateau. Vous voilà en mer, prêt à relier la prochaine escale. Le but du jeu est d'arriver le premier et de remporter le cadeau de l'étape.
Ce jeu qui se déroule en temps réel est un véritable must. En effet, votre bateau continue son cap même lorsque vous vous déconnectez, mais attention, si une tempête survient, vous risquez gros. Il vous faudra donc être vigilant et suivre régulièrement, jour et nuit, heure après heure, les pérégrinations de votre embarcation.
Ici, tout est prévu, la météo vous annonce le temps et vous devrez en tenir compte. Vous disposez de voiles que vous avez la possibilité de changer à tout moment. Une carte générale vous indique la position de vos adversaires et un zoom vous sert de loupe pour mieux apprécier la position de vos concurrents.
Un nombre incalculable de paramètres entre en jeu et vous avez véritablement l'impression de naviguer sur l'océan. Vous devrez être vigilant, tenace, hardi, et excellent marin pour arriver le premier, mais quelle gloire si vous y parvenez.
Cette course, qui se déroule sur plusieurs étapes, toutes dotées, est un véritable jeu de patience réservé aux plus courageux et aux meilleurs marins. Le logiciel est très performant et le graphisme correct.
A VOIR ABSOLUMENT.





la joie et le bonheur d'écouter la chanson pour laquelle vous avez voté dès 20 h si elle obtient suffisamment de votes. Mais ce n'est pas tout, si vous choisissez la rubrique Vos coups de cœur, vous aurez l'immense plaisir de consulter les résultats des jours précédents. Ce jeu n'est bien sûr pas primé, mais comme il n'a rien d'un jeu on se demande pourquoi il est ainsi dénommé...
A voir si vraiment on n'a rien de mieux à faire.



DOLLARIUM

3615+BILBO

Baladez-vous à travers cinq capitales du jeu (Vegas, Macao, etc.) et tâchez de gagner le plus d'argent possible. Vous partez avec un prêt bancaire et vous avez dans chaque ville trois jeux possibles. Des classiques du type morpion (quel rapport avec le casino !) ou la boule, le jackpot (là on comprend mieux). Les jeux sont hyper classiques, pas tous très branchants, mais le graphisme général du service est bien fait. Le style jeu d'aventure donne un côté dynamique, mais à un moment, on se demande quand cela va s'arrêter.
A voir sans plus.

MINI...TELINFOS

STARMATCH

3615+NRJ

On peut se demander ce qu'il y a de ludique dans le Starmatch du service NRJ. En fait, il s'agit de choisir parmi une liste de chanteurs celui qui vous branche le plus et d'avoir

Echec et mat

Pour la première fois depuis douze ans, un Français va rencontrer un champion d'échecs et pas n'importe lequel puisqu'il s'agit du Soviétique Kasparov. La sélection du champion français se fera sur minitel (3615+ROQUE) et la rencontre aura lieu à Cannes, courant février, dans le cadre du 3e Festival des jeux de l'esprit. Que le meilleur gagne !!!

Compact disc

Un nouveau service 3615 + RVPM (Réservation et vente par minitel) vous permet de sélectionner et d'acheter des compact discs. Si vous désirez réserver des places de concert, ne vous gênez pas, c'est également prévu. On n'arrête pas le progrès !!!

Pour vos parents

Epatez-les en leur conseillant de consulter le service Impôt en tapant 3615 PL. Ce service, excessivement bien fait, permet de calculer au centime près le montant de la part de l'Etat. Et en plus, il y a des experts qui sont là pour résoudre tous les problèmes qu'une telle déclaration peut poser. Très pratique...

Des entrées de boîtes à l'œil

Cela se passe sur Turlu, la messagerie de *Libé*. Il suffit de se connecter et de chercher l'animateur qui sévit sous le pseudo « LOCO ». Si vous êtes très, mais alors très sympa avec lui, il vous donnera des invitations gratuites (une dizaine par semaine) pour aller vous éclater dans ce haut lieu qu'est la Locomotive, une des boîtes branchées de Paris. Là, vous serez placé à une table réservée où l'on sera aux petits soins pour vous. Un bon plan pour les noctambules.

Un mauvais point pour GAME en 3615

On attend toujours les cadeaux des concours Tahiti et Vegas. Chose promise, chose due. Ils finiront par arriver mais en attendant, ce n'est pas très sérieux. Alors Monsieur Perdriel, transformez-vous en chauffeur et livrez vous-même aux 1 000 gagnants les lots qu'ils attendent. Ça leur fera plaisir...

HIT PARADE DES JEUX SUR MINITEL

N°	NOM DU JEU	NOM DU SERVICE	PRIME
1	DROID	DROID	OUI
2	WARGAME	WARGAME	NON
3	ASTROJACKPOT	CRACJ	OUI
4	YAKA	LEON	OUI
5	GOLF ST ANDREW	GAME	NON
6	LUDIK	LUDIK	NON
7	LA CRAVACHE D'OR	TUYAU	OUI
8	LE CACHE A LOTS	FUNI	OUI
9	JDL	N7	OUI
10	JEU DE LA VOILE	LIBE	OUI

Votre hit-parade est le nôtre, si vous désirez que les jeux que vous aimez parviennent au sommet, écrivez-nous :

Game Mag
Hit Parade minitel
5-7, rue de l'Amiral Courbet
94160 Saint-Mandé

Chaque mois, celui ou celle d'entre vous dont le hit se rapprochera le plus (à deux jeux près du hit final, gagnera un abonnement de 6 mois à Game Mag).

par Joss Duval

Coupon-réponse Game Mag 5-Hit Parade minitel

Nom ..... Prénom .....
Adresse complète .....

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Remplissez chaque ligne en indiquant, par ordre de préférence, vos jeux minitel.

COURRIER DES LECTEURS

Laurent Ferraci a ouvert son propre service. Pour lui faire plaisir, voici le nom de son service « CLUBTEL* LF ».

Spécial T2

Merci à Julien qui nous donne un T2 (accès 3614 moins cher, environ 20 F de l'heure) tapez 3614 et GRATOS. Moi je vous en rajoute un deuxième CO2 et je redonne AATEL. Alors les Minitelistes qui en ont, faites-en profiter les copains !!



RASTAN Licensed from © Taito Corp. 1986



RENEGADE Licensed from © Taito Corp. 1986

ZAC DE MOUSQUETTE.
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL. 93 42 7145.

RESULTATS DU SONDAGE GAME-MAG N°1

Dis moi quel est ton micro, je te dirais qui tu es...

Tu as:

moins de 10 ans		de 17 à 20 ans	
de 10 à 13 ans		de 21 à 25 ans	
de 14 à 16 ans		plus de 25 ans	

Tu possèdes un micro?

Oui

Ce micro est de marque:

Amstrad CPC	
Atari ST	
Commodore 64	
MSX 1 et II	
Thomson	
PC, Amiga, Autres	



Tu vas acheter un micro:

Oui

Sa marque sera:

Amstrad CPC	
ST, Amiga	
Autres	



Tu possèdes une console?

Oui

Cette console est de marque:

Atari 2600	
CBS Coleco	
Mattel Intellevision	
Vidéopac	
Séga	
Autres	

Tu vas acheter une console:

Oui

Sa marque sera:

Séga	
Nintendo	
Autres	

Tu préfères les jeux:

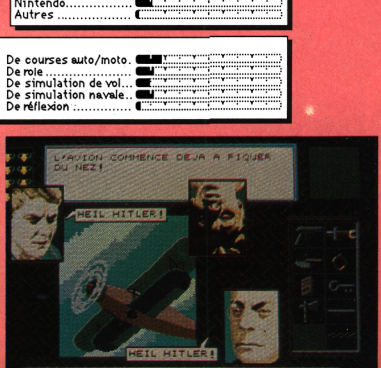
D'arcade		De courses auto/moto	
D'aventure/action		De rôle	
D'aventure		De simulation de vol	
De combat		De simulation navale	
De sports		De réflexion	

Nous avons essayé de tracer ton portrait

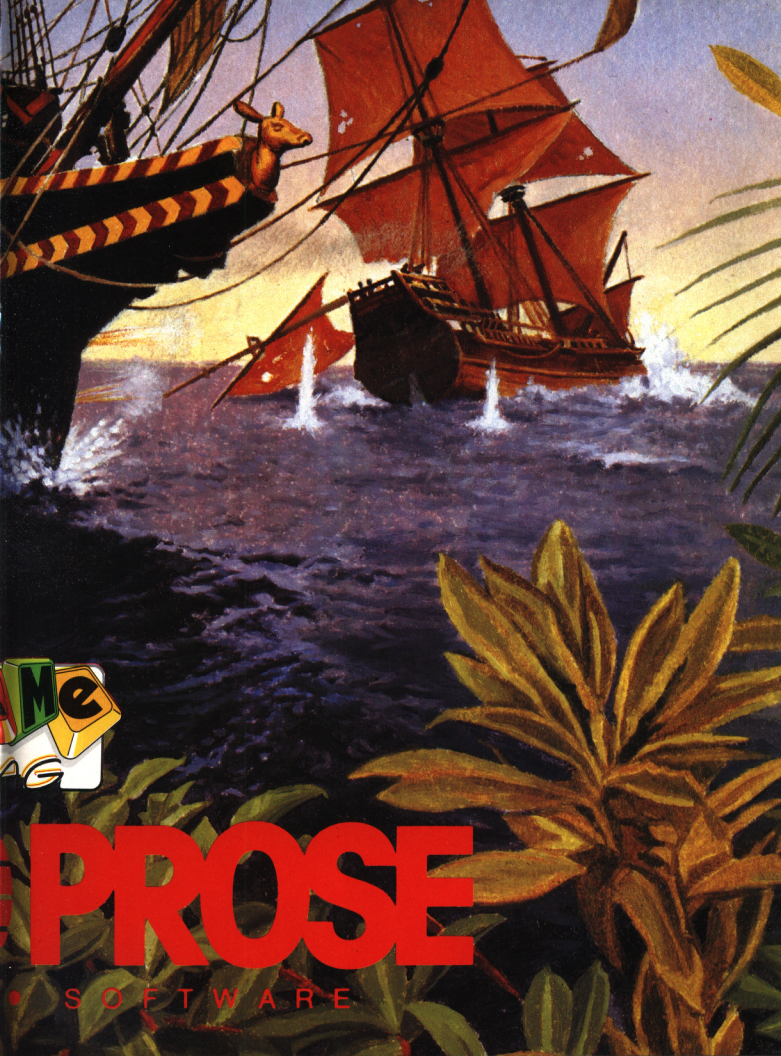
Si tu as entre 10 et 15 ans, il y a de fortes chances pour que tu possèdes un micro-ordinateur Amstrad CPC. Bien que tes rêves soient tournés vers l'Atari ST, tu comptes te procurer avant une console Séga pour continuer à t'éclater avec les jeux d'arcade et d'aventure/action.

Les plus âgés d'entre vous possèdent surtout des C64, des MSX, voir encore des Thomson. Malgré tout l'achat d'un ST semble avoir été la règle depuis quelques mois.

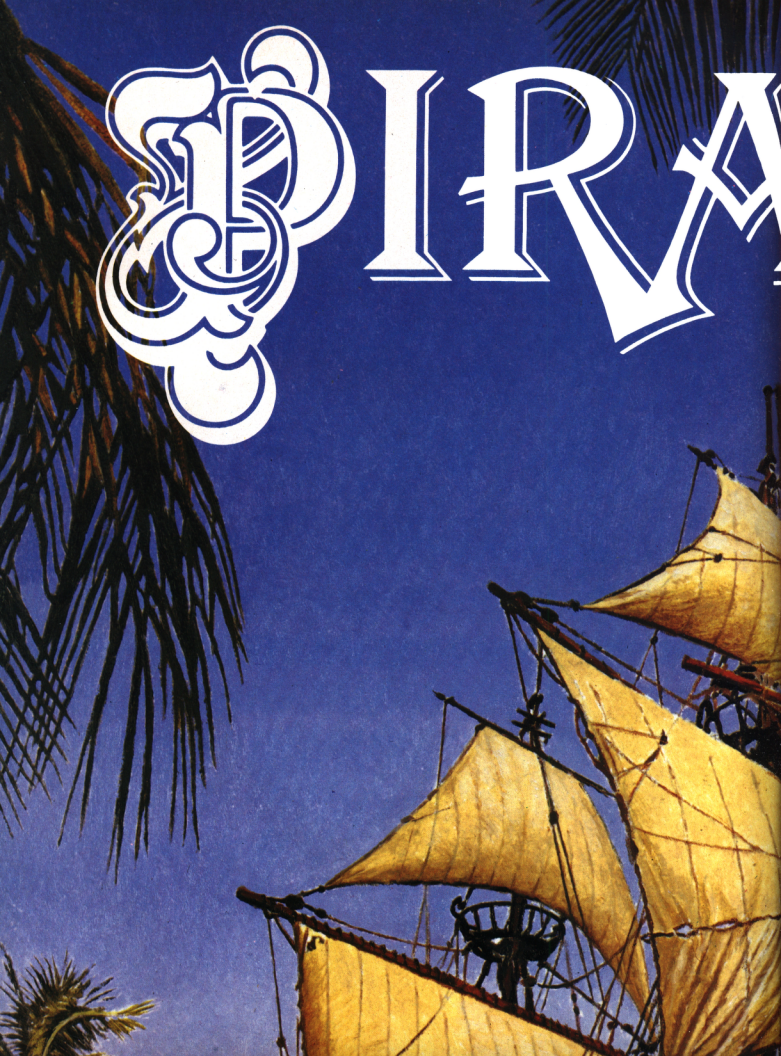
Les consoles ne sont pas aussi en vogue chez toi si tu as plus de 16 ans. Et, bien que tu prennes ton pied avec les jeux d'actions la simulation et l'aventure occupent à priori une plus large place sur tes étagères.




TES!


PROSE
SOFTWARE


MICRO
SIMULATION

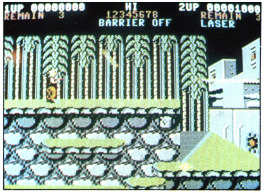

PIRA

HIT-PARADE

DES LECTEURS

1. **GRYZOR** (Ocean)
2. **GAUNTLET II** (Us Gold)
3. **COMBAT SCHOOL** (Ocean)
4. **TRANTOR** (GO!)
5. **OUT RUN** (Séga - US Gold)
6. **CRAZY CARS** (Titus)
7. **BARBARIAN** (Palace Software)
8. **SUPER SKI** (Microïds)
9. **CALIFORNIA GAMES** (Epyx)
10. **MACH III** (Loriciels)
11. **ARKANOID** (Imagine)
12. **BLUE WAR III** (Free Game Blot)
13. **OXPHAR** (Ere Informatique)
14. **LE MANOIR DE MORTEVILLE** (Khyilkor Création)
15. **BARD'S TALE** (Electronic Arts)









DES REVENDEURS

1. **OUT RUN** (Séga - US Gold)
2. **GRYZOR** (Ocean)
3. **COMBAT SCHOOL** (Ocean)
4. **CALIFORNIA GAMES** (Epyx)
5. **GAUNTLET II** (US Gold)
6. **RENEGADE** (Imagine)
7. **RASTAN SAGA** (US Gold)
8. **ROAD RUNNER** (Us Gold)
9. **ARKANOID** (Imagine)
10. **SUPER SKI** (Microïds)
11. **LEADER BOARD** (Access Software)
12. **BARBARIAN** (Palace Software)
13. **CRAZY CARS** (Titus)
14. **TRANTOR** (GO!)
15. **MACH III** (Loriciels)

LOGICIELS: **ordinateur**

1.....,.....

2.....,.....

3.....,.....

ADRESSE:

Nom:.....

Rue:.....

Ville:.....CP:.....



JEUX DE RÔLE

L'INVASION DES JEUX DE ROLE

L'autre jour, nous avons reçu sur nos bureaux le dernier jeu de rôle – version micro – de chez FTL : Dungeon Master. Superbe ! De l'avis des connaisseurs probablement le meilleur du genre. Et puis au cours du salon du jouet, nous avons déniché trois ou quatre gadgets pour les amoureux des aventures médiévales fantastiques. Deux raisons qui nous ont poussé à vous présenter ce dossier « jeux de rôle ». Avec, ô joie, une mini-aventure rien que pour vous, à vivre les yeux rivés à votre Game préféré.

LE PHENOMENE DU JEU DE ROLE

Il y a sept ou huit ans, les jeux de rôle ne disposaient encore que d'une diffusion très confidentielle en France. Rencontrer dans le premier métro matinal une joyeuse bande de jeunes gens et filles hilares discutant des mérites comparés de la « vorpal blade » ou de l'épée « holly defender » était peu banal, voire assez déroutant.

Surtout lorsqu'ils tenaient des propos du genre : — « Tu as vu les trois affreux troglodytes que j'ai embrochés proprement dans la caverne du nécromant noir ?

— Oui, mais sans le « ligthning bolt » qu'Oudinex mon magicien, leur a offert en prime, Théra la cléresse était mal partie, qu'elle remercie son dieu Issek d'avoir la vie sauve.

— Bof, je te parie que « TrancheGnoll » (traditionnellement on donne des surnoms aux armes d'exception) aurait pu les décapiter sans bavure, un petit 20 naturel et hop ! ».

Effectivement ce type de conversation et la conviction qui animait ces propos avait certainement de quoi surprendre. Depuis, la galaxie jeux de rôle a envahi le terrain. Difficile d'échapper à son emprise sensible dans de nombreux médias (livres, BD, clubs, logiciels, films,...) et sous de nombreuses variantes : jeux d'Héroïc Fantasy, Science Fiction, Horreur, Simulation, Grandeur nature... Tout le monde a été plus ou moins en contact avec les concepts véhiculés par ce phénomène. De plus les meilleurs jeux sont maintenant traduits. Plus besoin d'une licence



d'anglais médiéval, les joies du jeu de rôle sont actuellement à la portée de tous.

Tolkien, l'inspirateur

Tout a commencé par un cordonnier du Wisconsin (aux USA). Le dénommé Gary Gigax et son fidèle ami Dave Arneson s'inspirent de l'œuvre de J.R. Tolkien *(Bilbo le hobbit, le Seigneur des Anneaux...)* pour créer en 1973 le jeu *Donjons et Dragons* (D&D). Ce jeu innove à tel point, qu'il se produit un véritable raz de marée en Amérique, atteignant beaucoup plus tard l'Europe par l'Angleterre.
Les innovations introduites sont : l'utilisation de l'imagination et de la discussion entre joueurs pour simuler les actions du jeu. Le recours à un hasard limité (dés à jouer + tables de référence) pour maîtriser virtuellement n'importe quelle situation. Le contrôle du jeu par une personne impartiale (le Dungeon Master ou Maître du Donjon) ne jouant pas dans l'aventure mais préparant, ou parfois créant de toutes pièces le monde fictif où va se dérouler l'aventure. La progression des joueurs en puissance représentée par l'acquisition d'expérience. Enfin dernière innovation, le système est ouvert. Toute personne assez compétente peut créer des ajouts (nouveaux monstres, sorts, etc..). Devant le succès de sa création, Gygax créera par la suite une version beaucoup plus évoluée : *Advanced Dungeons & Dragons*, la plus pratiquée à l'heure actuelle. Au travers de la société TSR dont il est président, Gygax et son équipe vont continuer (et continuent) à apporter de la matière au jeu original (extensions diverses, nouvelles règles,...).
Devant cet engouement, d'autres jeux reprenant les mêmes principes sont nés. Ils sont tellement nombreux qu'il est impossible de les citer tous. Quelques-uns des meilleurs sont : *Space Opera* axé sur la science fiction et les voyages stellaires, *Call of Cthulu* basé sur les romans d'horreur de H.P. Lovecraft, *Swords & Sorcery* assez proches de AD&D, *Runequest*, *Traveller* (autre jeu de SF), *Paranoïa* situé dans un monde de paranoïaques, *Car Wars* jeu automobile du plus pur stule Mad Max, *Mega*, *Rêve de Dragon*, *Stormbringer*.

Jeux de rôle sur micro, Minitel, revues...

Sur micro-ordinateur, depuis les temps héroïques de *Wizardry*, les choses ont bien évolué. L'ordinateur joue pratiquement toujours le rôle de maître du jeu décrivant les divers endroits et monstres rencontrés. Voilà quelques-uns des logiciels les plus connus : les *Ultimas*, *Phantasie*, *Sorcellerie*, *Bard's Tale (moyen-âge)*, *Alternate Reality*, *Sundog... (Fiction)*
Le phénomène jeu de rôle se retrouve aussi dans les livres, témoin le nombre important de « livres dont vous êtes le héros », et même sur Minitel où des serveurs spécialisés sur le 36-15 proposent de véritables aventures interactives *(Wargame, Carcrash, Droïd, Lucyfer,...)*.

Pour finir, voici quelques journaux et adresses de boutiques spécialisées dans le jeu de rôle, à Paris. (En ce qui concerne les boutiques, sachez qu'elles vendent dans toute la France par correspondance. Quant aux boutiques de province, faites-les nous connaître, nous publierons leurs coordonnées et leurs spécialités).
Casus Belli, White dwarf, Graal, Jeux et Stratégie, Chronique d'Outre monde : voilà pour les revues les plus répandues.
L'Oeuf Cube, 24, rue Linné Paris 75005.
Jeux Descartes, 40, rue des Ecoles Paris 75005 (plusieurs magasins dans toute la France).
Stratéjeux, 13, rue Poirier de Narcay Paris 75014.
Temps Libre, 22, rue de Sévigné, 75004 Paris.

Ybag Andy

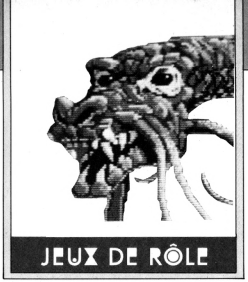
VIDEO INFORMATIQUE FAMILIALE
48 93 93 39
le plus grand choix

- de JEUX (Amstrad, Atari, Thomson, PC...)
- de CONSOLES (Sega, Nintendo)
- d'ACCESSOIRES.

15% de remise sur présentation de cette annonce

GAME 05/88

demande de documentation
retourner à Vidéo Informatique Familiale
48 av du Général Leclerc-94700 Maison-Alfort
NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE.....
.....



JEUX DE RÔLE

UNE AVENTURE DONT VOUS ÊTES LE HEROS : LE VAMPIRE DU MINITEL

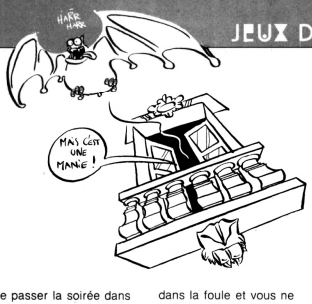
Jusqu'à présent on vous parlait de jeux sur minitel d'une part, d'aventures dont vous êtes le héros, d'autre part, mais on ne vous faisait pas jouer. Aujourd'hui, crac, ça y est on vous propose une « aventure-dont-vous-êtes-le-héros-sur-minitel ». (Ouf !). Alors si ça vous plaît, dites-le nous ! (Air connu).



Les derniers rayons du soleil viennent de disparaître de la surface de la terre et vous, Granfick le vampire, vous revenez à la vie plus affamé que jamais du sang d'une jeune vierge. Votre aventure si vous l'acceptez consistera à trouver une « pucelle » et à lui prendre son sang avant que l'aube ne pointe. Rendez-vous en 1 pour commencer. Puis, choisissez la solution qui vous convient et reportez-vous à la séquence dont le numéro est indiqué. N'oubliez pas, le déroulement de l'aventure dépend intégralement de vos choix. Bonne chance et bon appétit.
Chaque fois que vous recommencez l'aventure en 1, marquez 5 points. Comparez votre score avec celui de vos amis. Le plus faible est le meilleur (ne trichez pas).
1. Trouver une vierge dans une grande ville, vous cause quelques soucis. Heureusement depuis quelques temps, vous avez trouvé une machine diabolique qui vous donne entièrement satisfaction. Vous vous rendez dans votre hôtel particulier du VIIe arrondissement et vous installez devant votre minitel (la machine en question). Vous composez le 3615 et choisissez d'aller chercher votre menu du soir :
Sur Aline, allez au numéro 9.
Sur Estelle, allez au numéro 17.
2. Lorsque vous arrivez, dans votre Rolls jaune, drapé dans une cape de velours bleue nuit, la jeune fille répondant au nom de Marika fait les cent pas devant l'entrée du cimetière.
Vous la faites monter dans votre voiture et allez en 13.
Vous lui proposez de visiter le cimetière, allez en 4.
3. Arrivé dans votre hôtel particulier, vous avez déjà le goût du sang de votre victime à la bouche.
Comme vous lui tendez un verre dans lequel vous avez versé un profond narcotique, la délicieuse enfant s'en empare et vous le jette à la figure. Surpris, vous allez tout de suite en 18.
Furieux, vous vous jetez sur elle. Allez en 6.
4. La jeune femme acquiesce, vous la prenez par le bras, et pénétrez dans le cimetière par une porte dérobée dont vous seul possédez la clé.
Vous proposez de visiter le cimetière, allez en 7.
Vous emmenez votre victime dans la salle des vampires. Allez en 16.
5. Babette vous accueille chaleureusement. Elle vous offre un verre et amorce un strip-tease érotique sur une musique de Mozart. Vos papilles sont en transes et, tandis que cette créature de folie vous transporte de joie, vous remarquez une légère redondance sous



son porte-jarretelle. Votre faim disparaît d'un seul coup lorsque vous réalisez que Babette n'est pas une jeune fille, encore moins une vierge, mais un travesti du sexe masculin qui vous a bien eu.
Vous rentrez chez vous astralement déçu et recommencez en 1.
6. Vous êtes plus fort qu'elle et la neutralisez rapidement. Comme vous vous apprêtez à enfoncer vos longues canines acérées dans la veine salvatrice, vous remarquez un tatouage sur le lobe de son oreille. Vous prenez la jeune fille évanouie dans vos bras et allez en 19.
7. La jeune fille ne semble pas du tout impressionnée par le silence qui règne dans le cimetière et vous décidez de la consommer sans plus tarder.
Si vous désirez l'embrasser dans le cou, allez en 13.
Si vous préférez attendre, allez en 16.
8. A l'intérieur du paquet, il y a un crucifix accompagné d'une carte de visite non signée disant « Je t'attendais. Tu as pris ma sœur, mais tu ne m'auras jamais car je suis déjà des vôtres. Ha ha ha... »
Dans la pièce immense, Pandora part d'un fou rire. Elle se transforme en chauve-souris et s'élance dans le ciel par une porte-fenêtre ouverte, vous laissant avec cette immondice dans la main.
Vous refermez le paquet et le jetez au feu.
Composez le 3615 et allez en 1 chercher la jeune fille de votre soirée. La nuit ne fait que commencer.
9. Sur Aline, il y a deux cents personnes. Vous commencez par lire les C.V. (cartes de visites) ayant un pseudo féminin et donnez rendez-vous à : Marika au cimetière du Père Lachaise, allez en 2 ; et à Janette devant le cinéma le Grand Rex. Allez en 12. Bien entendu, ces deux jeunes personnes vous ont assuré de leur virginité.
10. Vous vous rendez à l'adresse de Pénélope. Elle vous demande si vous avez un cadeau pour elle.
Si vous possédez le ruban en taffetas écossais, donnez-le lui et elle vous fera entrer en 21.
Sinon cherchez-le en repartant du numéro 1.
11. Comme vous l'enserrez dans vos bras, vous ressentez un vide. Pandora transformée en chauve-souris s'élance du balcon en riant très fort. Vous comprenez votre erreur en lisant la carte qui accompagne le cadeau, un magnifique crucifix en argent accompagné de ces quelques lignes « Tu as pris ma sœur, mais tu ne m'auras jamais car je suis déjà des vôtres. Ha ha ha... ».
Recommencez à pianoter sur votre minitel en 1.
12. Une jeune fille de seize ans aux longs cheveux blonds guette votre arrivée. Vous la trouvez appétissante et lui proposez :



de passer la soirée dans votre hôtel particulier, allez en 3.
Ou d'aller voir le film sur les vampires qui commence dans dix minutes au Rex. Allez en 14.

13. Marika impressionnée et déjà follement amoureuse de vous, vous tend ses lèvres pour que vous y déposiez un baiser. Horreur, la belle jeune fille a dû se restaurer d'escargots savamment aillés.
Vous la quittez sans explication et recommencez l'aventure en 1, tout en chassant les vapeurs d'ail qui vous hérissent les narines.

14. Janette vous regarde de ses yeux bleux inondés de larmes. Elle pénètre votre cerveau en quelques secondes et dans un flash, elle vous voit la vider de son sang. Elle vous administre un coup de sabot dans le tibia gauche et s'enfuit en courant. Vous la cherchez des yeux mais trop tard. La vierge s'est perdue dans la foule et vous ne la retrouverez jamais. Recommencez l'aventure en 1.

15. L'interphone se met à grésiller. Pandora est à quelques mètres de vous. Vous avez branché votre caméra et contemplez la jeune fille. Elle doit avoir 13 ans tout au plus. Un corps de déesse et des yeux admirables. Vous lui ouvrez vous-même la porte et la conduisez dans votre triple living étonnamment décoré. La jeune fille semble vous trouver à son goût. Elle vous a même apporté un cadeau. Vous prenez le paquet entouré par un joli ruban en taffetas écossais.
Si vous désirez ouvrir le paquet tout de suite, ruez-vous en 8.
Si vous préférez lui faire la conversation, allez bavarder en 20.

16. Quelques minutes plus tard, vous êtes dans la salle des vampires. Vous vous installez dans un canapé à deux places et la timide jeune fille s'installe à côté de vous. Comme vous tentez de la soulager de son sang pur et frais, elle vous prend pour confident et vous demande de l'argent pour l'aider à élever sa fille. Comprenant que la vierge ne l'est plus depuis belle lurette, vous la repoussez et gagnez votre domicile. Recommencez l'aventure en 1.

17. Sur Estelle, il y a une trentaine de personnes.
Vous fixez un rendez-vous à :
Babette chez elle, allez en 5.
Ou à Pandora chez vous. Allez en 15.

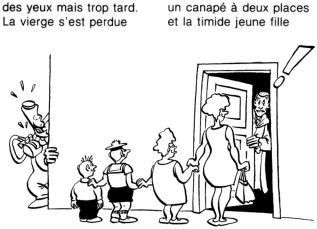
18. Quelques gouttes ont touché vos yeux et vous n'y voyez plus rien pendant quelques secondes. Juste le temps qu'il faut à la jeune pucelle pour embarquer le magnifique Renoir qui trônait au dessus de la cheminée et filer par la grande porte avec son butin.
Furieux contre vous-même, vous recommencez à pianoter sur votre minitel en 1.

19. Vous avez identifié le tatouage in extrémis. C'est celui des vierges privilégiées. Ces jeunes filles ne peuvent être consommées que par des vampires vétérans et vous n'êtes qu'un vampire débutant. Si vous l'aviez saignée, le clan des vampires vous aurait sévèrement puni. Mais il vous faut quand même la conduire au chef du clan. Pour vous remercier de ce présent majestueux, le vampire en chef vous donne l'adresse d'une jeune vierge répondant au prénom de Pénélope.
Si vous désirez vous rendre chez cette recrue possible allez en 10.
Sinon, retournez sur votre minitel en 1.

20. Le paquet posé sur la table, vous vous comportez comme un parfait gentleman. La jeune fille vous regarde tendrement et vous pensez que son sang doit être bon et chaud et que bientôt vous allez vous régaler. Soudain, Pandora prend le paquet et d'un geste délicat défait le ruban de taffetas écossais qu'elle vous glisse dans la poche en vous confiant à l'oreille que ce ruban vous portera bonheur.
Si vous la laissez ouvrir le paquet, allez vite en 8 pour voir ce qui va se passer...
Si vous préférez la consommer sur le champ, allez en 11.

21. Pénélope à 11 ans. C'est une vierge. Elle est rousse avec des taches de rousseur sur le nez. Elle vous reçoit dans un peignoir de soie noire autour duquel elle a noué à la taille le ruban en taffetas écossais que vous lui avez remis. Pénélope aime qu'on lui fasse des petits cadeaux. Puis elle s'allonge dans un sofa et vous demande de bien vouloir la rejoindre. Vous ne vous le faites pas dire deux fois. Près d'elle, votre cœur bat très fort. Vous la regardez longuement, puis, n'y tenant plus, vous plongez vos canines dans son cou. Surprise, elle tente de se débattre, mais vous la maintenez fermement. Elle n'est bientôt plus qu'une poupée désarticulée dans vos bras. Alors vous vous goinfrez littéralement, et n'abandonnez votre victime qu'en voyant poindre l'aube.
Vous regagnez alors votre linceul, content de vous, votre mission parfaitement accomplie et le sourire aux lèvres.
Vous vous endormez en pensant à votre menu de demain.

Joss Duval



BAD CAT™

Nous sommes en 1984 et Los Angeles se prépare pour les Jeux Olympiques d'Eté. Les dignitaires et personalites mettent au point leurs discours et se preparent a faire face aux grandes foules auxquelles tout le monde s'attend. Mais c'est compter sans les chats de gouttieres de la ville – que tout le monde méprise. Ces chats maudits sont bien connus pour leur habilite a organiser leurs propres jeux compétitifs. Bad Cat justifiera-t-il sa reputation?

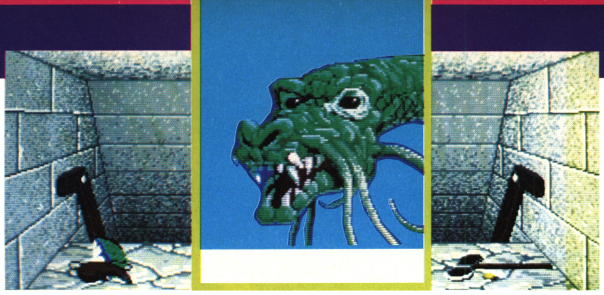
CBM 64/128 – Cassette et Disque
AMSTRAD – Cassette et Disque
AMIGA – Disque
ATARI ST – Disque

LE LOGICIEL DE DEMAIN AUJOURD'HUI

GO!

GO! Media Holdings Ltd. (France), Sarl, B.P. 3, Zac de Mousquette, 05740 Chateauneuf de Grasse. Tel: 93427144.

Rainbow Arts



DUNGEON MASTER

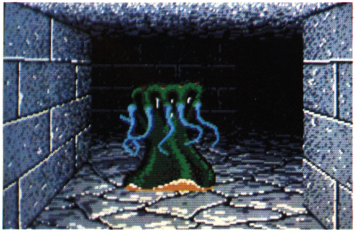
ST

FTL – JEU DE ROLE



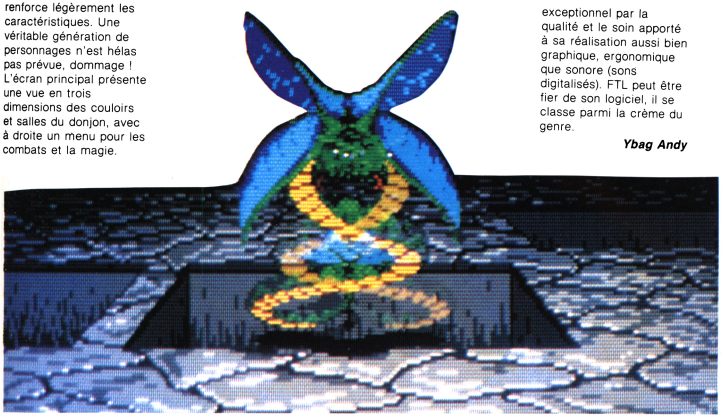
Lord Grey, grand maître de l'occulte, décide un jour de contrôler la force d'une gemme ancestrale découverte au cœur d'une montagne. L'opération magique tentée est une terrible catastrophe ! Résultat, un dédoublement du magicien en deux entités. L'une d'elles, maléfique à souhait, sème haine et destruction dans la contrée. Le donjon agréable de Lord Grey est vite transformé en cauchemar mortel truffé de pièges et de monstres. Le second double, défenseur du Bien, est banni dans les limbes d'où il contacte difficilement un ancien apprenti. Ce dernier doit réunir une équipe d'aventuriers pour récupérer le sceptre de feu, seule arme capable de vaincre les ténèbres. Voilà, il ne vous reste plus qu'à jouer ! L'apprenti sorcier doit choisir quatre candidats baroudeurs dans la salle aux trophées où sont figés dans des cadres magiques vingt-quatre aventuriers morts dans les souterrains. Résurrection ou réincarnation sont envisageables. La première option ressuscite le personnage tel quel. Le second choix







renforce légèrement les caractéristiques. Une véritable génération de personnages n'est hélas pas prévue, dommage ! L'écran principal présente une vue en trois dimensions des couloirs et salles du donjon, avec à droite un menu pour les combats et la magie.

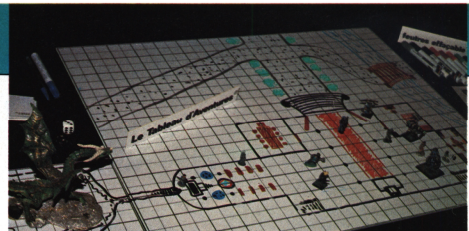


exceptionnel par la qualité et le soin apporté à sa réalisation aussi bien graphique, ergonomique que sonore (sons digitalisés). FTL peut être fier de son logiciel, il se classe parmi la crème du genre.

Ybag Andy

Tous les obstacles, objets, monstres rencontrés, sont représentés graphiquement et dynamiquement. Vous pouvez courir après un monstre (le couard !), le bombarder de flèches ou fuir lâchement devant les avances vénéneuses de quelques vers géants : tout se passe graphiquement.
Les créatures se déplacent réellement tout comme vous en trois dimensions. De nombreux facteurs réalistes sont gérés : les torches durent un temps déterminé, la lumière baissant progressivement lors de leur combustion. Le poids de l'équipement ainsi que la faim, la soif ou la fatigue, les blessures sont aussi prises en compte.
L'innovation principale du logiciel tient dans le système de gestion des personnages (deuxième écran accessible en cliquant). Grâce à la souris, et à un écran représentant tous les endroits susceptibles de porter ou contenir des objets (sac, carquois, pochette, mains, fourreau d'épée, ceinture) on dispose de l'équipement au gré des besoins. Détail précieux, le chargement du jeu s'effectue une fois pour toutes au début : plus d'accès disques (ou presque) par la suite, d'où une grande vitesse (temps réel) dans toutes les actions ou déplacements. La sauvegarde d'une partie en cours n'est pas oubliée et s'avère indispensable pour progresser.
Malgré un scénario un peu trop « linéaire » (il faut, chaque fois trouver une clé ou un mécanisme permettant l'accès à la partie du château suivante) et le manque d'extérieurs (ville, boutiques...) *Dungeon Master* reste un produit





Les jeux de rôle au salon du jouet : la passion plus que la quantité

Vous nous connaissez, toujours prêts à vous parler des toutes dernières nouveautés. Nous nous sommes dits : « il y a peut-être du neuf au Salon du jouet ». Autant vous le dire tout de suite, il y avait du neuf, passionnant, mais pas énormément. Cela ne fait rien, la qualité vaut souvent mieux que la quantité. (Dicton de la mère Mireille, 17 H 30 un vendredi soir).

Warhammer Battle : le seul jeu qui fixe les règles de batailles médiévales fantastiques est enfin complètement édité en français. Pour les fanatiques de jeux de rôle, ceux d'entre vous qui passent du jeu micro au « vrai » jeu avec les figurines réparties en ordre de bataille, un plateau ou situer l'action, etc.

Warhammer Battle définit dès le départ du jeu un certain nombre de points auxquels chaque joueur a droit. Ensuite, le joueur répartit ses points comme il le désire entre les différentes figurines qu'il s'octroie. Par exemple, s'il choisit de prendre dans sa troupe un dragon, cela lui coûte plus de points que s'il prend à la place un Troll... mais en même temps un dragon est plus redoutable : c'est au joueur de voir ce qu'il préfère. Autrement dit cela s'appelle : être maître de sa stratégie ! Warhammer ne fait que fixer les points de chacune des figurines, ensuite leurs façons de se déplacer et leurs caractéristiques guerrières particulières suivant leur race ou leur identité. Il y a des Elfes « sous-fifres » et des Elfes commandants par exemple. Les joueurs déterminent eux-mêmes les buts de la guerre qu'ils se livrent.

Citadel France, prix de vente conseillé 239 F. (En vente dans les boutiques spécialisées, voir notre introduction).

Le château fantastique : alors lui, c'est une véritable œuvre d'art, elle s'est révélée à nos yeux au détour d'un stand de figurines : Citadel.

Un passionné, Adrien Sarfati, « issu » du service militaire et pas encore à la tête de son cabinet d'ophtalmologie », s'est payé quelques mois de congés sabatiques le temps de réaliser son « Oeuvre ». Avec un copain, Pierre Michot (responsable du magasin Stratéjeux dans le XIVe), il a peint toutes les petites - ou grosses - figurines. C'est superbe, nous sommes complètement tombés sous le charme : et si vous en avez l'occasion, vous pourrez admirer ce travail lors du prochain salon du modélisme (fin mars, porte de Versailles à Paris) sur le stand Citadel (société importatrice des figurines). Cela devrait vous inspirer.

Le plateau d'aventures : évidemment, si vous vous initiez simplement à l'univers fantastique du jeu de rôle, vous ne pouvez pas commencer par réaliser le château. Alors on vous propose ce plateau, quadrillé et en plusieurs dimensions, sur lequel vous pouvez dessiner à l'aide de gros feutres effaçables à sec tous les décors imaginés par votre esprit fertile (souhaitons-le !). Sur chaque case ensuite vous déplacez les figurines : c'est fait pour ! La Compagnie du Jeu de Rôle de 13 à 78 F. H.T.



La piste infernale : l'endroit idéal sur lequel lancer vos dés et attendre en vous rongeant les ongles que le sort s'arrête de s'acharner sur vous. La piste est faite en feutrine, aucun problème donc pour que les dés s'y accrochent. C'est la fin des angoisses du genre : le dé roule, déplace une fleurine, tout ça pour terminer dans l'assiette du chien. La Compagnie du Jeu de Rôle, 39,50 F.



Mireille Massonnet

GEROHNIMO, L'APACHE QUI VOUS FAIT ECONOMISER VOS SIOUX !!!!
UNE CALCULATRICE GRATUITE !!!!
POUR TOUTE COMMANDE DE PLUS DE 600 FRANCS.



ATARI ST

AIRBALL	195 F
ARKANOID	120 F
ALBUM EPYX	225 F
ALTERNATE REALITY	225 F
ARCHE DU CAPTAIN BLOOD	225 F
AUTO DUEL	219 F
BACKLASH	185 F
BALANCE OF POWER	225 F
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	193 F
BARBARIAN (PALACE)	135 F
BARD'S TALE	225 F
BILL PALMER	215 F
BIVOUAC	179 F
BLUE BERRY	215 F
BLUE WAR III	199 F
BOB MORANE	215 F
BUBBLE BOBBLE	175 F
BUBBLE GHOST	165 F
CHARLIE CHAPLIN	175 F
CHESS	168 F
CHESSMASTER 2000	235 F
CLEVER & SMART	239 F
CHIMERA	215 F
COLONIAL CONQUEST	269 F
CRASH GARRET	225 F
CRAZY CARS	225 F
DEFENDER OF THE CROWN	245 F
DEJA VU	269 F
DIZZY WIZARD	210 F
DUNGEON MASTER	259 F
ECO	188 F
ENDURO RACER	195 F
F-15 STRIKE EAGLE	215 F
FLIGHT SIMULATOR II	355 F
GAUNTLET	165 F
GAUNTLET II	175 F
GOLDRUNNER	185 F
GUILD OF THIEVES	185 F
GUNSHIP	210 F
HOLLYWOOD POKER	152 F
IMPOSSIBLE MISSION	225 F
IMPACT	139 F
INDIANA JONES	165 F
IZNOGOUD	239 F
JINXTER	235 F
KARATE KID 2	155 F
KING OF CHICAGO	350 F
L'AFFAIRE	225 F
LES RIPOUX	175 F

ATARI ST

LA GUERRE DES ETOILES	165 F
MACADAM BUMPER	215 F
LEADER BOARD	195 F
LEADER BOARD TOURNAMENT	135 F
MACH 3	195 F
MANHATTAN DEALER	215 F
MANOIR DE MORTEVIELLE	175 F
MARBLE MADNESS	190 F
MASQUE +	190 F
MEWILO	220 F
MICROLEAGUE WRESTLING	210 F
MOEBIUS	215 F
NECROMANCIEN	129 F
OUT RUN	195 F
PAWN	215 F
PHANTASIE III	235 F
POWER PLAY	199 F
RAMPAGE	135 F
RANARAMA	175 F
ROAD RUNNER	172 F
S.D.I	265 F
SILENT SERVICE	215 F
SOLOMON'S KEY	165 F
SPACE QUEST 2	309 F
SPY VS SPY	215 F
TNT	175 F
TANGLEWOOD	175 F
TEST DRIVE	275 F
TETRIS	200 F
THE HUNT OF RED OCTOBER	215 F
TONIC TILE	175 F
TRASH HEAP	205 F
TRAUMA	215 F
TRIVIAL PURSUIT	259 F
TURLOG LE RODEUR	260 F
VEGAS GAMBLER	239 F
WESTERN GAMES	215 F
WIZARD'S CROWN	235 F
WIZZBALL	185 F

APPLE II

BARD'S TALE I	369 F
CALIFORNIA GAMES	310 F
DELUXE PAINT II	729 F
HACKER II	350 F
MARBLE MADNESS	295 F
MEAN 18	355 F
PAINTWORKS PLUS	594 F
SHANGAI	355 F
SILENT SERVICE	299 F
TASS TIMES	320 F

AMSTRAD 6128

ASTERIX CHEZ RAHAZADE	185 F
BARBARIAN	129 F
BOB MORANE	225 F
BUBBLE BOBBLE	135 F
BRAVESTAR	135 F
CALIFORNIA GAMES	135 F
CHARLIE CHAPLIN	135 F
CRAZY CARS	149 F
ENDURO RACER	135 F
FURET FLAMME	155 F
GAUNTLET 2	135 F
GUNSHIP	235 F
IZNOGOUD	233 F
LA GUERRE DES ETOILES	155 F
MASQUE +	179 F
MEWILO	210 F
NECROMANCIEN	99 F
OUT RUN	85 F
PLATOON	N.C
QUIN	135 F
RAMPAGE	135 F
SUPERSPRINT	135 F
TRIVIAL PURSUIT	235 F
TURLOGH LE RODEUR	235 F
WIZARD WARZ	135 F
ZOMBI	155 F.

AMIGA

ARTIC FOX	175 F
BALANCE OF POWER	285 F
CHESS MASTER 2000	210 F
CRAZY CARS	215 F
DEFENDER OF THE CROWN	315 F
DEJA VU	335 F
FIGHT SIMULATOR II	375 F
GOLDRUNNER	210 F
IMPACT	135 F
INSANTY FIGHT	215 F
JINXTER	275 F
KARATE KID II	215 F
KING OF CHICAGO	275 F
MARBLE MADNESS	185 F
S.D.I	325 F
SINBAD	355 F
TERRORPODS	185 F
TEST DRIVE	315 F
THE HUNT OF RED OCTOBER	215 F
THE PAWN	199 F
ULTIMA III	225 F

SEGA

ACTION FIGHTER	185 F
ALIEN SYNDROME	185 F
ASTRO WARRIOR	185 F
CHOPLIFTER	185 F
ENDURO RACER	185 F
F-16 FIGHTER	139 F
MY HERO	139 F
OUT RUN	239 F
PRO WRESTLING	195 F
QUARTET	185 F
ROCKY	239 F
S.D.I	185 F
SECRET COMMAND	185 F
SPACE HARRIER	239 F
SPY VS SPY	139 F
SUPER TENNIS	139 F
WONDER BOY	185 F
WORLD GRAND PRIX	185 F

ACCESSOIRES

DISKS 3 1/2 DF/DD	99 F
DISKS 3 1/2 SF/DD	125 F
TAPIS DE SOURIS	65 F
DRIVE CUMANA 5 1/4 1 MEGA	1970 F
DRIVE CUMANA 3 1/2 1 MEGA	1550 F
DRIVE SF 354	900 F
CABLE IMPRIMANTE	99 F
CABLE MINITEL ATARI	120 F
LUNETTES STEREO TEK	1690 F
MONITEUR COULEUR ATARI	2960 F

MATERIELS

ATARI 520 ST	2890 F
ATARI 1040 ST	4490 F
DISQUE DUR SH 205	4890 F
MEGA 2ST	11000 F
CITIZEN 120D	1650 F

BON DE COMMANDE:

Désignation	Prix (en Frs)
Total.....	

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT. (FRAIS DE PORT MATERIELS,PERIPHERIQUES 60 FRANCS EN SUS. FRAIS DE PORT GRATUITS POUR TOUS LES LOGICIELS.

Règlement par : - chèque bancaire ou postal
- contre-remboursement (30 F en sus)

Nom et Prénom :
Adresse:
code postal: ville: machine:

Envoyer votre commande à :

GEROHNIMO INFORMATIQUE
168, rue Jean Jaurès
94700 Maisons-Alfort

Ou téléphonez au :

43 96 57 23

GAME 05/88

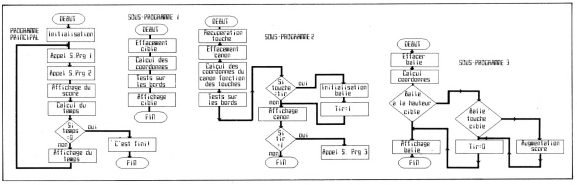
NOUVEAU !!! LOGICIELS MACINSTOSH NOUS CONSULTER !!!

CRÉEZ VOS PROPRES JEUX VIDÉO

SHOOT THEM UP : DEUXIÈME PARTIE

Vous avez suivi l'initiation du mois dernier (comment ça, non ?), on continue. Ce mois-ci, les possesseurs d'Amstrad CPC seront un peu privilégiés avec le listing complet de *Gamemagoïds*, le cassebrique de la rédac... en 70 lignes !

Bouh , pleurez pas les fans d'Atari, de MSX et de PC... Vous vous vengerez ! Vous pouvez lire l'article tout de même, car on va parler de structure.
La structure d'un programme, c'est hyper important. J'en avais déjà parlé le mois dernier mais, vu la majorité des programmes qu'on a reçus, je vais revenir dessus plus en profondeur. Car aligner des lignes de Basic, ce n'est pas vraiment dur (enfin) ; il suffit d'avoir lu attentivement son manuel. Ce qui est plus compliqué, c'est d'écrire des programmes structurés pour gagner du temps, pour faire un programme plus lisible et plus rapide et pour que je ne me perde pas dans les dédales de vos listings. En plus, ça permet d'écrire facilement le même programme pour diverses machines sans trop de difficultés. (C'est important pour la rubrique et c'est aussi important pour un éditeur !).
On prend d'abord un petit bout de papier et un stylo (si, si, on laisse son ordinateur éteint) ! Puis, on regarde un peu le schéma suivant : c'est la structure du programme de *Shoot Them Up* que nous avons vu le mois dernier.




```
10 MODE 0:CLS:FOR x=1 TO 15:PRINT "    SHOOT
 THEM UP":SOUND 1,x+20,10,3,1:NEXT x
20 m$=INKEY$:IF m$="" THEN 20
30 MODE 1:CLS
40 INK 0,3:INK 4,21
50 x=20:i=20:j=5
60 temps=500
70 point=0
80 z=1
90 tir=0
```

1 - Avant la ligne 50, il y a une petite présentation que vous pouvez améliorer ou simplement enlever.

```
100 REM
110 GOSUB 230
120 GOSUB 380
130 PEN 1
```

2 - Le grand appel aux sous-programmes... on n'y résiste pas.

```
140 LOCATE 1,1:PRINT "SCORE: "¡point
150 temps=temps-1
160 IF temps=0 THEN GOTO 200
170 LOCATE 28,1:PRINT "TEMPS: "¡temps
```

3 - Calcul et affichage des compteurs de temps et de score.

```
180 GOTO 110
```

4 - Fin de la boucle du programme principal.

```
190 REM
200 LOCATE 15,5:PRINT "C'EST FINI!"
210 END
220 REM
```

C'est le programme principal. Il affiche le fond de l'écran, ici les compteurs, gère la fin de la partie et fait appel aux sous-programmes.

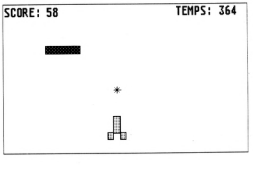


Figure 1

Vous avez compris le mécanisme ? On va pouvoir s'attaquer à la programmation du déjà fameux *Gamemagoïds*. Je prends mon bout de papier avec mon organigramme (c'est comme ça que ça s'appelle !), et j'allume mon ordinateur. Le mien, aujourd'hui, c'est un Amstrad CPC. Tous ceux qui ont une autre machine doivent prendre leur manuel Basic ou un tout autre bouquin de programmation pour adapter les instructions Amstrad que je vais utiliser. Allez, hop, au boulot !

Figure 2

Le jeu consiste à reprendre correctement le programme du mois dernier *(Shoot Them Up)* puis à modifier les instructions pour faire un casse-brique. Vous avez l'organigramme et le listing du premier, le programme du deuxième... Il faut trouver son organigramme. Après, vous adaptez *Gamemagoïds* sur votre bécane, vous sortez un listing et vous me l'envoyez. (NDA : Tarek Demiati doit l'adapter sur son PC et m'envoyer des programmes pendant un an !).

Mais faites preuve d'un peu d'imagination. Vous pourriez changer la présentation... la personnaliser. Pourquoi ne pas rajouter un peu de musique et de bons bruitages ? Faudrait peut-être envisager plusieurs niveaux ou plusieurs sortes de briques. Il faudrait aussi changer les calculs d'angle (ça c'est pour les plus forts). Enfin, il y a du boulot... Mais que personne ne me demande comment avoir des vies infinies dans *Gamemagoïds !*

Doctor BITOïd

Le mois prochain : il y aura la solution du petit jeu, un exemple pris parmi vos programmes et une magistrale transformation de casse-brique en *Pac Man*...

Une première partie d'initialisation qui comprend entre autres une présentation sommaire (lignes 10 à 30). C'est ici que l'on donne une première valeur à toutes les variables.

```
10 REM
20 MODE 0:CLS:FOR x=1 TO 19:PRINT "      -GAM
EMAGOIDS-";:SOUND 1,x+20,40,1,1:NEXT
30 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 30
40 MODE 1:CLS
50 INK 0,3:INK 4,21
60 RANDOMIZE 352.526
```

1 - Pour initialiser la génération de nombres aléatoires (au hasard).

```
70 DIM mur(5,40)
80 FOR c=1 TO 5 STEP 2:FOR d=1 TO 40
90 mur(c,d)=1:NEXT:NEXT
```

2 - On dimensionne un table où chaque case représentera une brique du mur. Si la case contient 1, la brique est présente ; si elle contient un 0, c'est que vous l'avez déjà détruite.

```
100 X=20:I=X:J=19
110 ANG=1
```

3 - ANG, c'est l'angle de 1 à 8...

```
120 TEMPS=5
130 point=0
140 GOSUB 380
```

4 - Allez, hop... On appelle le sous-programme de dessin du mur.

```
150 REM
```

```
160 GOSUB 260
```

5 - Appel au sous-programme de gestion des touches.

```
170 PEN 1
180 LOCATE 1,1:PRINT "SCORE: ";point
190 IF temps=0 THEN GOTO 230
200 LOCATE 28,1:PRINT "BALLE: ";temps
```

6 - Affichage du temps... Heu, je veux dire du nombre de balles restantes (5 au départ).

```
210 GOTO 160
220 REM
230 LOCATE 15,10:PRINT "C'EST FINI!"
240 END
```

Premier sous-programme qui déplacera l'appareil du joueur (canon ou raquette) sur l'écran en fonction des touches enfoncées. On déplace son mobile avec les touches A et Z et on tire (si nécessaire seulement...) avec la barre d'espace. Pensez à adapter cette partie pour l'utilisation d'une souris ou d'un joystick.

```
250 REM
260 a$=INKEY$
270 LOCATE x,20:PRINT "    "
280 IF a$="a" OR a$="A" THEN x=x-2
290 IF a$="z" OR a$="Z" THEN x=x+2
300 IF X<1 THEN X=1
310 IF X>37 THEN X=37
320 PEN 6
330 LOCATE x,20:PRINT CHR$(134);CHR$(131);C
HR$(131);CHR$(137)
340 GOSUB 440
```

```
230 a$=INKEY$
```

5 - Récupération de la valeur de la touche pressée, attention, cet ordre peut changer en fonction des machines.

```
240 LOCATE x,19:PRINT " "
250 LOCATE x-1,20:PRINT "   "
```

6 - Effacement du canon, autrement dit : affichage de blancs. L'ordre Locate est aisément remplaçable sur d'autres bécanes.

```
260 IF a$="a" OR a$="A" THEN x=x-2
270 IF a$="z" OR a$="Z" THEN x=x+2
```

7 - Les fameux tests sur les touches. J'ai choisi la touche A pour aller à gauche et Z pour aller à droite.

```
280 IF x<2 THEN x=2
290 IF x>39 THEN x=39
```

8 - Deux tests qui permettent de vérifier si la raquette ne sort pas de l'écran. Les valeurs peuvent changer en fonction de la résolution que vous utilisez.

```
300 IF a$=" " THEN GOSUB 530:i=x:j=17:tir=1
:SOUND 3,75,40,2,2
```

9 - Avec la barre d'espacement (un blanc !), on déclenche le tir.

```
310 PEN 6
320 LOCATE x,19:PRINT CHR$(143)
330 LOCATE x-1,20:PRINT CHR$(134);CHR$(131)
;CHR$(137)
```

10 - Affichage du canon. Les caractères avec les CHR$ sont des petits pavés bien pratiques sur l'Amstrad. Cherchez un équivalent dans votre table des codes ASCII ou lancez-vous dans le graphisme.

```
340 IF tir=1 THEN GOSUB 450
```

11 - TIR est une variable-drapeau (flag) qui prend la valeur 0 si vous n'avez pas tiré et 1 si la balle est partie.

```
350 a$=""
360 RETURN
```

Premier sous-programme qui déplacera l'appareil du joueur (canon ou raquette) sur l'écran en fonction des touches enfoncées. On déplace son mobile avec les touches A et Z et on tire (si nécessaire seulement...) avec la barre d'espace. Pensez à adapter cette partie pour l'utilisation d'une souris ou d'un joystick.

```
370 REM
380 LOCATE z,3:PRINT "   "
390 z=z+1
400 IF z=38 THEN z=1
410 PEN 7
420 LOCATE z,3:PRINT CHR$(207);CHR$(207);CH
R$(207);CHR$(207)
430 RETURN
```

12 - Gestion de la cible... Regardez votre organigramme ! Les caractères avec des CHR$ sont encore des petits carrés. PEN est l'ordre de changement de couleur.

```
440 REM
```

Deuxième sous-programme qui gère les ennemis. Dans un cas, il calcule le déplacement de la cible ; dans l'autre, il se contente d'afficher le mur en début de partie.

```
450 GOSUB 530
460 j=j-3
470 IF j=2 THEN GOSUB 500 ELSE LOCATE i,j:P
EN 1:PRINT CHR$(238)
480 RETURN
```

13 - Gestion de la balle. CHR$ (238) est une petite étoile... faut savoir changer !

```
490 REM
```

Sous-programme de gestion de la balle, c'est le troisième de l'organigramme. Pour le *Shoot Them Up*, il est relativement simple, mais les choses se compliquent avec *Gamemagoïds* dont la balle réclame une gestion plus complexe (avec des directions, des rebonds et des tests de sortie d'écran).

```
500 IF i=z OR i=z+1 OR i=z+2 OR i=z+3 THEN
point=point+1:SOUND 3,40,20,1,1
510 tir=0
520 RETURN
```

14 - Test pour savoir si on a eu la cible, si la coordonnée horizontale de la balle correspond à celle de la cible.

Petit sous-programme qui n'a pas été mis en évidence sur l'organigramme car il est simplement chargé de compter les points si la balle atteint son but.
Six parties de programme six fois identiques, vous voyez bien que c'est pareil le *Space Invaders* et le casse-brique !

```
530 LOCATE i,j:PRINT " ":RETURN
```

15 - Un autre sous-programme pratique (puisque je l'ai utilisé plusieurs fois !) qui efface la balle.

7 - Avant on se branchait sur le programme de gestion de la balle si vous tiriez (comme le dessinateur... Rhâ, mort de rire). Maintenant la balle est sur l'écran dans tous les cas !

```
350 a$=""
360 RETURN
370 REM
```

Deuxième sous-programme qui gère les ennemis. Dans un cas, il calcule le déplacement de la cible ; dans l'autre, il se contente d'afficher le mur en début de partie.

```
380 FOR c=1 TO 40 STEP 2
390 FOR d=3 TO 7 STEP 2
400 LOCATE c,d:PEN 1:PRINT CHR$(207)
410 LOCATE c+1,d:PEN 2:PRINT CHR$(207)
420 NEXT:NEXT
430 RETURN
440 REM
```

8 - C'est le sous-programme qui affiche les trois murs. Ce sont deux simples boucles imbriquées où PEN est l'instruction de changement de couleur.

```
450 LOCATE I,J:PRINT " "
460 IF ang=1 THEN ii=0:jj=1
470 IF ang=2 THEN ii=1:jj=1
480 IF ang=3 THEN ii=1:jj=0
490 IF ang=4 THEN ii=1:jj=-1
500 IF ang=5 THEN ii=0:jj=-1
510 IF ang=6 THEN ii=-1:jj=-1
520 IF ang=7 THEN ii=-1:jj=0
530 IF ang=8 THEN ii=-1:jj=1
540 i=i+ii:j=j+jj
```

9 - En fonction de l'angle (voir plus haut), les coordonnées de la balle (I et J) seront augmentées différemment.

```
550 IF j=20 AND (i=x OR i=x+1 OR i=x+2 OR i
=x+3) THEN ANG=5:SOUND 1,12,10,1,1:GOTO 610
```

10 - Si la balle est à la hauteur de la raquette et qu'elle la touche, elle rebondit.

```
560 IF j=20 AND (i<>x OR i<>x+1 OR i<>x+2 O
R i<>x+3) THEN TEMPS=TEMPS-1:ANG=1:I=X:J=19
```

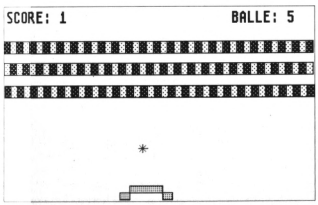
11 - Si la balle est à la hauteur de la raquette mais qu'elle ne la touche pas, on a perdu la balle.

```
570 IF i<1 THEN GOSUB 660:i=1
580 IF i>40 THEN GOSUB 660:i=40
590 IF j<3 THEN GOSUB 660:j=2
```

12 - Si la balle touche un des trois côtés restant (haut, gauche et droite), elle rebondit.

```
600 IF j=7 OR j=5 OR j=3 THEN GOSUB 640
610 LOCATE I,J:PEN 3:PRINT CHR$(238)
620 RETURN
```

13 - Si la balle arrive sur un des trois murs, on se branche sur le sous-programme en 640.



Sous-programme de gestion de la balle, c'est le troisième de l'organigramme. Pour le *Shoot Them Up*, il est relativement simple, mais les choses se compliquent avec *Gamemagoids* dont la balle réclame une gestion plus complexe (avec des directions, des rebonds et des tests de sortie d'écran).

```
630 REM
640 IF MUR(J-2,I)=1 THEN POINT=POINT+1:SOUN
D 3,40,20,1,1:MUR(J-2,I)=0:GOSUB 660
650 RETURN
660 REM
```

14 - Ici, on vérifie que le mur est intact. Dans le tableau Mur, si la case est égale à 0, on continue ; si elle est égale à 1, on casse (les points augmentent !).

```
670 IF RND<0.5 THEN ang=ang+3 ELSE ang=ang+
5
680 IF ANG>8 THEN ANG=ANG-8
690 IF ANG=0 THEN ANG=8
700 RETURN
```

15 - Voilà le fameux sous-programme qui change l'angle de la balle en fonction de son angle initial puis au hasard...

PLEIN POT

Beaucoup de nouveaux softs de science-fiction vont bientôt nous arriver, et particulièrement *Star Trek* qui, à cette occasion, verra également le remaniement de la série télévisée avec de nouveaux acteurs. A qui se fier, mon pov' monsieur !

Rimrunner

Après *Cauldron* (l'ultime sorcière) et *Barbarian* (le non moins ultime guerrier), Palace Software s'apprête à sortir « le plus rapide et le plus furieux jeu d'arcade » (note de l'éditeur). Le joueur contrôle un guerrier insectoïde pilotant un chasseur de patrouille. Sa mission est de protéger la colonie contre l'invasion des Archanoïds morts-vivants. Premières versions disponibles sur Commodore 64 et Amstrad CPC.

Return to Atlantis

Vous l'avez compris, le titre est éloquent, il s'agit de *Retour vers l'Atlantide*. Le joueur, un agent de la Fondation (oui, oui avec un grand F) a près d'une quarantaine d'étapes à parcourir avant de retrouver à bord de son sous-marin volant (le Vice-Roy) la cité légendaire. C'est accompagné de Ruff, l'androïde, aidé par Art, l'ordinateur de bord, que sa quête le mènera de la mer Baltique aux Caraïbes en passant par la Lorraine. Edité par Electronic Arts pour Amiga.

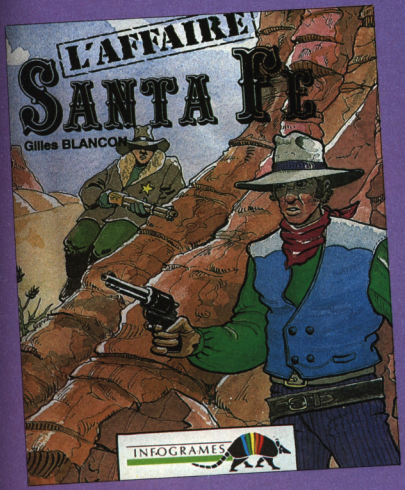
Road Warrior

Dans le dernier jeu de CRL, le joueur a pour mission de nettoyer les

LOGICIELS	ST	CPC	C64	PC	SPEC	THOM	AMI	EDITEURS
ACE OF ACES			PARU	FEV				US GOLD
ALTERNATIVE								
WORLDS GAMES	FEV	FEV	PARU		PARU			OCEAN
APPOLO 18			C64					ELECTRONIC ARTS
ARMAGNOID REVENGE								
OF DOH				MAR				IMAGINE
ARMORK : LE VIKING				PARU				INFOGRAMES
ARMY MOVES	FEV	PARU	PARU		PARU		FEV	IMAGINE
ATF		MAR			MAR			DIGITAL INTEGRATION
ATHENA II	MAR	MAR	MAR		PARU			OCEAN
BALL RIDER							PARU	KING SIZE
BARD'S TALE	PARU		PARU				PARU	ELECTRONIC ARTS
BASKET MASTER		PARU	PARU		PARU			OCEAN
BEDLAM		PARU	PARU		PARU			GO !
BILLY I		PARU						LORICIELS
BIVOUAC	PARU	PARU		PARU		PARU		INFOGRAMES
BLOOD VALLEY	MAR	PARU	PARU		PARU			GREMLIN
BLUE WAR I II	PARU	PARU				PARU	1988	FREE GAME BLOT
BRAVESTAR		PARU	PARU		PARU			GO !
BRAIN STORM							PARU	KING SIZE
CALIFORNIA GAMES	MAR	PARU	PARU		PARU		MAR	EPYX
CAPTAIN AMERICA	MAR	PARU	PARU		PARU			GO !
CHARLIE CHAPLIN	FEV	FEV	FEV		FEV			US GOLD
COMBAT SCHOOL	MAR	PARU	PARU	MAR	PARU		MAR	OCEAN

LOGICIELS	ST	CPC	C64	PC	SPEC	THOM	AMI	EDITEURS
COSMIC CAUSEWAY		PARU	PARU		PARU			GREMLIN
CRASH GARRET	PARU	PARU						ERE
DEFENDER OF				PARU				
THE CROWN	PARU						PARU	MINDSCAPE
DEFLECTOR	MAR	PARU	PARU		PARU			GREMLIN
DEMONIAC	PARU							SOFTBOOK
ECO	PARU						MAR	IMAGINE
E.X.I.T	FEV	PARU		FEV				UBI SOFT
EYE	PARU	PARU	PARU					ENDURANCE GAMES
FERRARI								
FORMULA ONE							PARU	ELECTRONIC ARTS
FLASH POINT		FEV	FEV		FEV			OCEAN
FORTERESSE	FEV	PARU		PARU				LORICIELS
FREDDY HARDEST		PARU	PARU		PARU			US GOLD
FROZARDA		PARU						MSC
GALACTIC GAMES		PARU	PARU					ACTIVISION
GAUNTLET II	FEV	PARU	PARU		PARU			US GOLD
GREEN BERRET		PARU	PARU	MAR	PARU	PARU		US GOLD
GRYZOR	MAR	PARU	PARU	MAR	PARU		MAR	OCEAN LORICIELS
HAN D'ISLANDE		PARU						
IMPOSSIBLE MISSION II	FEV	PARU	PARU		PARU			US GOLD
INFILTRATOR II	FEV	FEV	FEV		FEV			US GOLD
IZNOGOUD	PARU	PARU		PARU		PARU		INFOGRAMES
JINXTER	PARU	MAR	MAR				PARU	RAINBIRD
L'AFFAIRE SANTA FE		PARU						INFOGRAMES
L'ANGE DE CRISTAL	FEV	PARU		FEV				ERE
L'ANNEAU DE SANGARA	PARU	PARU		PARU				UBI SOFT
L'ARCHE DU CAPITAIN BLOOD	PARU	MAR					MAR	ERE
L'OEIL DE SETH	PARU	PARU		PARU				UBI SOFT
LA CHOSE								
DE GROTEMBURG	FEV	PARU		FEV				UBI SOFT
LA MARQUE JAUNE	MAR	FEV		FEV		FEV		COBRA SOFT
LE MAITRE DES AMES		PARU		FEV				UBI SOFT
LASER TAG	FEV	FEV	FEV		FEV			GO !
LES DIEUX DE LA MER	PARU	PARU		FEV		PARU		INFOGRAMES
LES PIEROUX	PARU	PARU		FEV		PARU		COBRA SOFT
MAD BALLS		PARU	PARU		PARU			OCEAN
MARMELADE		PARU						MSC
MASTER OF								
THE UNIVERSE	FEV	PARU	PARU		PARU			GREMLIN
MINI PUTT		PARU						ELECTRONIC ARTS
NEBULUS	FEV	FEV	PARU		PARU			HEWSON
NORTHSTAR	MAR	MAR	MAR		MAR			GREMLIN
OCTAPOLIS			PARU					ENGLISH SOFTWARE
OUT RUN	MAR	PARU	PARU		PARU			US GOLD
OXPHAR		PARU				PARU		ERE
PEUR								
SUR AMITY VILLE	FEV	PARU		PARU				UBI SOFT
PHANTIS		FEV	FEV		FEV			OCEAN
PHANTOM CLUB		MAR	MAR		MAR			OCEAN
PHARAON	FEV	PARU		PARU				LORICIELS
PLATOON	MAR	FEV	PARU	AVR	PARU		MAR	OCEAN
PROFESSION DETECTIVE		PARU						UBI SOFT
PSYCHO SOLDIER		PARU	PARU		PARU			OCEAN
QIN		PARU		FEV				ERE
QUAD		PARU	PARU	PARU		PARU		MICRODIS
RASTAN		MAR	PARU		PARU			OCEAN
RETURN TO ATLANTIS							MAR	ELECTRONIC ARTS
RIMRUNNER		MAR	MAR					PALACE SOFTWARE
ROAD WARRIOR		PARU	MAR			MAR		CRL
ROLLING THUNDER	FEV	PARU	PARU		PARU	PARU	MAR	US GOLD
SHACKLED		MAR	MAR		MAR			GO !
SIDE ARMS		FEV	FEV		FEV			GO !
SLAPSHIT	FEV							IMAGINE
STAR LORD				PARU				SOFTBOOK
STREET SPORTS								
BASEBALL	FEV	PARU	PARU	PARU	PARU			EPYX
SUPER HANG ON		PARU						ELECTRIC DREAMS
SUPER SKI		PARU						MICRODIS
TARGET RENEGADE	AVR							IMAGINE
TERRAMEX		PARU						GRAND SLAM
TEST DRIVE		PARU	PARU	FEV			PARU	ACCOLADE
TOUR DE FORCE	FEV	FEV	PARU		FEV			GREMLIN
TRANTOR	MAR	PARU	PARU		PARU			GO !
TUBE RUNNER		MAR	MAR		MAR			GREMLIN
TURLOGH LE RODEUR	PARU	PARU						COBRA SOFT
VENOM STRIKE'S		FEV	FEV		FEV			GREMLIN
VICTORY ROAD		FEV	FEV		FEV			OCEAN
WATER POLO		PARU	PARU		PARU			GREMLIN
WHERE TIME STOOD STILL		MAR	MAR		MAR			OCEAN
WIZARD WARZ	FEV	FEV	FEV		FEV			GO !
WIZBALL	PARU			FEV			FEV	OCEAN

rues, non pas des ordures ménagères mais des dangereux Hell's Angels (des saletés à ne pas ménager). Le joueur a, pour ce faire, à sa disposition un choix important de voitures (de la Ferrari à la Volkswagen) toutes



armées de différents armements et dotées de vitesses bien évidemment changeantes. Ce logiciel est prévu pour Commodore 64, Amstrad CPC et Spectrum.

L'affaire Santa Fe

Il y avait l'Affaire Sydney, l'Affaire tout court, les affaires, une nouvelle affaire, celle-là au Mexique. C'est par une banale journée (de 1848) dans cette petite ville à la frontière mexicaine où se cotoient les gringos, les tueurs à gages que commence l'histoire. Au saloon se joue une partie de poker acharnée avec Walter Mc Douglas. John pensait ramasser la mise quand soudain Walter brandit son arme en l'accusant de tricherie. Tout le monde put voir que John tua Walter en état de légitime défense, seulement Walter n'était autre que le fils du plus riche fermer de la région... Edité par Infogrames pour Amstrad CPC.

Rolling Thunder

Rolling Thunder est la toute dernière adaptation du jeu d'arcade d'US Gold. Un Rolling Thunder est un agent secret très spécial essentiellement entraîné en vue de missions périlleuses requièrent principalement réflexes et dextérité. Le sang-froid requis permet de ne pas s'épancher sur le sort de ses prochains. D'autant plus si Rolling Thunder est obligé de les éliminer. Logiciel prévu pour Commodore et Amstrad.

Star Trek

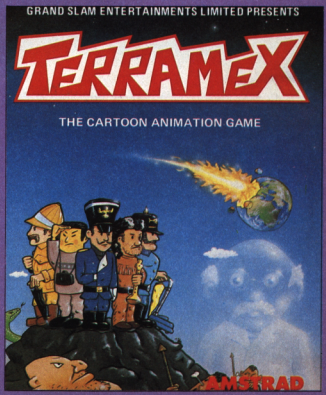
Enfin le logiciel que bon nombre de vilains pirates possédaient depuis pratiquement un an est enfin de sortie. Ce logiciel qui remet en scène la quasi totalité des héros de la série télévisée, le capitaine Kurk et Monsieur Spoke pour ne citer qu'eux. Pourquoi avoir attendu si longtemps alors que la version définitive ne semble guère différente de la précédente. Enfin, de toute façon, nous n'allons pas faire la fine bouche maintenant que le logiciel est prêt. Les fans de l'Enterprise ne seront pas les seuls à jouer avec ce superbe soft.

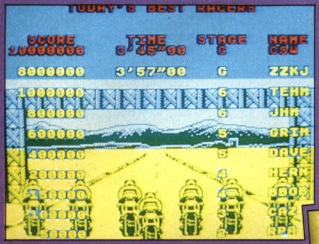
Terramex

La terre est en danger, une fois n'est pas coutume (ou encore) à vous de choisir !!! Un astéroïde de taille est susceptible de s'écraser sur notre bon vieux plancher des vaches. La vache ! Comme toujours, les prophètes l'étant rarement en leur pays, un professeur l'avait prédi (calcul à l'appui) mais tout le monde avait bien évidemment rigolé. Maintenant qu'il est introuvable, ça va être à vous de le retrouver. Bon courage aux commandes de votre Amstrad CPC manipulant ce jeu conçu par Grand Slam Entertainments.

Alternative World Games

Epyx et sa célèbre série des « Games » a fait des émules. Aujourd'hui, il s'agit d'un logiciel édité par Gremlin. Les décors dans lesquels vont évoluer les joueurs, se situent principalement en Italie. Huit épreuves sont au programme de ces jeux « transalpins ». Comme le père Noël est passé et que vos bottes





ne vous serviront pas avant la fin de l'année, préparez-vous à les jeter pour gagner l'une des épreuves (le lancé de bottes). Pour ceux qui ont du mal à s'endormir ou qui sont insomniaques, une bataille d'oreillers est aussi au programme. Le jeu existe pour Amstrad CPC et Commodore 64.

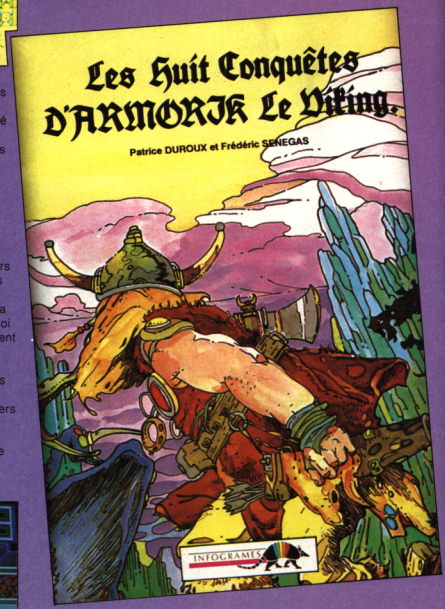
Super Hang-On

Super Hang-On, le célèbre jeu d'arcade de café, arrive sur vos micro-ordinateurs. Cette course de motos est malheureusement en mode quatre couleurs sur l'Amstrad CPC, on a l'impression de conduire des cinq cents centimetres cubes Sinclair (je savais que le fameux Lord avait construit des voiturettes mais pas des motocyclettes !). Malgré tout, il semble que la course et la vitesse des motos soient intéressantes. *Super Hang-On* est édité par Electric Dreams.

Galactic Games

Décidément, les éditeurs ont de la suite dans les idées et passablement peu d'imagination par la même occasion. De quoi s'agit-il ? Tout simplement encore une fois d'une réplique de « Games » d'Epyx. Cette fois-ci, les diverses épreuves se déroulent dans un univers de science-fiction. Un programme de cinq épreuves doit permettre au meilleur joueur de devenir le champion olympique de la galaxie. Ces cinq épreuves sont respectivement : un cent mètres rampant, un hockey spatial, un judo psychique, un lancer de têtes (vous avez bien lu) et pour clore le tout un marathon. Activision propose le logiciel pour Amstrad CPC et Commodore 64.





Les huit conquêtes d'Armorik Le Viking

Armorik est un jeune viking (vous aussi par la même occasion) courageux et plein d'ambition. Avec votre aide et celle de Thor, il va tenter de conquérir huit territoires qui lui permettront d'entrer dans l'histoire avec un grand H. Ces territoires ne sont bien évidemment pas déserts et appartiennent déjà à des propriétaires qu'il va devoir exterminer... Lors de sa conquête, Armorik affrontera ainsi des Trolls, des démons et autres êtres difformes. Logiciel édité par Infogrammes.

LES K.O. D'EMILE

Hé, les gars, réveillez-vous ! Cette rubrique est alimentée par vos soins, alors faites un effort, que diable ! Un maximum de 1024 malheureux octets de rien du tout pour des programmeurs de votre trempe, franchement, c'est pas la mer à boire. D'autant que notre générosité sans limite, nous pousse à offrir chaque mois au meilleur d'entre vous, un magnifique logiciel de son choix ayant à peine servi...

Débutons sur une note bucolique, avec un très court programme MSX de Géraldine Dingdong, qui adore visiblement la nature et les oiseaux. Enchaînons dans l'auto satisfaction, avec une pub gratuite de Jean-Marc Daumont sur Commodore 64. Terminons comme il se doit en beauté, par une époustouflante démonstration graphique sur Thomson M06, T08 et T09+, de notre génie en herbe Fabrice Bellet (après lancement, appuyez sur une touche pour lancer la démo et sur ⇄ pour la stopper).

Emile Zola

1

```
10 'CUI CUI par Géraldine DING DONG
20 X=INT(RND(1)*60):FORM%=0TOXSTEP1.8
:SOUND7,62:SOUND8,10:SOUND0,M%:NEXT:G
OTO20
```

2

```
1 REM***SCROLL PUB!***
2 REM*J-MARC  DAUMONT*
3 REM
5 POKE53280,11:POKE53281,11:PRINT"■SCRO
LL PUB!■■■VITESSE (0-1000)":INPUTKK
7 PRINT"OK, FRIEND...":FORI=0TO300:NEXT
10 FORI=0TO49:READA:POKE49152+I,A:NEXT
20 DATA169,0,133,20,169,4,133,21,160,39,
177,20,200,145,20,136,136,192,255,208
30 DATA245,200,169,32,145,20,169,40,24,1
01,20,133,20,169,0,101,21,133,21,201
40 DATA7,208,221,165,20,201,232,208,215,
96
100 PRINT"■:
110 PRINT"
120 PRINT"
130 PRINT"
140 PRINT"
150 PRINT"
160 PRINT"
170 PRINT"
180 SYS49152:FORI=0TOKK:NEXT:GOTO180
```

3

```
0 '************** ONDES ***************
   ************************************
5 DEFINTA-Y:SCREEN4,6,0:CONSOLE,,,,3:PRI
NTCHR$(20):FORT=0TO-1STEP0:Z=RND:T=(INKE
Y$<>""):NEXT
12 P=INT(RND*255)*16:GOSUB100:IFD THEN25
20 FORT=128TO0STEP-1:CIRCLE(80,100)T,T,T
 MOD15+1:NEXT
25 Z=RND:IFZ>.5THEN40
30 FORU=1TO64:FORT=1TO15:PALETTET,P+(U+T
)MOD16:NEXTT,U:IFINKEY$<>CHR$(30)THEND=-
1:GOTO12
40 FORU=64TO1STEP-1:FORT=1TO15:PALETTET,
P+(U+T)MOD16:NEXTT,U:IFINKEY$<>CHR$(30)T
HEND=-1:GOTO12
99 CONSOLE,,,,0:PALETTE4,3840:PALETTE6,4
080:PALETTE0,0:END
100 FORT=1TO15:PALETTET,T+P:NEXT:RETURN
```

TOUS LES LOGICIELS
DES JEUX ET DES APPLICA

LES LOGICIELS FIREBIRD SILVER :
DES JEUX-MICRO POUR TOUS,
DES NOUVEAUTES POUR TOUS,
DES PRIX POUR TOUS !

1 JEU EN CASSETTE POUR VOTRE AMSTRAD OU VOTRE COMMODORE A 29,90 F

2 JEUX EN DISQUETTE POUR VOTRE AMSTRAD A 79,90 F

DE NOMBREUX
TITRES DISPONIBLES

AMSTRAD CPC

ACROJET	C/D	99/149 F
ALBUM EPYX	C/D	135/220 F
ALBUM 4 AS DIGITAL	C/D	135/199 F
BARBARIAN	C/D	99/129 F
BIVOUAC	C/D	140/190 F
BOB MORANE CHEVALERIE	C/D	249/249 F
BOB MORANE SC. FICTION	C/D	249/249 F
BUBBLE BOBBLE	C/D	89/149 F
CALIFORNIA GAMES	C/D	99/159 F
CHAMPION SHIP SPRINT	C/D	99/159 F
COFFRET CADEAU FIL N°1	C/D	145/195 F
COMBAT SCHOOL	C/D	99/159 F
DWARF	C/D	110/160 F
ENDURO RACER	C/D	99/149 F
ERE HITS N°2	C/D	150/230 F
ERE HITS N°3	C/D	150/230 F
FIRESCAPE	C/D	99/149 F
FLASHPOINT	C/D	95/149 F
FREDDY HARDEST	C/D	95/159 F
F15 STRIKE EAGLE	C/D	99/149 F
GAME SET AND MATCH	C/D	159/220 F
GRYSOR	C/D	99/159 F
IMAGINE'S ARCADE HITS	C/D	119/199 F
LEGENDE	D	149 F
LES CLASSIQUES VOL 1	C/D	145/195 F
LES DIEUX DE LA MER	C/D	140/190 F
LES EXCLUSIFS N°1	C/D	119/159 F
LES RIPOUX	C/D	140/190 F
LES TRESORS D'US GOLD	C/D	135/225 F
MALLETTE JEU FIL N°1	C/D	195/245 F
MALLETTE JEU FIL N°2	C/D	149/195 F
MONOPOLY	C/D	175/225 F
LAST NINJA	C/D	99/145 F
OCEAN ALL STAR HITS 2	C/D	119/179 F
OUT RUN	C/D	109/159 F
PLATOON	C/D	109/159 F
PROHIBITION	C/D	120/190 F
QUARTET	C/D	149/149 F
RAMPAGE	C/D	99/159 F
RASTAN	C/D	99/159 F
RENEGADE	C/D	95/159 F
ROAD RUNNER	C/D	99/149 F
ROLLING THUNDER	C/D	109/159 F
RYGAR	C/D	109/159 F
SALOMONS KEY	C/D	99/159 F
SCALEXTRIC	C/D	99/149 F
SCRABBLE	C/D	195/245 F
SIDE ARMS	C/D	99/159 F
SILENT SERVICE	C/D	99/149 F
SKAAL	C/D	145/195 F
SPORTS PACK	C/D	199/299 F
STAR RAIDER II	C/D	99/149 F
SUPERSPRINT	C/D	99/149 F
SURVIVOR	C/D	99/149 F
TANK	C/D	95/149 F
TEXTOMAT	D	450 F
TURBO PASCAL	D	795 F
WONDER BOY	C/D	99/149 F
WORLD CLASS LEADER B.	C/D	99/159 F

APPLE II

CONFLICT IN VIETNAM	D	249 F
F15 STRIKE EAGLE	D	219 F
MICRO-SCRABLE	D	245 F
PIRATES	D	249 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SOLO FLIGHT	D	199 F

ATARI ST

ALBUM EPYX	D	290 F
ARKANOID	D	149 F
ARTIST	D	495 F
BARBARIAN	D	159 F
BECKER TEXTE	D	750 F
BIVOUAC	D	190 F
BLUE WAR	D	295 F
BOB MORANE CHEVALERIE	D	249 F
BOB MORANE JUNGLE	D	249 F
BOB MORANE SC. FICTION	D	249 F
BUBBLE BOBBLE	D	189 F
CALCOMAT PLUS	D	750 F
CAPTAIN BLOOD	D	315 F
CHAMPION. BASKET BALL	D	249 F
CRAFTON ET XUNK	D	250 F
CRAZY CARS	D	269 F
DIEUX DE LA MER	D	195 F
ENDURO RACER	D	249 F
ERE HITS ATARI	D	249 F
FLEET STREET PUBLISHER	D	990 F
F15 STRIKE EAGLE	D	249 F
GAUNTLET	D	249 F
GFA BASIC	D	495 F
GFA COMPILATEUR ST	D	495 F
GFA VECTOR	D	495 F
GUNSHIP	D	249 F
JINXTER	D	249 F
LES EXCLUSIFS N°1 NASA	D	245 F
LES RIPOUX	D	190 F
MALLETTE JEU FIL	D	295 F
METRO CROSS	D	249 F
MISSIONS EN RAFALE	D	245 F
PACK 520 ST MICRO-APPLICATION	D	590 F
PACK 1040 ST MICRO-APPLICATION	D	1 850 F
PASSAGERS DU VENT 2	D	290 F
PROFIMAT	D	495 F
RAMPAGE	D	249 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SLAP FLIGHT	D	195 F
STAR TREK	D	195 F
SUPERBASE	D	990 F
SUPER TENNIS	D	245 F
UMS	D	249 F
WIZZBALL FUTURE	D	249 F

75001 PARIS 31, bd de Sébastopol T. 42 33 74 45
75005 PARIS 97, rue Monge T. 45 35 00 13
75007 PARIS 28, avenue de la Motte Piquet T. 47 05 30 00
75010 PARIS 1, place Stalingrad T. 42 09 45 19
75011 PARIS 31, avenue de la Republique T. 43 57 92 91
75013 PARIS Centre Commercial Massena T. 45 83 48 92
75014 PARIS 88, avenue du Maine T. 43 21 84 30
75014 PARIS 45, avenue du Général Leclerc T. 43 27 79 11
75015 PARIS 332, rue Lecourbe T. 45 57 89 39
75017 PARIS 46, avenue de la Grande Armee T. 45 74 59 74
75019 PARIS 211, rue de Belleville T. 46 07 25 97
91000 EVRY Centre Commercial Evry II T. 60 77 39 59
91700 Ste GENEVIEVE des Bois 96, Rte de Corbeil T. 60 16 28 50
92800 ASNIERES 96, rue des Bourguignons T. 47 93 90 45
92120 BOULOGNE 98, bd Jean Jaurès T. 46 05 59 04
92000 NANTERRE 186, av. G. Clemenceau T. 45 06 49 49

92200 NEUILLY 119, av. Charles de Gaulle T. 47 47 23 30
93800 EPINAY SUR SEINE Centre Com. Epicentre T. 48 29 11 50
93270 SEVRAN Centre Com. Beau Sevran T. 43 83 41 11
93200 SAINT DENIS 3, cours des Arbalétriers T. 48 20 12 15
93240 STAINS 93-97, rue Stalingrad T. 48 26 64 61
94000 CRETEIL Carrefour Pompadour RN 186 T. 48 98 31 51
95100 ARGENTEUIL 53, rue P.V. Couturier T. 39 61 40 44
95200 SARCELLES Centre Com. Les Flannades T. 34 19 61 00
01000 BOURG EN BRESSE Bd St Nicolas T. 74 23 48 62
06600 ANTIBES 42, av. Robert Soleau T. 93 65 66 65
06400 CANNES angle rue Hoche T. 93 39 82 83
06000 NICE 122, bd Gambetta T. 93 88 57 57
06000 NICE 4, bd Jean Jaures T. 93 80 87 87
10000 TROYES 7, rue de la République T. 25 73 73 89
13200 ARLES 2 bis, place Lamartine T. 90 96 11 02
13470 CABRIES C. Com. Barnéoud, Bât. B T. 42 02 54 45

13006 MARSEILLE 39, av. Cantini T. 91 78 80 61
13001 MARSEILLE Centre Com. La Valentine T. 04 45 08 67
14000 CAEN 89, rue Bernières T. 31 86 65 30
14123 CAEN Mondeville 2 C. Com. Supermonde T. 31 34 26 99
17138 PUILBOREAU Centre Com. Beaulieu T. 46 67 24 56
18000 BOURGES 13, place Gordaine T. 48 65 80 52
21800 QUETIGNY 11, av. de Bourgogne T. 80 46 58 88
25000 BESANÇON C.C. Châteaufarine, rte Dole T. 81 52 26 03
26000 VALENCE 221, rue Victor Hugo T. 75 40 13 30
26000 VALENCE Centre Com. Valence II T. 75 55 98 92
27000 EVREUX Cap Carr-Normanville T. 32 31 17 17
28000 CHARTRES rue du Bois Merrain T. 37 21 28 28
30000 NIMES Bd Salvator Allende. T. 66 29 87 96
31000 TOULOUSE Boulevard Lascrosses T. 61 23 90 94
31000 TOULOUSE 85, av. Jean Jaurès T. 61 52 90 35
31000 TOULOUSE 281, route d'Espagne T. : 61 44 57 46

EN VENTE CHEZ NASA
TIONS PROFESSIONNELLES

COMMODORE AMIGA

CHAMPION. BASKET BALL	D	249 F
CRAZY CARS	D	269 F
GOLF CHAMPIONSHIP	D	349 F
GUILD OF THIEVES	D	249 F
JINXTER	D	249 F
SHANGAI	D	249 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SUPERBASE	D	990 F

COMMODORE 64

ACROJET	C/D	99/149 F
AGHAMIX	C/D	99/149 F
AIR BORNE RANGER	C/D	149/199 F
ALBUM EPYX	C/D	135/225 F
BUBBLE BOBBLE	C/D	89/129 F
CALIFORNIA GAMES	C/D	99/159 F
GAME SET AND MATCH	C/D	159/220 F
GUNSHIP	C/D	145/195 F
LES EXCLUSIFS N°1 NASA	C/D	119/159 F
LES TRESORS D'US GOLD	C/D	135/225 F
LAST NINJA	C/D	99/149 F
OCEAN ALL STAR HITS 2	C/D	119/179 F
PIRATES	C/D	149/199 F
PLATOON	C/D	109/159 F
PROJECT STEALTH FIGHTER	C/D	149/199 F
RENEGADE	C/D	95/135 F
SALOMON'S KEY	C/D	99/159 F
SAMOURAI TRILOGY	C/D	99/149 F
SILENT SERVICE	C/D	99/149 F
TANK	C/D	95/135 F
TSAM2	C/D	95/149 F
WONDER BOY	C/D	99/149 F
WORLD CLASS LEADER B.	C/D	99/159 F

PC et COMPATIBLES

ALBUM EPYX	D	290 F
ARMORIK LE VIKING	D	249 F
BOB MORANE CHEVALERIE	D	249 F
BOB MORANE SC. FICTION	D	249 F
CHAMPION. BASKET BALL	D	249 F
COMPTABILITE GENERALE	D	950 F
CRAZY CARS	D	269 F
ECHECS 3D	D	195 F
EDEN BLUES	D	249 F
ELITE	D	249 F
F15 STRIKE EAGLE	D	219 F
GOLF CHAMPIONSHIP	D	249 F
GUILD OF THIEVES	D	249 F
GUNSHIP	D	349 F
JINXTER	D	249 F
INFILTRATOR	D	249 F
LES RIPOUX	D	250 F
LIVINGSTONE PRESUME	D	249 F
MACADAM BUMPER	D	289 F
MALLETTE JEU FIL	D	295 F
MALLETTE PRACTI	D	999 F
MEURTRES EN SERIE	D	289 F
MICRO-SCRABBLE	D	245 F
MISSIONS EN RAFALE	D	245 F
MULTIPLAN JR	D	699 F
N°10	D	195 F
PIRATES	D	249 F
PORTEFEUILLE BOURSIER	D	999 F
PRACTIBASE	D	399 F
PRACTICALC	D	399 F
PRACTITEXTE	D	399 F
QIN	D	295 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SOLO FLIGHT	D	199 F
SRAM	D	289 F
SUPER TENNIS	D	245 F
TAIPAN	D	195 F
TEXTOMAT	D	820 F
THE LAST MISSION	D	249 F
TRESORERIE	D	990 F
TURBO BASIC	D	1 180 F
TURBO PASCAL	D	1 180 F
TURBO TUTOR	D	395 F
UMS	D	249 F
WORD JR	D	1 175 F

THOMSON

AQUANAUTE	C/D	145/195 F
ATOMIK	C/D	145/195 F
BIVOUAC	C/D	140/190 F
COFFRET CADEAU FIL N°1	C/D	245/295 F
F15 STRIKE EAGLE	C/D	145/195 F
LEGENDE	D	195 F
LES DIEUX DE LA MER	C/D	140/190 F
LES EXCLUSIFS N°1 NASA	C/D	149/195 F
LES MUTANTS	D	195 F
LES RIPOUX	C/D	140/190 F
MAGIC CUB N°2	C/D	195/195 F
MALLETTE COLORCALC+	D	595 F
MALLETTE CREATION	CAR	595 F
MALLETTE JEU FIL	C/D	195/245 F
MICRO-SCRABBLE	C/D	175/245 F
MISSIONS EN RAFALE	C/D	145/195 F
MONOPOLY	C	175 F
PACK THOMSON N°2	C/D	195/245 F
PARAGRAPHE	D	395 F
PROHIBITION	C/D	140/190 F
SCALEXTRIC	C	175 F
SILENT SERVICE	C/D	149/195 F
SLAP FLIGHT	C/D	145/195 F
SPACE GAME	C/D	120/160 F
SUPER TENNIS	C	145 F
TENNIS + CARTE DU CIEL	D	245 F
TOUT SCHUSS	C/D	145/195 F
VOL SOLO	C	145 F
VOL SOLO + NUIT DES TEMPLIERS	D	245 F

NASA électronique

Cette liste n'est pas exhaustive. Les prix sont donnés à titre indicatif.

C : CASSETTE — D : DISQUETTE — CAR : CARTOUCHE

33000 BORDEAUX 23, cour de l'Intendance T:56 44 93 01
34500 BEZIERS 35, av. Rhin et Danube T:67 31 75 38
34470 MONTPELLIER PEROLS Zac du Fenouillet T:67 50 02 49
37170 CHAMBRAY les Tours C. Com. Chambray 2 T:47 28 21 30
38130 ECHIROLLES 12, cours Jean Jaurès T.76 09 10 09
38120 St EGREVE Gal. Marché 2, rue des Abattoirs T:76 75 45 50
42300 ROANNE 21, rue Charles de Gaulle T:77 72 36 00
42000 St ETIENNE 32, rue de Rochettes Monthieu T:77 34 19 85
44000 NANTES Place du Change T:40 48 19 96
45140 St JEAN de la Ruelle C. Com. Auchan Orléans T:38 43 51 20
47000 AGEN 90, bd de la République T:53 66 53 99
49000 ANGERS Centre Com. Les Halles T:41 86 11 00
50100 CHERBOURG 13, route de Paris T:33 20 52 52
54000 NANCY Centre Com. St Sébastien T:83 35 70 92
58000 NEVERS 1, avenue Hoche T:86 21 50 40
59410 ANZIN Centre Com. Petite Forêt T:27 29 36 90

59000 LILLE 59, rue Nationale T:20 54 83 47
59650 VILLENEUVE D'ASCQ Centre Com. V2 T:20 91 47 85
60200 COMPIEGNE 23, rue Ste Corneille T:44 86 00 02
64000 ANGLET Centre Mercure 8, avenue J.-L. Laporte T : 59 52 40 98
63400 BETHUNE Centre Com. La Rotonde T:21 56 98 10
62100 CALAIS Centre Com. Continent T:21 34 90 77
62950 NOYELLES GODAULT -Centre Com. Auchan T:21 49 77 01
60290 RANTIGNY Centre Com. Kuoni Route de Mony T : 44 73 55 88
64000 PAU 2, bd du Commandant Mouchotte T:59 30 64 66
65000 TARBES 1, av. Bertrand Barrère T:62 51 21 21
66000 PERPIGNAN 26, cour Lazare Escaguet T: 68 34 07 62
67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer T:88 22 34 00
67200 STRASBOURG 21 Hauteperre Sud Maille Hélène T:88 28 52 64
68200 MULHOUSE 75, rue Franklin
69130 ECULLY Centre Com. du Perollier T:78 33 68 01

69002 LYON 26, rue Grenette T:78 42 99 79
69230 St GENIS Centre Com. St Genis II T:78 56 43 35
69100 VILLEURBANNE 160, cours Emile Zola T:78 84 95 97
71680 MACON Gal. marchande Carrefour Creche s/Saône T:85 37 16 55
72000 LE MANS C. Com. Les 4 Roues T:43 23 36 40
72000 CHAMBERY C. Com. Galion Rue Centrale Bassens T:79 70 53 33
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T:50 51 47 22
76200 DIEPPE Centre Com. Mammouth T:35 82 99 84
76000 ROUEN 24-26, rue du Grand Pont T:35 07 07 07
76000 ROUEN Avenue de Caen T:35 03 95 15
78200 MANTES LA JOLIE 5, av. de la République T:34 78 64 40
83700 FREJUS 820, av. Delattre de Tassigny T:94 53 32 02
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sextier T:90 85 62 10
86000 POITIERS Place du Marché N.D. La Grande T:49 41 63 40
90000 BELFORT 52, Fg de France T:84 26 98 21

PETITES ANNONCES

Amiga

Amiga 2000, recherche correspondants ayant le même ordinateur. News très nombreuses. M. Caire T., Chemin du Lauzard N946, Salon de Provence, 13300.

Amiga 500 échange de nombreux softs + News +. Ecrire à Max Gotts Chalk, ch du crêt des pierres, 1602 La croix/Lutry, Suisse. Tél. 21.39.31.77. Réponse A/E.

Vends ou échange soft sur Amiga. Cherche émulateur ST. Laurin Dominique, 32 bis, rue Elise Dreux, 37000 Tours.

Amiga 500 cherche contacts (région Evreux de préférence). Billet Eric, 5 pl. des noisetiers, 27930 Angerville la Campagne. Tél. 32.28.24.16.

Amiga 500 recherche contacts pour échanges jeux. Ecrire à Jacques Eric, rue de Creheni, 14 à 4280 Hannut, Belgique.

Amiga 500 cherche contacts durables et sérieux. Stéphane Beucher, 5, parc de la Risle, 76130 Mont Saint Aignan.

Echange softs sur Amiga 500 et Atari ST. Cherche livre sur langage et assembleur. Envoyer liste à Schuller F., 5, rue St Bruno, 67200 Strasbourg.

Amiga cherche contact pour échange idées, astuces. Schmitt Philippe, 45, rue des Vosges, 68110 Illzach. Tél. 89.52.00.86.

Amiga 500 cherche correspondants de tous pays pour échanges ou ventes de logiciels. Tél. 49.56.63.63. Réginald d'Amecourt, 13, route de Poitiers, 86800 St Julien l'Ars.

Echange softs sur Amiga. Possède des news. Dussouillez Florent, 48, rue de la Moulette, 39300 Champagnole, 84.52.19.29 (9 h à 18 h uniquement).

Amiga recherche contact pour échanges softwares et hardware. Vend « Golem » 2 Mégas, 20500 FB Van Dyck Rene, 8, chemin Planche, Quevit, 1380 Rebecq, Belgique.

Cherche contact sympa pour échanges sur Amiga. Possède nouveautés (Baclash, Firepower, Way of Little Dragon...). Aubin K., cité Les Raumettes H., 13700 Marignane.

Cherche tout contact Amiga 500. Envoyez vos listes. Chretiennot Gaetan, 10, rue de Schneighouse, 67500 Haguenau. Tél. 88.93.46.48.

Echange PRG sur Amiga 500. Envoyer listes. Réponse assurée. Xavier Vanden Brande, 39, rue du Castia, 6188 Godarville, Belgique.

Echange news sur Amiga 500. Contacter Laurent (21.72.45.79) le week-end : Eric (21.72.33.74). Ecrire à Eric (TNT), 13, rue Gounod, 62160 Bully - Mines.

Echanges programmes sur Amiga, recherche groupe. Contactez Mickaël au 75.53.54.01 ou Ecric Verdoulet, route de Saint Paul, 26130 Montségur. Tél. 75.98.10.63.

Amiga 500 cherche contacts pr échanges. Softs, trucs & astuces, plans. Gaudare Denis, 84, rue ds Hêtres, 57290 Fameck. Tél. 82.58.13.03.

Amstrad

Vds Amstrad CPC 464 (couleurs) + joysticks + doubleur + 100 jeux (240 originaux) + sythétiseur vocal : 3500 F (TB état). Demander David au 86.67.08.69 (dans l'Yonne).

Achète ou échange à tous prix le célèbre Shoot'em up, construction kit pour Amstrad CPC 46 + cassette uniquement (possède + de 300 jeux) Après 5 h : 77.35.24.23.

Echange jeux sur CPC646, R7. Adresser à Renoult Eric, 42 grande Rue, Neufmontiers, 77124 Villenoy. Tél. 60.23.16.64, après 19 H.

Cherche Sol JX achète lect. disq pour Amstrad 6128 cherche trucs et vie infi. Cherche contact, envoyez liste à M. Levy Stéphane, 14, all. Damades, 92000 Nanterre.

Vends K7 CPC464 originaux (hit pack, Barbarians,...) de 30 à 50 F. Tél. 53.82.23.75, demander Gaël.

Vends jeux Amstrad K7. Nombreuses compilations. Tél. 86.53.85.20, Augy 89290. Demander Cyril, ap. 18 H.

Echange jeux sur disk 6128 (150 Renegade Prohibition etc.) pas sérieux s'abstenir. Jean-Pierre Bernand. Tél. 65.45.09.48, poste 25, Gendarmerie Villfranche Rgue.

Echange jeux sur CPC 464. Pas sérieux s'abstenir. Envoyer liste à Foulon Thierry, 6, rue Sainte Catherine, 55200 Vignot. Réponse assurée.

Vds 464 coul. + lect. disk + imprimante + 100 revues + 300 jeux sur disk orig. + 2 joys + utilitaires + 12 disk vierge + boîte + Dao. Etat neuf. Tél. 92.97.63.20.

Vds CPC 6128 coul TBE + magnéto + cordon + K7 + 80 disks (500 jeux dont Out Run, 720°, Rygar, Gauntlet 2 etc.) + revues (Gamestilt etc) + joystick 4500 F. 39.61.96.35, après 17 H 30.

Achète ordinateur Amstrad CPC (coul.). Environ dans les 2000 F. A débattre. Tél. 98.67.72.17.

CPC 6128 cherche correspondance pour échanger des jeux et utilitaires. Pavie Xavier, 42, rue Jean Moulin, 27950 Saint-Marcel. Tél. 32.51.54.84.

VDs 464 Amstrad couleur + drive + documentation + imprimante + de nbrx jeux : 1200 F env. Cas. et disc + manette, état neuf. Prix 7000 F. Demandez Frédéric après 19 H au 60.28.86.03.

CPC 464 monit. mono + DD1 + housse + joystick + nbrx logiciels sur K7 & disc + 4 livres + nbrx revues : 2500 F. Tél. 93.27.06.84, samedi & dim. (Raynald). Nice.

Vds lecteur DDI-1 Amstrad (3") + 31 progs : 1300 F. Vds originaux K7, disk (Amstrad). Vds utilitaires (Tasword et émulation minitel : 300 F + revues. Tél. 61.80.50.90.

Vds clavier 6128 sous garantie : 1500 F. ECPC 464 mono + DDI : 2500 F et 600 jeux sur disks ou K7. Le tout à débattre. Tél. 60.65.56.13. Demander Christophe.

CPC 6128 éch. jeux contre siren printmaster disk. Envoi. Philippe Patoir, 4, rue Victor Hugo, Ennevelin, 59710 Pont à Marcq.

Affaire ! Vends Amstrad 6128 mono + adapt. péritel + synthé. vocal + 1 joystick + 60 jeux + revues + 2 K7. Etat neuf. Prix 3000 F. Venoux Laurent, 1, rue B. Marcet, 44230 St Sébastien, Loire. 40.80.75.82.

Vends CPC 464 couleur + lecteur disk + 50 disk + joystick + originaux K7/Disk + livre : 4000 F. Ecrire : Pierre Tauveron, Avignon Les Pins, 39200 St Claude.

Pour CPC cherche DDI1 800 F environ et cherche tout ce qui concerne le code routier. Cuney Dominique, 12 terrasse du Soleil, 83300 Draguignan.

Achète CPC 6128 + imprimante DMP 2000 (de préférence) + moniteur couleur. Le tout 3000 F. Tél. 46.42.48.73. Demander Erwan. 92 Clamart.

Vends Gauntlet II, Indiana Jones, Rygar et 720° en version Amstrad disquette (originaux). Contacter au 43.37.70.61. Demander François. Les 4 = 200 F.

Vds CPC 464 coul + revues + K7 + doc technique : 2000 F + lect. DD1 : 1200 F + 40 disks 3" : 1200 F + lecteur Jasmin 5"25 : 1200 F + 100 disks : 500 F. Tél. 93.53.00.26 de 18 h 30 à 19 h 30.

Vds 6128 couleur sous garantie + 35 D7 environ dont nb nouveautés + joy + nb revues : 4500 F à débattre. Tél. : 45.39.51.93. Horaire dîner.

CPC 464 mono + lect. D. + 2 joy + 150 jeux or. trangeur K7 et disk + new disk + doc. en F. + revues + protège écran eyrx + garantie TBE : 3000 F !! Fou, non ? Tél. 61.70.05.92.

Vends câble pour CPC 464 permettant de brancher le CPC sur TV : 150 F et moniteur vert : 450 F. Tél. 60.84.20.08 (Essonne).

Echange jeux CPC disc (news) : Inertie, Basket, Wonderboy, Arka, Prohio, Parpatian, Enduro, Cobra, Game over, Hero, Leader...). Agnès, 24, rue St Germain, 01700 Beynost.

Achète lecteur DD1 pour CPC 464 (1200 F max.) Demander Olivier au 33.38.64.41 après 18 H.

Vds CPC 6128 mono + adpt péritel + 55 discs + câbles + divers. Tél. 35.50.02.83 au + offrant (dépt 76/62).

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + lecteur à cassette + multiface II + jeux. Prix 3000 F. Tél. 48.08.67.34.

Vends Amstrad CPC 464 mono + adaptateur + joystick + 300 jeux + magazine. Prix 2000 F à débattre. Tél. 42.40.69.47. Demander Momo de 14 h à 1 h sauf le dimanche.

Je recherche un compilateur basic pour CPC 6128. Ex : Typhon. Contre nbx logiciels de jeux (news). P. Girard, 3, rue M. Utrillo, 42600 Montbrison.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + livres + housses + discs TBE : 3000 F. Tél. 27.47.05.03. Demander Damien (Valenciennes-Nord).

Stop ! Vds Softs pour Amstrad discs (Dragon's Lair I et II, Roadrunner, A. Gold Hits II, Cobra, M'enfin, Burcelee, Werner, Sentinel...). Téléphonez au 47.01.09.58. Alex.

Coupon-réponse à retourner à :
Game Mag PA, 5/7, rue de l'Amiral Courbet
94160 Saint-Mandé

Vends Amstrad CPC 6128 couleur, TBE, ensemble d'origine + joystick + 90 jeux et utilitaires + revues : 3000 F environ. Tél. 47.02.50.68.

Vds CPC 6128 mono + 80 disks + K7 + boîtes + news + revues. Prix : 4500 F. Tél. 91.70.55.05.

Vds CPC 464 couleur + 2 manettes + cray. optq + logiciels récents (Game over, Arkanoid, Paperboy, etc.) + doc + AMS-Mag : 2600 F. Tél. 77.60.19.72 (Arnaud).

Echange nombreux logiciels sur tout nouveautés pour CPC 464, K7. Possède Match Day 2, Bravestar, California Games... Demander Pedro au 30.62.30.59 (week-end).

Ech. JX sur Amstrad 464 et 6128 disk. Envoyer liste. Vds synthétiseur vocale TMPI neuf, 300 F. Lorenzi Cyril, HLM St Leger, 63 Draguignan, 83300. Vds jeux Crass.

Super ! Vds Amst. 464 mono, tout avec (manuel...) + joystick + jeux. Parfait état. Prix 900 F. Tél. 47.97.66.27, David, après 18 H.

Vds CPC 6128 couleur neuf + env. 150 prgms + nbrs revues (bcp de nouveautés). TB état. 4500-5000 F, le tout affaire, David Valcke, 45.31.98.09, 15e.

Vds et échange nbreux softs PR 6128. Vds serveur Master Min 400 F originaux 25 F. Alexis Letourneil, 17, allée des Fleurs, 76240 Bonsecours ou 3615 Aspar B.M21.

Vends ou échange un lecteur 3 pouces/quart. Très bon état. F1-X Vortex pour 6128. Contacter : JS. Tél. 43.96.47.32.

Vds clavier CPC 464 : 750 F. Tél. à Raf. le soir au (1) 43.72.64.64.

Vds CPC 6128 C. et Vortex F1-X. Le tout avec DS disks 3" et 5". Affaire : Amiga 500 + extension ASOI + drive S. Combien ? Faite vos offres !!! Tél. 39.85.25.31.

Vds livres Amstrad (Amstrab,...) + cherche Atari 520 STF sous garantie, pas trop cher même sans jeux. Tél. 34.72.20.22, le soir après 5 heures.

CPC 464 couleur + manette + nombreux livres + jeux (Gryzor-Combat - School-Barbarian...) + garantie 2900 F à débattre. Tél. 57.40.22.77, après 18 H.

Echange jeux sur CPC 6128. Possède Trantor Rygar...). Ecrire à Baup Fr., rue Sainte Catherine, 55200 Vignot.

Vends Amstrad CPC 464 + adapt. péritel + jeux (20) : valeur 3500 F, vendu 2000 F. Tél. 81.92.35.58, après 18 h.

Achète logi. pour Amstrad CPC 464 (K7) et pour compatible PC. Envoyez vos listes : Daussy D. 7, rue de la Vallée Toussaint, 76400 Fecamp.

Apple

Vds Apple II E couleur + Chat Mauve + Super-Serie + 2 drives + moniteur coul. + 100 disq. + souris + Paddles : 8000 F (à débattre)(échange log.). 48.39.36.06.

Vends logiciels pour Apple, pas cher ? Téléphonez au 43.28.56.33 et demandez Ludovic.

Atari

Atari ST ch. contact pour échange, uniquement news, possède beaucoup de nouveautés. Franck Rokicki, 961, av. Adolphe Leroy Melimont, 62155. Tél. 21.94.63.94.

Echange nombreux logiciels sur Atari STF. Thierry Rebiffé, 4, rés. les Flandres, 28110 Lucé. Tél. 37.35.49.32.

Echange nombreux jeux sur Atari ST. Envoyer vos listes, possède News. Gelle David, 34, rue de la Fonderie. 45120 Chalette sur Coing.

Atari ST cherche contact et liquide console VCS 2600 + nbrx logs originaux pour Amstrad CPC. Azoug JF. 381, bd Marius Bremond, 13170 Gavotte. 91.51.14.56.

Cherche possesseur Atari XL/XE pour échange K7 et trucs. Le Roy Christophe, Traverse Odde, 13170 La Gavotte.

Cherche tous contact sur ST. Echange, vends jeux et notices. Hervé Lejeune. Tél. 29.34.15.50, Pavillon de la Patinoire, 88000 Epinal.

Vends ou échange logiciels pour Atari 520 STF. Goyet Philippe, La Croix Bidaud, 44130 Blain.

Ch. tt contact Atari ST. Nouveautés et rapidité pour Club Stcom. M. Vidal Téo, rés. Beau Soleil, B2, N39, r. F. Poulenc, 17300 Rochefort. 46.99.91.92.

Atari 800 XL + TA6 Tactile + lecteur K7 + kit Basic + nombreux livres + jeux (Green Beret-Arkanoid, Solo Flight...) + manette : 1000 F. Tél. 57.40.22.77.

Vds Atari 800 XL + adaptateur péritel + lect. K7 + 20 K7 de jeux + joystick Quickshot 2 + livres Basic. Assemblieur, jeux : 1300 F. Tél. 35.51.72.22, le Havre 76.

Echange jeux sur 520 ST. Cherche nouveautés. Contacter Xavialoff Ivan, 5A, rue du General de Gaulle, Dinsheim, 67190 Mutzig.

Ch. tous contacts durables pour 520 ST. E. Loquin, 8, parc du Cailly, 76130 MT ST Aignan.

Vds 520 STF (ss garantie) + souris + nbreux jeux et utilitaires + joystick + docs + revues : 4300 F. Corbière Luc, 1 rue E. de Martonne, Canteloube, 81100 Castres, 63.35.81.36.

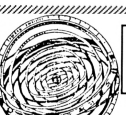
Vds 520 STF, 1 an de garantie, 2500 ou 2000. Cherche Amiga 500. Faire offres J. Charles Bordas, 87, rue Curial, Paris 19. Tél. 42.01.41.66, après 19 H.

520 STF échange durable recherché. Tél. 88.22.38.13.

Stop : VPS Atari 2600 + 14 jeux + 5 joysticks : 2500 F. Tél. 23.58.39.50.

Vends console Atari 2600 + 12 jeux dont Pitfall II et Star Treck + 2 joysticks dont Quickhot II + câble péritel. Le tout 1 900 F. Tél. 47.57.50.04, après 18 H. Demander Richard.

A suivre page 83



SOUS QUELLE ETOILE SUIS-JE NE ?

320 F.

La disquette double-face

MIROIR ASTRAL

Avec une date, une heure et un lieu de naissance, votre CPC établira un ***portrait psychologique approfondi*** *d'environ 15 pages sur imprimante ! un logiciel qui vous étonnera par sa profondeur !*

Version familiale d'un logiciel utilisé par les professionnels.

Astropsychanalisez votre famille,vos amis comme les plus grands hommes célèbres.

PRÉVISIONS ASTRALES

Un logiciel qui vous fera une étude prévisionnelle approfondie d'une période donnée ; (analyse basée sur les transits des planètes)

380 F Pour CPC 6128

Ces deux programmes existent aussi en version MS/DOS

au PRIX de 420 F. chacun

BON DE COMMANDE

A renvoyer à **URANIE Software**

B.P. 84 - 83110 SANARY - Tél. 94 74 32 00

Nom :.....

Adresse :.....

.....

Ville :.....

Ordinateur utilisé :.....

Je vous commande :

☐ 1 logiciel "MIROIR ASTRAL"

☐ 1 logiciel "PREVISIONS ASTRALES"

(port compris)

ci-joint mon règlement par chèque bancaire ou C.C.P.

GAME 05/88



L'ECHO DES ARCADES

ALLONS Z'ENFANTS...

J'ai une confidence à vous faire : il m'est apparu que la moyenne d'âge des gens qui fréquentent les salles d'arcade avoisinait la trentaine d'années. Alors, les autres, que se passe-t-il ? Je reconnais que les parties sont un peu chères, mais une fois de temps en temps, hein...

News

• Profitons de ce que les salles de jeux soient interdites aux moins de dix-huit ans pour sortir des jeux eux aussi interdits aux mineurs. C'est le raisonnement qu'a tenu un nouvel éditeur, qui propose « Video Strip Poker ». Outre un poker classique, la console comporte en plus un écran vidéo et un disque laser sur lequel sont enregistrées des images de pin-up en train de se déshabiller. A noter que pour les femmes, le jeu intègre également des hommes en tenue d'Adam... Espérons que les joueurs ne le prendront pas trop au sérieux, je n'ai pas envie de me retrouver dans une salle



de nudistes... (NDLR : que dirais-tu d'une voisine brune avec des tâches de rousseur ? Psitt mesdemoiselles : ceci est un appel à peine déguisé. Pour toutes les fans du père Stéphane !)

• Aux dernières nouvelles, *Top Speed* de Taïto ne parviendrait pas à concurrencer efficacement *OutRun* de Sega ; alors que ce dernier est déjà sur la pente descendante, ses recettes sont encore supérieures à celles de *Top Speed !* (mini sondage effectué sur seulement trois salles, mais c'est déjà assez significatif).

• Quatre nouveautés à venir dans l'*Echo des Arcades* : *Dragon Spirit*, dans lequel vous incarnez un dragon à la recherche de sa compagne et *Tiger Road*, sorte de Kung Fu Master un peu amélioré. Et puis aussi *Terra Force*, *Gemini Wings*, tous deux se jouant à deux joueurs.

• Apparition différée de la rubrique *Shoot Again* dans l'*Echo* : ça m'apprendra à faire des promesses que je ne suis pas capable de tenir (note de l'auteur : je ne tolérerai aucune NDLR dans ce paragraphe !)

• Enfin, lancement impromptu d'un concours dans la rubrique ; vous qui jouez, fréquemment ou non, envoyez-moi vos high-scores avec vos nom et prénom : je ferai chaque mois un classement des meilleurs. A noter que les jeux choisis n'ont aucune importance, j'accepterai même des Galaga ou des Pac Man...

N'ayant, vous vous en doutez, aucun moyen de vérifier vos scores, je compte sur votre honnêteté la plus totale. Et si ça marche bien, on pourra même imaginer des prix à remettre aux meilleurs...

(NDL Mireille : quand je pense que ça fait six mois qu'on en parle de *Shoot Again !* Vous avez vu : je n'ai pas fait ma réflexion dans le paragraphe précédent !!!).





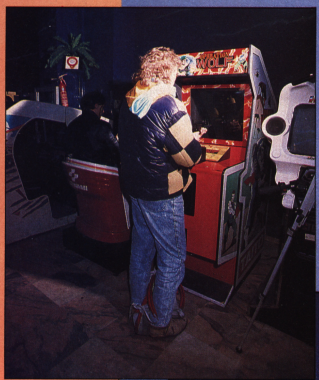
CREDITS

Seulement deux jeux à vous mettre sous la dent ce mois-ci ; mais deux jeux tellement bien, tellement réussis et tellement passionnants que j'ai cru bon de m'y attarder un peu plus que d'habitude.



ROTYPE

Rotype est le type même des jeux qui ressemblent à la fois à beaucoup et à aucun autre.
Judicieux remake de *Némésis*, il a su innover dans pas mal de domaines, notamment au niveau des graphismes, absolument délirants, non seulement par leur beauté, mais aussi par leur taille. Des sprites de la taille de l'écran entier se meuvent avec une facilité déconcertante ; j'ose à peine imaginer la puissance du processeur graphique qui équipe la carte de *Rotype*...
Le but de ce jeu est en fait extrêmement simple : aller le plus loin possible sur une planète ennemie, en traversant les hordes de vaisseaux et de monstres que l'on rencontre. Je n'ai toujours pas compris dans quel but... Y en a-t-il seulement un ?
Comme dans *Némésis*, le vaisseau possède au départ un faible armement. Une pression continue sur le bouton de tir permet bien de lancer un énorme tir laser, mais bon...
Heureusement, des bonus glanés ça et là au cours du jeu permettent d'augmenter cette puissance, jusqu'à le rendre quasiment indestructible.
Rotype est l'un de ces rares jeux auxquels on accroche dès la première partie. En langage micro, on appelle ça un hit...



PAC MANIA

Qui l'eût cru ? Les adaptations d'anciens hits ont vite fleuri ces derniers temps : *Arkanoïd* (casse-brique). *Batlantis* (Space Invaders)... Et aujourd'hui, c'est au tour de *Pac Man* de ressortir des placards où nos ancêtres l'avaient enfermé. C'est Namco qui a réussi ce tour de force.
Pac Mania reprend donc en totalité le principe et les personnages du *Pac Man* d'antan : le glouton jaune et les fantômes sont au rendez-vous. Le labyrinthe aussi. Mais alors, qu'est-ce qui innove ? Tout simplement, la vue en trois dimensions. Ou plutôt, en perspective. De plus, le labyrinthe n'est pas entièrement visible à l'écran ; ce qui inclut donc un scrolling pour visualiser les parties cachées, ainsi qu'un certain effort de mémoire de la part du joueur, pour se souvenir de la configuration exacte du labyrinthe.
Autre innovation, *Pac Man* a maintenant la possibilité de sauter par dessus les fantômes. Facilité qui perd tout son attrait dès le troisième tableau, où les fantômes acquièrent eux aussi cette faculté.
Et bien sûr, on retrouve, remixées, les différentes musiques qui ont fait le succès de *Pac Man*, Miss Pac Man ou encore Baby Pac Man, plus quelques autres originales pas piquées des hannetons.
Reste à savoir si cette nouvelle version des aventures de la boule jaune connaîtra autant de succès qu'*Arkanoïd*...

Stéphane Schreiber

Notre source...

Les photos d'ambiance de ce mois-ci ont été réalisées dans la salle « Games Drugstore », sise au 80, rue Saint-Denis, à Paris dans le premier arrondissement. Je remercie donc aussi solennellement qu'ils le méritent Gérard et ses caissiers, parce que c'est sympa de leur part. Voilà.



Suite de la page 79

Vds Atari 800 XL + lect disquette + K7 + imprimante + 45 logiciels + joy + doc. : 4000 F. Remacle, 20.72.59.85, le soir.

ST veut échanger logiciels. Possède quelques bons Prgs + dom. public. Je suis bon programmeur. Contacts sérieux. Peters F. 42, av. de la Bourse, 1350 Limac, Belgique.

Commodore

CBM 64 échange nombreux jeux sur disk tournant sur la Power Cartridge. Possède nouveautés. Arnaud Monchanin, 4, place Nationale, 75013 Paris.

Vds C64 BE + K7 + disk 1571 + 200 DKS + 1000 jx + final Cartridge 2 + émul. mini EL + news + Imports + livres. Valeur 7000 F. Cédé 4500 F. Yannick aù 78.20.49.07 à partir de 19 H A +

Vends C64 lect. K7 et disq. Jeux joystick livres se renseigner au 34.16.38.62 Guenif Jérôme, 30, rue des Paquerettes, 95600 Eaubonne. Cherche contact Amiga.

Vends C128 D : 3500 F + MPS 801 : 950 F + mon. couleur 1702 : 1500 F + lecteur disks 1570 (pour 64 ou 128) : 1600 F. Etat neuf. Tél. 95.21.43.93 (demander Stéphane).

Vends C64 + lect. K7 + moniteur Monoch + RS232 C + nbx progs + nbr revues : 2000 F et Drive 1541 + nbr prog sur disk : 1500 F. Modem digitelec 2000 + PRG : 800 F. Tél. 98.93.05.94.

Vends C64 + moniteur vert Philips + 2 lecteurs K7 + joystick + jeux (190) + 10 disquettes + K7 Azphut : 3500 F. Stéphane au 63.48.42.61.

Vds C128 + Jane + 1571 + 1530 + MPS803 + TV couleur + Pal-RVB + nbx Prg + livres & revues : le tout 8400 F. M. Soares Dominique, 3, sq. Jurancon, 78310 Maurepas. Tél. 30.51.03.16

C64 : cherche correspondant sur disq pouvant venir chez moi le week-end pour échange dans le 92 ou ailleurs. Me contacter au 46.45.56.26, Antoine.

Cherche 1541 pour C64 Max 450 F et cherche Power Cartridge 200 F, urgent ! Pietri Pierre, avenue du Lioran, 15100 Saint-Flour. Tél. 71.60.01.26 (en bon état).

Vds C128D (1571 int.) + 127 disk. dont California Games, test drive, etc + cart. Fastload + voice Master (digitaliseur de son) : 4300 F, Lionel. Tél. 87.71.50.53.

Vds C128 + 1570 + 1530 + graphiscop + convertisseur Ana Pal/Secam + 2 joys + 300 jeux + livres. Valeur 7000 F. Vendu 5000 F en TBE à débattre, Stéphane au 39.78.30.03.

Echange jeux sur C64 sur disque et K7. Envoyez-moi votre liste. Réponse assurée. Adresse : Esteban David, Les pins, Route de Tauligan Valreas, 8400.

Vds C64 (RVB) + 1531 + joys + P. Cart + 20 K7 orig. et jeux en Turbo. Le tout 2200 F à débattre. Jean-Luc. Tél. 60.17.73.60, après 18 H. AD : Noisiel.

Vds C64 + 20 livres + 1 man. + 29 K7 (valeur des K7 + 200 F) le tout vendu 3000 F (frais de port payé). Tél. 54.49.50.82 après 17 H. Demander Fabien.

Cherche correspondants sérieux pour échanger News sur C64 en disks. Eric Martinez, 12, rue Balay, 42000 Saint-Etienne. Tél. 77.38.60.53.

Echange jeux sur C64. Recherche Ikari Warrior. Possède news. Nicolas Bossuet, 5, rue Viet. Escl. 3, 94000 Créteil. Tél. 42.07.57.94.

C64 + MPS 803 + 1541 + Mon 1802 + 101 disk + 600 environ jeux + datasset + 6 cassette + tracteur + Fastlo AD + calcre Sult + câble le tout : 6 000 F. Tél. 45.67.95.03, Paris 75006 APT. 18 H.

Vds C128 + péritel + lect. cassettes + 150 logiciels + joystick + livres : 2 450 F. J.P. Kohl, 42, imp. des Lavandes Collet Redon, 83520 Roquebrune S/A (16) 94.40.04.09.

Echange jeux C64 (K7) : Buggy Boy ; ramparts ; Combat School ; Trantor ; 720°. Poeyto Patrice, 73, bd de l'Oussère, 64000 Pau.

Echange ou vds jeux sur C64-K7 ou disq. Echange jeux contre moniteur couleur. Vds livre 102 PRG. Girard Fred, 14, rue J. Collet, 69330 Meyzieu. Tél. 78.31.41.43.

C64 recherche contact pour échanges de logiciels etc... Ecrire à Cyrille Martin, 3, rue de Champagne, 89470 Moneteazu. Réponse assurée.

Pour C64 : vds Modem Handic : 1200 F. Voice Master : 450 F. Programmateur d'Eproms (Dela Eprommer 2) : 300 F. Tél. 89.48.54.06, après 19 H.

Affaire ! Vds C64 (Pal) + lect. K7 + 7 livres + manettes + 17 jeux (Spy vs Spy, Little compute people, Bruce Lee,...). Bon état : 1200 F. Tél. 64.01.18.02.

C64/128 échange super news + previews sur disk. Envoyer listes, réponses assurées à 101 %. Lequipe, 144, rue du Grand Douzille, 49000 Angers. Tél. 41.66.80.70.

Jeux C64 KT news et anciens 10 F l'un, frais et K7 comprises. Recherches super news. 42.39.31.21 à partir de 19 H. David Paris 18e.

Echange jeux sur CBM64 disks. Recherche contact en Amérique si possible et cherche imprimante. Thomas Destruhaut, Chemin de Cassagneux, 32190 Vic Fezensac.

Vds Commodore 64 + 1541 + imprimante MPS 803 + lecteur K7 + tablette graphique + digitaliseur vocale + très nombreux jeux, très bon état : 4000 F. 43.40.23.88.

C64 : échange ou vends nouveautés sur disk et K7. Réponse assurée. Vends C128 + péri. David Lequipe, 144, du Grand Douzille, 49000 Angers. Tél. 41.66.80.70.

Vds cause double emploi, Commodore 64 + 1541 + lecteur K7. Nombreux logiciels, 2500 F. Tél. 43.30.65.93, le soir.

Vds C64 + 1541 + imp. MPS803 + 2 btes rang. + G nbre de jeux & utility + fastload + peritel + livres & revues. Tél. 48.98.50.33 (sur répondeur). Demander Yann.

Pour CBM 64 : vends imprimante MPS 803 + tracteur : 800 F. CBM 64 pal + K7 : 800 F. Echange ou vends progs Amiga. Tél. 47.88.75.23. Demander Bruno. après 19 H.

Vds pour C64 la Freeze Frame MKJ + . 300 F. Fredy au 78.43.94.67.

Vds C128, lect disk 1541 env. 100 disk (news) et docs nbses : 2 800 F, seulement département 39, 01, 71, 25, 70, 21. Livre à domicile. Tél. 84.85.93.76, le soir.

C64 et Amiga 500 cherchent contact pour échange sur disk. Ecrire à : Seu Sebastien, quartier Theos, 84110 Vaison la Romaine.

C64 échange nbrx jeux dont News. Je vous annonce aussi l'ouverture du club Spark. Contactez Fernando Lopes, 18, allée Gustave Courbet, 93100 Montreuil.

C64. Vds ou éch. originaux S/K7, bas prix. Liste sur demande à Didier Duffay, 4, cité Hermel, 75018 Paris. Réponse et envoi rapides. Nombreux titres. A bientôt !

Vends ou échange jeux sur C64 (disks) possède news. Recherche news (correspondant sympa). Yann Raout, 89, rue Jean Jaurès, Coincy, 59500 Douai. Tél. 98.24.15.

MSX

Vends Sony MSX2 MB700 256 K Drive int. 720 K, Souris, doc. Magazines + Impt. Philips NMS 1421 80 col. 100 cps NLQ + PAO + Log. (jeu utilitaire) + joystick. Le tout 6000 F, à débattre. Appeler ap. 19 H, Tang Tap. Tél. 45.84.47.29, Paris.

Vend MSX magnéto K7, câblés, livres, jeux K7, cartouche, très bon état. Tél. 27.61.72.31.

Vends MSX 1 neuf + 3 cassettes de jeux (cartouches), le tout 600 F. Tél. 89.81.70.42 (Ensisheim). Téléphoner tous les jours après 20 H.

Vds MSX VG 8020 + moniteur mono + lecteur K7 + jeux (Sorcery-Alien 8 etc), 1800 F. Tél. 53.29.31.78.

Vds avec logiciels : Yashica YC64 (550 F) + VG8235 (2500 F) + HB700 (3000 F ou échange contre Atari 520). Vds Moniteur monochr. neuf (650 F). Tél. (1) 43.72.02.70, ap 20 H.

Vends MSX 5V1728, TB état, jamais servi, 64 KO RAM, 450 F. Tél. Olivier au 90.57.82.00, urgent !!!

Vds VG 8020 MSX Philips, TB état, listings + jeux utilitaires. Peu servi : 1000 F. 61.44.13.30, ap. 18 H.

Ch. MSX II, Sony 700, Pro 9 disk. Vds cartouches cass. Hector MX 64 K, 1000 F. J.M. Wibart. Tél. 22.31.28.39. Ch. moniteur couleur HR.

Recherche fan MSX pour échanges, trucs, astuces. Tél. 39.88.42.20. 95190 Goussain Ville.

Vds pour MSX un lecteur de disquettes 360 Ko Sony. Prix 1000 F, jeux en cadeaux et une table traçante SVI : 500 F. Plus deux Megaroom, 150 F. Tél. 66.29.10.83.

Cherche MSXiens pour correspondre. Christophe Dessagne, 5, rue Clément Ader, 42300 Roanne.

Vds 12 jeux MSX + plan de Sorcery + jeux pour Atari 2600. Téléphoner au 61.84.43.54.

Echange cassette Mandragore MSX contre une autre sur sport. Trivero, 4, rue de l'Abattoir, 42700 Firminy.

Vds MSX Veno 64 K + cat + lect. K7 + nbrx JX : 2000 F (à débattre). Tél. 39.18.08.95, ddr J-Marc. Cherche corresp. pour échange Digits et jeux sur MSX 2.

Cherche des programmes pour MSX 1 et + si possible sur disquette ou cartouche. Tél. 30.64.91.31. Demandez Fabrice après 19 H.

Vds MSX 1 + lect. K7 + 1 joyst. + 15 jeux + revues. Le tout 1500 F. Téléphoner au 69.20.23.55. Demander Kirida, 91300 Massy (Essonnes).

Vds MSX 64 K lecteur disc int. + écran coul. nombreux jeux + disc utilitaire + cartouches + livre programmes... Gervais Nicolas Arnouville. Tél. 39.85.43.81.

MSX 2, recherche correspondants, pour échanges, divers (possède 500 programmes). Poinsignon G. 19, rue des Fleurs, 57300 Hagond Ange. Tél. 87.72.29.58.

Vds MSX Sony + lec. cass. + 20 jeux K7 dont (Arkanoid Gauntlet, Army Moves, ace Ofaces, Jack The Nipper I & II. Le tout 2000 F. Dany Guillaume. Tél. 90.65.20.88.

MSX vds : cartouche « Hole in one » + originaux : Omega, Mandragore, Wreck, Jet Fighter Choroq, Xyzolog + 2 joyst. Prix sympa et canon ! Tél. 79.09.78.71.

Achète et échange jeux cartouche, disk sur MSX2. Tél. 91.64.57.38. E. Puig, 31, rue Auphan, 13003 Marseille. Signe Konamidestroyslore.

Vd ou échange lecteur disk Sanyo MFD001 360 K, format 5 1/4 + câble + disk vierge : 1000 F à débattre ou échange contre Music Module B.E. Tél. 91.48.62.13.

Echange jeux en K7 et cartouche sur MSX1 et jeux en cartouches sur Sega. Echange aussi trucs, programmes, astuces, etc. sur MSX. Tél. Loïc au 53.05.12.64. Bye.

Thomson

Achète nombreux softs sur T0770 (Way of the tiger, Arkanoïd, n° 10). Ecrire à : Bordeyne Pierre, 40, cité Maurice Thorez, 59224 Thiant.

Vends T08 + drive 3"5 + lect. K7 + souris + crayon optique + câble imprimante + nbreux logiciels. Prix 4300 F. Téléphoner au 40.63.47.84 et demander Olivier. Salut !

Vds T07-70 + lep + joystick ; CK + moniteur couleur + nbrx prgms dont beaucoup de jeux. Le tout à un prix incroyable. Nicolas au 56.61.13.89.

Vends TO7/70 + cartouche bas. + livres + programmes + lect. K7 : 1180 F. Vincent : (week-end) 30.35.38.72.

A vendre ordi Thomson T07/70 + lect/K7 + jeux. Etat excep. Prix sacrifié : 1900 F. Tél. 56.28.91.55.

Vds Mo5 (clav. mec) + nbrx logs + révues + ext. manettes + 2 joysticks TB état : 1000 F. Tél. 38.93.24.89.

Echange jeux TO8 disk 3, 5 (Achat ?). Jean-Michel Biel, 26, ave. des Bougainvillees, 11800 Trebes. Tél. 68.78.68.75.

Vds MO5 + lect. K7 + ext. music & jeux + 2 joysticks + 10 jeux + env. 2000 Prg + guide du Mos + revues : 2000 F. (à débattre). Dem. Vladimir Gasic, 100, av. Kléber, 75116 Paris. Tél. 47.27.52.19.

Stop ! Vasto 9, février 87 + joysticks + doc. + lep + C.R.Q.P. + souris + tonnes jeux : pass. duv. Arkan. MGT... (25) : 2200 F. Tél. 80.31.47.23.

Vds pour FS les Thomson (plus pr. MO5-TO7-70), logiciels neufs. TBE. Liste et prix contre enveloppe timbrée. David Excofier, 35, rue de Perthuis, 73200 Albertville.

Echange nbreux jeux K7 pr T07-70 dont Arkanoid, Wayofiger, 5e Axe, N010, Sortilèges. Ecrire à Ponzevera J-Philippe, 6, bd Benielli, 20000 Ajaccio. Tél. 95.50.12.32.

Vds MO5, TBE, nb jeux (50) contrôleur de joystick, 2 joysticks adaptateur Atari Lep le tout 1800 F (à débattre). Tél. 31.92.13.02.

Vds MO5 + Lep + Crayon optique + ext. musique (6 manettes) + crayon optique : 2000 F (à débattre). Vds jeux : 20 F à 100 F. Antoine. Tél. 45.04.19.19.

Vds MO5 + nbrx jeux + crayons optique + manette. Le tout 3000 F. Pascal. Tél. 67.75.34.85. Après 18 H.

Vends TO8 + disquettes gagne à un concours. Cédé à 1500 F. Envoyé à partir de 19 H. 42.39.31.21 Paris 18e. Vends jeux C64, 10 F l'un, un énorme choix sur K7 et D7.

Thomson TO9 + achète répiqueur ou déplombeur disk 35. Tél. 66.77.38.08.

Vds ensemble TO7-70 (révisé 87) + Lep + ext. mus et jeux + 2 joys + Poks Thomson + nbx jeux (gges éduc.). Valeur réelle : 8000 F. Laissé : 4000 F. David au 79.32.81.59 ap. 18 H.

Vds MO5 + lecteur K7 + crayon optique + 2 joys. Prix : 1600 F. Tél. 64.04.02.70. Appeler le mardi soir sup. environ 7 h 30-8 h 00. 8, rue du Puit, 77320 La Ferté Gaucher.

Vends MO5, monochrome + 2 manettes + crayon optique + coffret de 4 jeux, très bon état, juin 87. Tél. 23.38.19.01

MO6 (neuf) + 10 disks + 1 lecteur disk + contrôleur disks + jeux + manettes : 3200 F. 4, rue d'Alésia, 93190 Livry-Gargan. Tél. 43.83.07.41.

Cherche programmes pour MO6. Ecrire à Club MO6, 2, allée de Lorraine, 89000 Auxerre.

Echange jeux TO8 disk. Poss. nombreux softs (n° 10, TNT, J. Debug 1 E. T2, Vampire, Robinson, G. Beret...). J.M Biel, 26, avenue des Rougainvillées. 11800 Trebes. Tél. 68.78.68.75.

Spectrum

Achète Spectrum 48 Ko + monimono + K7 jeux, si possible et manette. Le tout acheté entre 400 et 500 F. Tél. 64.38.67.10. Demander Laurent après 18 H.

Vends jeux pour ZX Spectrum en direct d'Angleterre. M. Bouchet Jacques. Tél. 75.37.44.23.

Vends Spectrum plus et 15 jeux originaux (Leader Board, Rygar). Tél. 49.21.60.11.

Vds ZX Spectrum + 2 (sans monimoteur, mais jeux + matos)126 KRAM, 32 K Rom. Vendu 2000 F. Urgent. Ecrire à Sylvain Augelon, Cité Harfleur, G26, 71200 Le Creusot Epopaye.

Vends ou échange pour Spectrum jeux. Tél. 53.97.30.57. Demander William.

Ch. interface Kempston sur Spectrum et ach. JX à bas prix. C. Creuzier, 20, allée J. Ibert, 91240 St Michel sur Orge. Tél. 16 1 60.15.17.85.

Désire faire échange sérieux de jeux sur Spectrum M8/128. Réponse assurée. Ecrire à Polar Fabrice, 22, avenue des Montoires, 45500 Gien.

Cherche copain ayant un Spectrum pour échanger jeux et Californa Games... Tél. 48.23.10.73. Adresse : 6, avenue Paul Riquet, 11400 Castelnau-Tary.

Consoles

L'affaire ! Vends console Sega + 4 jeux : 1200 F. Vds MSX + jeux + joystick : 800 F. Patrice ou Freddy : 21.92.91.72.

Vds ord. Sega SC3000 + mon. N/V + lect. cass + livres. Le tout en très bon état pour 1 500 F. 2 jeux pour 150 F. Tél. 82.21.33.92 ou A. Ney, rue de Metz, 54790 Mancieulles.

Divers

Cherche mirage Imager 250 FRCS max/l et synthétiseur vocal 150 FRCS max. Merci. S'adresser au 84.46.17.08 après 16 H 30. Demander Stéphane.

Cherche contacts pour échanger Hot-Stuff, Ace et Arriga 500. Tél. 89.81.41.30 (Pierre) ou Pierre S. 57, rue de la Forge, 68440 Landser. France. Bye bye !!

Vds Amstrad Mag n° 7 à 28, 14 F pièce, jeux Arkanoid, Ocean hits n° 1, million n° 1, metro cross 60 F. K7 achète lecteur DD1, 800 F. Tél. 54.42.82.11 après 18 H.

Atari ST cherche contact sur ST en Ille et Villaine. Achète moniteur couleur CM8801 ou SC 1425. Ev 1400 F. Vds aquarium 110 L, complet + meubles. Tél. 99.06.83.42.

Cherche contact Atmos + Sedoric ou ST Ratoric. Réponse assurée. Cherche aussi Club Telestrat. Ecrire à Paud Joël, 5 bis, rue des Amoureux, 49160 Longue.

Echange moniteur GT 65 monochrome + 1000 F contre moniteur couleur pour Amstrad CPC 464, urgent. Tél. 80.51.03.02 de 12 H 30 à 16 H 15.

Vds Canon V20 + Lect. disk DF 2500 F. + jeux MSX. Liste contre env. timbrée : S. Vassal. Pré-Bercy n° 7 145, Avermes 03000 Moulins. Cherche contact MSX. Tél. 70.46.50.68.

Echange logiciels dont nouveautés (Renegade) ; cherche souris bon état à moins de 500 F + cherche Rygard et 720°. Tél. 16 (1) 38.33.43.39. ap. 18 H. Merci.

Vends crayon optique électric Studio avec son logiciel sur disc : 290 F. Tél. 61.48.05.66 (heures bureaux) uniquement pour CPC 6128.

Recherche cortes sympas et rapide pour échange divers (3``) possède nouveautés, Johan Foissy 47, rue Marcel Bourdarias, 94140 Alfortville. Tél. 43.78.72.42.

Vds adaptateur prise périel (vs permettra entres autres de brcher en même temps 2 appareils à sortie périfel sur 1 seul TV). Prix 250 F. Tél. 34.16.58.42.

Vds exelter + 37 jeux + moniteur couleur + 2 joysticks + 2 quad + magneto (valeur : + 5700 F). Le tout vendu : 3400 F. Si réponse rapide, 10 images vidéo. Tél. 20.17.83.61.

Vds Tigg/4A perlet + 2 manettes + jeux dont + basic étendu + livres + cassette avec nbrx jeux. Déçu 1000 F. Tél. 42.83.33.95 après 5 heures. Prix à débattre.

Echange livres MSX (liste sur demande) contre jeux K7 MSX 1. Al. Marcialis, le Silvacane, rue Léon Blum, 13090 Aix en Provence. Tél. 42.64.24.41.

Echange synthé Viscount A300 val. 3500 F contre monit. coul. équip. périe Périel. Cherche graphiscop 2 pour 5000 F. Demande Pascal au 30.50.01.06, le soir.

Vds intelevision Mattel + 2 joysticks + intelevoice + 2 jeux 500 F (à débattre). Cherche contact Atari STE. Vladimir. 47.27.52.19 (Paris).

Vds originaux, jeux, utilitaires, 50 F. Cherche Cao-Dao et logiciel médecine. Contacter Robert Laforast, 8 bis, rue du 14 Juillet, 94270 Le Kremlin Bicêtre.

Echange 30 disks de jeux contre un 1541 ou imprimante pour C 64. Guérin Stéphane, 169, la Bonnerie, 45130 Meung sur Loire. Tél. 38.44.41.25, demander Stéphane.

Vds ensemble voiture RC. Buggy, Racing Baja, marque Graupner. Radio commande marque Robbe Compact 2 avec 2 servos. Moteur thermique 0521 FSR, sortie latéral 3,5 cm³. Démarreur jusqu'à 15 cm³. Avec gadgets, etc... Le tout en TBE. Prix 3500 F. Avion Biplan marque Tommy, montage presque terminé sans moteur n'y radio commande. Prix 900 F. Ecrire à Hossenlopp Bruno, 16, rue St Jean, 68170 Rixheim (Haut-Rhin).

« Enfin un club 8T national ! Tous au départ ! Doc ct 3 timb. M. Vidal Téo, Résid. Beau Soleil, 39, rue F. Pouienc. 17300 Rochefort ».

Vends log. K7/disk pour Amstrad. Achète Atari 520 STF + 50 disks (avec jeux) + revues + docs : 2200 F. Olivier Mirouze. Tél. 61.80.50.90 (après 18 H).

Le serveur que vous attendiez tous est né. 36-15 code Clubtel*Poivron, c'est pour toutes les bécanes.

Vends 800 XL + drive + joy + tracball : 1500 F ainsi que 800 log. sur disk + 40 disks vierges avec boîtes de rang. : 3000 F. Cherche contacts 1040 + 520 vu échanges, 60.29.00.86.

Vends log. tels que multipla, Wordstar, Dbase, GW-Basic à un prix fou : 100 F p. Tél. 48.74.24.49. Logiciels tournant sur PC et compatibles. Demander Patrick.

Vends PC1500 de poche Sharp avec accessoires : 1000 F. Vends imprimantes SMM804 pour ST ou échange contre moniteur couleur ou différence. Tél. 47.27.18.47, Pascal.

Vends Sony hit bit 75 F et drive HB 50 D. Le tout 1500 F. Tél. 89.48.54.06 après 19 heures.

Club 16 bit pour tous : Astuces, logiciel, Bidouille, etc... Téléphone-moi au 20.73.20.24 (Philippe) ou écrire au 11, rue Gabriel Perri, 59150 Wattrelos. Bye !

Vds colecovision + Turbo + rocky + baseball + football + football américain + 007 + Sax & on + novablast + Gateway to Apshai + temis. TBE, le tout 1100 F. Tél. le soir, 56.34.08.19.

Vds pour CBM différents livres, moitié prix : « LM pour CBM 64/128 Guide du Graphisme » et encore 7 autres ; Cartouche Forth 64. Demander Marc : 74.21.95.19.

Ech. 30 DKS de jeux comme Out Run contre 1 1541 ou une MPS 801, 802 ou 803. Guerin Stéphane, 169, la Bonnerie, 45130 Meung s/Loire. Tél. 38.44.41.25.

Vds VIC20 (sans prise périel) + magnéto + nb jeux + livre de programmes : 1000 F. Bonely Frédéric, Le Peuch, 19150 Chamboulive.

Recherche création musical sur mue ou studio G7 ou autres pour le plaisir. Envoie et support remboursé. Gaillet, 31, rue des Tulipes, 34300 Agde pour MSX.

Vds moniteur monochrome + Mattel avec cartouches + logiciels pour CBM 64 (prix très bas). Faire offre ou échange. Vendue séparément. Tél. 42.09.15.43), après-midi.

Vends multiface 2 : 400 F ou échange contre adaptateur Mattel MP2 (66 H). Tél. 46.32.58.66. Toni après 20 h.

Vends 10 numéros d'Amstradebdo + n° 123 d'Amstrad + 17 numéros d'Ebdogiciel. Le tout 200 F. Nicolas au 42.02.33.02 (à Paris).

Vds imprimante Tandy DWP 220 à marguerite, 163 colonnes Pitch 10/12/PS 6 x 24 x 17. Prix 2000 F. Tél. 39.88.13.67. Demander Franck.

Achète à petit prix ord. échecs A 81 à 83. Faire offre. Echange jeux pour C64. Réponse assurée. B. Sampol, 4, rue des Bleuets, 66350 Toulouse. Tél. 68.55.44.34.

Vds Vectrex + 2e manette + stylo optique + 3 cartouches stylo opt + 15 jeux. Demander liste. Delleur Florian, 87, rue Josserat, 80000 Amiens. Tél. 22.44.10.44.

Cherche contact pour IBMPC et C64 pour échange divers + recherche + possède Rygar et d'autres. Demiati Tarek, 9, avenue Henri Sellie, 91130 Ris Orangis.

Achète HP 41 CV ou CX : 600 F. Bon état. Achète Mephis to Junior. Bon état. 500 F. Tél. 48.99.73.71. Demander Charly après 18 h 30.

Cherche correspondant pour échanger des jeux MSX 1 et 2. Laurent Bernaux, 101, avenue d'Iena, 77500 Chelles. Tél. 60.08.68.87 entre 17 et 20 h.



SILICON JOE

DEUXIÈME PARTIE : KAMARAD

Diogène est mort ! Il s'est fait bouffer par la mousse rose. De toutes façons, c'était de sa faute si cette saleté avait envahi la moitié de la zone. Mes voisins de mercenaires m'ont donné aux Computers Cops qui me coursent comme jamais... Bref, je suis mal !

Aujourd'hui, ça fait dix jours que j'ai dû quitter précipitamment le doux refuge de mon tonneau. Je viens d'aller chez *Robert - Vins et Silicium*. J'ai dû ruser infernal pour arriver là-bas, les flics sont partout. Le troquet était fermé et sur la porte, un pannonceau en métal indiquait que l'établissement allait prochainement changer de propriétaire. Robert avait craqué sur un psycho-logiciel où il s'était fait embarquer par les Computers Cops... Ça sentait le roussi. Il fallait pourtant bien que je trouve une explication à la réaction de ce sous-programme.
Il fait nuit. Cent-quarante étages de béton envahi par la mousse pour avoir une vue d'ensemble. Au sud, tout est normal : les ruines, les fumées, la poussière... la zone. Au nord, une immense étendue de mousse rosâtre et nauséabonde dont les dernières bulles se perdent à l'horizon... Et elle avançait encore ! J'avais passé la nuit au sommet du building. Il avait fait froid. J'avais regardé la mousse avancer... Vers minuit, elle avait grimpé sur un vieil immeuble qui s'était écroulé dans un fracas poussiéreux. J'avais dormi un peu. La mousse était presque à mes pieds. Je n'avais plus envie de bouger. Tout s'écroulait autour de moi... et moi qui croyais détester ce coin pourri. Un de mes vieux professeurs d'informatique disait toujours que les ordinateurs du futur ne fonctionneraient qu'avec des bio-puces. A l'époque, on faisait les premières recherches sur l'ADN... C'était avant la guerre. Lorsque les premiers colons ont débarqué sur les nouveaux mondes, ils découvrirent des centaines de nouvelles espèces végétales dont la structure marqua le nouvel essort des bio-puces. Aujourd'hui, on ne parle plus de logiciels sans parler de biologie... et de biologie extra-terrestre. Je me demande de quelle planète peut bien provenir cette gigantesque mousse puante. J'espère que les flics le savent... T'imagine les conséquences si cette saleté se reproduisait, arrivait à se nourrir de j'ne sais quoi et se répandait sur toute la surface de la planète : la super-gaffe !
Je suis redescendu de mon nid car l'océan rose arrivait presque à toucher



mon building. J'ai couru... droit devant moi mais en prenant soin tout de même d'éviter les grands axes. Je n'étais jamais venu dans ce quartier. Une bruine sale me fouettait le visage. Le coin était vraiment crade. Diogène m'avait déjà parlé de l'endroit. Les ruines d'usines dataient d'avant la guerre. Elles n'avaient plus été occupées depuis que par des rats et des mecs en cavale comme moi. Pas de problème ici, j'étais à l'abri.

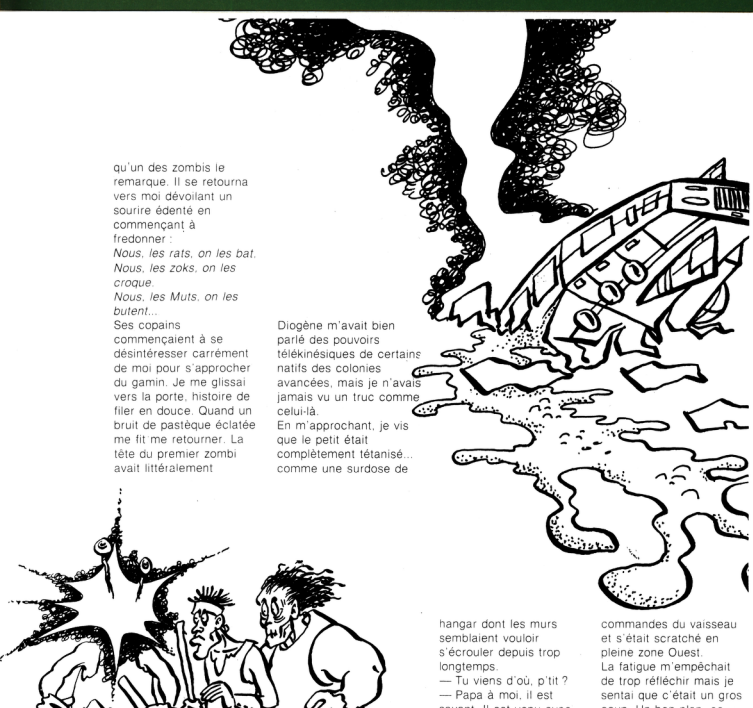
les multinationales. La nuit tombait. J'allais me trouver un coin tranquille lorsque, en me retournant, je remarquai une vague silhouette. C'était un Mut.... Encore un de ces sales Muts. Il n'avait pas l'air trop gros et, à voir la façon dont il laissait traîner sa queue dans la boue, je sus que je n'aurais pas d'ennuis avec ce type-là. Il devait être là depuis un bout de temps à m'observer. J'avançai pour voir son visage...
C'était un môme, 4 ou 5



Les murs de briques rouges des bâtisses me faisaient penser à un de ces mauvais films où le héros est forcé, au début, d'aller travailler à l'usine pour nourrir sa famille. Je suis sûr que c'est du bluff pour nous faire chialer, ça n'a pas vraiment pu exister des trucs comme ça... avec les robots et

ans, pas plus. Je passe sur la description de sa physionomie car il n'était pas vraiment gâté par la nature. D'un signe de la tête, je l'interrogeai.
— J'ai faim... Kamarad ! Non seulement c'était un Mut mais en plus un Mut rouge ! Qu'est-ce qu'il pouvait bien faire dans un coin aussi pourri ?
— D'où tu viens ?
— J'ai faim... Kamarad ! C'était un obstiné, en plus. Mais il n'avait pas vraiment tort : moi aussi, je commençais à avoir faim. Je lui fis signe de me suivre.
En venant, j'avais repéré une petite épicerie abandonnée. Son propriétaire avait dû fuir avec les autres lorsqu'on lui avait annoncé qu'un champignon rose de cinquante kilomètres carré s'approchait de chez lui. J'amenai le gamin jusqu'à la boutique. Il suffisait simplement de casser la vitre et de prendre la bouffe.
Dix minutes plus tard, on piqueniquait sur un tas de ferraille. Le môme engouffrait un camembert chinois de manière hallucinante. Mut, communiste et goinfre... j'avais trouvé un fameux compagnon de voyage ! Encore dix minutes et on était de retour dans le magasin. Mon pote avait encore faim... Alors, on était revenu. J'étais en train de choisir une bonne petite bouteille à emporter pour la route lorsqu'ils arrivèrent.
Le mauvais plan... Quatre zombis, et des costauds, bloquaient la porte de l'entrée.
— Hé, machin... Tu me donnes tout ce que t'as ! Ils voulaient des softs psychés. Ces gars-là sont tous accros aux logiciels durs, des jeux-vidéo sans fin où on devient fou à force d'explorer les mondes de la matrice. Ils s'approchèrent. Je pouvais voir leurs broches de connexion à la base du cou. Le premier avait un modèle Atari... C'était pas du genre à rigoler ! Si ce type utilisait une console ultra-sophistiquée, c'est qu'il devait être vraiment accro... Et là, dans l'état où il était, c'était le manque total !
Depuis qu'ils étaient entrés dans le magasin, le p'tit môme avait arrêter le boucan d'enfer qu'il faisait avec les boîtes de conserve. Et puis voilà





qu'un des zombis le remarque. Il se retourna vers moi dévoilant un sourire édenté en commençant à fredonner :
Nous, les rats, on les bat.
Nous, les zoks, on les croque.
Nous, les Muts, on les butent...
Ses copains commençaient à se désintéresser carrément de moi pour s'approcher du gamin. Je me glissai vers la porte, histoire de filer en douce. Quand un bruit de pastèque éclatée me fit me retourner. La tête du premier zombi avait littéralement explosé. Trois autres bruits secs résonnèrent dans la petite boutique et trois autres zombis s'effondrèrent... Mais d'où sortait ce gosse ?

Diogène m'avait bien parlé des pouvoirs télékinésiques de certains natifs des colonies avancées, mais je n'avais jamais vu un truc comme celui-là.
En m'approchant, je vis que le petit était complètement tétanisé... comme une surdose de Métakonine. La peur l'avait métamorphosé. Je sortis de la boutique en emportant un max de bouffe et je l'installai dans le fond d'un vieil hangar dont les murs semblaient vouloir s'écrouler depuis trop longtemps.
— Tu viens d'où, p'tit ?
— Papa à moi, il est savant. Il est venu avec le fusée, Kamarad. Waou, il avait parlé... Plus de deux heures que je traînai ce petit monstre et c'était la première phrase intelligible qu'il prononçait depuis notre rencontre. Je l'interrogeai encore. Son père était scientifique et le gouvernement provisoire de la zone Est lui avait demander de revenir de je-n'sais-où avec un truc hyper-secret. Malheureusement, le père s'était emmêlé les pinceaux avec les commandes du vaisseau et s'était scratché en pleine zone Ouest.
La fatigue m'empêchait de trop réfléchir mais je sentai que c'était un gros coup. Un bon plan, ce gosse avec des talents comme ça... Dommage qu'il y aient les Computers Cops à mes trousses et cette saleté rose grossissant toujours.
— Hé, tu sais peut-être ce que c'est, toi, la mousse rose qui pue.
— Oui, kamarad, c'est le secret... Ma papa, il l'a ramassée sur mon planète quand elle est devenue toute rose. C'était beau mais ça sentait mauvais !

Doctor Bit



La toute dernière version du C 64

Voilà l'objet de toutes mes passions : je vous présente le C64, la difficulté pour moi est de vous exposer mon amour (c'est peut-être un peu fort) pour cette bécane, car comme vous le savez, il est extrêmement difficile de décrire une passion : il faut la vivre. Pour vous, je vais faire un effort.

Commençons par le commencement. Le C64 a été commercialisé en France en 1983. C'est dire la longévité de cette machine qui est encore de nos jours très demandée. Quelques chiffres vous feront comprendre l'ampleur commerciale du C64. Le C64 a été vendu dans le monde à plus de quatre millions de machines (et ce n'est pas encore terminé). Il possède sans aucun doute la plus importante logithèque ludique puisqu'il a dû dépasser depuis bien longtemps les 10 000 softs (loin devant les Amstrad, les Spectrum et autres ST). A l'époque (en 1984), ne connaissant rien à l'informatique, je me décidai à me payer une de ces machines que j'avais vue chez tant de potes. Arrivé à la vitrine du magasin, le nombre de bécanes exposées faillit me rendre complètement malade. Quelle machine choisir entre les Apple, les IBM, les Sinclair, les Commodore, les Texas, etc ?... Et j'en oublie. Telle était la question. Malgré tous ces soucis, je remarquai une machine d'un look plutôt sobre et sans grande prétention. Cette machine c'était, je vous le donne en mille... le C64 bien sûr ! J'étais parti avec la volonté de savoir faire quelque chose sur cet ordinateur, donc programmer.

Deux défauts... mais je l'aime quand même !

Nous voilà plongé dans l'un des grands défauts du C64. Le Basic n'est pas plus performant. En effet, le peu d'instructions disponibles oblige très souvent à faire des appels d'adresses mémoires, changer leur contenu, etc... Bref le Basic du C64 est plutôt un Basic/langage machine. Bien sûr ce n'est pas entièrement un défaut. Il a permis aux initiés de passer à l'assembleur beaucoup plus facilement. Pour ma part, ce Basic m'a tellement pris la tête que j'ai arrêté de programmer. « Fallait pas prendre cette bécane » me direz-vous. Mais que voulez-vous, j'étais tel Candide dans un monde où tout n'est pas parfait. Le deuxième grand défaut du C64 est son drive (lecteur de disquettes, en français). C'est tout de même relatif. Sa lenteur est due à son mode de chargement. A chaque fois qu'il lit une disquette, il vérifie ce qu'il a lu et ce qu'il a mis en mémoire. On peut appeler ça un drive intelligent. Il existe de toute façon des cartouches accélérant le chargement comme le *Fast Load* de chez Epyx (compatible avec environ 95% des logiciels). Maintenant que la lumière est faite sur les défauts notables du C64, passons à ses qualités et ses capacités.

D'abord il y a de jolis graphismes

Le Vic (Vidéo Interface Chip) est, comme vous pouvez vous en douter, la puce qui s'occupe spécialement de l'affichage des caractères

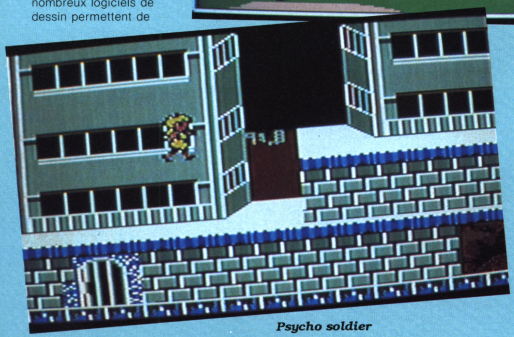
COMMODORE C64 : L'OBJET DE TOUTES MES PASSIONS

ou des graphismes. Il offre plusieurs modes d'affichage comprenant la résolution texte de 40 colonnes sur 25 lignes et la haute résolution de 320 × 200 en seize couleurs. C'était la première machine 8 bits à proposer une aussi bonne résolution à l'époque (pour comparaison, le Spectrum offre 256 × 192 en 8 couleurs, ridicule !). Encore maintenant, les graphismes des logiciels du C64 sont parmi les meilleurs (je ne compare pas par rapport aux ST et autres Amiga). De nombreux logiciels de dessin permettent de



Hardball

créer des chefs-d'œuvre. Je cite le *OCP Art Studio* de Rainbird pour exemple. On a accès au Vic avec ce logiciel grâce à des icônes et autres menus déroulants qui font un malheur sur les 16/32 bits comme le ST ou l'Amiga. Il existe bien sûr comme pour toutes les autres machines des digitaliseurs vidéo qui offrent de bonnes qualités pour une bécane 8 bits.



Psycho soldier

Ensuite un son pas croyable...

Avant l'arrivée des 16/32 tels que le ST, le C64

était la machine qui proposait grâce à son Sid (puce jouant le même rôle que le Vic mais pour les sons) une qualité sonore jamais égalée par les autres 8 bits (Amstrad, Spectrum et MSX). Ce co-processeur permet aux programmeurs de créer des musiques sur 3 voies et sur 9 octaves. Du volume à la forme du signal, de l'ADSR à la durée d'émission, des différents effets musicaux (trémolo, vibrato, polyphonie...) aux différents bruitages pour les jeux, l'utilisateur peut contrôler tous ces paramètres et ceci indépendamment des autres. Bref, le C64 possède un véritable synthétiseur musical. Nombreux sont les jeux qui utilisent à fond les capacités sonores de cette bécane comme par exemple *Mega-Apocalypse*, *Skate or Die* et bien d'autres. Le Sid permet même des digitalisations devenues monnaie courante sur les 16/32. Des logiciels de musique existent tels que *The Advanced Music System* de Rainbird. Ce soft offre la possibilité de piloter des synthés grâce à une interface midi fournie avec le programme. Certains musiciens utilisent même le C64 comme séquenceur. Il existe aussi des interfaces sonores comme le *Voicemaster* ou le *Microvox* qui donnent la parole au Commodore. Il est un magnifique outil pour les musiciens vu son prix.



Le package

...et puis, même du pro et des interfaces !

Les programmes professionnels comme *Multiplan* ou *Superbase* existent aussi sur C64. Le Commodore était considéré comme machine semi-professionnelle lors de sa sortie. Mais la mémoire et la lenteur du drive ne permettaient que des applications familiales (gestion du budget familial, par exemple). Du côté interface, le Commodore est probablement la machine 8 bits la plus évolutive. En effet, en dehors des différents lecteurs, un nouveau drive devrait être (si ce n'est pas déjà fait) commercialisé : c'est un 3 pouces un quart comme les drives des ST. Une extension mémoire est aussi prévue ce qui porterait la mémoire du C64 à 256 K plus les 64 K internes à l'ordinateur. La compatibilité CP/M est aussi disponible par une carte 780. Le Geos permet au C64 d'avoir des fenêtres, des icônes et autres menus déroulants tout comme le Mac d'Apple. Il existe aussi une multitude de souris comme la Datex. Des modems sont aussi connectables via un port RS 232. Les imprimantes ne sont pas non plus délaissées (mais un conseil, prenez une imprimante Commodore). Du côté langage, le Commodore ne se limite pas au Basic : la plupart des langages comme le Forth, l'assembleur, le Logo, le Pascal existent.

Enfin, des jeux : Waouh !

Les logiciels ludiques sont bien sûr les plus nombreux et ceci dans tous les domaines (action, aventure, simulation, etc.). La plupart des hits d'arcade ont été adaptés comme *Donkey Kong*, *Pac-Man*, *Jungle Hunt*. Epyx avec leur série des *Games* ont fait un carton : le dernier en date étant *California Games*. Les programmeurs qu'ils soient anglais ou américains connaissent maintenant si bien la bécane qu'ils essaient toujours d'utiliser un max les capacités du C64. Les simulateurs ne restent pas non plus en rade, le plus célèbre étant *Flight Simulator II*, sans conteste le meilleur simulateur de vol qui existe (adapté à plusieurs machines d'ailleurs). Bref, le C64 possède la plus importante logithèque ludique. Nombreux sont les softs de qualité (surtout depuis ces deux dernières années). Pourquoi le Commodore, me direz-vous, alors que d'autres bécanes plus performantes sont apparues (ST, Amiga). Je vous répondrai ainsi. Le C64 est à un prix raisonnable (1 500 F). Il est devenu au fil des années une machine purement ludique qui offre des jeux d'aussi bonne qualité que les nouvelles consoles (Sega, Nintendo) avec une ludothèque plus importante pour un prix très légèrement supérieur. Le prix des softs a sans aucun doute atteint sa vitesse de croisière (100 F pour une cassette, 150 F pour une disquette). Les interfaces sont aussi en grand nombre. De plus, le parc informatique qu'occupe le C64 est le plus important, ce qui assure à l'acheteur encore de bonnes années de développement de logiciels pour cette machine. Pour ma part, je suis passé à l'Amiga qui est une très bonne machine mais c'est encore le C64 qui me procure le plus de plaisir notamment grâce à sa ludothèque.
L'Amiga sera probablement le C64 des années 90 avec, ne l'oublions pas, le ST. En tout cas, le C64 occupera une grande place dans « l'histoire de l'informatique ». J'espère de tout cœur qu'il vivra le plus longtemps possible. On pourra dire à nos petits enfants : « Le C64 était tout de même une sacré bécane. Dommage que vous ne l'ayez pas connue ».

CAPTAIN

MAUBERT ELECTRONIC
Tél : 43.29.40.04

MSX

IMPORTATEUR/ DISTRIBUTEUR CARTOUCHES HAL/KONAMI

MSX II

PHILIPS NMS 8250

— 128 KO DE MÉMOIRE VIVE UTILISATEUR
— 128 KO DE MÉMOIRE VIVE VIDÉO
LECTEUR DE DISQUETTE 3"1/2 DOUBLE FACE
CLAVIER DÉTACHABLE
LIVRE AVEC : TRAITEMENT DE TEXTE
GESTION DE FICHIER
TABLEUR
AGENDA MSX DOS

2 990 F T.T.C.

MSX 2 SANS LECTEUR DE DISQUETTES
PHILIPS NMS 8220 : 1750 F

MSX I

SONY HB 75 F ..... **950 F T.T.C.**
YAMAHA YIS 503 F (32KO) ..... **690 F**
+ 3 cartouches gratuites

IMPRIMANTES

SONY PRNC 41, TABLE TRACANTE 4 COULEURS ..... **990 F**
PRN 09, IMPRIMANTE MATRICIELLE QUALITÉ COURRIER, 75CPS ..... **2 690 F**
PRINT 24 ..... **990 F**
PHILIPS
NMS 1421 ..... **2390 F**

MANETTES MSX

QUICKSHOT 5 ..... **99 F**
HYPERSHOT (KONAMI) ..... **99 F**
JOYBALL (HAL) ..... **170 F**
SVI 2 TR AUTOMATIQUE ..... **99 F**

PLUS DE
100 TITRES EN
CARTOUCHES HAL
& KONAMI

ENFIN DISPONIBLES

SCRAMBLE Formation ..... **290 F (MSX 2)**
F-1 Spirit ..... **230 F**
BUBBLE BOBBLE ..... **290 F (MSX 2)**
TOPPLE ZIP ..... **290 F (MSX 2)**

ET MAINTENANT SUR CARTOUCHE

BREAK IN ..... **230 F**
NIGHTSHADE ..... **230 F**

NOUVEAUTE:
MEGAROM: Le Trésor d'USAS.....290F (MSX2)

ROM

RAMBO ..... 230 F
SPACE CAMP ..... 230 F
INSPECTEUR Z ..... 230 F
PLANETE MOBILE ..... 230 F
Q. BERT ..... 230 F

MEGAROM

RAMBO SPECIAL MSX2 ..... 290 F
VAMPIRE KILLER MSX2 ..... 290 F
HOLE IN ONE SPECIAL ..... 230 F
EGGERLAND 2 ..... 230 F
MAZE OF GALIOUS ..... 230 F
PENGUIN ADVENTURE ..... 230 F
METAL GEAR ..... 290 F

DISQUETTES MSX2

L'AFFAIRE ..... 190 F
WORLD GOLF ..... 290 F
LAYDOCK (720 K) ..... 290 F
HYDLIDE ..... 190 F
LES PASSAGERS DU VENT (AVEC LA B.D.) ... 190 F
UTILITAIRES (D : DISQUETTE, C : CARTOUCHE)
MIXTELX ..... 590 F
HOME OFFICE (C) ..... 590 F
MS BASE ..... 490 F

CARTOUCHE A 230 F T.T.C.

KING VALLEY	HYPER SPORT 3	SOCCER	HYPER RALLYE
NEMESIS	TENNIS	ROAD FIGHTER	YE AR KUNG FU 2
			KNIGHTMARE (TILT D'OR)

CARTOUCHE A 190 F T.T.C.

ANTARTIC ADVENTURE	HYPER SPORT 2	ATHLETIC LAND	
ROLLER BALL	EDDY 2	COMIC BAKERY	SUPER COBRA
YE AR KUNG FU	CIRCUS CHARLIE	TRACK AND FIELD 2	MOPIRANGER
EGGERLAND MYSTERY	MONKEY ACADEMY	TIME PILOT	HOLE IN ONE PRO
PIPPOLS	GALAGA 1,2		

CARTOUCHE A 149 F T.T.C.

CALCUL (BALANCE)	SUPER BILLARD	HEAVY BOXING	HOLE IN ONE

ET POUR LA PREMIERE FOIS... CARTOUCHE A 79 F T.T.C.

BUTAMARU	MISTER CHIN	SPACE TROUBLE	DRAGON ATTACK
PICTURE PUZZLE	STEP UP	FRUIT SEARCH	SPACE ATTACK
SUPER SNAKE	MUE (MUSIC EDITOR)	TRAITEMENT DE TEXTE (cassette)	**79 F**

LECTEUR DE DISQUETTES

PHILIPS (SIMPLE FACE) : VY 0011 ..... 1790 F
SONY (DOUBLE FACE) : HBD 30W ..... 1990 F
CONTRÔLEUR ..... 990 F
MUSIC MODULE ..... 790 F

PROMO A 99 F :
CARTOUCHE DUNKSHOT
DISQUETTE GREEN BERET

PROMO A 49 F :
2 Cassettes jeux
SVI

NOM .....
PRÉNOM .....
ADRESSE .....
.....
TEL : .....

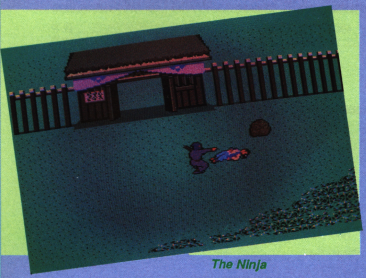
* 35 F pour les logiciels
90 F pour les ordinateurs

Bon de commande à découper ou à recopier puis à retourner accompagné de votre règlement à : MAUBERT ELECTRONIC, 49, Bd Saint-Germain, 75005 PARIS

Quantité	Référence	Prix unitaire	Prix total

Frais de port* .....

PRÊT POUR LES J.O. !



The Ninja

Injustement, on ne vous a pas sélectionné parmi les athlètes français qui partent à Séoul. Nous savons : c'est magouille et compagnie, car vous êtes le meilleur ! Il vous reste une solution. Coupez la télé et ne regardez pas les performances de ces minables, de ces imposteurs. Branchez votre console Sega ou Nintendo. Rallumez la télé. Ah, c'est mieux !

Vous êtes un athlète complet. Donc, vous commencez par les épreuves d'hiver, avec *Slalom* sur Nintendo. Effrayant : une montagne sillonnée de pistes toujours plus difficiles. Vous allez devoir vous les taper toutes, si du moins vous réussissez un temps qualificatif à chaque épreuve... On entamera par une descente ; pas de virages délicats, du schuss bon et rapide ; cultivez la position dite « de recherche de vitesse ». La neige est bien glissante, le paysage sobre mais hivernal comme il faut, et la vitesse commencerait presque à vous griser... L'ennui, c'est que les organisateurs sont des fumistes : un ou deux skieurs complètement cinglés traînent et zigzaguent sur le parcours, des spectateurs rêvent en plein milieu de la piste et, dans les épreuves les plus difficiles, il y a même des mômes qui font de la luge entre les portes du slalom ! Inadmissible. Et dangereux : vous chutez sans arrêt, et les joies de la qualification s'éloignent, s'éloignent...

Catch à Séoul

Pas découragé par cette cartouche difficile mais très réussie, vous prenez l'avion pour Séoul. Vous êtes inscrit à une nouvelle épreuve olympique d'une grande rigueur : le catch. Là, vous avez le choix entre le ring Sega et le ring Nintendo. Sur le Sega, vous pratiquerez le catch à quatre. Vos adversaires ont d'extraordinaires têtes de méchants, et le public est chaud. Hélas, le match est joli à regarder, mais confus dans son mécanisme, imprécis, trop long... Sur le ring Nintendo, moins de fioritures : des duels successifs, contre des catcheurs aux caractéristiques bien différentes. Vous allez pouvoir exercer à fond vos muscles et votre sens tactique : un bijou. N'hésitez pas...

Epuisé d'avoir balancé des milliers de manchettes et de sauts de carpe au *Monstre Vert* ou au *Combattant Mongol*, à quel exercice plus reposant allez-vous passer maintenant ? Que diriez-vous du golf ? Il vous détraquera seulement les nerfs : les cartouches Sega comme Nintendo sont infernalement difficiles. Dix-huit trous laborieux, hérissés de forêts, de lacs, de bunkers... Vous devez décider de tout : le type de club (du Put au Bois 1), l'effet mis dans la balle, la direction initiale, la meilleure trajectoire, la force de frappe, etc. Et vous devez compter avec le vent qui, surtout sur les trajectoires hautes, dévie horriblement votre coup ! Certains trouveront qu'une partie complète est un peu longuette : il manque en effet un mode intermédiaire qui permette d'avoir des résultats complets et définitifs sans aller jusqu'au bout... Enfin, les effets soi-disant bénéfiques du golf (marche au grand air, détente, concentration) sont véritablement absents : vous sortirez de là étouffé par l'anxiété, les mains tremblantes, le cœur à 2 000 pulsations/minute !...

La succession de Platini...

Ski, catch, golf : vous n'êtes plus qu'une loque humaine. Et pourtant, le tournoi de football, auquel vous vous êtes inscrit avec présomption, vous attend. Rassurez-vous, ce sont des tendres : sur Nintendo ou Sega, personne ne cherchera à vous briser les jambes ! Par contre, impossible de dormir ou de jouer distraitement... Les deux simulations vont vite, et vous laissent un maximum d'initiative. Elles utilisent le même procédé : vous déplacez le joueur le plus proche du ballon (reconnaissable à sa flèche sur la tête), il peut s'emparer du ballon, tirer ou passer. Pour le tir, il part toujours vers le

but adverse, vers l'endroit précis où se trouve une (autre) flèche. La passe demande elle aussi du talent : elle se fera avec l'autre bouton de la manette, et vers le joueur de votre équipe vers lequel le joueur que vous guidez est tourné. Si un adversaire se trouve entre eux, vous êtes un mauvais, car il intercepte la balle. Platini n'aurait jamais fait une erreur aussi grossière !...
Vous affrontez le gratin : Brésil, France, Allemagne, Angleterre, Argentine ; ou des équipes plus faibles : Japon, Etats-Unis... Un bon moyen d'adapter le niveau de la partie à votre force. Car, que vous jouiez contre l'ordinateur ou contre un ami, la valeur de l'équipe influe sur sa rapidité de mouvement, sur le placement de vos coéquipiers, sur les réflexes du goal, et sur la qualité des passes.
Moralité : soyez noble, donnez-vous un handicap face à vos malheureux adversaires, vous leur laisserez une chance d'entrevoir le match nul... Quel match nul ? Il faut alors se départager par l'épreuve des pénalties. Un chef-d'œuvre sur la Sega : le duel tireur-gardien est un morceau de bravoure ! D'ailleurs, une option permet même de tirer les pénalties sans jouer le match ! Pour le fun...
Ouf ! Ce petit foot vous a finalement détendu ! Et finalement, sur les nouvelles consoles, les nouvelles simulations de sports collectifs se portent bien. Autre preuve : le *Volley* de Nintendo. Vouloir simuler sur l'écran un match de volley, ça c'est un pari ! Gagné : on s'y croirait. Six joueurs de chaque côté du filet. Vous êtes au service : balle haute ou basse, effet sur la gauche ou sur la droite pour déboussoler l'adversaire, tout cela se fait en deux petits coups de manette. La balle revient. Les quatre joueurs qui peuvent la réceptionner peuvent être déplacés. Choisissez-en un. Premier, réception. La balle revient vers le filet. Un autre joueur la relance. Et vlan, vous en avancez un troisième qui smashe comme un sauvage ! Déjà vous fermez les yeux pour savourer les bravos de la foule en délire... Erreur ! Même sur ce volley électronique, les smashs peuvent être contrés ! Et la balle tombe piteusement de votre côté, aux pieds d'un de vos compagnons... Lamentable.

Tennis : la balle est carrée !

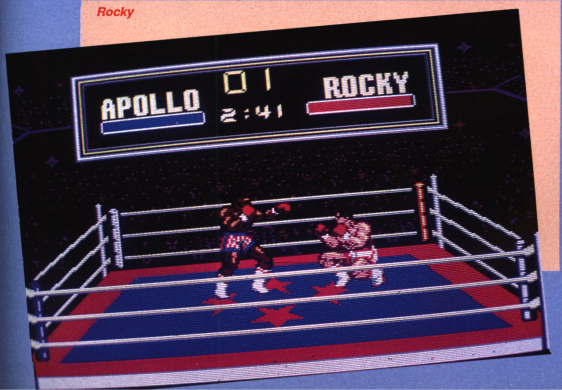
Finalement, votre périple olympique commence à tourner mal. Vous êtes à bout de forces, les défaites commencent à s'accumuler... Vous fondez tous vos espoirs sur une dernière épreuve : le tennis. Et là, c'est la déception, presque l'horreur ! Les deux cartouches, Sega comme Nintendo, sont extraordinairement ratées. L'écran est triste et rappelle les plus vieux jeux vidéo. La balle est grossièrement représentée, elle se contente de grossir quand elle approche, et il est bien difficile d'évaluer précisément sa position ou la hauteur de son rebond. Et à côté de cela, les deux programmes vous demandent une finesse d'action impossible vu la qualité de l'affichage. Bref, on s'acharne pendant un bon moment à renvoyer cette maudite boule blanche qui est censée représenter une balle de tennis. On y arrive un peu. Mais quant à la guider vraiment ou à lui donner des effets !... Ajoutez à ce triste tableau que le jeu est finalement plutôt lent, laborieux, ennuyeux. Face à des épreuves si désolantes, vous préférez donc renoncer, et vous avez raison !

Cérémonie de clôture

Voilà. Fin des Jeux Olympiques. Il manque pas mal de disciplines, non ? On attend donc avec impatience que nous arrivent les autres simulations que connaissent déjà les Japonais et les Anglais : athlétisme, baseball, rugby américain, basket, polo, etc. Pourquoi hésiter encore à les importer ? L'ancienne console Mattel avait après tout bâti l'essentiel de son succès sur les cartouches de sport (dont un tennis très difficile, mais au moins réussi) et la mode n'est peut-être passée... On remarquera en outre que ces simulations ont connu un progrès technique moins net que le jeux de tir ou d'arcade.
Pourquoi ? un effort, vite !

Jules Gaulthier

Rocky



EYE

C64 CPC

WOUAOU !! GAME MAG

ENDURANCE GAMES
JEU DE REFLEXION/STRATEGIE

Enfin du nouveau dans les chaumières avec l'arrivée d'un jeu de réflexion assez original qui est l'adaptation du jeu de société portant le même nom : *Eye*.
Présenté dans une très belle boîte joliment décorée, le logiciel est accompagné d'une notice en anglais ; les francophiles vont hurler. Mais ne vous inquiètez pas, la traduction suivra.
Ce jeu de réflexion/stratégie vous fera passer des nuits blanches.
Personnellement, c'est avec beaucoup de regrets que j'arrête la partie. On peut y jouer jusqu'à quatre personnes, et comme l'indique la publicité, quel que soit votre âge, de 7 à 107 ans. Que les centenaires lèvent la main !
Le but du jeu paraît simple à priori, mais... D'abord, imaginez un plateau de jeu circulaire à l'intérieur duquel se trouvent huit spirales, chacune formée de quatre cases colorées. Dites-vous aussi qu'il est possible de faire tourner ces spirales, ce qui transforme radicalement le plateau ; décalant complètement vos gentilles petites cases colorées qui ne demandaient pas moins que de rester en groupe de couleur.
Maintenant, vous vous doutez que le but du jeu est de parvenir à placer vos jetons sur un groupe de cases ayant vos couleurs.
Malheureusement, ce n'est pas si facile que ça, car votre adversaire se fera le plaisir de modifier le plateau de jeu durant la partie. Il ne faut donc pas forcément placer en premier lieu tous vos jetons sur vos couleurs, mais les mettre sur d'autres cases (que vous aurez judicieusement choisies) qui deviendront les vôtres par rotation volontaire des spirales.
Eye est un excellent jeu de stratégie nécessitant beaucoup de réflexion et d'observation. Il vous en fait voir de toutes les couleurs !

Eric Andrianombanane



BEDLAM

C64 CPC SPE

GO ! - ARCADE

C'est une des dernières trouvailles de GO ! Vous vous souvenez bien sûr de *Trantor* (la première production de cet éditeur). Eh bien, sachez que *Bedlam* n'a absolument rien à voir avec ce dernier... Il s'agit d'un space-invaders classique, bref pas de quoi délirer. Le graphisme est tout de même mignon et l'animation rapide. Les bruitages sont vraiment trop succincts...
Heureusement que vous pouvez jouer avec votre meilleur copain. Mais enfin, *Bedlam* est un p'tit soft sympa.

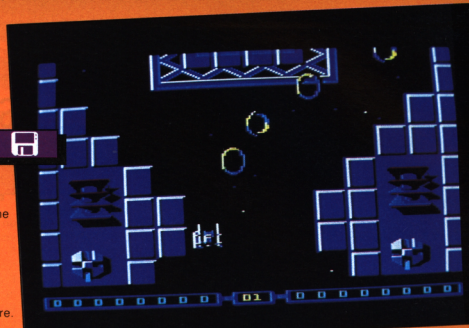
Christian Roux

MMOUAIS... GAME MAG



KNIGHTMARE

ACTIVION – AVENTURE/ACTION

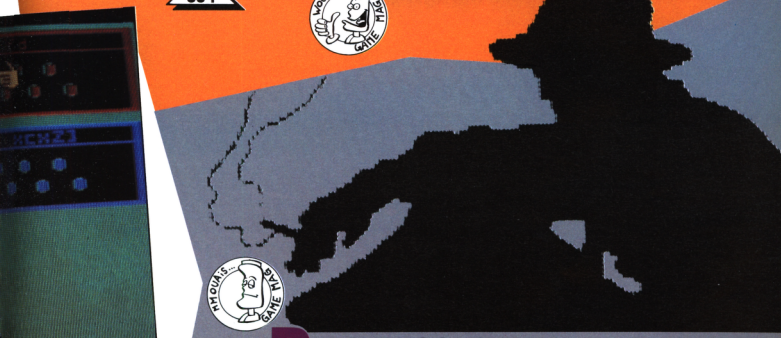


Vous, un jeune chevalier. Le décor, le château de Damonia, monde de mystère, d'illusion, de confusion et de sorcellerie. Votre but, vous libérer de l'emprise de ce château et de ses occupants, bref survivre. Vous êtes aidé dans votre quête par deux oracles, Runius et Buggane et par un maître des donjons, Treguard.

Knightmare est tiré d'une série TV anglaise. C'est un bon jeu d'aventure/action tout à fait banal avec tout de même une petite pointe d'originalité. Il devrait plaire aux fanas du genre.

C64

Captain



PROFESSION DETECTIVE

UBI SOFT – AVENTURE

CPC PC

Un petit garçon a disparu. Ses parents s'inquiètent et vous demandent d'enquêter sur cette étrange disparition. Vous, Stuart, débutez dans la profession de détective par cette enquête plutôt banale... Faut bien commencer un jour ! Les graphismes du jeu sont plutôt beaux comparés au dessin de la jaquette. Ils utilisent la haute résolution de l'Amstrad, donc, pas de couleur. Dans le programme, tout se fait avec le joystick. Vous choisissez toutes vos actions sur des menus déroulants et ça aussi, c'est plutôt bien. Donc, ce jeu lorsqu'on y joue pour la première fois, semble être excellent. Malheureusement, le scénario est assez pauvre et on se retrouve rapidement bloqué dans des situations pas vraiment intéressantes. De plus, le thème choisi n'est pas particulièrement passionnant... On peut toujours prétendre que je suis une vieille croulante, je n'aime pas les histoires à la guimauve et poussiéreuses.

Gasoline

PROJECT STEALTH FIGHTER

C64

MICROPROSE – SIMULATEUR DE VOL



Abordons tout de suite le sujet, OK ? *PSF (Project Stealth Fighter)* est donc un simulateur de vol. Il vous propose de piloter le F-19 Stealth, avion futuriste de l'US Air Force. Sa silhouette, avec la peinture qui le recouvre, est conçue pour le rendre invisible des radars. Sa vitesse maximum est d'environ mach 1.

Comme la plupart des simulateurs, *PSF* vous propose un nombre d'options assez impressionnant : zone d'évolution, difficulté des missions... et j'en oublie. Micropose, comme à leur habitude ; a mis le paquet dans la reproduction des sensations d'un pilote de Stealth.

Les graphismes et les bruitages sont de bonne facture. L'animation est malheureusement assez lente pour un avion supersonique mais faut quand même pas trop en demander au vieux C64. Le tableau de bord contient tous les instruments nécessaires. Le pilotage se fait par le biais du joystick et par presque toutes les touches du clavier. Heureusement que Microprose fournit un cache, sinon on ne s'y retrouverait plus. Je vous conseille tout de même de jouer à deux.

PSF ne surclasse tout de même pas *Flight Simulator* II mais reste l'un des plus réalistes. Vivement l'adaptation sur Amiga !

Dernière chose, vous en avez de la chance, bande de petits veinards, vous piloterez un avion qui est théoriquement top secret.

Captain

STRATTON

C64

CRL – ACTION





C'est pas que je suis en manque d'inspiration, mais je ne peux pas dire grand-chose de ce soft. Le but est de désactiver l'ordinateur central de *Stratton*. Pour cela, vous êtes équipé d'une sorte de char vous permettant de faire face aux nombreux ennemis que vous rencontrerez lors de votre progression.

Le thème de *Stratton* est archi-connu, archi-banal (archi-ce que vous voulez). Il ne se démarque même pas des autres. Servi par de bons graphismes et une bonne sono, il est agréable à jouer, sans plus !

Captain

OCTAPOLIS

CPC C64 SPE

ENGLISH SOFTWARE – ACTION





Nous sommes en 3987. (Dites donc les auteurs ! Pendant que vous y êtes, pourquoi pas l'an 10 000 hein ?). Le pouvoir galactique a absorbé toutes les planètes sauf une, Octapolis. Tous les pilotes qui ont tenté d'attaquer Octapolis ont disparu. La GIA (CIA de l'espace) en a recherché un pendant des siècles (à tous les coups, ça tombe sur moi !), capable d'ouvrir une brèche dans la défense octapolisienne. Ce pilote, c'est... vous ! (Qu'est-ce que je disais). Octapolis, dans sa phase action, reprend le système de représentation graphique utilisée par Sentinel (écran divisé en deux, vue latérale, vue de haut). Lorsqu'on atterrit, on se retrouve devant un jeu style *Manic Miner* où il faut parcourir les tableaux en un certain temps. *Octapolis* n'est pas ce qu'on appelle un soft original : les auteurs ont juste regroupé deux jeux en un. Mais comme il est bien réalisé, je ne peux que vous le conseiller.

Captain

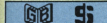


FLYING SHARK



CPC C64 SPE

FIREBIRD – ARCADE





Décidément, *Firebird* n'en finit pas de nous étonner avec ses adaptations à gogo des jeux de café. Ainsi, voici *Flying Shark*, un jeu d'arcade de chez Taito.

Rappelons pour ceux qui n'ont pas encore l'âge de fréquenter les salles de jeux, que *Flying Shark* consiste en une mission kamikaze : vous affrontez seul toute une armada puissamment armée ! A bord de votre biplan, vous devez détruire l'ennemi qui, de son côté, n'a pas ménagé ses efforts de guerre. En effet, il vous oppose des escadrilles d'avions qui vous harcèlent sans cesse, des chars embusqués et une flotte diabolique.

Mission impossible me direz-vous ! Que nenni ! Grâce à votre adresse et votre instinct de survie, vous parviendrez à déjouer les attaques infernales de l'ennemi. L'important, c'est de garder la tête froide et d'avoir les yeux rivés sur l'écran. En fait, ce ne sera pas trop difficile car le tableau de jeu est vraiment petit. Quant aux machines de guerre, en particulier les avions et les tanks, leur taille est ridicule. De plus, les couleurs utilisées donnent l'impression de jouer sur un écran monochrome. En bref, ce jeu a le mérite d'être aussi stressant que l'original. A conseiller à leurs adeptes.

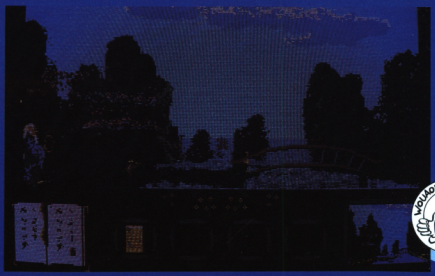
Eric Andrianombana



FIREBIRD – AVENTURE KARATE

AMI

GOLDEN PATH



Bientôt 16 ans, c'est la veille de ton anniversaire, tu es tout ému, demain tu deviendras enfin un moine boudhiste et tu pourras rester dans le monastère jusqu'à la fin de tes jours. Seulement, le lendemain, ton maître te donne ta dernière leçon, ta dernière épreuve en te racontant l'histoire de ton père. Celui-ci est mort, en guerrier, sur les marches du palais en essayant de créer un empire juste et de prospérité. Après que le vieux moine Lu Wang (le fabricant d'ordinateurs ?) ait fini son histoire, il te remet à toi, Y'in Hsi, un anneau et un parchemin que ton père t'a légués. Ton maître te demande alors de choisir ta destinée : une vie de moine au monastère ou poursuivre l'œuvre de ton père. Mais, ne sachant pas ce que tu fais, tu passes l'anneau d'or de ton père au doigt et... sa magie fait effet. Tu es devenu un veillard, l'anneau a pris ta vigueur et ta jeunesse, tu es aussi âgé que ton père, s'il était vivant. Lu Wang t'explique que le seul moyen de regagner ta jeunesse est d'acquérir autant de sagesse que ton père en avait. Pour ce faire, tu dois suivre le Sentier Doré (Golden Path).

Bon, tu l'as sans doute deviné, ce jeu se déroule en Chine il y a quelques millénaires. Tu es dans la peau de ce vieillard de 16 ans qui doit retrouver sa jeunesse et instaurer en même temps l'empire dont son père avait rêvé. Ce jeu de rôle est exceptionnel, par ces superbes graphismes et sa musique réaliste, mais aussi par ses commandes : tout se joue à la souris. Pas besoin de connaître l'anglais ou de chercher pendant trois heures la forme sous laquelle l'ordinateur comprendra ta phrase. Pour aller à gauche, tu mets ton pointeur à gauche, pour prendre un objet, tu cliques, etc. J'ai trouvé ce jeu génial, car c'est un mélange réussi d'arcade et d'aventure (il y a même des combats de Kung Fu). On connaissait déjà la version Atari ST, la version Amiga est un chef-d'œuvre. Courre vite te le procurer.

Jo Copper

THUNDERCROSS

CRL – ARCADE

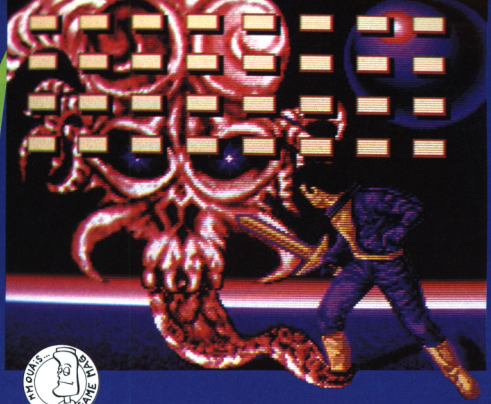
C64 CPC SPE



Encore un clone d'*Uridium !* Y'en a marre ! En plus, celui-ci est plus que très moyen. Les graphismes et les bruitages sont très moyens (J'sais, j'me répète !).

L'animation laisse à désirer. Le scénario est plus que banal. Le prix du soft est trop élevé (100 F) pour un jeu comme celui-ci. Bref, si vous voulez acheter un soft d'action, prenez plutôt *Uridium* ou *Delta* mais surtout pas *Thundercross*, sauf si vous avez du fric à claquer.

Captain



BALL RAIDER

KING SIZE
CASSE-BRIQUES

Et un casse-briques de plus. Celui-ci a la particularité d'être piloté grâce à un joystick (ce n'est pas évident quand on a été habitué à la souris ou aux paddles). Le graphisme de fond est fantastique (320 × 200 en 32 couleurs), mais le dessin des sprites, lui, ne casse pas des briques (je n'ai réellement pas pu résister à faire ce jeu de mot, un peu nul il est vrai). Les sons et la musique sont numérisés, donc réalistes.
Ball Raider est beaucoup plus simple qu'*Impact* (mais plus joli, on pourrait l'acheter rien que pour son graphisme).

Jo Copper

BRAIN STORM

KING SIZE – REFLEXION
EDUCATIF

Brain Storm est l'adaptation informatique du jeu *Memory*. L'ordinateur vous propose un tapis de 54 cartes, faces cachées. Vous devez alors en retourner deux. Si les figures sont identiques (vous pouvez choisir le thème), les cartes sont enlevées du jeu et vous gagnez quelques points, sinon les deux cartes sont à nouveau retournées. Puis vient le tour de l'Amiga et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus de cartes. Ce jeu ne demande que de la mémoire et de la logique, mais attention l'Amiga est un adversaire redoutable, il n'oublie rien (lui !). On peut jouer seul contre l'ordinateur ou bien entre humains. Ce jeu, bien que n'ayant rien d'exceptionnel, est amusant et développe la mémoire (c'est le côté pédagogique). Il passionnera certainement les plus jeunes.

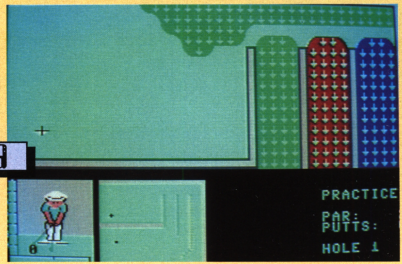
Jo Copper



MINI-PUTT

ACCOLADE - SIMULATION DE GOLF MINIATURE

PC
C64



Soleil, plages, jolies filles (en bikini SVP) et golf miniature, telles sont les « installations » à posséder pour toute station balnéaire.
La station Accolade possède déjà quatre mini-golfs de difficulté croissante qui vont vous permettre de passer de bonnes vacances même s'il manque le reste.
Pour ma part, je viens de passer une semaine dans ces magnifiques parcours et je peux vous dire qu'on ne s'emm... (euh ! pardon) s'ennuie jamais. (Surtout si on joue à plusieurs). La société Accolade signe là sa deuxième simulation de golf (le premier était *Mean 18* sur ST, Amiga et IBM). A première vue, *Mini-Putt* paraît assez pauvre en graphismes et sons : ce qui est tout de suite vérifié dès la fin du chargement. Pourtant ces carences n'enlèvent rien quant à l'intérêt du jeu : il est même très, mais alors, très prenant.
Les mauvaises langues diront que c'est un jeu soporifique, ce que je contesterai haut et fort.
Entraînez-vous à fond et peut-être deviendrez-vous un crack...

Captain



SPACE RANGER

MASTERTRONIC – ARCADE

AMI



Le Ranger de l'espace est un petit bonhomme qui se ballade dans le désert, à la montagne, sur la neige ou encore dans la forêt. Il est équipé d'un propulseur, d'un pistolet et d'étranges bombes qui lui permettront de récupérer les critters (petites bêtes).
Eh oui, le but du jeu, mis à part le high score, est de sauver une foultitude de créatures bizarres (lézards, mini-dinosaures, chevaux ailés, unipodes bondissant, etc.) des griffes d'horribles monstres et d'une machine infernale qui les désintègre.
Les graphismes sont bons ; les auteurs commencent enfin à faire des efforts sur Amiga. Les décors sont très réussis et les diverses bébêtes sont assez drôles. Les bruitages sont tout aussi marrants. Il n'y a que le Ranger qui reste un Ranger... C'est-à-dire qu'il pourrait aussi bien supporter le titre de warrior, d'exterminator ou de destructor !

Katy Haswell





BUGGY BOY

ELITE – JEU D'ACTION

C64

A vos marques, prêt, Bang... C'est parti pour une course mouvementée car *Buggy Boy* est un jeu où seuls les meilleurs résistent. Enfin, cette star des arcades de cafés a été adaptée pour le petit écran et il ne manque plus que le volant.
La route est hazardeuse et il ne me reste plus beaucoup de temps. Mais, cette fois-ci je suis sûre de réussir. Ahh, qu'est-ce que c'est que ça, en plein milieu de la route devant moi ? Un rocher ! L'adrénaline monte dans mes veines, j'accélère à fond et je fonce sur la mouche d'arbre stratégiquement placée devant le rocher. Je ferme les yeux. Ma vie se déroule un instant derrière mes paupières. Cette fois-ci, c'est peut-être la fin... Mais non, dans un saut spectaculaire, le buggy bondit sur la souche en évitant l'obstacle et je plonge dans – surprise ! – un lac...
Et l'aventure continue. Dans *Buggy Boy*, le joueur se trouve derrière le volant d'un petit buggy pouvant courir sur cinq parcours différents, tous aussi précaires et dangereux les uns que les autres. Il traversera le désert, les montagnes, les champs, la neige ; il passera sur des ponts, à travers des vallées étroites, parfois sur un tout petit chemin sinueux ; il entrera dans des tunnels (est-ce qu'il en sortira ?) ; il négociera des passages étroits et il a intérêt à accélérer à fond car il a un temps limité pour terminer chaque parcours.
Mais ce n'est pas tout, car ce qui compte dans *Buggy Boy*, c'est l'habileté du chauffeur. Sur la route vers la victoire, vous serez confronté à divers obstacles : des rochers, des arbres, d'autres véhicules, des lacs, des barrières, des murs durs, très durs... Il ne faudra pas que vous hésitiez à rouler sur des souches d'arbres pour faire bondir votre véhicule dans l'air (pour éviter des obstacles) ou à grimper sur des monticules qui basculeront le buggy sur seulement deux roues (utile pour négocier les passages étroits). Pour rajouter quelques petits bonus à votre score ou pour gagner du temps, il y a des drapeaux qui attendent d'être ramassés et des portes spéciales à passer. Et il ne faut pas oublier de crever le ballon, ce qui « gonflera » le score !
Le buggy est équipé de plusieurs vitesses (on change avec le bouton de feu) et de freins. Les informations nécessaires s'affichent à l'écran : le score, le temps qui reste, la vitesse, un plan qui montre votre emplacement sur le parcours et les drapeaux à collecter.
Quoique le jeu souffre du manque d'une petite musique, les bruitages sont sympas, surtout quand le buggy s'écrase. Les écrans, bien dessinés et pleins de couleurs, donnent une bonne impression de réalité et de vitesse. *Buggy Boy* est un très bon jeu qui a malheureusement été un peu éclipsé par les grandes vedettes de cette fin d'année... Mais, moi, je préfère *Buggy Boy* à *Out Run !*

Katy Haswell

E.X.I.T.

UBI SOFT - AVENTURE/ARCADE

CPC PC

Vous voilà abandonné sur une planète dépeuplée, avec votre vaisseau en panne. Comment repartir ? Où trouver de l'aide ? Voici des problèmes que vous seul pourrez résoudre. Seul et angoissé, l'unique moyen de vous sortir de ce pétrin est d'explorer cette partie de la planète afin de trouver de l'aide. Mais vous constatez avec stupéfaction que tout ici-bas est inhabité. Il ne reste que des maisons, des parcs, et bien plus étrange encore : des pièces et des machines que vous n'avez jamais vues dans votre vie d'astronaute.

Dans un autre lieu, vous trouvez une espèce de vaisseau apparemment hors service. Alors vous décidez de la remettre en marche, et pour cela, vous recueillez des objets qui au fur et à mesure de votre quête vous aideront beaucoup. De temps à autre, en pénétrant dans certaines pièces, vous aurez la possibilité de vous voir offrir des indices qui ne seront donnés que si vous réussissez la partie d'arcade.

En bref, E.X.I.T. est un mélange d'aventure/arcade qui ne nécessite pas d'ordres à taper au clavier. Un joystick où les touches fléchées suffisent. Vous admirerez certainement quelques paysages très colorés ; par contre, le générateur de son semble avoir été ignoré. C'est dommage car le jeu manque un peu d'animation.

Eric Andrianombana



APOLLO 18

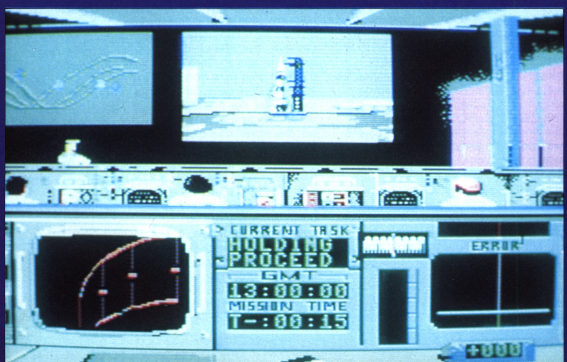
ACCOLADE
SIMULATION SPATIALE

C64 PC

6...5..4..3..2..1.. GO !.. BOUMMM !. Sheet, sheet ! (Vaut mieux pas que je traduise).
Que s'est-il passé ? Ai-je oublié quelque chose pour que cette fusée explose comme ça ?. Voilà ce qui arrive à un technicien novice comme moi. C'est tragique pour les spationautes (ou astronautes, j'sais plus) et c'est surtout de l'argent qui part en fumée. On aurait pas dû me confier ce poste. Ne nous lamentons pas. On va recommencer. Ah ! Au fait ! J'oubliais ! C'est un jeu !

Apollo 18 justifie à lui tout seul le slogan : « Accolade, là où aucun jeu n'est allé auparavant ». La réalisation est de bonne facture avec de bons graphismes et surtout de superbes commentaires digitalisés (on s'y croirait). Passionnant et difficile.

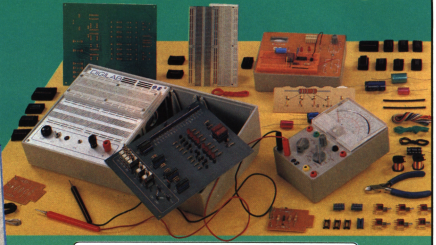
Captain



NOUVEAU

L'ENCYCLOPEDIE PRATIQUE DE L'ELECTRONIQUE DIGITALE ET DU MICRO-ORDINATEUR



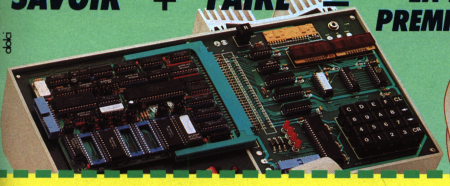


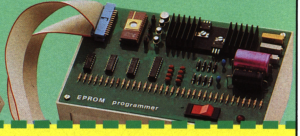
eurotechnique
FAIRE POUR SAVOIR
rue Fernand-Holweck, 21100 DIJON

SAVOIR
Un ensemble de 16 volumes, divisé en trois parties :
Les quatre premiers volumes, consacrés aux bases fondamentales de l'Electronique, ont pour objectif de rendre cette matière accessible à tous, sans autres connaissances préalables.
Les cinq volumes suivants traitent de la technique des micro-circuits intégrés et digitaux.
Dans les sept derniers volumes sont étudiés en détail, le fonctionnement des microprocesseurs et leurs applications dans les systèmes de micro-informatique. En fonction de votre niveau, ces trois parties peuvent s'acquérir séparément.

FAIRE
16 coffrets de matériel vous permettront, après de nombreuses expériences et manipulations, de passer progressivement au montage de différents appareils.
Pour finir, vous réaliserez vous-même votre micro-ordinateur "ELEKTRA COMPUTER SYSTEM", basé sur le Z80, avec son extension de programmation de mémoire EPROM.
Eurotechnique vous aide à réaliser le rêve de tout électronicien : être capable de monter, manipuler et éventuellement réparer un micro-ordinateur.
Le Hardware n'aura plus de secret pour vous.

SAVOIR + FAIRE = LA REALISATION DE VOTRE PREMIER MICRO-ORDINATEUR





BON POUR UNE DOCUMENTATION GRATUITE

A découper et à retourner à EUROTECHNIQUE, rue Fernand-Holweck, 21100 DIJON. 22075

Je désire recevoir gratuitement et sans engagement de ma part votre documentation sur le Livre Pratique de la Micro-Electronique et du Micro-Ordinateur.

NOM _____ PRENOM _____

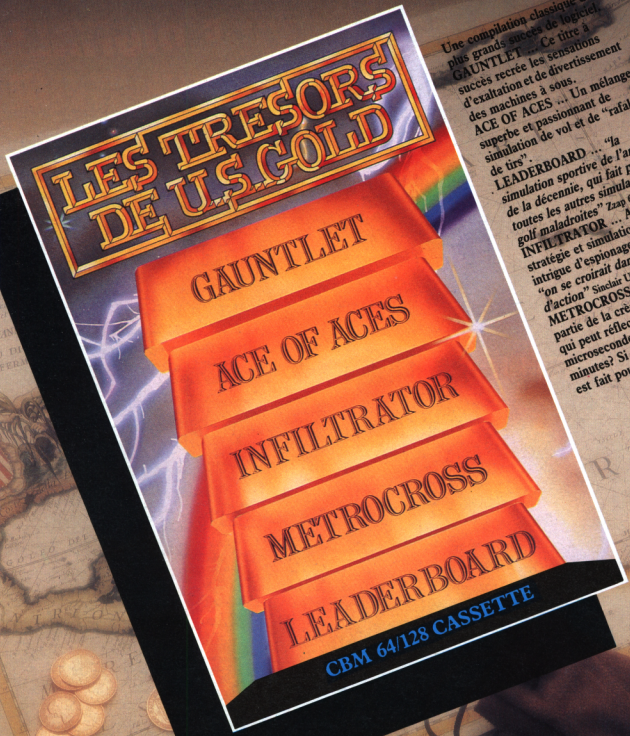
ADRESSE _____

CODE POSTAL |_|_|_|_|_| VILLE _____ TÉL. _____

GAME 05/88

22065

Vous avez trouvé des trésors dans vos rêves les plus sauvages



Une compilation classique des plus grands succès de logiciel. GAUNTLET ... Ce titre à succès recrée les sensations d'exaltation et de divertissement des machines à sous. ACE OF ACES ... Un mélange superbe et passionnant de simulation de vol et de "rafales de tirs" LEADERBOARD ... "la simulation sportive de l'année, de la décennie, qui fait paraître toutes les autres simulations de golf maladroites" Zzap 64. INFILTRATOR ... Action, stratégie et simulation dans une intrigue d'espionage à suspense "on se croirait dans un film d'action" Sinclair User. METROCROSS ... Faites vous partie de la crème de la crème qui peut réflechir en microsecondes et pas en minutes? Si oui, Métrocross est fait pour vous.

U.S. Gold Ltd., (France)
S.A.R.L.-B.P.3-
Zac de Mousquette – 06740
Châteauneuf-de-Grasse.
Tel: 93 42 71 44

CBM 64/128	SPECTRUM 48K	SPECTRUM + 3	AMSTRAD
CASSETTE	CASSETTE	DISQUE	CASSETTE
DISQUE			DISQUE