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

GAME MAG

AVANT PREMIERE

Cinéma et micro

Charlie Chaplin et Mickey



TRON, 2001, WARGAME:
LES FILMS OÙ L'ORDINATEUR EST LE HÉROS

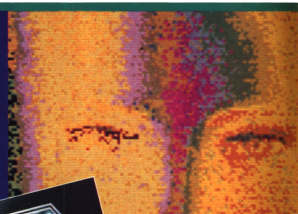
INITIATION:
RÉALISEZ VOTRE JEU D'AVENTURE

LES MEILLEURS JEUX:
CARRIER COMMAND, THE GAMES, ROAD WAR

N°8 JUIN 1988 17F
M 4667 - 8 - 17,00 F
3794467017002 00080

HUMOUR, HORREUR, COMPÉTITION ET STRATÉGIE SUR VOS ÉCRANS !







PREDATOR
Inspiré du film à grand succès dans lequel l'impressionnant Arnold Schwarzenegger fut la vedette, Prédator est un jeu d'aventure plein de suspens ! Votre rôle sera de guider le major Dutch à travers la jungle d'Amérique Latine pour retrouver un groupe d'alliés capturés par les guérilleros. Mais l'abominable Prédator rôde dans cette jungle peu hospitalière et vous serez contraint de le détruire si vous voulez survivre !
© ACTIVISION
Disponible sur COMMODORE K7, DK - AMSTRAD K7, DK - SPECTRUM K7 - ATARI ST DK de 99 à 199 F.

CORPORATION
En l'an 3026, le monde est régi par deux puissantes corporations. Soumis à l'une d'elle, vous aurez à accomplir une mission pour prouver votre valeur aux yeux de la corporation : extraire une quantité importante de pierres précieuses d'une planète. Attention, la corporation rivale recherche également ce minerai.
Un jeu de stratégie et d'action.
Disponible sur AMSTRAD K7 et DK - COMMODORE K7 et DK - SPECTRUM K7 de 99 à 149 F.



KARNOV
Vous êtes Karnov, un Russe cracheur de feu, à la recherche des trésors de Babylone qui ont disparu. Pour les retrouver, vous devez courir, nager, voler mais aussi affronter une quarantaine d'horribles monstres : des dinosaures, des génies sur des tapis volants, des squelettes à dos d'autruches, un dragon à deux têtes... Un jeu d'arcade plein d'action et de surprises.
© ELECTRIC DREAMS
Disponible sur AMSTRAD K7 et DK - COMMODORE K7 et DK - SPECTRUM K7 de 99 à 149 F.



GEE BEE AIR RALLY
Devenez un as dans l'acrobatie aérienne. Aux commandes d'un vieux « coucou » volant du début du siècle, participez à une course folle (3 niveaux de difficulté) le long d'une piste tracée sur le sol ou encore à une épreuve spéciale où vous devez éclater des ballons. Attention, si vous heurtez vos concurrents, des surprises vous attendent !
© ACTIVISION
Disponible sur COMMODORE DK - AMSTRAD K7 et DK - SPECTRUM K7 - AMIGA DK de 79 à 199 F*.

* Prix public maximum conseillé

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE

DIFFUSION FRANCE IMAGE LOGICIEL
Tour Gallieni 2 - 36, avenue Gallieni
93175 BAGNOLET cedex

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

MENU

NEWS

Barbarian II arrive 6
Si Versailles vous était conté 8
Chat alors! Loriciels dans la course 10

COURRIER

Mais si! On pense à vous tous! 14

SHOPPING

« Esspécial » Bac 16

PREVIEWS

Le retour de Pac Man 20

GAMES

Carrier Command 24
The Games 26
Cybernod, Venom Strikes,
Spy vs Spy, Gabrielle 32
Gutz, Io,
Samura Warrior, Bismarck 34
Voyager, Magnetron,
Vampire Empire, Apocalypse 70
Skyfox II, La Marque Jaune,
Impossible Mission II, Slapfight 72
Plasmatron, Drod,
Morpheus, Second Out 74
Road War, Troll 76
Crack, Jet 78

RESCUE

Les Bons Plans du Doctor Bit et
Trucs et Forum 27

HIT PARADE

36

LES LECTEURS PRENNENT LA PLUME

38

DOSSIER : SPECIAL CINEMA

Introduction 39
Le Festival de Rams 40
Test de Charlie Chaplin 46
Test de Mickey Mouse 47
Les micros animés 48
You know what? I'm the hero! 50

PA

52

CONSOLES

Ségaoïdes, à vos consoles 56

INITIATION

Les aventuriers du manuscrit perdu 60

CONCOURS

Dix consoles à gagner (suite) 64

ECHO DES ARCADES

La guéguerre 66

JEUX MINITEL

Des infos, le hit parade et des tests 68

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 Hutric. **Comité de rédaction :** Laurent Charbonnel, Stumpik, Captain, Joss Duval, Katy Haswell, Thierry Platon, Septh. **Illustrateurs :** 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, Jean-Baptiste Ballériaud. **Photocomposition :** LPI. **Impression :** La Haye-les-Mureaux. **ADMINISTRATION Diffusion :** Bertrand Desroche **Abonnements :** Martine Lapierre au 16 (1) 43.98.01.71. **Comptabilité :** Marie-Françoise Sauval-Laplace. **REGIE PUBLICITAIRE : NEO-MEDIA,** 5-7, rue de l'Amiral-Courbet, 94160 Saint-Mandé. Tél. (1) 43.98.22.22. **Publicité :** Sylvie Houeix, Christine Gourmelon, Thierry Cagnon. **Assistante de publicité :** Christine Bédrines.

Commission paritaire : n° 69 595. **Dépôt légal :** 2e trimestre 1988.

news

Archipel, le journal des Sysops

(NDLGaëlle : Sysop = opérateur système). Des gens qui créent un « canard », ça ne peut nous laisser indifférent, surtout lorsqu'il s'agit de passionnés. Archipel est donc la revue des « Sysops » mordus essentiellement blécas sur les serveurs monovoie. (Ceux qui ne comprennent rien, pas d'inquiétude, passez à la news suivante et n'en faites pas un plat !).
Elle est bimestrielle, coûte 12 F le numéro et est pleine à craquer d'infos en tout genre. Par exemple, dans le numéro que j'ai sous les yeux il est question notamment de Banza, un serveur sur Commodore C128. Archipel, c/o Premier Rôle - 1, av. du Capitaine Louys 93250 Villemonble.

Team Manager : pour diriger ta propre écurie

Le test de cette nouvelle simulation est prévu pour le mois prochain, c'est comme s'il était déjà écrit! En attendant, sachez que Team Manager est une simulation économique dans le domaine de la Formule 1. Vous êtes le chef d'une écurie et devez remporter le championnat du monde durant cinq saisons. En attendant plus de précisions le mois prochain, sachez qu'un vieux pote à nous, Pépé Louis, a fait la programmation. (Pub).



Carrefour Media Jeunesse de Niort : un salon pour vous former

A l'initiative de la Camif et de la Maif, le nouveau Carrefour Media Jeunesse de Niort se déroulera les 17, 18, 19 et 20 novembre prochains. Oui, bien sûr on a le temps! Ceci dit, ces dates sont à retenir : pour vous tous qui pourrez aller vous promener d'un stand à l'autre et pour les autres, exposants.
L'axe de ce salon est clair: la promotion de l'éducation et de la formation des jeunes. Partant de là, vous imaginez bien que les exposants sont très différents les uns des autres; vous y trouverez aussi bien des médias (FR3, Le Monde ...), que des institutions (CNDP) ou des éditeurs de softs (FIL, Cedic-Nathan). Peut-être même nous?
Tout ce monde se livrera à toutes sortes d'animations. Par exemple FIL, et sa fondation, organise un concours du meilleur logiciel éducatif avec entreprise à gagner à la clé. Ne vous inquiétez pas, d'ici peu nous vous donnerons plus de précisions.

Le guide de l'environnement Amiga

Pour connaître complètement la logithèque disponible sur Amiga, il existe désormais un guide. Super pratique, il vous donne les coordonnées complètes du logiciel, ou même des périphériques, leurs coûts et le numéro de téléphone qu'il vous faut pour être sûr de vous procurer le produit de vos rêves. Ce guide est encarté dans Commodore Revue n°2 en vente depuis le 18 mai et jusqu'à fin juin.



Mega-MSX : un nouveau fanzine spécial MSX

Des lecteurs, non seulement nous lisent mais en plus créent un nouveau magazine! Enfin un petit fanzine. Sympa, non? Alors il se nomme Mega-MSX et devrait paraître incessamment. Pour tous les passionnés de MSX, et nous savons qu'ils se sentent souvent seuls, voici l'adresse: Mega-MSX - 99, av. Ledru Rollin 75011 Paris.

Scoop de dernière seconde

Nous avons appris une chose incroyable dans les milieux autorisés et qui plus est de source sûre! Le Kit Bac Hatier dont je vous parle dans le shopping, qui coûte 945 F : eh bien, Hatier nous a fait croire qu'il était prêt et c'est même pas vrai !!! Vous ne pourrez vous le procurer que l'année prochaine. Est-ce raisonnable de faire des coups pareils à des gens aussi sympas que nous et vous, je vous le demande ?

BIONIC COMMANDOS

GO! MEDIA HOLDINGS LTD., Une division de U.S. Gold Ltd., Z.A.C. de Mougnette – B.P.3 – 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. Tel: 93 42 71 44.

CAPCOM

CBM 64/128 CASSETTE/DISQUE
AMSTRAD CASSETTE/DISQUE
SPECTRUM 48/128K CASSETTE
AMIGA DISQUE
ATARI ST DISQUE
SPECTRUM +3 DISQUE

GEANTS DE L'INDUSTRIE DES JEUX VIDEO

CAPSOM U.S.A., Inc., © 1987





Dix années se sont écoulées depuis la guerre dévastatrice à la suite de laquelle les mutalles secrets de l'ennemi Zargon détruisirent notre civilisation.
Le seul espoir que nous avons de recouvrer notre monde et reconstruire nos vies se trouve dans les mains de notre force d'élite des Commandos Bioniques. Avec leurs membres télescopiques, leur armement sophistiqué et leur pouvoir bionique, ils doivent infiltrer les bases ennemies, détruire les adversaires et neutraliser leurs terribles armes.
Votre habileté et leurs pouvoirs bioniques sont notre seul espoir .....

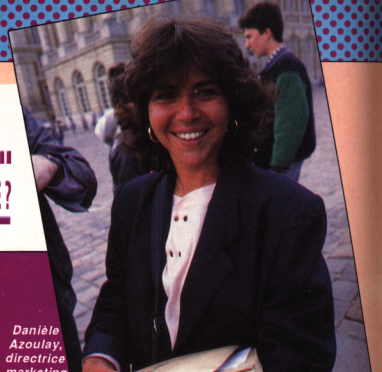




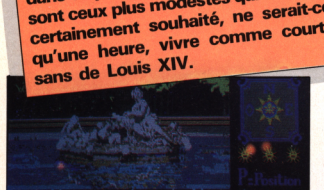
APRÈS-MIDI CHAMPÊTRE...

SI VERSAILLES VOUS ÉTAIT CONTÉ ?

En visitant le palais de Versailles, ne vous êtes-vous jamais dit « Que j'aurais aimé être le Roi Soleil » ? En tout cas, parmi les millions de visiteurs qui chaque année se promènent dans le parc du château, nombreux sont ceux plus modestes qui auraient certainement souhaité, ne serait-ce qu'une heure, vivre comme courtisans de Louis XIV.



Danièle Azoulay, directrice marketing de FIL, les questionnaires plein les bras.



Un écran du jeu, soi-même!



Barbe, moustache et cheveux blancs en alerte, notre Michel Roveau interroge les cieux: "gagnerai-je?"



Le "champion" de Game, 16 ans, sûr de lui au départ!

Si vous aussi aviez à cœur de vous retrouver dans la peau d'un personnage de la cour, grâce à Fil (France Image Logiciel) et au jeu d'aventure Versailles Story, vous le pourriez. *Game* a vécu cette aventure en grandeur réelle en compagnie d'une dizaine d'entre vous. C'était par une journée ensoleillée de mai...

En effet, à l'occasion de la présentation du logiciel, l'éditeur Fil a recréé dans le parc du château l'atmosphère de son jeu d'aventure. Nous sommes maintenant gentilhomme à la cour du Roy. Munis de plans, de notes historiques sur les statues et les fontaines du jardin, pauvres hères, nous avons commencé à nous ruer sur les premières énigmes à résoudre afin de gagner les « quelques » louis qui nous permettraient d'acquérir un costume, des escarpins, une perruque et surtout une charge royale.

De fontaines en statues, de carrefours en allées, c'est ainsi que nous sommes parvenus au terme de cette aventure collective, devenir gentilhomme. En récompense de nos efforts nous fut présentée la version finale de *Versaille's Story*, où nous avons retrouvé les paysages et décors du parc sous forme d'images digitalisées.

Après avoir vu ce soft, nous ne pouvons que vous conseiller de faire preuve de perspicacité, de logique, d'élégance et de savoir-vivre pour arriver à l'ultime honneur d'être présenté à Sa Majesté.

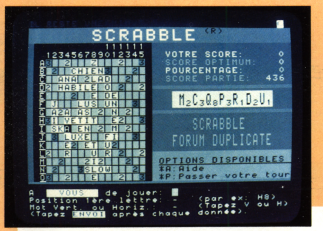
Michel Roveau

Mieux Fun Games que jamais !

L'Ateco (Association des techniciens en action commerciale) a organisé les 18 et 19 mars 1988 au lycée J-B. Corot de Savigny-sur-Orge (Essonne) Fun Games, le Salon des jeux micro et vidéo. Véritables travaux pratiques des deux années de BTS, Fun Games 88 était organisé par Nadine Bruchet et Valérie Vandeputte, des « premières années ».
Cette manifestation, troisième du genre organisée par l'Ateco, a permis aux lycéens et collégiens d'entrer directement en relation avec les professionnels de l'informatique ludique - agences, éditeurs, presse et radio.
Mince affaire que d'organiser tout cela ! Mais le résultat était là. Répartis dans les diverses salles du réfectoire (arrangé comme il faut pour l'occasion), quarante micros étaient convoités par les nombreux visiteurs.
Nombreux car le thème des jeux micro et vidéo s'était imposé grâce à un sondage dans les lycées et collèges voisins.
Parmi les centres d'intérêt majeur chez les jeunes de 13 à 18 ans, s'était très nettement dégagée la micro informatique. Et parmi ces jeunes (comme vous le savez, cher lecteur) ce sont les garçons qui achètent et utilisent un micro, tandis que les filles profitent de celui de... papa.
Bref, ce fut un « véritable pied dans la vie active » pour ces étudiants, et ce fut pour nous l'occasion de rencontrer des gens sympas dans un cadre agréable. Alors, l'Ateco, l'année prochaine, recommencez avec la micro, nous y reviendrons certainement.

Valérie Vandeputte (à g.) et Nadine Bruchet (à dr.), les deux organisatrices de Fun Games





3615 code SCRAB

Voici un serveur sur minitel qui fait rien qu'à jouer au scrabble. Ho ? Non ? Et bien si ! Et devinez qui fait ça ? Nos copains Micromania (vous savez, ce sont les mêmes qui éditent US Gold en France, Ocean, Gremlin, Imagine, Epyx...), bref, des gens à qui vous devez beaucoup pour pouvoir bien vous amuser. Eh bien, ils se sont dit qu'ils ne faisaient rien encore sur minitel et que peut-être bien que là, il y avait un créneau, coco et que le scrabble tout le monde y joue ou presque ... Bon. Voici cette nouvelle passion enfin portée sur le 3615. Attention les sous!
Vous y jouerez de quatre manières :
— contre ou avec votre tonton de Bordeaux, votre cousine de Samöens et votre grand'mère de Dijon,
— simultanément avec pleins d'autres partenaires : à ce moment-là on ne joue pas chacun son tour, mais l'ordinateur central du serveur ne prendra en compte pour chaque tirage de lettres proposé que le meilleur.
— tout seul contre cet ordinateur.
— Tout seul contre Michel Duguet, champion du monde en 87.
Après ça, les amis, Des Chiffres et des Lettres vous paraîtront complètement ridicules!

Réussir disquettes

ORTHOGRAPHE 6e-5e
ORTHOGRAPHE CM
ORTHOGRAPHE CE
LES 4 OPERATIONS
MATHEMATIQUES CM

50 exercices,2000 questions
explications en cas d'erreur
compatibles AMSTRAD 464,664,6128

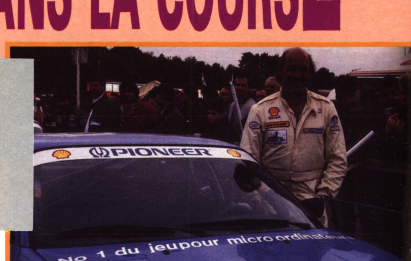
Nom: GAME 08/88
Adresse:

commande disquette ORTHOGRAPHE 6e-5e à 120 F
disquette ORTHOGRAPHE CM à 120 F
disquette ORTHOGRAPHE CE à 120 F
disquette LES 4 OPERATIONS à 120 F
disquette MATHEMATIQUES CM à 120 F
+ 20 F de frais de port
Je joins un chèque de F à l'ordre de
LOGICIEL 44 5 rue des grands courtils 44400 REZE

LORICIELS DANS LA COURSE

CHAT ALORS !

Après avoir fait la Une de *Libération* à propos des virus informatiques, l'éditeur Loriciels va-t-il faire celle de l'*Equipe* ou du journal *Le Sport* ?

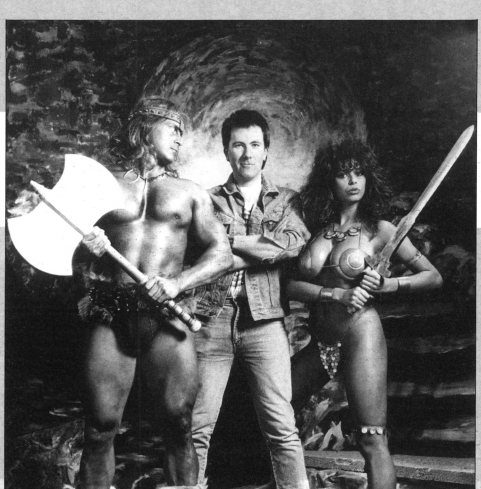


René Medge et la Porsche 944 Loriciels.

Autodrome de Montlléry, 1er mai 88 : temps pluvieux.
Les voitures terminent leur tour de chauffe et se placent sur la grille de départ. Quelques secondes plus tard, les feux passent au vert et la meute des Porsches 944 Turbo s'élance... Le premier tour s'achève, René Medge, trois fois vainqueur du Paris-Dakar, est en seconde position. Sa voiture bleue et blanche aux couleurs de Loriciels... Hein, quoi, j'ai dit Loriciels ?
Non vous ne rêvez pas, le numéro 1 français (dixit l'éditeur) (NDLMireille : tiens, je croyais que c'était Infogrames... euh non Ere... à moins que Microïds... ou bien... Fil ? Mais au fait, y en a-t-il un ?) des jeux pour micro-ordinateurs se lance en effet dans le sponsoring.
En course dans la Turbo Cup, un trophée réunissant une trentaine de pilotes de haut niveau sur uns des plus prestigieux circuits de l'Hexagone, Loriciels s'est tout bonnement offert René Medge (ou bien est-ce l'inverse ?).
René Medge, déjà vainqueur l'an passé de cette Turbo Cup, et donc meilleur pilote du lot, a peut-être craqué tout bonnement en rencontrant le jeune P.-dg de Loriciels : Laurant Weill. L'association entre un pilote et un sponsor n'est pas toujours due à l'enveloppe qu'amène ce dernier surtout lorsqu'il s'agit d'un pilote de renom.
La Turbo Cup est une course « franco-française » où toutes les voitures sont préparées et révisées par un seul et même « garage » (Sonauto en l'occurence). Bien sûr, la Turbo Cup ne rivalise pas dans les médias avec le championnat de super production ou la Formule 3, mais pour un début dans le sponsoring, Loriciels a réussi à s'associer avec le meilleur.
Cette association de Loriciels à la course automobile devrait aboutir à la sortie (courant septembre) d'un logiciel de simulation de course automobile dont la mise en chantier a déjà commencé.
Deuxième du début à la fin de la course, la Porsche 944 n° 10 jouant le tout pour le tout s'est malheureusement « plantée » dans l'avant dernière chicane terminant la course en cinquième position. A toute l'équipe de Loriciels, nous souhaitons de nouvelles victoires tant sur la piste que dans l'informatique. D'autre part, *Game Mag* vous communiquera au fil des mois les résultats de René Medge dans la Turbo Cup...



En train de doubler...



Vous avez vu la photo?

Hein, vous l'avez vue, hein, hein ??? Ça y est, vous avez la langue qui traîne par-terre, les yeux exorbités genre Tex Avery ?

Tout ceci pour vous annoncer Barbarian II. Enfin! Il est de retour. Cette fois-ci, Palace Software, pragmatique, ayant réalisé le pourquoi du comment du succès de son premier Barbare, vous permet d'endosser le personnage soit du guerrier soit de la princesse (attention aux surcharges de poids pendant les combats!) pour aller casser la tronche au vilain sorcier Drax.

Barbarian II s'appelle d'ailleurs The Dungeon of Drax; il a été conçu par Steve Brown (au milieu sur la photo: eh Steve, tu devrais fréquenter les salles de gym!). Vous le trouverez dans les magasins courant août pour les versions Atari ST, Amiga, Spectrum, Amstrad CPC et Commodore 64.

Micro Golf à la Fnac Paris-Etoile

Les 16 et 18 juin prochains, le grand auditorium de la Fnac de l'Etoile à Paris sera « green ». Cinq logiciels de golf seront mis à la disposition du public sur huit micro-ordinateurs de 14h30 à 18H30. Un concours aura lieu chaque jour sur le jeu « Leader Board » (de US Golf ... euh pardon US Gold), il sera doté de nombreux prix. Golfeurs micro-maniaques parisiens, vous savez quoi faire mi-juin.

La bataille de Stalingrad pour juin

L'éditeur anglais CCS nous a promis la Bataille de Stalingrad pour juin sur Spectrum d'abord et ensuite Commodore 64 et CPC. Moi j'vous l'dis, vaut mieux la faire sur son écran, c'te bataille-là, qu'en grandeur nature, à l'époque de l'année où elle eut lieu!

L'Arche du Capitaine Blood

On n'arrête pas d'en parler: voilà-t-y pas que maintenant il serait le numéro1 des ventes 16 bits en Angleterre! Nous attendons avec impatience le jour où Emmanuel Viau sera nommé Lord par Elisabeth!

Sorcerer Lord, la dernière aventure de PSS

« Chercher à refonder l'Empire et rendre la suprématie à sa race ... » Voici le descriptif du dernier jeu de PSS, (distribué désormais par Infogrames) dois-je vraiment vous en dire plus ? Vous avez certainement deviné qu'il s'agit d'un jeu d'aventure où sorcellerie et chevalerie sont importantes et où il s'agit de tenir en échec les Forces du Mal ah non, pardon, ici on parle de Légions Ténébreuses. Mais enfin bon, on chipote ! Le jeu sort maintenant et nous le testerons le mois prochain.

Mireille



COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

COCONUT ETOILE
41, avenue de la Grande-Armee
75016 PARIS ✆ 45.01.67.28
Metro Argentine (Fermé le Lundi)

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

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

COCONUT MONTPELLIER
C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ✆ 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

AMSTRAD CPC K7

COMPILATIONS :	C/D
LES GREMLINS	110/180
COLLECTION KONAMI	110/180
TOP TEN COLLECTION	99/145
10 GREAT GAMES 2	110/165
ARCADE ACTION	110/180
LES GEANTS D'ARCADE	110/190
GOLD HITS N. 3	110/190
GAME SET & MATCH	129/169
MAGNIFICENT 7	110/159
IMAGINE ARCADE HITS	110/159
ALL STAR HITS N 2	110/159
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110/169
ALBUM EPYX	110/180
LIVE AMMO	110/169
HIT PACK	95/145
HIT PACK 2	95/145
HIT PACK TRIO	95/145
6 PACK VOL 2	95/145
6 PACK VOL 3	95/145
ARKANOID 2	95/145
A.T.F.	95/145
APOLLO 18	95/145
AIRBORNE RANGER	145/195
BLACK LAMP	95/169
BIVOUAC	169/189
BARD'S TALES	/195
BARD'S TALE 2	/245
BASKET MASTER	89/145
BUGGY BOY	95/145
BUBBLE BOBBLE	95/145
CONSPIRATION	95/145
CRAZY CARS	129/159
COMBAT SCHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DARK SCEPTRE	95/145
ENDURO RACER	89/139
GUNSMOKE	95/145
GOTHIK	95/145
GABRIELLE	139/175
G.B. AIR RALLY	95/145
GUILD OF THIEVES	/195
GALACTIC GAME	95/145
GUADALCANAL	95/145
GRYZOR	89/139
GAUNTLET 2	95/145
HURLEMENTS	/195
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
INTERNATIONAL KARATE +	95/145
LA PANTHERE ROSE	99/149
L'ANNEAU DE ZENGARA	145/189
LA CHOSE DE GROTEMBURG	135/175
LA MARQUE JAUNE	245/245
L'ANGE DE CRISTAL	145/195
L'OEIL DE SETE	145/185
MACH 3	129/179
MATCH DAY 2	89/145
NORTHSTAR	95/145
NIGEL MANSELL GRAND PRIX	95/145
OUT RUN	89/145
PHANTEX	/179
PREDATOR	89/145
PLATOON	89/145
PROFESSION DETECTIVE	/225
QIN	/245
RAMPAGE	95/145
ROLLING THUNDER	95/145
RASTAN SAGA	89/139
RYGAR	89/139
ROAD RUNNER	89/139
SPACE RACER	145/195
SPY VS SPY TRILOGY	95/145
SUPER HANG ON	95/145
SUPERSTARS SOCCER	95/145
STAR WARS	95/145
SIDE ARMS	89/145
SUPER SPRINT	89/145
SILENT SERVICE	90/139
STARGLIDER	95/145
THE HUNT FOR RED OCTOBER	145/195
TARGET RENEGADE	89/145
TETRIS	95/145
THUNDERCATS	89/139
TRANTOR	89/139
VENOM STRIKE BACK	95/145
WONDERBOY	89/139

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C/D
COLLECTION KONAMI	110/180
ARCADE ACTION	110/180
LES GEANTS D'ARCADE	110/190
TOP TEN COLLECTION	99/145
GAME, SET & MATCH	129/179
LES TRESORS D'US GOLD	115/179
MAGNIFICENT 7	110/179
ALBUM EPYX	99/149
HIT PACK	89/139
HIT PACK 2	89/139
HIT PACK TRIO	89/139
6 PACK VOL. 2	89/139
6 PACK VOL. 3	89/139
POWER CARTRIDGE	470 €
4TH INCHES	95/145
ARKANOID 2	95/145
A.T.F.	95/145
APOLLO 18	95/145
AIRBONE RANGER	145/195
BLACK LAMP	95/169
BARD'S TALE	95/145
BASKET MASTER	89/145
BUGGY BOY	95/145
BUBBLE BOBBLE	95/145
CONSPIRATION	95/145
CHAMPIONSHIP SPRINT	120/169
CHESSMASTER 2000	120/195
CRAZY CARS II	99/189
COMBAT SHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DEFENDER OF THE CROWN	145/195
FRIGHTMARE	95/145
FLIGHT SIMULATOR II. N. FR	490/590
G.B. AIR RALLY	95/145
GRYZOR	95/145
GUNSHIP	/390
GUADALCANAL	95/145
GAUNTLET	89/139
GAUNTLET 2	95/145
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
KNIGHT	120/169
ICE HOCKEY	110/169
KNIGHT GAMES 2	95/145
LORD OF CONQUEST	99/169
LAST NINJA	99/145
MINI PUT	95/145
MATCH DAY 2	95/145
OUT RUN	95/145
PANZER STRIKE	/490
PAC LAND	95/145
PREDATOR	95/145
POWER AT SEA	/169
PLATOON	89/145
PROJECT STEATH FIGHTER	145/195
PROHIBITION	175/175
P. H. P. PEGASUS	120/165
PIRATES	145/185
ROADWARS	/160
ROLLING THUNDER	95/145
RASTAN SAGA	95/145
SUPER HANG ON	95/145
SAMURAI WARRIOR	95/145
SKATE OR DIE	99/159
SPY VS SPY TRILOGY	95/145
SKYFOX 2	99/145
STRIKE FLEET	/180
SUPER STAR SOCCER	95/180
STAR WARS	95/145
SIDE ARMS	89/145
SUPER SPRINT	85/135
SILENT SERVICE	120/145
TARGET RENEGADE	95/145
THE TRAIN	99/149
TETRIS	95/145
TEST DRIVE	99/149
THE HUNT FOR RED OCTOBER	169/219
THUNDERBLADE	120/190
WARGAME CONSTRUCTION SET	/240
WORLD CLASS LEADERBOARD	95/145

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
LES GEANTS D'ARCADE	120
TOP 10 COLLECTION	120
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110
GAME, SET & MATCH	129
MAGNIFICIENT 7	110
HIT PACK	95
HIT PACK 2	95
HIT PACK TRIO	95
6 PACK VOL. 2	95
ARKANOID 2	95
A.T.F.	95
BASKET MASTER	95
CRAZY CARS	140
CHAMPIONSHIP SPRINT	95
CALIFORNIA GAMES	95
COMBAT SHOOL	89
ENDURO RACER	95
CHESSMASTER 2000	110
CRUSADE IN EUROPE	95
DARK SCEPTRE	95
GUNSMOKE	95
GUNSHIP	120
HIGH FRONTIER	95
IKARI WARRIOR	95
KARNOV	95
MATCH DAY 2	89
NORTHSTAR	95
NIGELL MANSELL	95
OUT RUN	95
PREDATOR	95
P.H.M. PEGASUS	95
PLATOON	89
POWER AT SEA	95
ROADWAR	95
ROLLING THUNDER	89
RASTAN SAGA	89
ROAD RUNNER	95
RYGAR	89
RENEGADE	89
SIDE ARMS	95
SUPER HANG ON	95
SUPER SPRINT	95
SILENT SERVICE	120
TARGET RENEGADE	95
TRANTOR	95
WORLD CLASS LEADERBOARD	85

ATARI XL/XE

	C/D
ACE OF ACES	99/149
ARKANOID	95/145
BASIL DETECTIVE	110/160
COLONIAL CONQUEST	/390
CRUSADE IN EUROPE	120/169
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
DRUID	120/169
GAUNTLET	95/145
ENCOUNTER	120/169
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
GUILD THIEVES	/210
GREEN BERET	95/
KAMPFGRUPE	/390
KNIGHT ORC	189/195
LEADER BOARD	95/145
MIG AL LEY ACE	120/169
MIRAX FORCE	110/169
NATO COMMANDER	120/
PIRATES OF THE BARBARY COAST	/149
SONS OF LIBERTY	/490
SPY VS SPY 2	89/
SPY VS SPY 3	120/180
SPITFIRE ACE	120/169
SOLID GIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	95/145
TUER N'EST PAS JOUER	110/169
THE PAWN	/199
TOMAHAWK	110/169
WARGAME CONSTRUCTION SET	/290
WINTER OLYMPIADE 88	120/

PC 1512 & COMPATIBLES

ALBUM EPYX	195
ACE 2	195
ARKANOID	190
ANNALS OF ROME	290
ANCIENT ART OF WAR	290
ANCIENT ART OF WAR AT SEA	290
BOB0	290
B24	490
BED LAM	225
BRUCE LEE	175
BOULDERDASH 2	145
BLUEBERRY	245
CALIFORNIA GAMES	195
CRAZY CARS	195
CONFLICT IN VIETNAM	245
CRUSADE IN EUROPE	290
CRASH GARRET	269
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245
COMMANDO	190
CHESSMASTER 2000	190
DIG DUG	290
DEJA VU	290
DEFENDER OF THE CROWN	245
DESTROYER	215
FLIGHT SIMULATOR	450
SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM	
UNITE	290
SCENERY JAPAN	290
SCENERY SAN FRANCISCO	250
GAUNTLET	245
GRYZOR	185
GETTYSBURG	390
GUNSHIP	295
IMPOSSIBLE MISSION 2	245
IKARI WARRIOR	225
ICE HOCKEY	290
IMPACT	179
INFILTRATOR 2	345
JEANNE D'ARC	285
JINXTER	245
JET	490
KARATEKA	290
KAMPFGUPPE	350
KING QUEST TRIPLE (1.2 et 3)	290
L'ARCHE DU CPT BLOOD	249
LOCK ON	290
LA MARQUE JAUNE	245
LAST MISSION	215
LE MAITRE DES AMES	215
MANHATTAN DEALERS	265
MINI PUT	245
MACH 3	215
MICRO SCRABBLE	290
MECH BRIGADE	290
MEURTRES EN SERIE	270
PIRATES	225
PC 1512 HITS	225
PSI 5	290
POLICE QUEST	245
PROHIBITION	220
PHANTASIE 3	290
QIN	269
RAMPAGE	290
RAD WARRIOR	245
STRIKE FORCE HARRIER	290
SUPER SKI	275
SUBBATTLE	245
SPACE QUEST 2	350
SHANGAI	195
S.D.I.	275
STARGLIDER	195
SILENT SERVICE	245
TURBO DRIVER	245
TETRIS	195
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TEST DRIVE	245
U.M.S.	225
ULTIMA 3	225
ULTIMA 4	275
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE	285
WINTER OLYMPIADE 88	195
WIZBALL	185
WIZARD CROWN	245
WORLD CLASS LEADERBOARD	450

ATARI 520/1040 STF

ALBUM EPYX	
WINTER GAMES	
WORLD GAMES	
CHAMPIONSHIP WRESTLING	
SUPERCYCLE	239
LES GEANTS DE L'ARCADE:	
ROAD RUNNER	
GAUNTLET	
INDIANA JONES	
METROCROSS	245
LES CLASSIQUES :	
INVADERS	
PAC MAN	
BREAKOUT	245
ARMAGEDON MAN	225
ARKANOID	120
BUGGY BOY	245
BOBO	245
BUBBLE BOBBLE	175
BARBARIAN (PSYNOSIS)	195
BARBARIAN (PALACE SOFT)	140
CAPTAIN AMERICA	195
CARRIER COMMAND	220
CHESSMASTER 2000	225
CALIFORNIA GAMES	200
DONGEON MASTER	245
DEFENDER OF THE CROWN	269
EXPLORA	345
ENDURO RACER	195
FOUNDATIONS WASTE	290
FLIGHT SIMULATOR II INF	345
GOLDRUNNER 2	225
GAUNTLET 2	195
GUNSHIP	239
IKARI WARRIOR	195
IMPOSSIBLE MISSION 2	220
INTERNATIONAL SOCCER	185
JEANNE D'ARC	285
KING QUEST TRIPLE (1.2 et 3)	290
LES MAITRES DE L'UNIVERS	195
LEATHERNECK	225
LA PANTHERE ROSE	225
L'ANGE DE CRISTAL	225
L'ARCHE DU CPT BLOOD	225
LEADER BOARD	175
MICKEY MOUSE	185
MANHATTAN DEALERS	225
MACH 3	195
MARBLE MADNESS	195
MANOIR DE MORTVILLE	175
OBLITERATOR	225
OUT RUN	195
PREDATOR	225
POLICE QUEST	225
QIN	235
ROAD BLASTER	245
ROADWARS	195
RETURN TO GENESIS	195
ROLLING THUNDER	195
RAMPAGE	189
SPITFIRE 40	185
SUPER SKI	225
STRIKE HARRIER	195
SECONDS OUT	185
STRIP POKER 2	195
SPACE RACER	185
SPY VS SPY	145
SPACE QUEST 2	225
SUPER SPRINT	140
STAR WARS	175
STAR TREK	175
TOP GUN	185
TRANTOR	195
TEST DRIVE	295
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TERRORPODS	195
U.M.S.	225
ULTIMA 4 FRANÇAIS	295
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE	285
WINTER OLYMPIADE 88	195
XENON	185

NUTS



1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

AMIGA

ASTERIX CHEZ RAHAZADE 289
ARKANOID 245
ART OF CHESS 249
BLUEBERRY 289
BOBBLE BUBBLE 245
BALANCE OF POWER 295
BARBARIANS 195
BARD'S TALES 225
BARD'S TALES 2 290
CHESSMASTER 2000 195
CAPONE 285
CRACK 290
CALIFORNIA GAMES 290
CRAZY CARS 245
DESTROYER 225
DARK CASTLE 290
DEFENDER OF THE CROWN 315
EAGLE NEST 195
FERRARI FORMULA ONE 290
FORMULA ONE GD PRIX 190
FLIGHT SIMULATOR 2 335
G.B. AIR RALLY 195
GARRISON 245
GRID START 99
HOLLYWOOD POKER 120
INDOOR SPORT 195
JEANNE D'ARC 345
JET 450
JUMPJET 169
KARTING GRAND PRIX 245
KING OF CHICAGO 290
KING QUEST TRIPLE PACK 290
L'ARCHE DU CPT BLOOD 340
LA PANTHERE ROSE 195
LEADER BOARD 215
MANHATTAN DEALERS 220
MACH 3 220
MARBLE MADNESS 195
NORTHSTAR 195
OBLITERATOR 245
POWER STRUGGLE 245
PLAYHOUSE 169
PERSECUTOR 195
PORT OF CALL 369
POWERPLAY (FRANCAIS) 195
ROLLING THUNDER 225
ROADWARS 195
SKYFOX 2 225
SARGON 3 390
STRIKE FORCE HARRIER 295
STRIP POKER 2 195
SECONDS OUT 199
STAR WARS 245
SILENT SERVICE 245
THE THREE STOOGES 390
THEXDER 240
TRANTOR 195
THUNDERBOY 189
TETRIS 185
THE HUNT FOR RED OCTOBER 225
TERROR PODS 195
TEST DRIVE 325
VOYAGE CENTRE TERRE 339
WIZBALL 245
WINTER OLYMPIADE 88 195
XENON 195

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA
+ OUT RUN
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 890

CONSOLE SEGA
+ PISTOLET PHASER
+ MARKSMAN SHOOTING
+ TRAP SHOOTING
+ SAFARI HUNT
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL 1199

PISTOLET PHASER +
- MARKSMAN SHOOTING
- TRAP SHOOTING
- SAFARI HUNT 449

JEUX :
AFTER BURNER 295
ALIEN SYNDROME 195
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 195
FANTASIE ZONE 195
FANTASIE ZONE 2 249
GLOBAL DEFENSE 195
GREAT GOLF 195
GREAT FOOTBALL 195
GREAT BASKETBALL 195
GREAT BASEBALL 195
GREAT VOLLEYBALL 195
GANGSTER TOWN 195
GHOST HOUSE 149
KUNG FU KID 195
MISSILE DEFENSE 3D 195
MY HERO 149
OUT RUN 230
PRO WRESTLING 195
QUARTET 195
RESCUE & MISSION 195
ROCKY 249
SPY VS SPY 149
SECRET COMMAND 195
SUPER TENNIS 390
SPACE HARRIER 249
SHOOTING GALLERY 195
TEDDY BOY 149
TRANSBOT 149
THE NINJA 195
WORLD SOCCER 195
WQRLD GRAND PRIX 195
WONDERBOY 195
ZAXXON 3D 245
ZILLION 2 195
ZILLION 195

APPLE

AUTODUEL 265
B 24 260
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT 250
BARD'S TALE 2 390
BATTLE CRUISER 590
COLONIAL CONQUEST 295
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV. 290
CALIFORNIA GAMES 390
COMMANDO 320
CHESSMASTER 2000 330
DIG DUG 190
DEATH SWORD 225
DONDRA 290
DAMBUSTER 250
DECISION IN THE DESERT 290
DESTROYER 320
ECHELON 450
ETERNAL DAGGER 260
GUILD OF THIEVES 199
FIGHT NIGHT 260
FLIGHT SIMULATOR 2 490
F15 STRIKE EAGLE 230
GAUNTLET 245
IKARI WARRIOR 320
INDOOR SPORT 295
INFILTRATOR 2 390
JET 490
SCENERY DISK 1 a 7 l'unité 230
SCENERY DISK N. 11 260
KARATEKA 320
KUNG FU MASTER 190
MECH BRIGADE 350
MARBLE MADNESS 295
MINIBUS 520
PAPERBOY 290
PIRATES 350
PANZER STRIKE 295
P.H.M. PEGASUS 350
PHANTASIE 1 390
PHANTASIE 2 390
PHANTASIE 3 390
REALM OF DARKNESS 250
RING OF ZILFIN 250
RUN WARRIOR 210
SPACE QUEST 2 290
SONS OF LIBERTY 345
STREET SPORT BASEBALL 390
STREET SPORT BASKETBALL 390
SPY VS SPY 3 260
SHARD OF SPRING 250
SPINDIZZY 190
SUBBATTLE SIM 290
SKYFOX 240
SOLO FLIGHT 240
STARGLIDER 249
SILENT SERVICE 285
SUMMER GAMES 290
SUMMER GAMES 2 260
THUNDERCHOPPER 260
TRIPLE PACK 190
ULTIMA 3 360
ULTIMA 5 590
WARSHIP 390
WORLD CLASS LEADERBOARD 350
WINTER GAMES 260
WIZARD CROWN 350

APPLE 2 GS

BARD'S TALES 420
CALIFORNIA GAMES 290
DESTROYER 350
GAUNTLET 290
LEGACY OF THE ANCIENT 390
MARBLE MADNESS 290
PAPERBOY 290
POLICE QUEST 290
SPACE QUEST 450
SHANGAI 450
THEXDER 290
WORLD TOUR GOLF 390

MACINTOSH

AMAZON 450
ANCIENT ART OF WAR 350
BALANCE OF POWER 290
COMPUTER AMBUSH 590
CHESSMASTER 2000 350
DEFENDER OF THE CROWN 290
DEJA VU 290
FLIGHT SIMULATOR 540
SCENERY DISK N. 7 250
SCENERY DISK N. 11 250
GUILD OF THIEVES 260
KING OF CHICAGO 590
SHADOW GATE 540
SHANGAI 350
SKYFOX 250
UNINVITED 450

JOYSTICKS

QUICKSOT 2 69
QUICKSOT 2 TURBO 129
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 120
BOITE RANGEMENT 50 DISQ 99
BOITE RANGEMENT 150 DISQ 150

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
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ. 99

MATERIEL

MATERIEL ATARI ST

520 STF 2990
520 STF + MONITEUR MONO 4490
520 STF + COULEUR SC1425 5490
520 STF + COULEUR 8801 4990
1040 STF 4790
1040 STF + MONITEUR MONO 5990
1040 STF + COULEUR 8801 5990
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 + MONOCHROME ..... 13750 HT
MEGA ST2 + MONOCHROME +
IMPRIMANTE LASER SLM 804 19950 HT
MEGA ST4 + MONOCHROME +
IMPRIMANTE LASER SLM804 22950 HT

LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :
SF 314 DOUBLE FACE 1 MEGA 1990
SH 205 DISQUE DUR 20 MEGA 4990
CUMANA 3 " 5 DF 1 MEGA 1650
CUMANA 5 " 1/4 1 MEGA 2190

MONITEURS ATARI :
MONOCHROME HR SM124 1590
COULEUR SC1425 2590
COULEUR SC1224 2990

MONITEURS COULEUR PHILIPS :
- 8801 2490
- 8832 (COULEUR + MONO + TTL) 3490

AMIGA 500 ..... N.C.

IMPRIMANTES :
ATARI SMM804 1990
LASER SLM804 ..... 11450 HT
STAR LC10 COMPLETE 2590
STAR LC10 7 COULEURS 2890
STAR NB 24/10 5990
INTRODUCTEUR FEUILLE A
FEUILLE POUR NL10 800
CABLE IMPRIMANTE 150
RUBAN ENCREUR SMM804 79
RUBAN ENCREUR NL10 79
RUBAN ENCREUR LC10 49

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.

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris

GAME 08/88

NOM _____ TITRES _____ PRIX

ADRESSE _____

_____

TEL _____

Date d'expiration –/– Signature _____

Participation aux frais de port et d'emballage + 15 F
Precisez : ☐ Cassette ☐ Disk ☐ TOTAL à payer
Reglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat lettre ☐ C.B.
☐ Je préfere payer au facteur à reception en ajoutant 20F pour frais de remb.
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX
☐ ATARI ST ☐ ATARI XL/XE ☐ AMSTRAD CPC ☐ APPLE ☐ APPLE 2 GS
☐ MACINTOSH ☐ AMIGA ☐ C64 ☐ SPECTRUM ☐ PC et COMPATIBLES

MAIS SI : ON PENSE A VOUS TOUS !

Salut les p'tits loups. Le courrier de ce mois-ci est plus particulièrement dédié à ceux qui se plaignent qu'on ne parle pas de leur machine dans Game : Thomson, Spectrum, Oric, etc..., mais surtout Thomson. Ce qui est d'ailleurs un excellent sujet à polémique-Victor : si vous vous sentez intéressé par un débat, écrivez-moi, avec un peu de chance, je pourrais inaugurer une sous-rubrique « forum » dans ce courrier. Septh.



voir dans le fouillis pictural qui y règne. Le coupable est notre photographe maison, le fameux Michel Roveau (d'ailleurs démis de ses fonctions à dater du présent numéro) : une fois sur trois, il tient son appareil, pourtant un fleuron de la technologie nippone, sens dessus-dessous. Je l'ai même déjà entendu râler qu'on lui avait volé le déclencheur ! Le résultat est là, et nos ardents manipulateurs de cutters et rotrings font ce qu'ils peuvent pour rattraper les erreurs. Mais hélas, personne n'est infaillible, et ils leur arrivent d'en oublier. Peut-on les en blâmer ? Par la barbe fleurie de Charlemagne (surtout après manger), je ne le pense point.

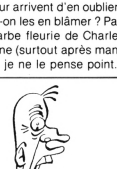


Q. Dans ton numéro 6, j'ai vu que tu éditais des fiches de jeux, et j'aimerais savoir comment on peut faire pour se les procurer ?
Partout

R. Essayons d'être sérieux. Les « Fiches de Game Mag » présentées dans le numéro 6 de votre journal préféré étaient en fait un joli poisson d'avril, organisé par nous-même. On a beaucoup ri, merci pour nous. Toutefois, vu le courrier quand même abondant qu'elles ont suscité, ben on s'est dit que si y'avait encore beaucoup de lettres qui arrivaient, on pourrait peut-être faire en sorte de vraiment les éditer. Ce qui m'amène à vous lancer un appel : dites-nous exactement ce que vous aimeriez y trouver. Avec un peu de chance...

Q. Très cher Game Mag, je vous écris notamment pour vous dire que votre revue est géniale. Mais... Alors que je lisais d'un œil attentif le numéro 6, que vis-je ! Oh, horreur ! A la page 34, la photo de « Metropolis » était à l'envers ! Me ressaisissant, je me dis : « Ce n'est pas grave, z'ont tout simplement bu un coup de trop, les maquettistes ». Un mois plus tard, alors que je feuilletais fébrilement l'alléchant contenu de mon Game Mag préféré, DAMNED ! Je faillis m'évanouir : l'erreur fatale s'était reproduite page 92 pour « Predator ». « V'la-t-y pas qu'y r'mettent ça ! », me dis-je. Et de rajouter : « Faudrait pas qu'y nous la refasse souvent, celle-là, sinon mon cœur ne tiendra pas ».
Bon, sérieusement, reprenons-nous : ô maquettistes de mon magazine préféré, faudrait arrêter de faire la fête tous les soirs ! Bon, j'espère que tonton Septh châtiera les coupables comme il se doit. Salut à toute l'équipe !
A. Neaunimes

R. Certes, comprends-je ton angoisse, jeune homme. Mais ne te méprends point : les maquettistes de ta dulcinée gazette n'ont rien à

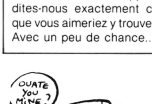


Q. Je voulais vous dire que votre revue est très bien au niveau Amiga, Atari ST, C64/128 et Amstrad. Mais pour Thomson, hum hum hum. Ayez un peu pitié pour le seul constructeur de micro français encore un peu dans la course. Le but de ma lettre, c'est le piratage, et je ...
Schtroumpf

R. STOP ! Ça suffit ! Je l'ai déjà dit le mois dernier, le piratage, on n'en cause plus. De toute manière, c'est un problème qu'on ne pourra jamais régler, alors mieux vaut ne pas en parler, et laisser ceux qui le pratiquent dans leur coin. Pour Thomson, on y vient.

Q. Cher Game Mag, je voudrais savoir pourquoi votre journal est passé à 18 francs ?!? Parce qu'au début, ma mère voulait bien débourser 15 francs pour me l'acheter, puis 17 francs, elle a rouspété, mais maintenant, 18 francs... Je suis obligé de me mettre à genoux pour l'avoir !
PS : évitez de mettre les photos à l'envers (Game 7, page 92, Prédator).
Han Heaune, Imes

R. Eh bien tu vois, Game est redescendu à 17 francs. L'augmentation à 18 francs était exceptionnelle, à cause du dossier relief (le poster et les lunettes, ça coûte très cher).



A suivre page 19

Passions dangereuses !



de 145 F* à 195 F*

GAME OVER :

Au fond de la galaxie règne la cruelle Gremla, souveraine tyranique et incontestée. Serez-vous assez téméraire pour l'affronter? Attention Gremla est très habile et ses stratégies sont mortelles.

SLAP FIGHT :

Vous êtes pilote d'un super avion le Slapfighter! Des monstres très habiles vous guettent sur la planète Orac. Détruisez-les.

ENDURO RACER :

Couché sur le guidon, debout sur la roue arrière vous trouvez le désert. La piste s'ouvre devant vous, l'aventure commence.

TOP GUN :

C'est un film, c'est aussi un jeu où vous êtes le plus casse-cou des pilotes de la Navy américaine. Abattez et descendez vos ennemis.

RENEGADE :

New York! Du métro au ghetto la violence est partout. Défiez les méchants et soyez le renégade cruel et impitoyable. Chaque seconde de survie est une victoire!

WIZBALL :

Un monde noir et triste, c'est la planète de l'abominable Zark. Passez à la conquête de la couleur et peignez la planète aux couleurs de la vie, avec la balle magique.

FLASH POINT :

La troisième guerre mondiale est déclarée. L'Ouest et l'Est s'affrontent dans un conflit super-mortel. Canons, lasers, stratégie. C'est la guerre, gagnez-la!

* Prix public généralement constaté. Thomson MO-TO. Cassette ou disquette.

FIL
FRANCE IMAGE LOGICIEL

La passion des défis

L.B.A.

Les kits bac* sur PC. *Hatier existent pour le moment dans les matières suivantes : mathématiques C, E et D ; physique-chimie C et E, économie B. Chaque kit porte sur l'ensemble du programme de l'année scolaire et comprend : une disquette de programmes, une ou plusieurs disquettes de QCM pour vérifier vos connaissances, plusieurs disquettes de méthodologie (ou comment bachoter parfaitement), un guide d'utilisation, un livre de préparation au bac « Prépa-bac » et les annales-livres correspondantes. Des kits plus que complets donc, mais plutôt chers : 945 F TTC.

Super-sérieux : les annales logicielles. Eh oui, deux éditeurs en ont fait. Je peux vous dire que ça ne rigole pas, mais ce n'est pas le but n'est-ce pas ?

Les Micro-Bac, co-édition Cedic/Nathan/Coktel Vision, j'en parle d'abord parce c'est la collection la plus complète des deux.

Dix titres vous apportent toute la connaissance dans les principales matières.

Il vous en coûtera par volume 195 F pour TO8 ou Amstrad et 225 F pour Atari ou compatible PC.

« Micro-Bac Français » : étude approfondie (historique, sociologique, idéologique) de textes littéraires des XIXe et XXe, biographies, styles, thèmes, perspectives littéraires,...

« Micro-Bac Math B » ; « Micro-Bac Math C/E » ; « Micro-Bac Math D » : analyse, logarythmes, exponentielles, intégrales, probabilités, géométrie, courbes, nombres complexes, statistiques...

« Micro-Bac Anglais », « Micro-Bac Allemand », « Micro-Bac Espagnol » : études de documents, compréhension de textes, grammaire, banque de données, reprise de thèmes fréquemment présentés à l'examen...

« Micro-Bac Histoire » : révision de programme et conseils pour l'examen (la Seconde Guerre Mondiale, relations internationales, les pays, le monde actuel...)

« Micro-Bac Géographie » : étude de documents, l'URSS, les USA, le Japon, la Chine, les inégalités de développement...

« Micro-Bac Physique/Chimie » : Mécanique, électromagnétisme, vibrations, propagation, physique atomique, nucléaire, acides et bases, cinétique chimique, chimie organique...



Péches en compote de Materne : pour avoir la p... ingurgiter la veille des épreuves et le matin après le petit déj.. Histoire de rire !





De plus en plus sérieux : les annales-livres. Quatre éditeurs se partagent — se combattent ? — le marché. Hatier, Hachette, Nathan et Vuibert. Difficile de vous dire quelles sont les meilleures annales, le principe étant toujours le même : chaque année lorsque les bacheliers ont fini de plancher, les éditeurs ramassent auprès des rectorats tous les sujets posés dans toutes les académies. Pendant l'été, des profs « triment » sur les corrections, puis les secrétaires d'édition transpirent pour faire sortir le manuscrit (un bisou à Corinne et Véronique). Et hop, en septembre les fameuses annales sont en vente dans les librairies.

La principale différence intervient surtout au niveau des corrections : dans certains cas, vous devez acheter deux ouvrages. D'une part les sujets, d'autre part les sujets et correc' dans le même volume. C'est un peu moins cher. (Quant à Hachette, le jour où le service de presse fonctionnera, Game pourra peut-être parler de leurs produits).

Tonivitron ou barres Ovomaltine : plus sérieux. Tels Lendl, Mac Enroe ou même Noah avant l'effort, il faut que vous pensiez à vous bourrer d'énergie. Mettez un Turbo dans votre cerveau.





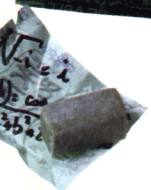
SHOPPING « ESSPECIAL » BAC



Vous êtes en plein dedans : vous avez déjà passé les épreuves de sport et êtes en train de réviser vos maths, votre français, votre philo. Game Mag pense à vous ! Ce shopping a pour seule arme et unique ambition de vous aider à être reçu « haut la main » avec mention qui plus est. Et si vous n'en êtes pas au bac, conservez bien ce numéro de Game : il vous servira un jour, sûr !

Spring Gum à la chlorophyle ou Crunch. Pour le Spring Gum, une seule utilité : à l'intérieur du papier d'emballage vous pouvez noter l'ultime formule de chimie, ou celle de physique qui vraiment, n'arrive pas à s'installer dans une de vos cases mémoire. Pareil pour le Crunch, sauf qu'il y a plus de place et qu'il vous re-dynamise en cours d'épreuve !







PC1 d'Olivetti : pour tous ces softs, il vous faut un micro. (Enfin, si vous ne l'avez pas encore, il vaudrait mieux vous dépêcher !). Nous vous avons choisi un compatible PC pas cher : le PC1. Vous avez tous vu la publicité actuelle vous permettant de l'acheter avec un crédit de moins de 200 F/mois : sachez qu'en version de base il vous coûtera en tout 3 998 F TTC et 4 999 F TTC avec le moniteur monochrome ; caractéristiques techniques : processeur Nec V40 avec vitesses de 4,77 et 8 Mhz - moniteur CGA - Mémoire centrale.







Playbac : n'oublions pas le jeu de Microïds. Un QCM de plus, histoire de tester votre science.

FAITES LEUR TOUS LEUR FETE...

C'EST VOTRE SEUL MOYEN DE SURVIVRE!



Où que vous soyez, quoi que vous fassiez, ils sont là à vous surveiller. Frayez-vous un passage dans l'enceinte – dans les ruelles sombres, dans les parkings, luttez pour sauver votre peau dans cette communauté de vauriens, de skin-heads, de brutes, de videurs. Par une nuit étouffante et collante new yorkaise, c'en est vraiment trop de rechercher "**MR. BIG**" pour le confronter. Une rixe spectaculaire dans le style arcade, de nombreuses rencontres avec des truands et des crapules – c'est la loi des Renégats, dès que ça bouge, ça fait mal!

AMSTRAD
COMMODORE
SPECTRUM

Imagine

...the name of the game

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL: 93 42 7145



Suite de la page 14

Q. Salut Septh Le Grand ! Je t'écris pour te demander si la photo d'OutRun présentée dans Game Mag 6 page 80 était celle de la version Sega ou ST (j'avoue avoir des doutes). Et je voudrais également savoir comment je dois faire pour prétendre intégrer votre dynamique équipe car j'adore le journalisme informatique. Je n'ai que 17 ans, mais je suis un véritable passionné (j'ai eu successivement un MO5, un CPC 6128 et maintenant un ST).

Stéphane Sorci, Victoret

R. Salut Stéphane. Je suis content que tu m'admires comme ça, mais franchement, je ne le mérite pas. Non, non, n'insiste pas. Ou alors un tout petit peu.

Prenons tes questions dans l'ordre : la photo était celle de la version Sega. Mais OutRun sur ST est tout aussi beau, peut-être même un peu plus. Il présente quelques défauts ennuyeux, mais c'est quand même une bonne adaptation.

Pour être journaliste chez nous, aucun problème : tu nous envoies un papier sur ton jeu le plus récent, on juge, et si on trouve ça OK, ça passe dans le canard. C'est pas plus compliqué. Malheureusement, le fait que tu habites près de Marseille risque de nous gêner un peu pour une collaboration suivie (« tu comprends, Joe, j'aime bien voir à qui j'ai affaire » (Steve Mac Queen, Bullit). Mais pour de l'occasionnel, même répété, c'est pas grave.



Q. Game Mag est vraiment génial, mais a un inconvénient : vous ne parlez pas assez de Thomson. Pourtant, il sort beaucoup de jeux. Une question : Enduro Racer est sorti sur Thomson : est-ce qu'un OutRun va prendre le même chemin ?

Arnaud Motte, Montluçon

Q. Cher Game Mag, je n'ai pas encore manqué un seul de tes numéros, et je compte bien ne pas en manquer un seul. Mais je voudrais savoir pourquoi vous vous obstinez à nier l'existence des Thomson, alors que des tas de nouveautés sortent chaque mois, que vous ne testez jamais. Des « pokes » et des « rescues » seraient également les bienvenus.

Eric Jeanneton, Marseille

Q. Votre journal est génial, mais j'ai une objection à faire : Thomson. Vous n'en parlez pour ainsi dire jamais. En fait, quand vous critiquez un jeu, vous dites qu'il existe aussi sur Thomson, mais il a été testé sur une autre machine. Pourquoi cette discrimination ?

Anne Hau, Nîmes

R. Bon, c'est vrai que les Thomson sont un peu oubliés dans Game Mag. On le fait pas exprès, c'est juré. Mais on va essayer de se rattraper : on a prévu de faire un « coin des amoureux » spécial Thomson dans le numéro 9 (à paraître fin juin). D'autre part, les ceusses parmi vous qui seraient intéressés peuvent toujours nous envoyer des petits tests de bienvenus, et les meilleurs seront publiés et rémunérés (l'appel est valable pour les autres machines délaissées dans Game mag - Spectrum, Oric, etc. — qui auraient encore des adeptes parmi nos lecteurs).

Q. Je trouve ta revue hyper canon, en particulier les BD. C'est bien que tu mettes des posters, ma chambre en est couverte !

1) Où trouver un logiciel pour copier un jeu et à quel prix ? Ceci dans le but de faire une copie anti-café. En effet, il m'est déjà arrivé de formater une disquette originale par erreur, et de plus, il est légal de copier une fois chaque disquette.

2) Est-ce que les nouvelles roms du ST peuvent empêcher de faire tourner un jeu ?

Gilles

R. Je veux bien croire que tu désires un copieur par simple souci de sécurité... Pour en trouver un, il te suffit d'aller chez n'importe quel revendeur de softs, il devrait normalement en vendre. Les prix se situent entre 150 et 300 francs, des fois même plus (eh oui, la sécurité coûte cher).

Les nouvelles roms du ST peuvent faire planter certains jeux, c'est vrai : on a déjà vu ça avec Arkanoïd, par exemple. Peut-être d'autres cas ont-ils déjà été recensés. Cela est dû au fait que les jeux en question ne respectent pas les normes définies par Atari, et font n'importe quoi en mémoire. Du coup, une simple petite modification des roms, et c'est fini : le jeu ne marche plus. Au fait, Imagine a annoncé depuis pas mal de temps déjà une version d'Arkanoïd compatible avec les nouvelles roms, mais on n'a toujours rien vu venir.



Q. Salut les bicounets ! Game Mag est une super revue informatique, mais je déplore que la marque Spectrum ne soit jamais développée dans nos numéros, alors qu'Amstrad, Commodore, Amiga et Atari, si. Pourquoi ? Je pense que les Spectrum valent aussi bien une place dans notre mensuel que les autres. J'espère que vous ferez un effort, et que cette erreur sera réparée.

PS : pourriez-vous passer ma lettre dans la rubrique « courrier » ?

Fabrice

R. Et si je voulais pas passer ta lettre dans la rubrique courrier, qu'est-ce que tu dirais ?

Bon, relis les trois ou quatre premières lettres du courrier de ce mois, remplace à chaque fois que c'est possible le mot « Thomson » par le mot « Spectrum », et tu auras ta réponse.

LE RETOUR DE PAC MAN

**Un grand retour pour un petit bonhomme et sa femme.
Souhaitons lui plein de p'tits frères et de p'tites sœurs comme Arkanoid.**



Target Renegade

(Imagine)
Le numéro deux est encore meilleur que le précédent. Dans Renegade, Matt partait dans les sombres ruelles de New York pour y rejoindre sa fiancée. En chemin, il était attaqué par une sacrée bande de voyous qui lui avait d'ailleurs fait la peau. Dans cette seconde version, le joueur joue le rôle du frère de Matt qui n'assouvira sa vengeance qu'en tuant l'infâme Mr Big...

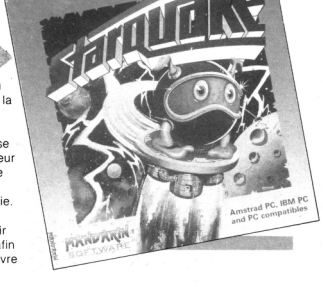
Gunsmoke

(Capcom)
Le joueur se retrouve dans la peau d'un shérif d'une petite ville du Wild West des Etats Unis. Un métier qui n'est assurément pas de tout repos. Cinq épreuves attendent le joueur. La première vous propose de combattre des cowboys à pied ou à cheval; la deuxième épreuve est un face à face avec une descendante de Calamity Jane aussi dangereuse que jolie...



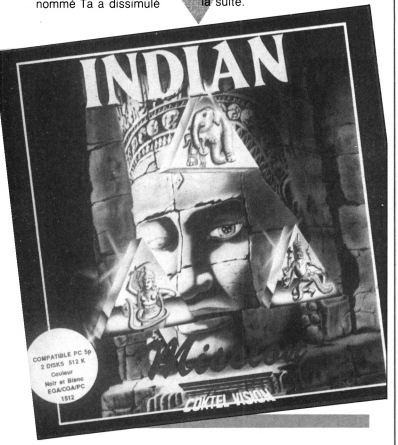
Starquake

(Mandarin Software)
Un trou noir est apparu récemment au bord de la galaxie de laquelle est sortie une planète. Les savants de votre race se sont aperçus que le cœur de celle-ci était instable et que s'il explosait, il détruirait toute la galaxie. Ils vous y ont donc envoyé après vous avoir opéré biologiquement afin que vous puissiez survivre sur cette planète. Bon courage...



Indian Mission

(Coktel Vision)
Professeur de sciences occultes, Clark Bokel, au terme de plusieurs années d'études sur les pratiques de la magie en Inde, découvre l'existence de manuscrits maudits qu'un vieux sage hindou nommé Ta a dissimulé avant de mourir dans sa retraite européenne (une vieille maison normande). Il décide de s'y rendre, se munit d'un revolver et se procure la clé de la demeure du sage. Mais, arrivé sur les lieux, une pie espiègle la lui dérobe... A vous de la récupérer pour connaître la suite.



Fire Forget

(Titus)
Devenue célèbre par son logiciel Crazy Cars, la maison Titus nous offre bientôt un nouveau jeu d'arcade dérivé du premier. En effet le jeu ressemble beaucoup à son prédécesseur. Le joueur est aux commandes d'une jeep suréquipée en armement et doit rejoindre à tout prix l'arrivée d'une course peu ordinaire.
Trois niveaux de jeux sont proposés parmi lesquels le joueur sera confronté à des hélicoptères, des mines, etc.

Pac Land

(Quick Silva)
Pac Man est de retour... Quick Silva propose en effet l'adaptation du jeu de café de Namco sorti il y a déjà quatre ans. Mais, contrairement aux apparences (pauvres graphismes de la première version), celui-ci est assez bien réalisé.

Le joueur doit atteindre son logis où l'attend madame Pac. Comme dans la version originale, Pac Man peut manger les fantômes après avoir gobé les pastilles adéquates.

INTERSOFT



15, Rue des Lices – 84000 AVIGNON
Tel : 90.85.76.98

CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL

UTILITAIRES

PC & COMPATIBLES
AMSTRAD CPC
ATARI ST
AMIGA

EDUCATIFS
JEUX

TOUTES LES NOUVEAUTES
A DES PRIX INCROYABLES

FONCTIONNEMENT:

Le centre d'échange INTERSOFT vous propose un échange de vos anciens logiciels afin de vous permettre d'avoir des nouveautés sans avoir à garder les logiciels qui ne vous intéressent plus.

Pour recevoir le catalogue des logiciels de votre machine, retournez nous le bon dûment rempli

Bon à retourner à :
INTERSOFT 15 Rue des Lices
84000 AVIGNON

GAME 08/88

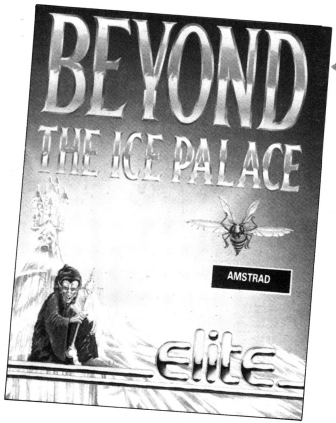
Oui, je désire recevoir le catalogue de logiciel pour ☐ PC & COMPATIBLES
☐ AMSTRAD CPC
☐ ATARI ST
☐ AMIGA

Joindre 1 timbre à 2,20 F

NOM: _____
PRENOM: _____
ADRESSE: _____
CODE POSTAL: _____
VILLE: _____

Interceptor

(Electronic Arts)
Précurseur de la programmation sur l'Amiga (Deluxe Paint par exemple), Electronic Arts sort un superbe simulateur de vol et de combat. Les décors de ce logiciel sont pleins comme Flight Simulator II ou Carrier Command, et l'animation est extrêmement rapide et soignée. Interceptor est sans nul doute le logiciel que l'on attendait sur Amiga.



Beyond the Ice Palace

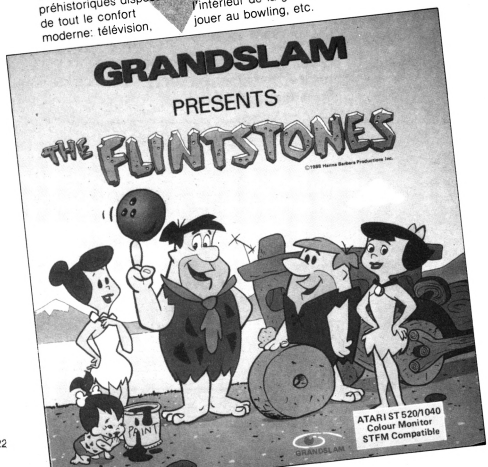
(Elite)
Sous ce titre, se cache la « suite » de Ghost'n Goblin, jeu qui à sa sortie avait fait un véritable tabac. Les graphismes de cette seconde version semblent encore meilleurs, alors que le jeu lui-pêche par son manque d'originalité. Qu'il est dur parfois de se remettre en question !

The Three Stooges

(Cinemaware)
The Three Stooges reprend la formule du cinéma interactif (formule de l'éditeur). Un film se déroule devant vous, mais il vous est possible d'intervenir dans l'action. Le joueur est ainsi tout à la fois acteur et spectateur.
Un orphelinat est la proie d'un horrible homme d'affaire. Tous les enfants seront expulsés des locaux si l'établissement ne rembourse pas ses dettes avant la fin du mois. Moe, Larry et Curly vont devoir trouver les fonds nécessaires pour que cette infamie n'ait jamais lieu.

The Flintstones

(Grandslam Entertainment)
Dérivé du dessin animé de Hanna Barbara Production, ce logiciel met en scène les héros applés Flintstones. Il s'agit d'hommes préhistoriques disposant de tout le confort moderne: télévision, voiture, réfrigérateur... Le jeu comprend plusieurs épreuves à accomplir dans un temps imparti : repeindre l'intérieur de la grotte, jouer au bowling, etc.



Time and Magic

(Level 9)
En regroupant trois de ses célèbres jeux, Level 9 propose aux joueurs avides d'énigmes un produit bien alléchant. Le joueur dialogue avec la machine au moyen du clavier, en anglais courant et bénéficie d'un vocabulaire de plus de 60000 mots.
Entre autres, Lord of the Time vous entraîne dans la pendule de votre grand père où ont été cachées neuf parties du temps qu'il faut absolument retrouver...

OFF SHORE

WARRIOR

IL NE PEUT EN RESTER QU'UN... TELLE EST LA LOI !



VERSION AMIGA



VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION ATARI ST

LE MONDE ENFIN PACIFIE S'ENNUIE
SEUL CE NOUVEAU SPORT DECHAINE LES FOULES ET CANALISE LES PULSIONS DESTRUCTRICES
LE COMBAT PEUT VOUS APPORTER LA GLOIRE OU VOUS ENTRAINER DANS LA MORT.
N'OUBLIEZ JAMAIS QUE VOUS ETES UN OFF SHORE WARRIOR ET QUE TOUS LES COUPS SONT PERMIS...

TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92

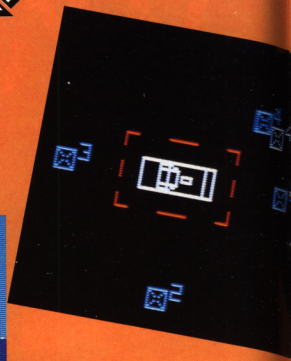
DREAM GIP 45.84.29.79

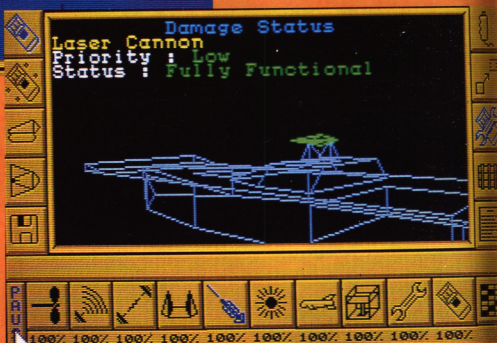
ST AMI

CARRIER COMMAND

RAINBIRD - SIMULATION/ARCADE







Imaginez un instant que les auteurs de *Flight Simulator* (Il de préférence) et d'*Elite* se soient concertés, comme ça, un soir de déprime. Ils se seraient dit que finalement, les jeux sur micro, c'est pas encore ça, qu'on pouvait faire beaucoup mieux (enfin, qu'*ils* pouvaient faire beaucoup mieux), et donc qu'ils allaient faire mieux. De leurs connaissances et expériences conjointes serait né LE soft du siècle (à peu de choses près, n'exagérons pas) : *Carrier Command*.

Bon, c'est vrai, j'extrapole un peu : *Carrier Command* n'est pas le fruit des nuits blanches des sus-cités (quoique ?). Il n'empêche : j'aime à penser qu'il s'agit du fils illégitime d'*Elite* et de *Flight Simulator II*.

Brièvement, le scénario est assez simple, quoique pas mal pensé. Une équipe de savants a découvert un immense réseau volcanique dans les secteurs K-12 et K-14, en pleine mer. Cette énergie nouvelle est une véritable aubaine, que les autorités ne manquent pas de saisir : deux monstres marins, les « carriers » ACC Epsilon et ACC Oméga sont spécialement construits pour l'occasion, avec pour mission de coloniser toutes les îles du secteur, et d'établir un réseau de ressources, par lequel transiteront les matières premières. Chacun partira d'un côté opposé du secteur : l'ACC Epsilon de Vulcan, et l'ACC Omega de Némésis.

Tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes, si une organisation ennemie n'avait vu là le moyen de gagner des sous sans se fatiguer ; après avoir piraté le commandant informatique de l'ACC Oméga, cette organisation a déposé un ultimatum aux autorités : 15 milliards de dollars sous soixante douze heures, ou le carrier entre en action, et colonise toutes les îles pour son compte. L'arrestation et le suicide de quatre « taupes » de l'organisation au





sein du gouvernement ayant ramené le délai à vingt quatre heures, il ne reste que deux solutions, céder au chantage — chose impensable — ou mettre en marche l'ACC Epsilon, avec pour mission de contrer l'autre carrier. C'est la deuxième solution qui a, bien entendu, été retenue. Seul problème, l'ACC Epsilon n'est pas entièrement terminé. Il lui faut un commandant humain — vous (ou toi, je sais toujours pas si on se tutoie).

Carrier Command n'est pas un jeu qui se finit en deux ou trois heures. Entièrement en temps réel (assez long pour les traversées d'une île à une autre), plusieurs semaines, voire quelques mois seront nécessaires pour en venir à bout. Difficulté supplémentaire et nouvelle dans les jeux sur micro, tout se passe en même temps : il est possible de piloter A LA FOIS (j'insiste) quatre avions, quatre véhicules amphibies et le carrier lui-même. Et il faut en plus gérer les commandes de matériel et de carburant, ravitaillement indispensable à la mission. Et surveiller du coin de l'œil les mouvements, conquêtes et défaites de l'ennemi. Ce n'est vraiment pas une mince affaire.

Ne cherchons pas plus loin, ce jeu est tout bonnement génial... A quelques « détails » près...

• Toutes les commandes du jeu sont accessibles par icônes à la souris ou au joystick, mais pas au clavier : gênant lorsqu'on a besoin de vitesse (notamment lors des combats).

• Le pilote automatique de chaque véhicule n'évite pas les obstacles, mais peut-être est-ce volontaire ? ; en tout cas, il est impossible de chercher sur la carte une île dont on connaît le nom.

• La « lenteur » du carrier est quelques fois exaspérante : plus de cinq minutes (en temps réel !) pour aller d'une île à une autre !

• Aucune indication sur la cause de la destruction d'un véhicule : abattu par l'ennemi, altitude trop basse, collision, etc. D'autant plus gênant que la raison n'est pas toujours évidente.

• La relative « fragilité » du carrier ennemi est déconcertante, voire frustrante ; quelques coups de laser ont suffit à le faire exploser, laissant le champ entièrement libre pour aller conquérir les îles restantes. Le jeu en perdrait presque tout son intérêt. D'où mon conseil, si vous le rencontrez, surtout ne le détruisez pas.

Mais tout cela est, après tout, secondaire. Cessons de dénigrer *Carrier Command*, et admirons plutôt la qualité de la réalisation. Entièrement vectoriel, *Carrier Command* permet de tout voir sous tous les angles. Pour simplifier, disons qu'il s'agit d'un super soft de CAO converti en jeu. Incroyable.

Bravo également pour la qualité de l'animation sonore : tous les bruitages sont digitalisés (bruits de réacteur des Mantas et des Walrus, explosions...). Seuls, les lasers font exception à la règle, et déçoivent quelque peu.

Comparativement s'entend. Pas délirant dans l'absolu, *Carrier Command* se pose d'emblée comme un jeu innovateur — tout comme l'avait été *Captain Blood* y'a pas si longtemps. Si les éditeurs suivent cette fois, l'avenir du jeu sur ST en particulier et sur micro en général, promet d'être riche en surprises.

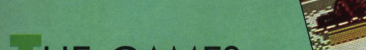
Septh

Michel Roveau. Graphiste de mon état, je ne puis qu'admirer la qualité de l'animation. Les vecteurs sont utilisés à merveille. Un grand bravo ! 17/20.

Mireille Massonnet. Personnellement, je n'apprécie pas trop les simulations de ce genre, mais je reconnais qu'il est très bien fait. Allez : 16/20.

THE GAMES

EPYX - SIMULATIONS SPORTIVES

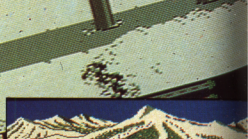




PC

C64





La flamme vient de s'éteindre. L'émotion est grande. Les feux d'artifice mettent un terme à ces XVe jeux olympiques d'hiver. Au revoir Calgary 88 et à bientôt Albertville 92. Super !! L'Epyx nouveau est arrivé. Il s'appelle *The Games Winter Edition* (Je précise car il y aura une summer edition après les J.O. de Séoul). Tout comme ses prédécesseurs, *The Games* est un multi-épreuves.

Ici sont regroupées sept disciplines : patinage de vitesse, descente, slalom, luge, ski de fond, patinage artistique et saut à ski. Epyx a repris trois épreuves à *Winter Games* mais ne vous inquiétez pas, les auteurs ont utilisé une nouvelle approche.

Ainsi dans le patinage artistique, le joueur règle sa chorégraphie en suivant une musique de son choix. Puis à son passage devant les juges, il doit exécuter ses figures au moment opportun par rapport à la musique. Autant vous dire que le sens artistique et surtout le sens du rythme est indispensable.

En ce qui concerne les autres épreuves, Epyx reprend les mêmes systèmes de jeu que dans les précédents *Games*. Bon, parlons un peu technique. Les épreuves sont variées et d'un réalisme époustouflant, même si les graphismes sont moins réalistes qu'auparavant mais cela au profit d'une animation sans faille (surtout dans le patinage artistique). Les bruitages et les musiques sont excellents.

Bref, le petit dernier est tout aussi passionnant, joli, génial que ses prédécesseurs. Moi, j'adore, que dis-je, j'en suis complètement FOOUUU !!! Courez chez le revendeur le plus proche pour vous le procurer !

Captain

Mireille Massonnet: C'est vrai comme le dit Michel que les décors sont moins bons qu'auparavant. De plus je préfère de beaucoup le *Super Ski* de Microïds (maintenant sur ST) aux descentes à ski d'Epyx. Si les couples ne font pas encore leur apparition dans les compétitions de patinage artistique, Katarina Witt ne pourrait assurément pas renier cette épreuve tant elle est superbe. Un projecteur suit les évolutions de la patineuse, vous choisissez la musique sur laquelle évoluer. Enfin, le joueur a même la possibilité de préparer son programme de figures. Pour tous ces détails: 17/20.

Michel Roveau: Le Games nouveau est arrivé... Et quel Games! Les décors me semblent néanmoins beaucoup moins intéressants que précédemment, c'est la seule fausse note. Car avec l'animation, nous avons affaire là à un superbe logiciel. J'ai un petit faible pour ne pas dire un grand sur l'épreuve de patinage de vitesse. Les joueurs inexpérimentés se prennent des "gamelles" superbes. De plus, la vue de face des patineurs diffère de la première version de Winter Games. Rien à redire non plus au patinage artistique où même la mini jupe de la patineuse est en mouvement. Du grand art ce "The Games": 18/20.

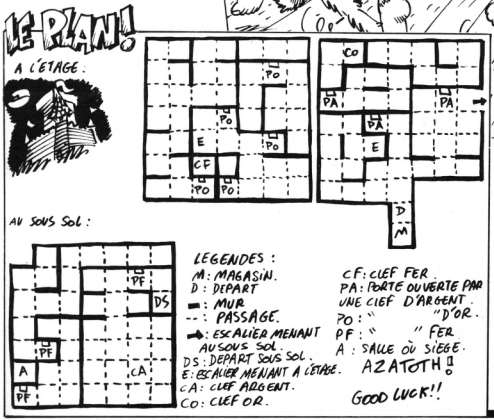
Laurent Charbonnel: Toujours en retard d'un métro, Epyx nous présente toujours ses logiciels après et non avant de grandes manifestations sportives (jeux olympiques essentiellement). C'est encore le cas cette fois-ci avec The Games, une simulation de sports d'hiver. Néanmoins, le logiciel est admirable comme toujours. De nouvelles disciplines font leur apparition: les épreuves de descentes, de slalom et de luge. Un coup de chapeau à l'épreuve de patinage artistique , 17/20.

PS: Les jeux d'été de Séoul ne verront la sortie d'un logiciel chez Epyx qu'en novembre ou décembre.

LES BONS PLANS DU DOCTOR BIT

Toujours plus de courrier, toujours plus de succès... Attention, vous allez réussir à me donner la grosse tête ! Bon, voici *Warrior* de *Rainbow*. Si vous voulez avoir la suite de *Bard's Tale*, écrivez-moi ...





● Warrior

Voici le plan complet de *Warrior*, gentiment envoyé par un lecteur anonyme. Je vous rappelle le but du jeu : retrouver les douze parchemins dispersés aléatoirement dans le château et détruire le maléfique Azatoth ... Bonne chance !

P'TITS TRUCS

Combien de fois faudra-t-il vous expliquer que cette rubrique n'est pas un repaire ... de pirates ... Il est inutile de m'écrire en me demandant le but d'un jeu que vous avez copié ou de vous reproduire la doc. Toutes les questions louches sont impitoyablement éliminées ... Il faut jouer le jeu ! (NDL Gaëlle : on dira d'ailleurs bientôt Game Mag ou l'univers impitoyâable...)

● Le Passager du Temps

Hop, je continue à vous donner la solution des *Passagers du Temps*. Toujours avec de grands remerciements à Ronald Mallet et tous ceux qui m'ont envoyé cette soluce.
Nord-nord-est-est-nord-discute avec repasseuse-discute avec repasseuse-sud-est-discute avec patfol-ouest-ouest-ouest-sud-siffle-danse avec fille-danse avec fille-nord-engage équipage-ouest-ouest-nord-navigue-navigue-navigue-nord-est-feu-ouest-à l'abordage-examine bateau-examine cabine-prends pavillon-sud-navigue-navigue-navigue-nord-est-lance grappin-monte-nord-ouest-tue garde-examine prison-discute avec homme-discute avec homme-discute avec homme-discute avec homme-tends les mains-frappe sol-soulève dalle-descends-monte-examine armure-écoute princesse-remercie princesse-descends-nage-coupe grappin-ouest-sud-navigue-navigue-nord-est-feu-ouest-à l'abordage-examine bateau-examine cale-prends vivres-sud-navigue-navigue-navigue-nord-sud.... La suite le mois prochain !

● King Quest III

Ça fait deux mois que je vous donne la solution de *King Quest III*. Petit à petit, on est arrivé à la fin, Mais je me pose de graves questions ...
Désirez-vous vraiment avoir la solution jusqu'à la fin ... Parce qu'elle prend beaucoup de place dans la rubrique, alors si personne n'est intéressé ! J'attends votre courrier ...

● Crash Carrett

Oui, oui ... Je vous l'avais promis, la voici ! La fin de la solution de *Crash Garret* ... une solution parmi d'autres. Alors, il faut que vous continuiez à jouer à ce jeu génial pour découvrir tous les gags.
Va portefeuille-va sharkey-sonne-parle-pousse-attaque $ -bouge tableau-ouvre coffre-9L2R7L4R-va emerald air-va clinique-nord ouest (no)-tire-ouest-tire cadenas-ouest-ne-se-attends (5 fois !) attaque helga $-descends-ouest-fouille table-prends flacon-pique helga ...
Gasps, le manuscrit ensanglanté du brave Von Spacekraft s'arrête là ! Il faut absolument que j'obtienne des informations suplémentaires avant le mois prochain ...

● Qin

Encore une suite de solution parue le mois dernier : la deuxième partie de *Qin*. Vous avez changé de disquette et vous vous retrouvez en Chine, à l'époque de la dynastie Qin, en 220 avant J.C.
Est-donner eau-ouest-ouest-monter bateau-acheter bateau-sud-sud ouest-ouest-appeller kong-ecouter-ecouter-est-est-sud-est-sud-prosterner-nord-ouest-ouest-sud-sud-donner laisser-passer-prosterner-amuser-écouter-écouter-nord-nord-est-sud-sud-est appeller liou-écouter-écouter-est-sud-prendre vin-nord-ouest-ouest-nord-nord ...
Encore un peu de patience, vous n'avez plus qu'un mois avant que je vous livre la solution finale ... le secret de l'éternité !

● Les Pokes pour C64

Les fanas du C64 continuent à envoyer des floppées de Pokes à la rédaction ... et moi, je continue à faire des listes ! Merci à Benoît Langrand, S. et tous les autres. (NDL Mireille : j'en connais qui se la coule douce !)
Pour utiliser ces Pokes, tapez un POKE suivi des deux chiffres séparés par une virgule, puis lancez le jeu avec un RUN ou un SYS.
J'attends toujours les envois des Amstradistes, des Atariens, des Amigaistes, etc ...

ZAXXON	28400,173
CAULDRON II	26286,165
SPACE HARRIER	6010,173
ATTACK OF THE MUTANT	11639,255
BLACK HAWK	8290,255
BOULDER DASH	16494,165
CAULDRON I	41978,000
CHILLER	22501,189
CRISIS MOUNTAIN	3566,100
CROSSFIRE	27625,175
DEFENDER	2814,255
ENCOUNTER	30430,000
FLAK	4798,360
FROGGER	22341,173
GANGSTER	3574,440
GHOULS	8367,990
HERBY	7191,255
HIGH MOON	18033,255
LANCER LORDS	16424,600
LODE RUNNER	7892,255
MANIC MINER	16632,000
MONTY MOLE	7863,000
OMEGA	6300,230
POGO JOE	23558,168
POPEYE	2405,255
PUNCHY	15458,500
RING OF POWER	44,240
SAMMY LIGHTFOOT	3678,189
SHAMUS CASE II	3888,125
SURVIVOR	19523,200
TALES OF ARABIAN NIGHTS	22473,000

● Les Pokes pour MSX

Hé oui, les joueurs sur MSX ont réagi pour leur bécane. Ce mois-ci commencent «les pokes du MSX» ... et je remercie simplement Gaël Léveque qui me permet de commencer cette sous-sous-rubrique !

— **Galaka**
Après la première partie, tapez POKE &HAA5F,N puis POKE 64702, 195 et DEFUST = 64702 : A = USR (O)

— **Circus Charlie**
Tapez BLOAD "CAS : puis POKE &H93BA, N suivi de
DEFUST = 64702 : A = USR (O)
Pour les autres pokes qui suivent, il suffit de remplacer le POKE &H93BA, N par les codes indiqués.

— **Hyper Rally**
POKE &H97AC, O
POKE &H97AD, O
POKE &H97AE, O

— **Exerion**
POKE &H9525, O
A bientôt, pour la suite de mes aventures fabuleuses au pays des MSX.

● Arkanoïd II

Un petit truc que m'a envoyé «le Poivron Rouge» : pour changer de niveau dans *Arkanoïd II*, il faut enfoncer les touches RKOI simultanément pendant l'affichage de la page de présentation.
Dans le jeu, la touche ESC vous fera changer de tableau.

● Bill Palmer

Nouveau venu dans le club des jeux dont je vous donne la solution en plusieurs épisodes ; Bill Palmer donnera droit à deux épisodes ....
Tarataratata (roulement de tambour ...) Et voici le premier ! (ND Michel : vous voyez bien qu'il travaille!)
Ouvrir le capot de la voiture bleue
Inspecter l'interieur du moteur
Regarder la bombe
Revenir en arrière
Prendre la laitue dans le cageot et le journal dans la boîte
Entrer chez vous
Prendre la carte de crédit dans la poche accrochée au mur
Prendre le livre dans la bibliothèque
Aller dans l'autre pièce et ouvrir le coffre
Prendre la souris, le couteau, la carte d'identité
Le passeport est caché dans le coin gauche du coffre en bas
Retourner à la voiture et s'installer à bord
Ouvrir la boîte à gants et prendre le briquet
Tourner la clé de contact et aller à l'aéroport
Parler à l'hôtesse de droite et prendre votre carte de crédit
Prendre votre billet
Parler au douanier et prendre votre passeport
A droite
En bas
En haut en face
Parler avec le touareg et donner le livre de l'aventurier
Donner la laitue au dromadaire
A gauche
En face
Tirer le signal d'arrêt
Descendre du train (main sur la vitre)
Merci à Loïc Le Tesson qui m'a envoyé cette solution dont je publierai la suite en juin. (NDLR : sans commentaires)

FORUM

Toujours beaucoup plus de questions que de réponses ... côté petites annonces, c'est pratiquement le désert ... Remuez-vous, que diantre, les p'tits gars !!

QUESTIONS

— Antonin I. (non, ce n'est pas Iommi) a plein de problèmes dans l'*Anneau de Zingara*. Dans sa lettre désespérée, il demande la réponse de l'énigme du mur vivant et les caractéristiques idéales d'un personnage. A vous de l'aider !
— Sébastien Faurie (40, rue du Docteur Siffre 77930 Perthes-en-Gahnais) voudrait de l'aide dans Stifflip & Co. Denis et toute sa famille voudraient savoir à quoi sert le levier du départ dans *Captain America*. Ils voudraient bien avoir, également, un viseur à partir d'une fenêtre dans *Deat Wish 3*. Pour *Tuer n'est pas jouer*, il suffit qu'ils consultent le numéro 4 de *Game Mag* ... et pour *Commando*, les réponses dans cette rubrique.
— Camille Flamand (Ecole de Magny 02340 MONTCORNET) en a marre de ne pouvoir rien faire dans *T.N.T.*, il est coincé derrière la première porte.
— Claude Chevin (20, rue André Pernet 88700 Rambervilliers) a des problèmes dans *Kung Fu Master*. Il voudrait bien quelques pokes ...
— Gilles et Grégory aimeraient bien savoir comment tuer le loup-garou dans l'*Anneau de Zingara*.

RÉPONSES

Olivier Ropers et Jérôme Martel me donnent des vies infinies pour *Commando*. C'est Fabien qui les avaient demandées ...
10 MEMORY &5FF
20 LOAD "COM1",
&5C00 (version disquette)
20 LOAD
« COMMANDO », &5C500 (version cassette)
30 FOR A = &9000 TO &9012
40 READ B:POKE A, B
50 NEXT
60 POKE &5C33, &C3:POKE &5C34, O :
POKE &5C35, &90 : CALL &5COO
70 DATA 205, 122, 188, 175, 50, 15, 78, 78, 6, 6
80 DATA 33, 59, 7, 119,35, 16, 252, 195, 54, 92
Il suffit de frapper ce programme et de le lancer ... ça marche !

ANNONCES

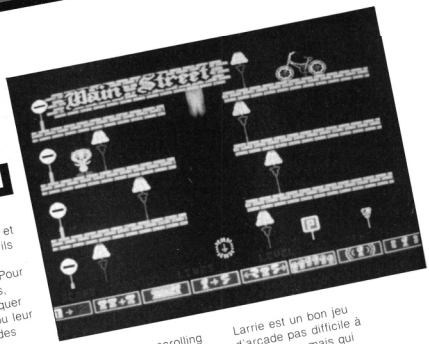
Michel Bonnet (1, sente de la Vallée - hameau de Bouviers 78280 Guyancourt) propose ses services pour aider tous ceux qui ont des problèmes avec *Metal Gear*, qu'il connaît parfaitement.
Vous voyez bien qu'il n'y a que des questions.
Attention, c'est la mort du Forum que vous êtes en train de signer...

Doctor Bit

LARRIE

ARCADE





Il était une fois un gentil petit oiseau jaune (ressemblant étrangement à Titi) qui rentrait chez lui et qui découvre avec horreur que quatre voleurs (des « Ardies » qui sont également des oiseaux mais bleus) se sont introduits chez lui durant son absence. Pris de panique, il décide de prendre les cambrioleurs de vitesse en emmenant avec lui tous les objets de valeur qu'il trouvera dans la maison. Seulement, les voleurs s'aperçoivent que le propriétaire est rentré et décident de l'occire ; ils se mettent donc à la poursuite de Larrie. Pour échapper aux Ardies, Larrie peut leur claquer les portes au nez ou leur tirer dessus avec des rayons radars (???). Bien entendu, vous êtes Larrie et vous devez parcourir les différentes pièces (qui correspondent aux différents niveaux) de la maison représentées sous forme de tableaux genre « Drol » sur Apple II, mais avec un scrolling horizontal et vertical. Pour vous déplacer en hauteur, vous utilisez des trempolines qui cassent si vous les utilisez trop longtemps. En résumé, Larrie est un bon jeu d'arcade pas difficile à comprendre mais qui vous captive durant de longues heures.

Jo Copper

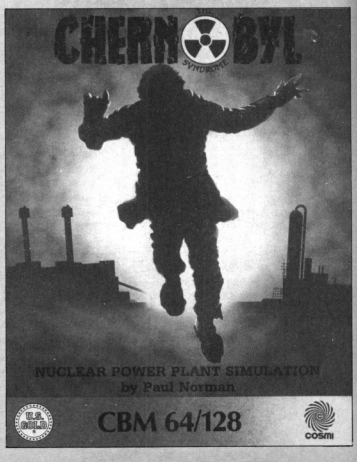
TCHERNOBYL

US GOLD
SIMULATION DE CENTRALE NUCLEAIRE



Fin avril, début mai 1986, le monde apprend une nouvelle assez terrifiante. Un accident venait de se produire à la centrale de Tchernobyl, non loin de Kiev en URSS. La Glasnost (« transparence ») a amené les Soviétiques à reconnaître les événements et les risques encourus. La vérité éclate. Bing ! La contamination devient le principal souci de tous. *Tchernobyl The Syndrome* vous propose de contrôler une centrale nucléaire. Votre but est d'éviter les accidents. Ici, tout se joue au clavier comme si vous étiez devant la bécane de la centrale. Vous aurez intérêt à connaître les instructions par cœur parce qu'il faut réagir très très rapidement. Il y a peu de graphismes mais les bruitages vous mettent dans l'ambiance. Un jeu intéressant mais conseillé aux initiés.

Captain



CPC ST PC

CONSPIRATION

UBI SOFT - AVENTURE



Vous allez devoir mener votre enquête afin de retrouver le Dyptique de la Déclaration des droits de l'Homme et du Citoyen. En effet, celui-ci a été volé en 1988, mais vous allez effectuer un voyage dans le temps et vous retrouver en 1795, à l'époque de la chouannerie ! Il vous faudra prendre position pour les révolutionnaires qui tentent de supprimer le roy ou pour les chouans qui veulent au contraire le remettre sur le trône.
Serez-vous un héros de la révolution ou de la chouannerie ?
Conspiration est construit comme la plupart des jeux d'aventure actuels : une fenêtre pour représenter ce que vous voyez, une pour les commentaires, une pour l'aide que vous fournira de temps en temps la gentille souris, et enfin une pour taper vos ordres. Ceux-ci aussi sont construits sur le modèle habituel : un verbe et un sujet. L'analyseur synthaxique est assez puissant et comprend bien vos phrases même si l'orthographe est approximative.
Quant aux graphismes, ils sont superbes : images normales et digitalisées sont mélangées, avec un réalisme criant et des couleurs splendides. Les bruitages sont rares mais agréables. Enfin, le jeu ne manque pas d'humour (essayez d'entrer des gros mots...). Ajoutez-y une intrigue et une histoire intéressantes et vous aurez compris qu'il vous faut absolument ce jeu génial !

Stumpik

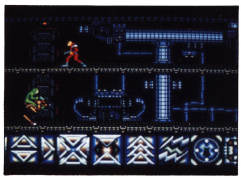
OBLITERATOR

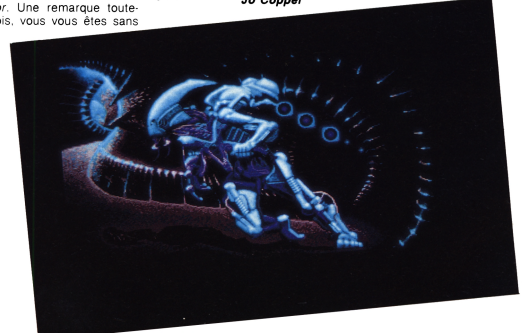
PSYGNOGIS — ARCADE

ST AMI

Après *Barbarian* voici la dernière superbe, fantastique, démente, géniale réalisation de Psygnogis : *Obliterator* (je manquais quelque peu de superlatifs ...). Comme le nom le laissait présager vous êtes Drak, une sorte d'Arnold Schwarzeneger qui doit sauver la Terre, encore une fois en danger de destruction.
Le but du jeu est de saboter l'immense vaisseau spatial (celui qui va anihiler la Terre) pour permettre aux chasseurs terrestres de le détruire. Téléporté sur le vaisseau vous ne disposez que d'un revolver pour vous défendre. Vous devrez donc aussi utiliser (en fait voler) l'armement se trouvant sur le navire extra-terrestre.
Les graphismes de ce jeu sont géniaux, encore mieux que ceux de *Barbarian*. Ils sont fins, détaillés, bref réalistes. La nouveauté, c'est la musique. Vous serez effectivement accompagné tout au long de votre aventure par un air «très Jean-Michel Jarre».
Quant à l'introduction, elle a été tout particulièrement soignée. On dirait du cinéma, tant l'animation est fluide (comme dans le jeu) et les effets époustouflants. Tous ceux qui ont aimé *Barbarian* vont adorer *Obliterator*. Une remarque toutefois, vous vous êtes sans aucun doute aperçus que je parlais beaucoup de *Barbarian* (Non ? Hé bien relisez l'article !), ceci est dû au fait que mis à part les graphismes, l'époque (le futur au lieu de la préhistoire) et la complexité, ces deux softs se ressemblent étrangement !!!

Jo Copper





CYBERNOÏD THE FIGHTING MACHINE

HEWSON - ACTION



CPC
SPE
C64

D'un pas lent et nonchalant, comme si la banalité le rongeait, le directeur se dirigea vers ses entrepôts pour une dernière inspection journalière. Lorsque ses gardes lui ouvrirent la porte blindée, il fut frappé de paralysie. Tout le contenu de l'entrepôt avait disparu, volé. Encore un coup des pirates de l'espace.

Pauvre de nous, on est une fois de plus chargé de faire le sale boulot : récupérer la cargaison volée. Bon allez, c'est pas le moment de chialer, c'est parti mon kiki...

Cybernoid est un cousin de *Nemesis*. Cousin parce qu'il ne possède pas de scrolling mais présente un passage de tableaux (un peu comme un jeu d'aventure/action). Par contre, au fur à mesure qu'on avance dans ce monde, on peut renforcer l'armement de son engin.

Les écrans grouillent de pirates et de pièges en tous genres. Graphiquement, c'est parfait. Les animations sont d'une fluidité et d'une rapidité impressionnante. La musique rythmée est tout bonnement géniale. Que dire de plus à part que *Cybernoid* est un futur succès.

Captain Rom

GABRIELLE

UBI SOFT - ARCADE

PC
CPC
ST



Dissimulés derrière leur force de frappe nucléaire, les humains semblaient défier la mort en prônant ce pouvoir de dissuasion. Cependant, en ce début d'année 2001, la race humaine venait de s'éteindre sous les déflagrations de ces méga-bombes. Condamnés aux feux de l'enfer, les hommes durent attendre mille ans pour qu'une ambassadrice des cieux vienne rassembler les âmes repenties.

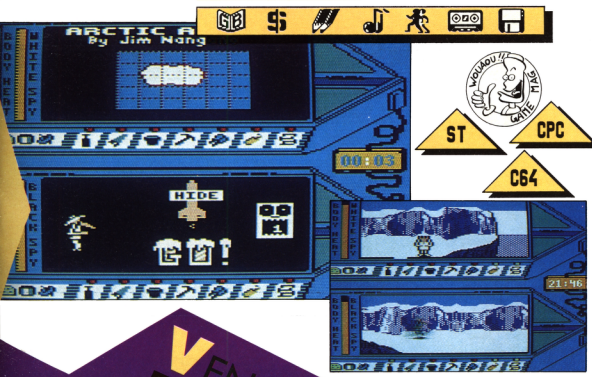
Gabrielle, l'ange en question, va devoir quitter son air de candide aguichante pour aller affronter les démons de l'enfer. En tout cas, c'est une bonne initiative que d'avoir glissé une héroïne dans un domaine où les Rambos et autres bêtes de muscles font la loi, ce qui devrait plaire à Mireille. Bon, dans un premier temps, Gabrielle devra trouver dans un dédale de cavernes une clé pour entrer en enfer. Là, c'est le même tobo pour ouvrir la porte des ténèbres, sauf que la clé se trouve derrière un mur que l'angelot devra faire sauter avec un détonateur.

Le contexte graphique est superbe. Les bruitages sont tout aussi convaincants. Cependant, l'animation du personnage est un peu saccadée et le jeu s'avère à la longue répétitif et trop facile. *Gabrielle* est un bon logiciel qui aura cependant du mal à séduire des joueurs qui se montrent de plus en plus exigeants.

Christian Roux

SPY VS SPY TRILOGY

DATABYTE - ARCADE



Vadrouillant, depuis longtemps au gré des humeurs et des coups de plume d'Antonio Pholias au travers des pages du magazine *Mad* (revue Américaine consacrée à la BD), les deux espions, Spy et Spy se devaient de trouver de nouveaux espaces pour exhiber leurs facéties.

Du papier à un moniteur vidéo, il n'y a qu'un pas que Mike Redel s'empressa de leur faire franchir en les envoyant dans une ambassade pour une première mission évoluant au rythme des démêlés de ces agents spéciaux. Fort de leur succès, les programmeurs n'hésitèrent pas à leur confier une autre quête de confiance sur une île volcanique. Enfin, *Spy vs Spy* troisième du nom vient de voir le jour. Nos deux compères vont devoir s'affronter sur les blancheurs des terres arctiques.

La réalisation de ces deux derniers produits a conservé tous les charmes du premier épisode tout en y incluant de nouveaux : musique, scrolling des décors et la possibilité de poser des pièges plus diaboliques. Cette trilogie où un ou deux joueurs pourront se mesurer n'a pour limites que la seule imagination de ces derniers. Un excellent divertissement !!!

Christian Roux

VENOM STRIKES BACK - MASK III

GREMLIN GRAPHICS - ARCADE



La Seine coule toujours sous les ponts de Paris, et déjà jaillit le troisième volet des aventures de Mask s'ouvrant sur de nouvelles aventures pour notre héros Matt Trakker.

Le méchant, c'est Miles Mayhem qui vient de poser un ultimatum : «Je tiens ton fils, Trakker ! Si tu veux le revoir, quitte Mask. Alors, sans toi à sa tête, plus rien ne pourra arrêter Venom». Ne pouvant céder à ce chantage, Matt va se lancer dans une mission impossible au cœur de la base Venom. Pour cela, il dispose de dix masques disséminés dans la station, chacun lui conférant un pouvoir spécifique. Attention, leur autonomie est limitée.

Un dernier renseignement, Matt devra se débrouiller pour dérober un véhicule s'il veux quitter ce trou perdu.

Sympa Mask ! L'aventure se déroule alors de façon classique, avec des graphismes honnêtes en mode un, une animation très fluide et des bruitages sans panache. Bref, comme on le dit souvent : un Mask ça va ! trois Mask, bonjour l'originalité !!!

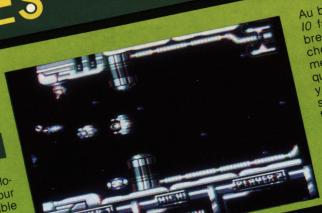
Christian Roux

GAMES

I0

C64

FIREBIRD - ACTION



Scénario improvisé : la colonie I0 se rebelle. La vie pour eux est devenu un véritable enfer. Un mal inconnu ronge toute la population. Comme s'il n'y avait pas assez de problèmes comme ça, le soleil qui leur fournissait l'énergie s'éteint peu à peu. La Confédération intergalactique a décidé, à contrecoeur, d'éliminer cette colonie de peur que le mal ne détruise toute vie dans l'univers.

On vous a confié cette mission fort périlleuse, RE64 (Robot-Eliminateur 64e génération). Mais les habitants de I0 ne l'entendent pas de cette oreille et feront tout pour vous détruire. De toute façon, vous au moins vous ne risquez pas d'être contaminé. Parfait !



Au boulot maintenant ... *I0* fait partie de ces nombreux clones de *Nemesis* si chers à J.C.P. Heureusement, il est mieux réalisé que son prédécesseur. Tout y est parfait, graphismes soignés, animations sans faille, sono irréprochable. De plus *I0* est extrêmement difficile, signe de longévité.

Captain Rom

GUTZ

C64 CPC SPE

OCEAN - ACTION

Alors que tout le monde sur le pont du vaisseau était en deuil, la radio-vidéo reçut tout à coup un message sur une fréquence inhabituelle : «Hé, les gars ! c'est moi Jo ! Vous en faites une gueule ? J'suis pas mort. Je me trouve à l'intérieur de cette sale bête. Il m'a avalé tout cru avec mon chasseur. Heureusement, l'ordinateur de bord n'a pas été endommagé et m'a donné de très précieux renseignements qui permettront de me sortir de là. Il faut que je détruise les organes vitaux de ce monstre (coeur, cerveau ...). Mais j'ai besoin de quelqu'un pour me guider. Aidez-moi SVP».

Tout l'équipage était encore sous le choc. Jo vivant, c'est incroyable. Le commandant Kirsch ordonna : «Vite quelqu'un pour aider Jo. Bon allez ! Vous là-bas ! Oui vous ! Au boulot et que ça saute sinon cour martiale ...».

Après *Firefly*, Ocean nous sort ce très bon jeu d'action. Pourtant, à première vue, les graphismes sont moyens et les sprites plutôt grossiers. De plus, à part la belle musique, les effets sonores sont très simplifiés. L'animation et le scrolling sont eux de bonne facture. On s'attend donc au pire mais ce qui sauve *Gutz* de la médiocrité, c'est l'intérêt du jeu. En effet, le joueur en explorant doit ramasser toutes sortes d'objets nécessaires à son évasion et se recharger en munitions. Autant vous dire que la dextérité, la persévérance et le sang-froid vous seront indispensables pour venir à bout de ce monstre.

Captain Rom



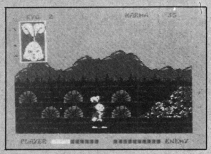
SAMURAÏ WARRIOR

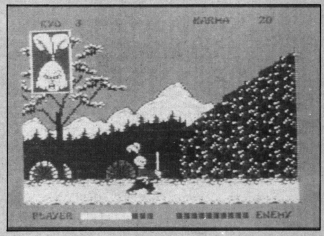
C64

FIREBIRD - ACTION/AVENTURE

«Bonjour ! Honorable lecteur. Je me présente, je m'appelle Usagi Yojimbo. Vous vous trouvez dans le Japon féodal. La guerre entre les lords fait rage. Mon ami, le lord Noriyuki a été kidnappé par les hommes de Hikiji, notre plus vieil ennemi. Vous, honorable joueur, allez m'aider à délivrer mon ami. Mais la route sera longue, difficile et infestée d'ennemis qui ne veulent que ma mort.»
Je n'ai pas grand-chose à ajouter à ce beau discours de ce cher Usagi. Ah, si ! j'allais oublier ! *Samuraï Warrior* est un jeu d'aventure/action dans la plus pure des traditions. Les graphismes sont variés et d'assez bonne facture. L'animation est moyenne et la musique supportable.
En résumé, *Samuraï Warrior* est un jeu moyen. Dommage ...

Captain Rom







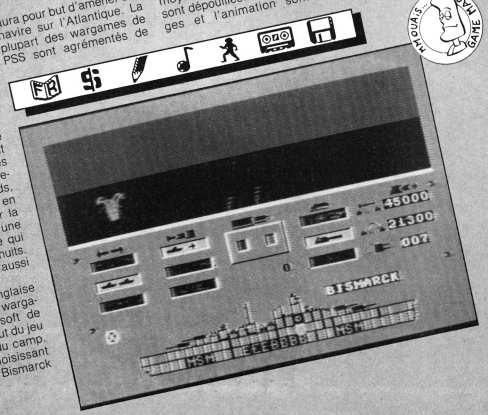
BISMARCK

PSS
WARGAME/ACTION

CPC C64

Voici un wargame à tester. Il se nomme *Bismarck* du nom du célèbre cuirassé allemand. Le Bismarck était le plus grand des cuirassés du monde. Malheureusement pour les Allemands, dès sa mise en service en mai 41, il fut coulé par la flotte anglaise après une partie de cache-cache qui dura cinq jours et cinq nuits. Le premier voyage fut aussi le dernier ...
PSS, la société anglaise spécialisée dans les wargames, propose un soft de bonne qualité. Le but du jeu dépend du choix du camp. Ainsi le joueur choisissant de commander le Bismarck aura pour but d'amener son navire sur l'Atlantique. La plupart des wargames de PSS sont agrémentés de scènes d'action à la Beach Head ce qui change un peu des cartes hyper-simplifiées du monde et de la monotonie du jeu.
Tout dans ce produit est moyen. Les graphismes sont dépouillés. Les bruitages et l'animation sont quasi-inexistants mais c'est le genre qui veut ça. Les options et les scénarios sont assez nombreux pour vous permettre de batailler de longues heures contre votre ordinateur. Un wargame quoi ...

Captain Rom



GAME MAG

QUARTÉ

Pour ne pas pénaliser les lecteurs de province nous prenons le cachet de la poste (*jour* et *heure*) comme repère de classement. Vous pourrez ainsi être plusieurs gagnants pour un même numéro.

Enfin, afin que vous puissiez renforcer vos chances de gagner, nous publierons chaque mois la liste des premières réponses avec leurs dates et heures d'envoi. Retrouvez votre nom et votre classement pour peaufiner votre date d'envoi.

1	ROBILLARD	(28),	17H00	- 04/05;
2	L. MAZZUCCO	(75),	18H00	-04/05; CPC
3	Y. DESMET	(64),	18H30	- 04/05
4	E. CHOPIN	(59),	17H00	- 05/05
	B. GUIOT	(59),	17H00	- 05/05
	L. GROS	(74),	17HOO	- 05/05
	F. MERCIER	(36),	17H00	- 05/05
8	N. SEGUOUANE	(92),	17H15	- 05/05
9	D. GALLOIS	(35),	18H00	- 05/05
10	E. JANNETON	(MA),	11H30	- 06/05
11	D. PEYROT	(78),	12H30	- 06/05
12	RIFFAUD	(37),	15HOO	- 06/05
13	VANBOCKSTAELE	(91),	17H00	-06/05; C64
14	MALAREWICZ	(78),	17H45	- 06/05
15	T. LIMBOURG	(51),	19HOO	- 06/05
	F. STUTZ	(67),	19HOO	- 06/05
17	BERTUGLI	(83),	20H00	- 06/05
18	MIKA	(54),	20HOO	- 06/05
19	S. LEVY	(92),	?	- 06/05
20	VANBOCKSTAELE	(91),	11H30	- 07/05
21	D. DUFFAY	(75),	12H00	- 07/05
22	C. ABRARD	(05),	13H15	- 07/05
23	F. GOTTHOLD	(18),	17H00	- 07/05
24	M. SEURA	(22),	18H00	- 07/05
	E. BORTAL	(35),	18H00	- 07/05
26	LAVACHE	(47),	19H00	- 07/05
27	C. BOUCAUD	(94),	09H30	-09/05; CPC
28	L. DROUIN	(92),	12H00	- 09/05
29	G. LEPOULAIN	(73),	15H30	- 09/05
30	A. CARVET	(58),	18H00	- 09/05
31	P. RENARD	(77),	19H00	- 09/05
	L. DAVOUT	(13),	19H00	- 09/05
33	I. MUNIER	(34),	?	- 09/05
34	V. YOUNG	(52),	13H00	- 10/05
35	C. LAC	(19),	16H30	- 10/05
	J. MACON	(31),	17H30	- 10/05
37	D. TABORD	(24),	18H00	- 10/05
	R. GIRARD	(75),	18H00	- 10/05
39	L. DILAIN	(93),	09H00	- 11/05
40	DUTAUT	(33),	15H00	- 11/05
	J. BOITRELLE	(51),	15H00	- 11/05
42	P. RISCHEBE	(83),	16H15	- 11/05
43	J.M. NEIVA	(60),	18H00	- 11/05
44	F. POIZAT	(38),	18H00	- 11/05
45	HILLADJIAN	?	18H30	- 11/05
46	M. LE GOFF	(49),	19H00	- 11/05
	J. DUEZ	(02),	19H00	- 11/05
48	C. CATHONNET	(29),	09H45	- 13/05
49	BALLENGER	(75),	12H00	- 13/05
50	R. JARNAC	(27),	13H15	- 13/05
51	TURPIN	(06),	16H45	- 13/05
52	B. MARTINEAU	(39),	17H00	- 13/05
53	M. GLOAGUEN	(29),	18H00	-13/05; SEGA
54	R. DUVAL	(18),	19H00	- 13/05
55	A. DA SILVA	(77),	12H00	- 14/05
56	F. QUINTANE	(19),	13H30	- 14/05
57	J. MACON	(31),	17H45	- 14/05
58	P. ROBERT	(92),	18H00	- 14/05
59	J.M. FRIOU	(78),	13H00	- 16/05
60	BOEUF	(84),	17H00	- 16/05

Hit-Parade reçus sans cachet de la poste avant le 16/05: F. BOTTON (57); V. DUPONT (47); H. SADOUS (69).

HIT-PARADE

HIT PARADE DES LECTEURS PAR MACHINES (CPC, C64, ST)

ATARI ST

1 ARKANOID I, II (Imagine)
2 DUNGEON MASTER (FTL)
3 BARBARIAN (Palace Software)
4 XENON (Melbourne House)
5 GAUNTLET I (US Gold)
6 SPACE RACER (Loriciels)
7 ROAD WARS (Melbourne House)
8 ROLLING THUNDER (US Gold)
9 GUNSHIP (Microprose)
10 OUT RUN (US Gold)

AMSTRAD CPC

1 ARKANOID I, II (Imagine)
2 CYBERNOID (Hewson Software)
3 PLATOON (US Gold)
4 IMPOSSIBLE MISSION II (Epyx)
5 SUPER SKI (Microids)
6 GRYZOR (Ocean)
7 LA CHOSE DE GROTEMBOURG (Ubi Soft)
8 BARBARIAN (Palace Software)
9 COMBAT SCHOOL (Ocean)
10 ROLLING THUNDER (US Gold)

COMMODORE 64

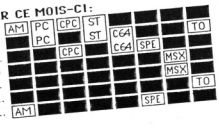
1 PLATOON (Ocean)
2 ARKANOID I, II (Imagine)
3 TARGET RENEGADE (Imagine)
4 THE TRAIN (Accolade)
5 APPOLO 18 (Accolade)
6 GRYZOR (Ocean)
7 SIDE ARMS (GO!)
8 TRANTOR (GO!)
9 BARBARIAN (Palace Software)
10 ROLLING THUNDER (US Gold)

QUARTE GAME-MAG
5 - 19 - 34 - 62

Gagnez 2 logiciels grâce à votre Hit Parade. Ce mois-ci Game récompense le cinquième hit-parade arrivé à la rédaction, le 19ème, le 34ème et le 62ème. Ne serons valables que les Hit-parades remplis sur le coupon prévu à cet effet.

LES LOGICIELS A GAGNER CE MOIS-CI:

Crazy Cars (Titus) .....
Bivouac (Infogrames) .....
Blood Valley (Gremlin) .....
Crafton & Xunk (Ere Inter.) .....
Elite (Firebird) .....
Les Ripoux (Cobra Soft) .....
Gryzor (Ocean) .....



HIT PARADE n°9

Logiciels: Machine:

1, ... , ...
2, ... , ...
3, ... , ...
4, ... , ...

ADRESSE:

Nom: .....
Rue: .....
Ville: .....
CP: ..... Micro: .....

HIT PARADE TOUTES MACHINES CONFONDUES (CPC, C64, MSX, TO, ST, AMIGA, SPECTRUM...).

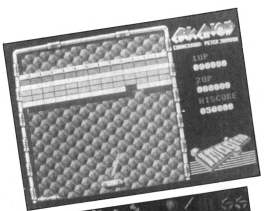
HIT-PARADE

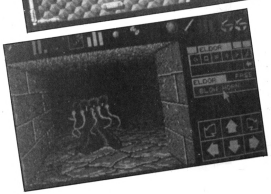
HIT PARADE DES REVENDEURS

1 **ARKANOID I, II** (Imagine)
2 **PLATOON** (US Gold)
3 **ROLLING THUNDER** (GO!)
4 **GAUNTLET I, II** (US Gold)
5 **OUT RUN** (Sega - US Gold)
6 **BARBARIAN** (Palace Software)
7 **DUNGEON MASTER** (FTL)
8 **GRYZOR** (Ocean)
9 **XENON** (Melbourne House)
10 **THE TRAIN** (Accolade)
11 **SPACE RACER** (Loriciels)
12 **SUPER SKI** (Microïds)
13 **COMBAT SCHOOL** (Ocean)
14 **PREDATOR** (Activision)
15 **TEST DRIVE** (Accolade)

HIT PARADE DES LECTEURS

1 **ARKANOID** (Imagine)
2 **PLATOON** (Ocean)
3 **BARBARIAN** (Palace Software)
4 **GRYZOR** (Ocean)
5 **CYBERNOID** (Hewson Software)
6 **DUNGEON MASTER** (FTL)
7 **TARGET RENEGADE** (Imagine)
8 **THE TRAIN** (Accolade)
9 **XENON** (Melbourne House)
10 **GAUNTLET I, II** (US Gold)
11 **IMPOSSIBLE MISSION II** (Epyx)
12 **SUPER SKI** (Microïds)
13 **APPOLO 18** (Accolade)
14 **SPACE RACER** (Loriciels)
15 **ROLLING THUNDER** (US Gold)



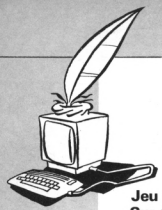


HIT-PARADE DES LECTEURS : Présent 4 mois et plus : Evolution des jeux ayant été au moins une fois premier

JANVIER	FEVRIER	MARS	AVRIL	MAI	JUIN
Arkanoid	Gauntlet I, II	Gryzor	Gauntlet I, II	Gauntlet I, II	Arkanoid I, II
Gauntlet I, II	Out Run	Gauntlet I, II	Barbarian	Barbarian	Platoon
Barbarian	Arkanoid	Combat S.	Gryzor	Gryzor	Barbarian
Nemesis I, II	Barbarian	Trantor	Combat S.	Trantor	Gryzor
Out Run	Defender of the Crown	Out Run	Crazy Cars	Platoon	Cybernoid
Metal Gear	Barbarian (Psy)	Crazy Cars	Platoon	Test Drive	Dungeon Master
Prohibition	Crazy Cars	Barbarian	Tau Ceti	Oxphar	Target Renegade
Wonder Boy	Nemesis I, II	Super Ski	Test Drive	California G	The Train
Renegade	Combat S.	California G	Rolling Thunder	Crazy Cars	Xenon
Maze of Galious	Manoir de M.	Mach III	Oxphar	Combat S.	Gauntlet I, II
California G	Super Ski	Arkanoid	Xenon	The Train	Impossible Mission II
Manoir de M.	California G	Blue War III	Super Ski	Dungeon Master	Super Ski
Metrocross	Metal Gear	Oxphar	Defender of the Crown	Arkanoid I, II	Appolo 18
Antarctic Ad. II	Blue War III	Manoir de M.	Side Arms	Out Run	Space Racer
Leader Board	Oxphar	Bard's Tales	The Train	Nemesis I, II	Rolling Thunder

CLASSEMENT DEPUIS OCTOBRE 87

1	GAUNTLET I, II (US Gold)	92
2	BARBARIAN (Palace Software)	90
3	ARKANOID I, II (Imagine)	65
4	GRYZOR (Ocean)	53
5	COMBAT SCHOOL (Ocean)	38
	OUT RUN (Sega - US Gold)	38
7	CRAZY CARS (Titus)	37
8	CALIFORNIA GAMES (Epyx)	36
9	PLATOON (Ocean)	35
10	TRANTOR (GO!)	24
11	NEMESIS I, II (Konami)	23
12	SUPER SKI (Microïds)	21
13	OPHAR (Ere International)	19
14	TEST DRIVE (Accolade)	18
15	RENEGADE (Imagine)	16
16	DEFENDER of the CROWN (Mindscape)	15
17	DUNGEON MASTER (FTL)	14
	THE TRAIN (Accolade)	14
	WONDER BOY (Activision)	14
20	METAL GEAR (Konami)	13
21	MORTEVILLE MANOR (Khalikor Création)	12
22	CYBERNOID (Hewson Software)	11
	VAMPIRE KILLER (Konami)	11
24	BARBARIAN (Psygnosis)	10
	ROAD RUNNER (US Gold)	10



LES LECTEURS PRENNENT LA PLUME

Joie profonde mais néanmoins indicible ! L'appel de la rédaction de *Game* a été entendu ! Les journalistes-aspirants nous envoient leurs articles. On est tous très touchés par cette preuve de confiance. Merci, snif, c'est gentil, re-snif, on vous aime, snif, snif, continuez ! Bou-ou-ouh ! Au programme ce mois : Menderick propose le jeu de rôle de ses rêves ; Sylvain résume la vie de Jack Tramiel.



Jeu de rôle Sur table et Sur micro

Au début, quand l'homme découvrit les jeux de rôle, il découpa des petits bouts de carton pour représenter son personnage qui vivait des aventures palpitantes dans sa tête grâce à son imagination fertile ! Plus tard, l'homme découvrit le plomb. Il se mit à sculpter de petites figurines qui allaient remplacer avantageusement le carton. A l'apogée de sa puissance il utilisa un micro comme support de son imagination. Ce génie contempla alors son œuvre, mais dans tous les cas quelque chose manquait.



Plus sérieusement, vous qui passez des nuits blanches devant vos écrans ou devant le paravent d'un maître du jeu peu scrupuleux, vous savez que les deux méthodes ont des inconvénients.

Un jeu de rôle sur table permet d'obtenir une richesse de situations qui n'est toujours pas égalée (et de très loin !) par les micros.



Cette diversité de situation vient en fait du maître du jeu qui peut (même s'il ne prévoit pas tout) adapter le jeu aux réactions des personnages. Par contre, il demande de la concentration et une certaine dose d'imagination : nous ne pouvons voir ni les lieux où nous sommes, ni les monstres qui nous attaquent au détour d'un bois.



Les inconditionnels du donjon pixelisé peuvent admirer les contrées fantastiques où ils évoluent et même le sympathique barbare qui vient de leur couper la tête ! Le revers de la disquette est (même dans les meilleurs logiciels) le nombre trop restreint de possibilités offertes au joueur. Un autre point qui peut être pris pour un avantage ou pour un inconvénient : il est difficile de jouer à quatre ou à cinq une aventure de ce type.

Imaginez ce que donnerait le mélange « table-micro » : le maître du jeu avec son clavier derrière le paravent dirigeant d'une main de... maître les aventuriers. Les joueurs trembleraient en voyant leur personnage se battre sur l'écran placé devant eux. Une disquette vendue avec le scénario proprement dit contiendrait seulement les superbes images des lieux, des monstres et des objets de l'aventure. Le maître du jeu les affiche à l'écran en pressant une touche lors de la progression de l'équipe.

Les joueurs sont aussi libres que s'ils jouaient à une partie classique sur table grâce au maître du jeu toujours présent. Ils peuvent visualiser la prison où ils sont enfermés et mieux assimiler la situation (un « petit » dessin vaut mieux qu'un long discours). Un petit détail qui a son importance : d'après vous sera-t-il facile pour un pirate de jouer à ce jeu sans le scénario de 80 pages ? Je doute qu'il le photocopie (à moins qu'il n'ait un esprit vraiment tordu) car les éditeurs pourraient baisser les prix de ces logiciels qui ne seraient pratiquement pas piratés.

Mais où vais-je chercher tout ça ? Enfin, espérons qu'un beau matin, un sorcier des lointaines contrées nous dictera la recette infaillible pour profiter pleinement des autres plans d'existence (sans vouloir critiquer les jeux de rôle existants).

Menderick

Jack Tramiel La Saga

Tout le monde sait que Jack Tramiel, un homme serein et dans la force de l'âge est aujourd'hui le président d'Atari, mais peut-être ne savez-vous pas comment il en est arrivé là ? C'est ce que je me propose de vous raconter tout au long de ces quelques lignes.

Au cours des années 70, il fonde une société de fabrication de composants électroniques qui lui permet, par le biais d'une astucieuse politique commerciale, de faire fortune. Entre-temps, Jack se met à la réparation de micro-ordinateurs (il n'y en avait pourtant pas beaucoup à l'époque) et, à partir de cette période il ne quittera plus l'univers tumultueux du monde informatique.

En effet, quelques mois plus tard il décide d'acheter des parts de Commodore International dont il prend très vite la direction, et qu'il fait littéralement éclater avec la sortie du Commodore 64 qui reste aujourd'hui la machine la plus vendue dans le monde (plus de 6 millions vendus) en matière de micro-informatique familiale. Puis, Commodore subit une longue période de transition avec la sortie de machines sans grand intérêt telles que le SX 64, le C128 ou encore le C64. Ponctuée heureusement par la mise au point de l'Amiga, une véritable petite révolution : résolution graphique exceptionnelle, un système multitâches hors du commun et un processeur sonore stéréo incroyable.

Mais c'est alors que Tramiel fort de son succès, communique au conseil d'administration de Commodore son désir d'amener à la vice-présidence de l'entreprise son fils. Et là, tout se précipite : les autres actionnaires refusent, Tramiel claque la porte de Commodore en jurant de les couler. Il revend toutes ses actions, rachète Atari Corporation (qui n'allait pas très bien et était en constant déficit) et crée Atari 520 ST, la machine familiale par excellence : des capacités très proches de l'Amiga à un prix bien moins élevé ! Inutile de vous dire qu'Atari est sur le point de devenir le leader mondial micro des années 80 : mais à quand le prochain coup d'éclat de Jack Tramiel ?

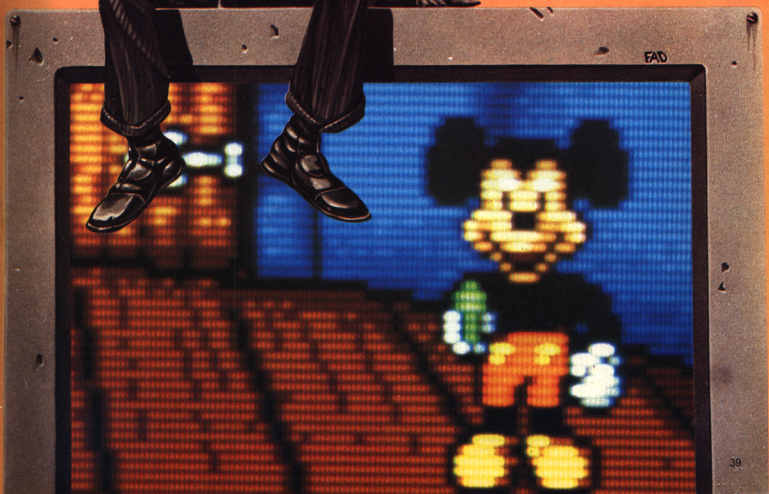
Sylvain

QUAND LE GRAND ÉCRAN NOURRIT VOS PETITS MONITEURS

Mai 1988, outre certaines élections sur lesquelles nous ne reviendrons pas (quoiqu'on préfèrerait tous ne pas avoir de lecteurs pro-Le Pen, pourquoi ne pas le dire ? Hein Gaëlle ???), mai 88 donc a été le mois du Festival de Cannes plus celui de la sortie de deux jeux : Charlie Chaplin et Mickey Mouse. Nos cerveaux toujours à l'affût en déduirent qu'un dossier spécial cinéma et micro serait de bon aloi. (On fait ce qu'on peut). Espérons qu'il vous plaise !

Sommaire du dossier

Le Festival de Rams - les jeux issus du grand écran 40
Charlie Chaplin 46
Mickey Mouse 47
Les micros animés - les softs qui vous permettent de réaliser votre propre dessin animé 48
You know what ? I am the hero ! - Critique des films où l'ordinateur est le héros . 50





Le cinéma s'est souvent inspiré de l'informatique pour ses scénarios, jusqu'à faire d'un ordinateur le héros principal d'une histoire. L'exemple le plus typique étant Hal, le méga micro de « 2001 Odyssée de l'Espace » de Stanley Kubrick. Le même processus s'est déroulé en sens inverse. L'informatique se sert aujourd'hui de héros du cinéma, quand ce n'est pas tout bonnement de scénarios de films pour produire des logiciels de jeux.

LE FESTIVAL DE RAMS

Si les éditeurs s'inspirent parfois du cinéma, c'est essentiellement pour vendre plus de softs, jouant sur l'effet médiatique du produit (« Predator » et Schwarzeneger). Le logiciel de jeu est encore un art mineur et bien que certains scénarios de jeu d'action ou d'aventure soient de première qualité, aucun n'a encore été porté à l'écran. On peut estimer que la micro aura atteint l'âge adulte lorsqu'elle passera du petit écran au grand. En attendant, voici quelques-uns des logiciels inspirés du cinéma.

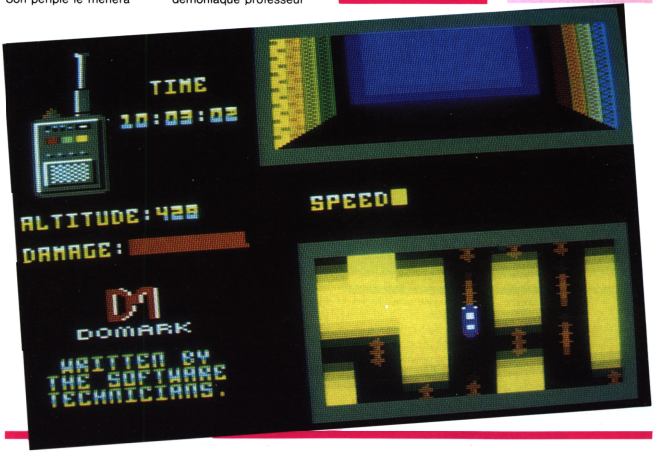
• *A View to a Kill*

(Domark)

En français, « *Dangereusement Vôtre* », ce James Bond n'est pas une merveille informatique. Seule la présentation autoriserait un néophyte à penser qu'il s'agit d'une adaptation venue du cinéma. Le graphisme du jeu est timoré.
Le logiciel promène le joueur de Paris à la Silicon Valley en passant par San Francisco, le tout sur la musique de Duran Duran et John Barry.
Composé de trois parties indépendantes, *A View to a Kill* commence par une



poursuite automobile dans Paris. James Bond suit les évolutions parachutistes de Grace Jones, alias Mayday. Son périple le ménera ensuite à l'hôtel de ville de San Francisco de pièces en cages d'ascenseur pour enfin atterrir dans les mines du démoniaque professeur Max à Silicon Valley. Si l'on devait noter ce logiciel, il ne mériterait assurément pas plus de 007.





• The Rocky Horror Show

(CRL)

Il existe deux versions de ce logiciel sur Commodore. Une pour le 64, l'autre spéciale 128. C'est dire le succès qu'il a pu avoir autrefois. Les héros du film, Brad et Janet, peuvent être indifféremment choisis par le joueur. Brad (ou Janet) a été kidnappé par l'ignoble docteur Frank pour le transformer en pierre.
Si le logiciel n'est pas aussi « kitch » que le film, il arrive tout de même



qu'il y ait des gags. Ainsi Brad ou Janet peuvent se retrouver dans le plus simple appareil. Comme l'éditeur n'a pas voulu choquer les âmes sensibles, les héros se couvrent de leurs mains. Essayez de combattre ou de prendre des objets dans ces conditions, vous m'en donnerez des nouvelles !



• Star Wars

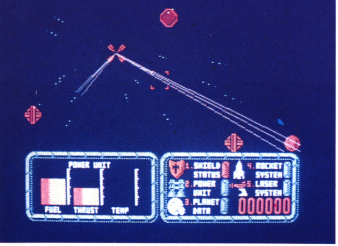
(Domark)

Georges Lucas, le génie des effets spéciaux cinématographiques, mais aussi et surtout le metteur en scène de la « Guerre des Etoiles », a vu son film transposé sur micro. Enrôlé dans les forces rebelles de la princesse Léia, vous allez devoir combattre les chasseurs tie de l'Empire, puis survoler l'énorme lune de combat du seigneur Dark Vador. *Star Wars* est un jeu d'arcade, ne vous attendez pas à vous retrouver aux commandes d'un simulateur spatial avancé. Ce soft est une excellente adaptation du jeu de salle avec des graphismes vectoriels rapides et une bonne digitalisation sonore (ST). Enfin, citons pour clore cette série de logiciels, les derniers en date testés dans *Game Mag* : *Indiana Jones* - US Gold (Game n° 2), *Les Maîtres de l'Univers* - Gremlin (Game n° 4), *Platoon* - Ocean (Game n° 4), *Les Ripoux* - Cobra Soft (Game n° 2), *Basil the Great Detective* - Gremlin (Game n° 3) et *Predator*, un petit tour dans la jungle en compagnie d'Harnold Schwarzeneger à découvrir le mois prochain, et encore *Highlander* plus ancien.

• Les Visiteurs

(Fil)

Tiré de la célèbre série télévisée (rediffusée il y a moins d'un an), *Les Visiteurs* propose le même deal qu'aux protagonistes télé. Lézards venus faire leur marché sur terre et grands consommateurs devant l'éternel de chair humaine (hou, y'a bon...), ils trouvent heureusement en face d'eux quelques humains pour leur résister. Pour aider ces résistants, le joueur devra détruire le vaisseau spatial commandant la flotte ennemie. Les cinq postes stratégiques du vaisseau sont l'arrivée d'eau, le purificateur d'air, le réacteur nucléaire, les entrepôts et enfin, l'ordinateur central. L'arme principale utilisée par le joueur est également un ordinateur. Mais c'est vraiment un « micro », et de communication. Il permet de composer des codes d'ouverture de porte, de tracer un plan du vaisseau... Le scénario ne reflète pas du tout la série. Le titre n'était qu'un prétexte pour vendre ce jeu d'arcade moyen. Dommage.



• Tron

(Editeur perdu dans la nuit des temps)

Il y eut deux logiciels tirés du film de Walt Disney, « Tron ».
Le premier, celui que je préfère, est un jeu d'arcade que je place en tête de tous les logiciels jamais produits. Celui-ci, vieux de plus de cinq ans, tournait sur le micro-ordinateur VIC 20 (Commodore) et se caractérisait par le dépouillement le plus complet : pas l'ombre d'un pixel graphique (sprites ou décors) ou d'aucune espèce de bruitage).
Le jeu d'une extrême simplicité reproduisait la course de motos du film. Tout en roulant à grande vitesse, les motos

laissaient derrière elles un mur sur lequel vous ou votre adversaire s'écrasait. Matérialisée seulement par un trait, la moto n'était autre que le premier point de ce trait. La rapidité du jeu, la possibilité de jouer à deux et son attrait font qu'il garde encore après cinq ans tout son intérêt. Sa programmation devant être d'une simplicité déconcertante, pourquoi ne pas en doter le ST ou l'Amiga ? Avis aux éditeurs ou au monde du freeware.



• *Back to the Future*

(Electric Dreams)

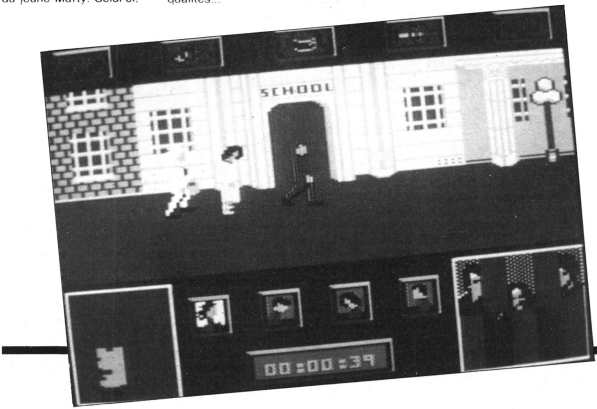
Stephen Spielberg, le roi des cinéastes d'aventure, proposait un retour en arrière dans le temps grâce à une *De Lorean* (une voiture de sport) dans son film *Retour vers le futur*. Activision a respecté le scénario dans ses grandes lignes lors de l'adaptation.
On y retrouve le professeur et les parents du jeune Marty. Celui-ci, en fuite, a atterri dans le passé au moment ou ses parents (jeunes étudiants) doivent se rencontrer. Inférant sur ce passé, il compromet leur rencontre, et donc son existence comme celle de ses frères et sœurs. Les deux photos digitalisées des parents s'effacent au fur et à mesure, tant que le héros n'a pas réussi à faire tomber ses parents dans les bras l'un de l'autre. C'est un vieux logiciel qui possédait autrefois des qualités...

• *Ghostbuster*

(Activision)

L'adaptation de « Ghostbuster » vit le jour très exactement à l'occasion de la sortie du film ; nous étions stupéfaits par sa musique. La première version tournait alors sur C64, connaissant son processeur musical, vous pouvez vous imaginer le résultat.

De plus, le jeu permettait en début de partie de choisir son véhicule et de le doter de divers armement, en fonction de son compte en banque. De bons graphismes, plusieurs tableaux, sa musique et un scénario qui tenait debout étaient autant d'atouts qu'il manque parfois à nombre de logiciels testés aujourd'hui.
Ghostbusters : pour les collectionneurs.



AMSTRAD

ELITE 6 PACK N°3 95/145F
+DRAGONS LAIR 1+2+ENDURO RACER+PAPERBOY+TUER NEST PAS JOUER+GHOSTS'N GOBLINS

ARCADE ACTION 115/185F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
+GEANTS D'ARCADE 115/195F
+ROAD RUNNER+INDIAN JONES
+RYGAR+GAUNTLET+DEEPDUNG
+AMSTAR GOLF 3D 115/195F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY
+WCLEADERBOARD+BRAVESTAR
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA

LES GREMLINS 115/165F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+BASIL THE DETECTIVE+DELTA
+JACK THE NIPPER 2

COLLECT KONAMI 115F/185F
+JACKAL+NEMESIS+PARODIA+NEMESIS+GALIFORCE
+TRONTOR+SOLOMON'S KEY
FU2+GREEN BERET+YE AR KUNG FU+SHAOLIN'S ROAD
+PINGPONG+MIKIE

TOP TEN COLLECT. 99/145F
+SABOTEUR1+SABOTEUR2+COMBAT SCHOOL
+T'CRITMASS+AIRWOLF+THAN
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT

ERE HITS 3 145/225F
+STRYFE+DESPOTIK DESIGN
+TENSION+CHALLENGE+NATION

LES TRESORS USG 99/195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR+METROCROSS
+ACE OF ACES

BEST OF ELITE 2 95/145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2

ALBUM EPYX 99/189F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES+SUPERCYCLE+IMPOSSIBLE MISSION

OCEAN STAR HIT N2 99/145F
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEAL S
+COBRA+RASTAN+TANK

IMAGINE ARC HITS 99/145F
+ARKANOID+GAME OVER+MAC MAX+LEVIATHAN

+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2

ALBUM DIGITAL 99/145F
+RENEGADE+BOMBJITSUE PILOT+TT RACER+NIGHT GUNNER

MALETTE JEUX FIL 175/225F
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER+TAI PAN+XEVIOUS

LORICIEL HIT n 1 140/195F
+BILLY LA BANLIEUE
+MARACAIBO+MGT

ELITE 6 PACK N°2 95/145F
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER

ERE HITS N°2 145F
+CRAFTON XUNK+ROBBOT
+EDEN BLUES+SAI COMBAT

GAME SET MATCH 129/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
+PING PONG+FOOT.
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
+SUPERTEST DE CI ATHLON

ERE HITS N 1 145F
+ MACADAM BUMPER
+ MISSION 2 + PACIFIC

OCEAN STAR HITS 95/145F
+ TOP GUN+HOPPING+MCLUT
+ GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREET HAWK + MIAMI VICE

AMST GOLD HIT 95/145F
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT FOX+

KONOMI GOLF

PACK FIL N°2 139/189F
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLT
+ CAULDRON 2 + SORCERY
LES EXCLUSIFS N°1 99/145F
+ LEADERBOARD3 + TAI PAN
+ XEVIOUS+TOP GUN

HIT PACK 2 95/145F
+ SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD +COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942
THEY SOLD MIL N°3 95/145F
+KUNG FU MASTER +FIGHTER PILOT+GHOSTBUSTER + RAMBO
LORICIEL HIT N°6 95/179F
+COSA NOSTRA+ATOMIC +LAST MISSION
ALBUM HEWSON 95/145F
+EXOLON+ZYNAPS
+RANARAMA+URIDIUM PLUS
ALBUM UBISOFT 165/195F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATA LIGHT+SIDE CALL
ALBUM LORICIEL 95/145F
+5" AXE+SAPIENS
+OMGT+ AIGLE D'OR

NOUVEAUTES

ALIEN SYMDROME	95/139F
ALL STARS	95/145F
AQUANAUTE	119/159F
APOCALYPSE	95/139F
BAD CAT	95/145F
BIRDON COMMANDOS	95/139F
BLACKLAMP	95/139F
BOBO	145/195F
CHAMPINSHIP SPRINT	95/145F
CONSPIRATION	145/185F
CORPORATION	95/145F
DESOLATOR	95/145F
DRAWNERMOR	95/139F
E.X.I.T	95/145F
FIREZONE	125/175F
GARFIELD	95/139F
GOTHIK	95/145F
GUADALCANAL	95/145F
GUNSHIP	195/245F
HURLEMENTS	135/175F
INDIAN MISSION	ND/159F
IRON HORSE	99/149F
KARNOV	95/145F
LA CHOSE DE GROTEMPS	95/145F
LARCHE CAPT BLOOD	139/199F
LAZER TAG	95/145F
LE JEU DU ROY	95/145F
MARAUDER	89/139F
MICKEY MOUSE	95/145F
NIMITZ	95/145F
PEGASUS	149/195F
PEUR SUR AMYTIVILLE	129/169F
RASTAN	89/145F
RIMMERUNNER	99/145F
ROAD BLASTERS	89/139F
ROARWARS	95/139F
SALAMANDER	89/139F
SHADOW DE LUXE	ND/225F
SHACKLED	95/145F
SKATE CRAZY	85/139F
SOLDIER OF LIGHT	95/139F
SORCERER LORD	179/235F
SPACE RACER	139/189F
SPY TRILOGY	95/145F
SUPER HANG ON	95/145F
TARGET RENEGADE	95/145F
THE FLINTSTONES	89/139F
THE LAST NINJA	95/145F
THE SENTINEL	99/149F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	185/245F
TROLL	89/139F
20000 LIEUES S MERS	ND/169F
VIXEN	99/139F
V2	ND/175F
WIZARD WARZ	95/145F
WORLD LEAGUE TOURNAMENT	95/145F

HIT PARADE

ALTERN WORLD GAMES	95/145F
ARKANOID2:REVENGE	89/145F
ASTERIX CHEZ RAHAZA	95/195F
BASKET MASTER	89/145F
BEDLAM	89/145F
BLOOD BROTHERS	89/145F
BLOOD VALLEY	95/145F
BOBSLEIGH	99/145F
BUBBLE BOBBLE	89/139F
BOB WINNER	129/169F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
CLASH	ND/195F
COMBAT SCHOOL	89/145F
CRASH GARET	ND/195F
CYBERNOID FIGHTMACH	95/145F
DRILLER	145/185F
FLYING SHARCK	95/145F
GABRIELLE	89/139F
GAUNTLET 2	95/145F
GEIGER : AIR RALLY	95/145F
GRYZOR	89/145F
GUNSMOKE	95/145F
HERCUL	95/145F
ISAM-GOBRA	209/275F
IKARI WARRIOR	95/145F
IMPOSSIBLE MISSION	95/145F
JINKS	95/145F
LA GUERRE DES ETOILES	99/149F
LA MARQUE JAUNE	95/145F
L'ANGE DE CRISTAL	145/199F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145/189F
LES PASSAGERS DU VENT	249/299F
LES MAITRES DE L'UNIV	95/145F
MACH 3	129/179F
MATCH DAY 2	95/145F
NEBULUS	95/145F
NIGEL MANSELL	95/145F
NORTH STAR	95/145F
OUT RUN	95/145F
OXPHAR	ND/205F
PLATOON	89/145F
PREDATOR	89/145F
QUAD	145/179F
QUIN	ND/145F
ROLLING THUNDER	95/145F
SANTA FE	ND/175F
SEPTEMBER	95/145F
SCRABBLE FR	175/220F
SIDE ARMS	95/145F
SUPERSUN	95/145F
TERRAMEX	125/175F
TETRIS	95/135F

THE HUNT RED OCTOBE	145/195F
TOUR DE FORCE	95/145F
VAMPIRES EMPIRE	95/145F
VENOM STRIKES BACK	95/145F
WESTERN GAMES	95/145F
WORLD C LEADBOARD	89/145F

ATF ADV TAYT. FIGHT	89/139F
ATOMIK	119/159F
BILLY2	135/195F
BIVOUAC	135/195F
BLUEBERRY	ND/195F
BUGGY BOY	95/145F
CORRUPTION(DISCIEL)	139/179F
CRAZY CARS	129/159F
F15 STRIKE EAGLE	99/149F
FIRE AND FORGET	95/145F
LES DIEUX DE LA MER	95/145F
LES RIPOUX	125/195F
L'OEIL DE SETE	145/189F
LES CHIFFRES ET LETT	ND/225F
LE PASSAGER DU TEMPS	ND/195F
MAD MIX GAME	ND/159F
MEURTRES EN SERIES	259/299F
MONOPOLY	175/245F
PEPE BEQUILLE	145/195F
PROHIBITION	120/195F
SCALEXTRIC	95/145F
SILENT SERVICE	85/139F
THUNDERCATS	89/145F
TRIVIAL PURSUIT	175/229F
TUER N'EST PAS JOUER	99/145F
TURLOGH LE RODEUR	245/245F
ZOMBI	135/165F

THOMSON C/D

LES ATHLETES	**145/195F**
+KARATE+FOOTBALL+RUNWAY2	
+DIEUX DU STADE +2	
ALBUM ATARI	**145/195F**
+S'AXE+SAPIE+MGT+AIGLE D'OR	
MALETTE JEUX FIL	**245/245F**
+GAMI +DEVILISH +CAMELIE+	
+ARKANOID +SORCERY	
ALBUM THOMSOM	**245/245F**
+ GRETA CHRIST + SUPER TENNIS	
+ MONOPOLY + RUNWAY	
LORICIELS HIT 1	**115/185F**
+ PULSAR 2 + YETI+ ELIMINATOR	
THOMSON HITS	**175/225F**
+ KRAX OUT + BEACH HEAD	
+ THE WAY OF THE TIGER	
LORICIEL HIT 2	**155/185F**
+ BARRY MCGUIGAN BOXING	
+ HACKER + SPINDIZZY	

NOUVEAUTES C/D

AQUANAUTE	145/195F
ARKANOID	145F
ASTERIX	145F
ASTERIX CHEZ RAHAZA	ND/215F
ATOMIK	145/195F
AU NOM DE L'HERMINE	ND/195F
BEACH HEAD	145F
BILLY 2	135/195F
BIVOUAC	ND/215F
BLUEBERRY	ND/215F
BOB WINNER	149/199F
BOBO	145/195F
BRAIN POWER	145/195F
COBRA	129F
DEMONIA	115/175F
ENDURO RACER	145/195F
F15 STRIKE EAGLE	145/195F
FLASH POINT	145/195F
GAME OVER NF	145/195F
GRIEGE	149F
GD PRIX 500 CC	169F
HMS COBRA	285/295F
INDIA MISSION	169F
IZNOGOUD	195/245F
JUNGLE HERO	149F
LA MARQUE JAUNE	145/195F
LES CLASSIQUES VOL 3	145/195F
LES CLASSIQUES N°1	145F
LE DIEU de la GUISSE	165F
LES CLASSIQUES 2	145F
LES RIPOUX	145/195F
MACH 3	129/199F
MONOPOLY NF	175/195F
MISSION EN RAFALE	145/195F
OXPHAR	139/185F
PROHIBITION	135F
QUAD	175F
RENEGADE	145/195F
ROAD RUNNER	145/185F
SLAP FIGHT	145F
SILENT SERVICE	145/195F
SCRABBLE	175F
SPACE RACER	145/195F
SPORT DE'TE	145/195F
SUPERSKI	169/199F
THE WAY OF THE TIGER	149F
TNT	129F
TOP GUN	145F
TOUT SHOUS	145/195F
TRIVIAL PURSUIT	195/245F
20000 LIEUES SS MERS	145F
VOL SOLO	145F
WIZZBALL	145/195F
YE AR KUNG FU 2	145F
ZOMBI	125/185F

COMMODORE 64

ELITE 6 PACK N°3 99/145F
+DRAGON LAIR1+2+PAPERBOY
+ENDURO RACER+TUER NEST PAS JOUER+GHOSTS'N GOBLINS

ARCADE ACTION 119/189F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
+GEANTS D'ARCADE 119/195F
+ROAD RUNNER+INDIAN JONES
+RYGAR+GAUNTLET DEEPDUNG

LES GREMLINS 119/185F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+BASILE LE DETECTIVE+DELTA
+TOR+JACK THE NIPPER 2

COLLECT KONAMI 119F/189F
+JACKAL+SHAOLINROAD+NEMESIS+JAILBREAK+MIKIE+TIMEGAL
+TRONTOR+YE AR KUNG FU+HYPER SPORT+PINGPONG+MIKIE

TOP TEN COLLECTION 99/145F
+SABOTEUR1+SABOTEUR2+SIGM A7+CRITMASS+AIRWOLF+THAN
+TOS+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX+ BOMBJACK2+TURBO ESPRIT

ALBUM HEWSON 95/145F
+EXOLON+RANARAMA+ZYNAPS+URIDIUM PLUS

IMAGINE ARCADE HITS 95F
+ARKANOID+GAME OVER+MAC MAX+LEVIATHAN+SORCERY

+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU

ALBUM DIGITAL 115/175F
+WINTER GAMES+SUPER CYCLE
+WORLD GAMES+IMPOSS MISSION

TRESORS DE USG 115/195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR+METROCROSS
+ACE OF ACES

BEST OF ELITE N°2 95/145F
+PAPERBOY+GHOSTS'N GOBLINS+ BATTLE SHIPS+BOMBJACK2

ELITE 6 PACK N°2 95/145F
+ACE+LIGHTFORCE+BATTY+INTL KARATE+BATTY+SHOCWAY

GAME SET MATCH 129/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL +PING+FOOT+KONAMIGOLF+BASEBALL+BOXING+POOL+SUPER DECATHLON

ALBUM EPYX 99/145F
+SUMMER GAME+BREAK DANCE +PITSTOP 2+IMPOSSIBLE MISSION

HIT PACK 299/145F
+1942+SCOOBY DOO+ ANTIRIAD
+ COMMANDO 86+ JET SET WILLY
+ FIGHTING WARRIOR

THEY SOLD MIL3 95/145F
+ KUNG FU MASTER + RAMBO
+ GHOSTBUSTER+ FIGHTE PILOT

NOUVEAUTES

BAD CAT	95/145F
BIONIC COMMANDOS	95/145F
CARD SHARKS	95/145F
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145F
CHUCK YEAGER'S	99/189F
CORPORATION	95/145F
DESOLATOR	95/145F
GALAXY WARRIOR	95/145F
GUADALCANAL	95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
JINKS	95/145F
KARNOV	95/145F
LAZER TAG	95/145F
MAGNETRON	89/139F
MARAUDER	89/149F
MICKEY MOUSE	95/145F
NEBULUS	95/145F
NIGEL MANSELL'S	99/149F
NIMITZ	95/145F
PHM PEGASUS	99/145F
POWER AT SEA	109/169F
ROAD WARS	95/145F
ROCKET RANGER	109/169F
SALAMANDER	89/139F
SAMURAI WARRIOR	89/145F
SHACKLED	95/145F
SKATE CRAZY	85/139F
SKY FOX 2	99/149F
SOLDIER OF LIGHT	89/145F
WIZARD WARZ	95/145F
WORLD LEAD TOURNAM	95/145F

SUPER PROMOTION !

Manette US GOLD	109F
Manette Speed King	109F
Manette Pro 5000	129F
Cheetah mach 1	129F

Amstrad

4 Disquettes avec boitier	99F

PC Amiga

10 Disquettes 3,5 DF,DD	119F

PC

10 Disquettes 5 1/4DF,DD 99F	
Manette KONIX	195F
ManetteKONIX+Carte	295F

HIT PARADE

APOLLO 18	95/145F
ACE OF ACES	95/145F
ALTERN WORLD GAMES	95/145F
AIRBORNE RANGER	145/195F
ARKANOID 2:REVENGE	89/145F
BANKOK KNIGHTS	95/145F
BASKET MASTER	89/145F
BEDLAM	95/125F
BLOOD BROTHERS	95/145F
BOB WINNER	135F
BUGGY BOY	95/145F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
COMBAT SCHOOL	89/145F
CYBERNOID FIGHTMACH	95/145F
DEFENDE OF CROWN	135/145F
FLYING SHARK	89/129F
GEE BEE AIR RALLY	95/145F
GAUNTLET 2	95/145F
GRYZOR	95/145F
GUNSMOKE	95/145F
GUNSHIP	145/195F
HERCULE	95/145F
IKARI WARRIORS	95/145F
LA GUERRE DES ETOIL	99/149F
LA PANTHERE ROSE	95/135F
MATCH DAY 2	95/145F
NORTHSTAR	95/145F
OUT RUN	95/145F
PIRATES	ND/195F
PLATOON	89/145F
PREDATOR	95/145F
PROJECT STEALTH FIGH	145/195F
ROLLING THUNDER	95/145F
RIMMRUNNER	99/135F
RASTAN	95/145F
SIDE ARMS	95/145F
SKATE OR DIE	99/149F
TEST DRIVE	99/149F
TETRIS	95/145F
THE LAST NINJA	95/145F
THE TRAIN	99/149F
THUNDERCATS	95/145F
TOUR DE FORCE	95/145F
TRIVIAL PURSUIT JUNIO	185/245F
TROLL	89/139F
TUER N'EST PAS JOUER	95/145F
VAMPIRE'S EMPIRE	95/145F
VENOM STRIKES BACK	95/145F

SEGA

MANETTE SPECIALE	**145F**
LUNETTES 3D	**290F**
AFTER BURNER	249F
ACTION FIGHTER	195F
ALEX KIDIMARCHE WORLD	295F
ALIEN SYNDROME	195F
ASTRO WARRIOR	195F
BANK PANIC	149F
BLACK BELT	195F
CHOPLIFTER	195F
COMBAT RESCUE	199F
ENDURO RACER	195F
F16 FIGHTER	149F
FANTAZY ZONE	195F
FANTASY ZONE 2	195F
GANGSTER TOWN	195F
GHOSTHOUSE	149F
GLOBAL DEFENSE	195F
GREAT BASKETBALL	195F
GREAT GOLF	195F
MISSILE DEFENSE 3D	249F
MY HERO	149F
NINJA	195F
OUTRUN	249F
PRO WRESTLING	195F
QUARTET	195F
ROCKY	195F
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
ZAXXON 3D	249F
ZILLION	195F
ZILLION Iyp	199F

SPECTRUM

ELITE 6 PACK N°3	95F
ARCADE ACTION	119F
LES GREMLINS	119F
LA COLLECTION KONAMI	119F
TOP TEN COLLECTION	99F
GEANTS D'ARCADE	119F
LES TRESORS USG	115F
ALBUM HEWSON	95F
BEST OF ELITE 2	95F
HIT PACK 1	75F
ELITE 6 PACK N°2	75F
GAME SET MATCH	129F
HIT PACK 2	98F
THEY SOLD A MILL 3	95F
THEY SOLD A MILL 2	95F

AUTRES PRODUITS SPECTRUM SUR NOTRE CATALOGUE MICROMANIA.

COUVERT DE 58 A 20h

ATARI ST

COMPUTER HITS 275F
DEEPSPACE+BRATAC+HACKER2
+LITTLE COMPUTER PEOPLE
ARCADE FORCE 295F
+ROAD RUNNER+INDIANAJONES
+GAUNTLET+METROCROSS
LES GUERRIERS 245F
+TNT+ALTAIR+PROHIBITION
ALBUM EPYX 245F
+ WINTER GAMES+SUPER CYCLE
+WORLD GAMES+WRESTLING
MALETTE JEUX FIL 245F
+ SUPER TENN+ MAJOR MOTION
+ SPACE SHUTTL1-2
LES EXCLUSIFS N°1 **195F**
+ LEADERBOARD+ TAI PAN
+ XEVIOUS + TOP GUN

NOUVEAUTES

ALIEN SYMDROME 185F
ALTERNA WORLD GAME 175F
ARMY MOVES 175F
AQUAVENTURA 225F
ARKANOID 2 185F
BAD CAT 225F
BIONIC COMMANDOS 185F
BUGGY BOY 185F
CHARLIE CHAPLIN 195F
DESOLATOR 185F
EXOLON 185F
FIRE AND FORGET 269F
GARRISON 2 185F
GAUNTLET 2 195F
GI G.N. 195F
HERCULE 185F
INDIAN MISSION 185F
INDY 500 149F
JEANNE D'ARC 285F
JINKS 185F
KING OF CHICAGO 249F
KNIGHTMARE 185F
L'ANNEAU DE ZENGARA 225F
LA CHOISE DE GOTEMBURG 215F
LEGEND OF THE SWORLD 185F
LES TUNIQUES BLEUES 185F
MICKEY MOUSE 185F
NECRON 185F
PANDORA 185F
PEUR SUR AMYTIVILLE 225F
PLATOON 185F
POLICE QUEST 185F
QIN 235F
QUESTRON 2 225F
RENEGADE 195F
RIMRUNNER 145F
ROADBLASTERS 185F
ROCKET RANGER 275F
SCRABBLE 225F
SCROLL 225F
SHADOW GATE 285F
SINBAD 185F
SPACE HARRIER 225F
SPIDERTRONIC 215F
STARSHIP 145F
STARQUAKE 185F
STORMTROOPER 225F
ST WARS 225F
THE ENFORCER 145F
THE THREE STOOGES 295F
TERRAMEX 195F
TERRAQUEST 145F
TURLOGH LE RODEUR 225F
VENOM STRIKES BACK 145F
VERMINATOR 225F
VIXEN 225F
20 000 LIEUES SS LES MERS 245F
VOYAGE CENTRE TERRE 285F
WAR GAME CONST SET 185F
WARLOGH'S WEST 215F
WHERE TIME STOOD STILL 185F
ZYNAPS 185F

ADVANCE ART STUDIO 225F
ARKANOID 125F
ARCTIC FOX 195F
BACKLASH 225F
BALANCE OF POWER 225F
BARBARIAN (PSYCHOSIS) 195F
BARBARIAN (PALACE) 95F
BARDES TALE 225F
BATTLESHIPS 245F
BILL PALMER 225F
BIVOUAC 180F
BLACKLAMP 199F
BLOOD VALLEY 175F
BLUE WAR 225F
BMX SIMULATOR 145F
BOBO 225F
BOB WINNER 9E 185F
BOUL DERADO 195F
BUBBLE BOBBLE 175F
BUBBLE GHOST 175F
CAPTAIN AMERICA 175F
CARRIER COMMAND 235F
CHESS MASTER 2000 225F
COLONIAL CONQUEST 175F
CRAFTON ET XUNK 225F
CRASH GARET 225F
CRAZY CARS 225F
DARK CASTLE 260F
DEFENDER OF THE CROWN 275F
DEFLEKTOR 185F
DEGAS ELITE 245F
DIEUX DE LA MER 195F
DUNGEON MASTER 245F
ECO 195F
EDUCATIVO RACER 185F
FER ET FLAMME 285F
F15 STRIKE EAGLE 195F
FLIGHT SIMULATOR 2 345F
FORMULA ONE 175F
GABRIELLE 225F
GAUNTLET 185F
GEE BEE AIR RALLY 285F
GOLDENPATH 175F
GOLD RUNNER 185F
GOLD RUNNER 2 225F
GP DRIX 500 CC 195F
GUILD OF THIEVES 185F
GUNSHIP 245F
HURLEMENTS 225F
HMS COBRA 275F
IKARI WARRIOR 145F
JUNGOGUID 185F
IMPOSSIBLE MISSION 2 185F
IMPACT 140F
INTERNATIONAL SOCCER 185F
IRON LORD 275F
JASON LA TOISON D'OR 225F
JINXTIE 225F
JOE BLADE 119F
KARATE KID 2 155F
KENNEDY APPROACH 225F
L'AFFAIRE 225F
L'ANGE DE CRISTAL 225F
LA GUERRE DES ETOILES 175F
LA PANTHERE ROSE 225F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD 225F
LA MAGIE JAUNE 225F
LES CLASSIQUES N1 175F
LES RIPOUX 175F
LE MAITRE DES AMES 225F
LES MAITRES DE L'UNIVER 195F
LES 3 MOUSQUETAIRES 245F
L'OEIL DE SET 245F
LEADER BOARD 175F
LEATHERNECK 225F
LES PASSAGERS VENT 2 265F
MANHATTAN DEALER 225F
MANOIR DE MORTEVILLE 225F
MACACAM BUMPER 225F
MACH3 195F
MEURTRES EN SERIES 225F
MISSION RAFALE 225F
NORTHSTAR 185F
OBLITERATOR 225F
OUT RUN 195F
PHANTAISIE 3 245F
POWER PLAY 185F
PREDATOR 225F
RAMPAGE 145F
RETURN TO GENESIS 185F
ROCKFORD 185F
ROAD WARS 185F
ROLLING THUNDER 185F
S.D.I 275F
SECONDS OUTS 185F
SENTINEL 175F
SLAP FIGHT 175F
SIDE ARMS 185F

ELU
NEWSDEUR PRIX
AMSTAR

MICROMANIA

Les nouveautés sont d'abord chez Micromania

En juin 1 disquette ou 1 cassette vierge gratuite avec chaque commande (pour toute commande ayant au moins 1 jeu au prix normal)

BP 3 - 06470 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

DEFENDER OF THE CROWN 245F
DREAM WARRIOR 185F
ELITE 225F
F15 STRIKE EAGLE 185F
FER ET FLAMME 225F
FIRE AND FORGET 269F
FLIGHT SIMULATOR 2 450F
FREIGHTMARE 185F
GABRIELLE 225F
G.I.G.N. 285F
GUILD OF THIEVES 225F
GUNSHIP 325F
HMS COBRA 275F
HURLEMENTS 215F
IKARI WARRIORS 185F
IMPOSSIBLE MISSION II 225F
INDIAN MISSION 185F
INDOOR SPORTS 225F
INDY 500 149F
JUNGOGUID 225F
JACKAL 185F
JEANNE D'ARC 285F
JINXTER 225F
KING OF CHICAGO 229F
KRYSTOR 225F
L'AFFAIRE 215F
L'AFFAIRE SYDNEY 225F
L'AFFAIRE VERA CRUZ 225F
L'ANNEAU DE ZENGARA 215F
LA CHOISE DE GROTEMBUR 215F
LA MAGIQUE JAUNE 195F
L'ARCHE DU CAPTI BLOOD 249F
LAST MISSION 225F
LE JEU DU ROY 245F
LE MAITRE DES AMES 215F
LES DIEUX DE LA MER 225F
LES RIPOUX 175F
LES CLASSIQUES N1 175F
LES CLASSIQUES N2 175F
LES 3 MOUSQUETAIRES 225F
LIVING STONES 185F
MACH3 215F
MANHATTAN DEALER 225F
MARBLE MADNESS 185F
MASQUE PLUS 225F
MEURTRES EN SERIE 275F
MISSION RAFALE 225F
MOEBIUS 225F
OFF SHORE WARRIOR 245F
PEGASUS 225F
PEUR SUR AMYTIVILLE 225F
PIRATES 225F
PLATOON 185F
PROFESSION DETECTIVE 225F
PROHIBITION 225F
QIN 275F
ROCKET RANGER 245F
SAPIENS 220F
SCRABBLE 225F
S.D.I 275F
SILENT SERVICE 215F
SINBAD 245F
SKY FOX 2 225F
SOLO FLIGHT 195F
SPACE RACER 185F
STRIKE FORCE HARRIER 269F
SUPER SKI 225F
SUPER STAR SOCCER 245F
TAI PAN 185F
TEST DRIVE 225F
THE ENFORCER 145F
THE HUNT RED OCTOBER 225F
TRIVIAL PURSUIT 275F
TURBO DRIVER 225F
ULTIMA 4 225F
UNIVE MILITARY SIMULAT 225F
VERSAILLES STORY 245F
VIXEN 185F
VOYAGE CENTRE TERRE 285F
20 000 LIEUES SS LES MERS 199F
WHERE TIME STOOD STILL 195F
ZOMBI 215F
ZYNAPS 185F

AMIGA

COMPUTER HITS 275F
DEEP SPACE+BRATACCAS+HACK
ER 2+LITTLE COMPUTER PEOPLE

ALIEN SYMDROME 185F
ARKANOID 245F
ARMY MOVES 225F
BAD CAT 225F
BARBARIAN 225F
BARDES TALE 225F
BARDES TALE 2 249F
BIONIC COMMANDOS 185F
BLACKSHADOW 185F
BUBBLE BOBBLE 195F
BUBBLE GHOST 295F
CRASH GARRET 295F
CRAZY CARS 245F
DEFENDER OF THE CROWN 325F
FERRARI FORMULA ONE 269F
FIRE AND FORGET 269F
FIRE POWER 245F
FLIGHT SIMULATOR 2 335F
G.I.G.N. 225F
GOLDENPATH 185F
GOLD RUNNER 225F
GARRISON 225F
GARRISON 2 225F
GEE BEE AIR RALLY 195F
GREEN BERET 225F
GRYSOR 225F
GUILD OF THIEVES 189F
INDY 500 149F
INTERCEPTOR 269F
IRON LORD 275F
JACKAL 225F
JEANNE D'ARC 285F
JINKS 225F
KING OF CHICAGO 325F
KNIGHT ORC 195F
LA GUERRE DES ETOILES 195F
LA PANTHERE ROSE 225F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD 345F
MACH3 220F
MANHATTAN DEALER 245F
MARBLA MADNESS 195F
PLATOON 225F
RETURN TO ATLANTIS 199F
RETURN TO GENESIS 199F
ROAD BLASTERS 225F
ROADWARS 195F
ROCK FORD 185F
ROLLING THUNDER 225F
ROCKET RANGER 309F
SENTINEL 225F
SIDE ARMS 225F
SILENT SERVICE 375F
SINBAD 375F
SKYFOX 2 199F
SPACE RACER 185F
STANGLEWOOD 225F
TERRAPODS 195F
TEST DRIVE 325F
THE HUNT RED OCTOBER 225F
ULTIMA 4 225F
UMS 245F
VAMPIRE EMPIRE 195F
VOYAGE CENTRE TERRE 285F
VYPER 225F
XENON 185F
ZYNAPS 225F

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

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre 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

Règlement : ci joint □ un chèque bancaire □ CCP □ mandat-lettre □ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 18F pour frais de remboursement) N° de Membre facultatif

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

GAME 08-88



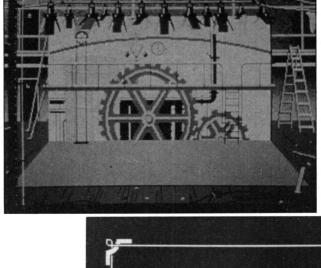
CHARLIE CHAPLIN

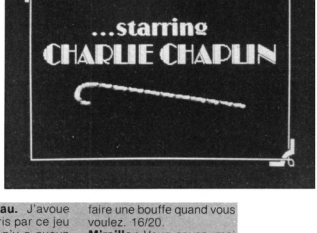
PC

Comment ne pas en parler, dans ce dossier cinéma ? Comment laisser de côté celui que tous les producteurs, les metteurs en scène et les acteurs (sauf les mauvais) considèrent comme le grand initiateur, l'inventeur suprême ? Voilà qui va réparer une lacune inexistante.

D'autant plus — et vous allez voir comme la vie est bien faite — qu'Us Gold sort un logiciel avec le même, Charlie Chaplin, plus connu en France sous le nom de Charlot.
Un logiciel d'ailleurs original et très réussi, un jeu qui n'en est pas vraiment un.
Le but est simple : vous êtes Charlie Chaplin, et devez tourner des films. Des films qui, bien sûr, doivent plaire au public, pour contenter les producteurs qui vous ont fait confiance, et toujours des gags. Plus le public est content et vous aime, plus les producteurs sont heureux, et plus vous gagnez d'argent.
Chaque film se décompose en trois étapes : le tournage des scènes, le montage, et la projection publique, du succès de laquelle dépendra la suite des événements — et du jeu.
Il vous est loisible de choisir, au début de chaque film, parmi les scènes proposées. Vous en tournerez alors deux, dans lesquelles vous, Charlot, serez le héros. En général, la situation est la suivante : vous devez échapper à un méchant (une mégère, un policier, un mari jaloux...) ; il faut courir à travers toute la pièce, et, si besoin est, donner des coups de pieds pour ne pas se faire attraper.
Une fois la scène tournée, vous la visionnez comme avec un vrai magnétoscope — avant, arrière, avance et recul rapide —, et décidez ou non de la re-tourner. Et ainsi de suite pour toutes les scènes du film. Viennent ensuite les deux dernières étapes, sur lesquelles vous n'influez bien sûr pas. Et ça boucle, jusqu'à ce que votre film ne plaise plus au public, qui devient de plus en plus exigeant, et que les producteurs vous envoient paître, à grandes bouffées de cigares.
Ce qui pourrait sembler à priori bizarre et inintéressant, se révèle en fait rapidement très prenant. D'autant plus que les graphismes monochromes (noir et blanc, eh oui) rajoutent à l'ambiance années 30. La qualité de la réalisation technique (pas celle de votre film, celle du jeu) est absolument irréprochable. En bref, les auteurs ont évité le navet en beauté... Moteur !

Septh





Michel Roveau. J'avoue avoir été surpris par ce jeu dans lequel il n'y a aucun ennemi à abattre, aucune mission dangereuse à remplir. Mais je me suis vite laissé prendre au jeu ; j'ai beaucoup apprécié. 18/20.
Jean-Claude Paulin. Ah, c'est un jeu sympa. J'aime beaucoup le personnage de Charlot, on croirait voir un de ses films. Sinon, on va se faire une bouffe quand vous voulez. 16/20.
Mireille : Vous savez, moi j'aime beaucoup avoir devant les yeux un jeu avec un scénario nouveau. Ça n'arrive pas si souvent, mon bon monsieur, ma bonne dame ! Avec Charlie Chaplin, je suis comblée, et en plus (EN PLUS) on s'amuse à faire rire les gens. Rien à redire donc : 18/20.



MICKEY MOUSE

ST CPC C64

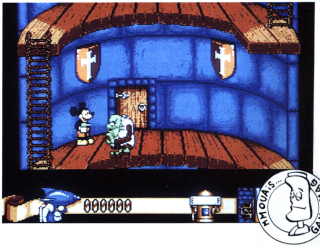
Oui, je sais ce que vous pensez : que vient faire Mickey Mouse dans un dossier sur le cinéma ? Sachez, chers amis, que la petite souris qui a fait la gloire de Walt Disney, est née voici plus de cinquante ans non pas dans le fameux *Journal de Mickey* que vous lisiez il n'y a pas encore si longtemps, mais bel et bien sur les écrans blancs des salles obscures.

Pour ceux parmi vous qui n'ont pas connu cette époque héroïque où les dessins animés étaient autre chose que des batailles intergalactiques à grands coups de rafales-laser, dont les protagonistes bien que d'origine nippone n'ont même pas les yeux bridés quand ils ne les ont pas cachés par des bandeaux de simili-pirates au grand cœur, sachez, jeunes ignares au futur incertain, que l'apparition de Mickey Mouse fut l'occasion d'un véritable élan de créativité au sein des entreprises Walt Disney.
Ces dernières se sont toujours attachées à défendre la veuve et l'orphelin, les présidents des Etats-Unis, la bonne morale et la vertu, dans un pays qui en avait alors bien besoin, message auquel les maudits inventeurs du hamburger et du steack haché surgelé ne furent heureusement pas insensibles. Sans cette souris à l'apparence pourtant risible, jamais nous n'aurions connu son compère Dingo, son ami Donald, ni même, peut-être, l'infernale Miss Tick et le génial professeur Folamour.

Hum, hum. Excusez-moi. Depuis la surprise et la désolation profonde créée par la disparition de Monsieur Cyclopède, pour citer que lui, c'est un peu le délire, avec toutefois moins de talent dans le savoir-parler français. Reprenons-donc là où nous en étions : *Mickey Mouse* sur micro. Pouf, pouf.
Deuxième héros de Walt Disney à bénéficier de l'honneur de se voir immortaliser par le truchement du dieu informatique — le premier ayant été *Basil Détective* oublions vite les catastrophes —, *Mickey Mouse* n'est pas à proprement parler une réussite en matière de jeu sur micro. Ni un échec d'ailleurs.
Mélange de jeu d'échelles et de labyrinthes, le logiciel met Mickey en bien mauvaise posture : prisonnier d'une tour infernale, il doit s'en échapper en évitant les rejetons de Frankenstein et les fantômes qui rôdent un peu partout.
Tout ça avec seulement deux armes : un pistolet à eau et un marteau dévastateur. Seuls les graphismes super-mignons et l'animation sans reproche, sauvent ce jeu de la décadence à laquelle il aurait sinon été voué.

Septh







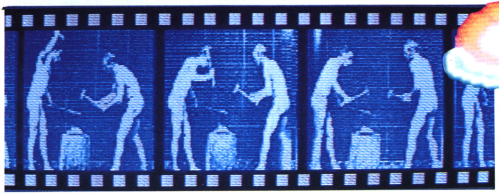
Mireille Massonnet. Moi, je craque : Mickey a toujours été mon idole, alors je passe sur tous les défauts. Su-per-be ! 17/20.

Michel Roveau. Un peu gentille, la Mimi. Certes, les dessins sont beaux et amusants, mais sinon... Y'a pas grand chose à en tirer. 10/20.

Jean-Claude Paulin. Quoi ? C'est ça, Mickey ? Ah non, désolé, je retourne à mon MSX. Pouah ! — 12/20.



LES MICROS ANIMÉS



Tous les micros ordinateurs familiaux permettent de dessiner, et ceci grâce aux nombreux logiciels graphiques développés tant par les éditeurs français qu'anglo-saxons. Qu'en est-il de l'animation ?

Si les logiciels de ce type sont moins nombreux, chaque machine possède au moins le sien. Nous vous présentons ceux que nous considérons comme les meilleurs pour chaque micro : *Aegis Animator* (Amiga et Atari ST), *Film Director* (Atari ST), *Studio* (Thomson), *The Animator* (Amstrad CPC et... Commodore 64).

• *Aegis Animator*

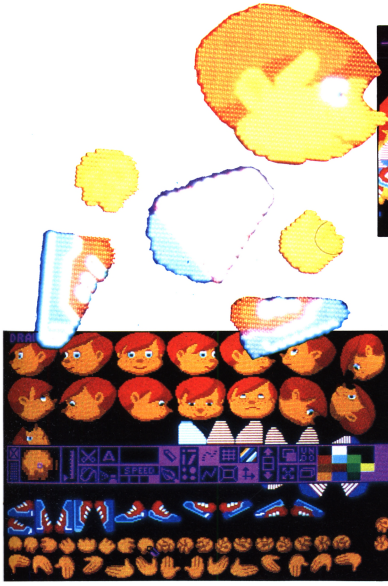
(Aegis Development)

Aegis Animator propose deux techniques d'animation : la première, vectorielle, permet de déformer un polygone quelconque en un autre, tout en lui appliquant un, voire plusieurs déplacements successifs à l'écran. Déformation dans l'apparence, doublée d'un changement des couleurs pour les effets spéciaux. Il se rapproche en cela de « *The Animator* » de Discovery sur Amstrad CPC. Seconde technique possible, les sprites. On charge une image-écran (format néochrome sur ST, « PIC » sur Amiga), qui au passage pourra servir de fond, dans laquelle on va « découper » les objets à animer. Là, plus question de déformation, ni de changement de couleur : seul le déplacement est autorisé. Point fort du logiciel, il accepte de mixer deux animations de natures différentes, permettant ainsi de créer de véritables petits films. Autre point fort, la distribution dans le domaine public par Aegis du logiciel *Player*, un « run-only » des animations.

• *Studio*

(Fil)

Présenté sous forme de cartouche, *Studio* est un logiciel très puissant, si l'on se réfère aux possibilités quelque peu réduites du Thomson dans ce domaine. Quatre « ateliers » sont disponibles, chacun disposant de son écran de travail, clarifiant ainsi la mise au point d'une animation. Le premier est un véritable outil graphique, permettant de dessiner les fonds et décors de l'animation ; le second en reprend quelques fonctions en se spécialisant dans la création des sprites ; le troisième enfin permet de définir les scènes et séquences de l'animation, lesquelles seront enchaînées par l'atelier de montage.
Quelques contraintes du logiciel sont dues au Thomson lui-même : ainsi, les sprites ne peuvent être que monochromes,





et l'on doit faire attention à leur déplacement ; un sprite sur une partie de décor trop colorée donne de fâcheux résultats à l'écran...
Extrêmement clair et simple d'emploi, *Studio* pèche par un gros défaut : celui de tourner sur la machine inadéquate...

• Film Director

(MirrorSoft)

A la différence de beaucoup d'autres logiciels d'animation graphique, *Film Director* propose un outil de dessin des sprites très puissant... Heureusement d'ailleurs, car il est impossible de charger une image en provenance d'un autre logiciel graphique pour la découper en sprites.
Son utilisation ne pose de problème qu'à ceux désirant réaliser une animation, freinés alors par leur talent graphique.
Malgré tous les outils dont dispose le logiciel, son défaut est d'importance : chaque sprite est à dessiner pixel par pixel, à la loupe.
Lorsqu'on sait qu'une animation simple de quelques pixels requiert plusieurs dizaines de sprites, on voit la limitation...
Heureusement, la possibilité de réutiliser plusieurs fois dans un film les mêmes éléments fait gagner un temps précieux, et autant de place mémoire.
La construction du film lui-même est par contre très aisée, et à la portée de tout le monde. Ça rattrape.

• The Animator

(Discovery)

Déjà assez ancien, *The Animator* diffère quelque peu des autres logiciels d'animation par la technique employée : ici, point de sprite déplacé au gré de l'imagination, mais des dessins entièrement vectoriels qui se déforment.
Comme le célèbre générique de l'émission « Thalassa ».
Plusieurs contraintes apparaissent à cette utilisation pourtant très intéressante : chaque dessin ne peut être composé que de segments de droites, dont la plus petite taille possible est le point. Le seul moyen de tracer une courbe est de l'approcher sommairement. Chaque dessin doit comporter le même nombre de segments, sinon l'animation est refusée.
On peut toutefois contourner ce défaut en superposant plusieurs segments, ou en en réduisant d'autres à un point. Enfin, la place mémoire occupée par les animations est significative. A n'utiliser qu'avec un 6128...

Michel





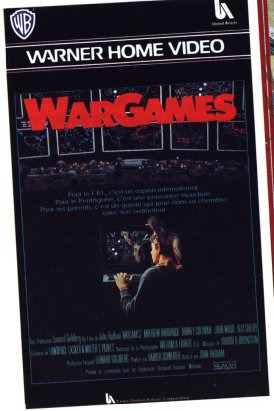
L'informatique est entrée dans notre vie... Il n'est donc pas étonnant qu'au cinéma, on nous parle de puces de silicone, d'intelligence artificielle, de super-ordinateurs et de robots destructeurs. Dans les films, tout est possible, la fantaisie devient la réalité et l'informatique prend souvent un rôle fascinant, parfois inquiétant...

YOU KNOW WHAT ? I'M THE HERO !

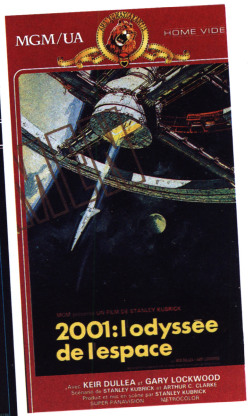
Les robots, ces ordinateurs à pattes, ne datent pourtant pas d'hier. Le premier cinéaste à en parler fut Fritz Lang, il y a une soixantaine d'années. Précoce, non ? Le film, c'est le fameux « Métropolis » dans lequel œuvre une belle robote ! Très années 20, une merveille du genre... Mais à l'époque, l'informatique n'existait pas et il a fallu attendre les années 70 pour que le cinéma nous montre vraiment une « bécane ».

● *Wargame*

On ne peut pas vraiment dire que le sujet soit original même si c'est sa première apparition sur les écrans de cinéma ! « Wargame » est l'histoire d'un jeune pirate qui, en essayant de craquer une banque de données, pénètre dans l'ordinateur du Pentagone (le quartier général de l'armée américaine) et déclenche, sans faire exprès, une troisième guerre mondiale (hé, ça vous fait rire !).
Le réalisateur aurait pu faire un film catastrophe, qui dénoncerait les méfaits de l'informatisation à la manière de Georges Orwel dans son 1984, il a simplement fait un petit film gentil à la gloire de ces nouveaux héros des temps modernes que sont les crackers.
L'informatique et le cinéma, deux technologies qui se rapprochent de plus en plus, une histoire qui ne fait que commencer !



● *2001 l'Odyssée de l'Espace*

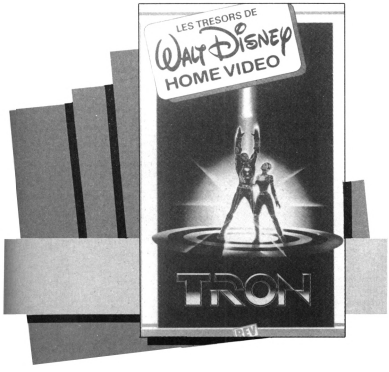


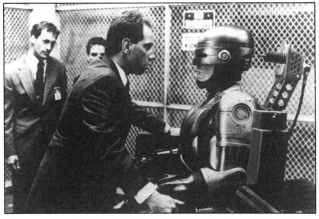
Un des grands classiques, un pionnier du cinéma informatique fut « 2001, l'Odyssée de l'Espace » de Stan-

ley Kubrick. Un film de fantaisie psychédélique complètement révolutionnaire, « 2001 » exploite entièrement le thème de la machine meurtrière, de l'intelligence artificielle assassine. L'ordinateur s'appelle Hal (comme IBM mais avec une lettre de moins !) et il dirige un vaisseau spatial. Les astronautes sont entièrement dépendants de lui.
Hal est un super-calculateur parlant qui entretient des rapports sympathiques avec tout l'équipage...
Jusqu'au jour où il est victime d'une défaillance de programmation l'amenant à tuer un par un les astronautes en sabotant les systèmes de survie du vaisseau.
Et là, le film devient stressant ; la lutte pour la survie de l'homme contre l'ordinateur... Hé, hé, pas si bête !
Dans « 2001 », Kubrick fait fort car les situations qu'il met en scène sont hyper-réalistes. C'est souvent les choses les moins inimaginables qui font le plus peur ; un procédé classique en science-fiction. Asimov parlait de tout petits ordinateurs à l'époque où les ordinateurs étaient encore les grosses bêtes. Et maintenant les Cyberpunks (1) parlent d'interfaces incrustées dans le corps permettant l'interconnexion directe du cerveau avec l'ordinateur. Les gens se baladent dans les ordinateurs... même les morts s'y promènent. Réaliste ? Peut-être un jour...

● *Tron*

S'il existe un film qui exploite l'idée d'interfaçage et de pénétration au centre même de la machine, c'est bien « Tron », le chef d'œuvre informatique de Walt Disney. Le scénario du film met carrément en scène un programmeur de jeux vidéo qui entre dans sa machine et se balade à travers les circuits.
Il se bat contre un méga-programme d'intelligence artificielle, entouré de ses nouveaux amis : ses propres routines !
Pour les décors, les techniciens de Walt Disney ont utilisé des graphismes d'ordinateurs et le film est donc construit sur images de synthèse... C'est le premier film traitant des ordinateurs et réalisé avec un ordinateur !
Mais déjà, il est dépassé dans son idéologie puisque les Cyberpunks n'opposent plus l'homme à l'ordinateur, comme c'était également le cas dans « 2001 », mais présentent leur réunion, leur association... leur symbiose ! Un film récent illustre d'ailleurs particulièrement bien ce propos : « Robocop ».





● *Robocop*

Vous le connaissez tous, j'en suis sûre ! Le réalisateur est un Hollandais parti aux Etats-Unis pour faire fortune où il a bien réussi avec ce film qui a gagné des prix au Festival du film fantastique d'Avoriaz.
« Robocop » c'est l'histoire d'un flic américain du futur laissé pour mort dans une rixe ultra-violente avec des criminels. On le ramène à l'hôpital en vitesse et là, les médecins arrivent à lui sauver la vie...
Une vie qui sera plutôt bizarre désormais, car Murphy le flic a été transformé en androide destructeur, mi-homme, mi-robot...
Le processus de transformation est génial ! Les médecins travaillent sur le robot. La vision du spectateur est la sienne, à travers son viseur !
Mais « Robocop » n'est pas seulement un robot : à l'intérieur de cette carcasse en métal se trouve un homme avec ses sentiments et ses souvenirs qui, au fur et à mesure, lui reviennent en mémoire. Avec l'aide d'une camarade, il arrive à retrouver sa véritable identité et à se venger de ses agresseurs !

« Robocop » est un très bon film. Moi personnellement, je n'y croyais pas. J'en suis sortie ravie. Le mélange action/effets spéciaux à l'américaine et sens de l'humour européen donne un relief inattendu à cette production.
Combat contre l'ordinateur... en 1980, l'informatique fait peur. Symbiose avec l'ordinateur... en 1985, l'informatique est entrée dans notre vie. C'est un sujet qui a inspiré de nombreux autres réalisateurs qu'il serait trop long d'énumérer.
Certains, peut-être plus originaux, ont pourtant trouvé autre chose à dire sur l'informatique... C'est le cas par exemple d'un très bon film français : « La Diagonale du Fou » où le jeu d'échecs prend une nouvelle dimension. c'est également le cas de « Wargame ».

(1) « cyberpunk » est un mouvement culturel (littéraire mais plus généralement artistique) qui nous vient des Etats-Unis. Pour en savoir plus, lisez les œuvres de William Gibson (*Necromancien, Conte Zero* et *Gravé sur Chrome* chez les Editions La Découverte).

Katy Haswell

PETITES ANNONCES

Amiga

Achète Amiga 500 ou Atari ST en bon état en dessous de 6000 F pour Amiga + mon. coul. Tél. 64.99.67.43 (Amiga 1000 ou 2000 peut intéresser suuivant le prix.

Vends ou échange logiciels sur Amiga 500 (de préférence dans la région Parisienne). Téléphonez au 47.90.07.10 après 18 h et demandez Guillaume.

Amiga cherche correspondants sérieux et sympas contacter Olivier au 21.97.56.43 ou écrire à Olivier Blau, 295 avenue de Verdun, 62730 Markc.

Amiga cherche personne spécialisé en programmation sur Amiga. Echange Nexs. Beurard Eric « La Chenaie » Rt de La Salvetat, 31490 Leguevin, Tél. 61.86.58.73.

Amiga 500 achète mon coul. 1500 F + lect disc - 1000 F échange news France Belgique recherche Blood Trantor... Carre Frédéric. Tél. 22.43.46.77 de 18 h 30. à 22 h.

Amiga Club 16 Bits pour renseignements contactez Philippe au 20.73.71.55.

Amiga 500 - Cherche spécialiste G800 (assembleur). Possède dernières news les nuls, 280 Bd Michelet, Le Corbusier apt 137, 1ère étage, 13008 Marseille.

Amiga recherche prg. en ass. et enc avec source + news. Possède nombreux prog. de jeux. Josse Richard, 57, rue du Général Leclerc, 93370 Montfermeil.

Bordas Jean Charles 87, rue Curial, 75019, tél. 40.35.41.66. après 20 h Echanges jeux sur Amiga recherche matériel imprimante Modem - tablette. etc. Réponse As.

Achète Amiga 500 + moniteur Couleur environ 500 F. Tél. 45.39.51.93 après 18 h. Demander Cyril.

Cherche musiciens sur Amiga. Débutant s'abstenir contacter Sébastien au 20.74.93.70.

A vendre originaux AMS Gold Hits 2: Devils Crown. Combat School. M'Enfin et beaucoup d'autres. Pavie Xavier, 42 rue Jean Moulin, 27950 Saint-Marcel. Tél. 39.51.54.84.

Amiga-Atari ST cherche contact durable et sérieux possède news (out, run-iron lord) Ecrire Mestrel Thierry. 160, galerie Arlequin, 38100 Grenoble.

Amiga cherche contact sérieux et surtout durable pour échange. Tél. 35.7?.30.03. Pierre Leroy. 20, rue Dieutre. 76000 Rouen.

Echange Achète nbx Softs Amiga 500 (sympa même débutants)... Recherche News : Blood, Iron Lord, Roket, RG. Carré Fréderic, 60 rue Maurice Garet, 80080 Amiens.

Amiga 1000 cherche contact pour échanges de prg, idées, astuces, Kneubuhl Dominique, 56 rue de la paix, 68300 Saint-Louis.

Amiga 500 cherche contacts pour échanges jeux et astuces à Strasbourg. Doeerr M., 202 route de Mittel Hausbergen, 67200 Strasbourg, Tél. 88.27.22.21.

Amiga 500 cherche contact pour échange de news et utilitaires, envoyez liste à Bourreau Pascal, 8 allée Stendhal Nocaze, 26200 Montélimar. Tél. 75.01.82.08.

Echange softs sur Amiga. Durables et sérieux. Ecrire à Vives Claude Montifort 34700 Lodève France. Tél. 67.44.12.51. (17 h à 22 h) ou week-end. Merci.

Amstrad

Recherche désespérement n°10 version CPC. Possède nombreux jeux (Bivouac,. Matche. les Ripoux...). Tél. 77.53.61.22. Demander David (tous ces jeux sont sur disc).

Affaire ! Vends Amstrad 6128 couleur AZERTUY + 50 disks + 150 jeux dont nombreux News + 2 joysticks + doubleur + revues 4500 F à débattre. Tél. 62.96.37.74.

Recherche correspondant sur CPC 6128 disq envoyez mois vos listes à Levy Stéphane 14 allée des Damades. Appt 65 92000 Nanterre Amstrad.

Vds CPC 464 mono + manette + nombreux jeux originaux (60) 1500 F. Bon état. Tél. Olivier 55.32.00.38. après 18 h.

Vends CPC 6128 mon + adaptateur péritel + nbre jeux + manette. Tél. 62.39.98.40. demander Alain après 17 H 30.

Vends CPC 6128 couleur + 40 disks news (Bob Morane + Grysor + combat Skool + Scalextric + ect...) + 2 joysticks + nb revues + manuel + livre pour ogramation tbe à débattre. 91.90.97.83.

Urgent CPC 6128 cherche logiciel de dessin et de musique. Achète n'importe lequel ! Ecrire à Levieil Nicolas, 3 impasse Massenet 95240 Cormeilles-en-P.

Amstrad Vds CPC 464 coul + joy + 100 Log orig + revues + livres et plus encore : 2000 F !!! Tél. 30.45.35.12.(dép. 78). Mat. Be Facture. N'hésitez pas.

Vends CPC 464 couleur + OOJ1 + DMP 2000 + 20 disks + nombreux jeux + revues + livres 4500 F. Tél. 79.88.86.15.

Vends originaux Disq. sur CPC Tél. 39.82.19.15. (Pierre). Pierre Gohon 18, rue de la Berthie 95870 Bezons (pas cher).

Amstrad vends PC 1512 DD monochrome 640Ko sigarantie + logs : 5800 F (poss. en 3X). Tél. H. bureaux au 39.50.58.32 poste 315 N. Pascal Vanzato. Urgent.

Exceptionnel ! Vds CPC 464 couleur (EXC et AT) + joy + 30 jeux + Stadgraf + 124 revues (Till 6 année mag etc) à 3200 F Tél. 74.39.80.46 après 6 h VITE !

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + 50 jeux (Kid yzor, Platoon) + 2 joysticks + 20 revues informatique + discologue seulement 3390 F. Tél. 45.62.29.97. après 5 h.

Echange News pour CPC 6128 Vds à bas prix originaux K7 et Disc Alexis Letournel, 17 allée des fleurs, 76240 Bonsecours et sur 3615 Asparbal M21 Magnum.

Vds CPC 6128 coul + imprimante + joysticks + 50 revues + textomat + 200 jeux + utilitaires + rallonges clavier + papier imprimante : 6000 F TBE Tél. 78.83.14.56. ds région Lyon.

Vds CPC 464 (couleur) + nbre Log. (Platoon, Barbarian...) + Ass. + nbre revues + kit connection minitel, achetée 6000 F vendu 2500 F. Tél. 16 (1).47.27.58.21.

Vends CPC 6128 coul. + nomb. jeux + revues + lecteur K7 + joystick + Housse 4000 F. Jérémy au 46.44.80.19 après 18 h.

Vds Amstrad 6128 mono + adaptateur péritel + 25 disks + joy + nombreux journaux. Le tout 3000 F. Contacter le 16.1 47.71.81.82. et demander Laurent. St Cloud 92.

Vends Amstrad 6128 couleur + joysticks + souris AMX + env. 100 jeux dont News (96420 ; combat school etc...). Prix 4500 F Tél. 50.71.15.85. après 20 h.

Vends CPC 464 Couleur + 60 jeux (nouveautés) + 1 joystick le tout TBE : prix sacrifié 2500 F Profitez-en : Fernando Bassa. Tél. 47.34.52.81. repas.

Vous êtes sérieux, rapide, vous possédez des news sur disc. Je possède Clash, Oxphar, Hurlements, Bubbleobble, P. Luque Mas de St Truites, 13160 Chateaurenard.

Vends originaux sur Amstrad K7. Demander Willy, Renegade, Acrojt, Bivouac, Crack Car, Gryzor. Compilation etc... 50 F. Tél. 47.30.01.41.

Vds CPC 6128 coul. + dedoubl. joys + 2 joys + cord. Magn. + nbrx jeux (crazycars Iznogood (Bpoux), 1 an sous garantie. 4000 F. Dder Nicolas. Tél. 64.46.44.68.

Urgent : vends CPC464 coul. + lect. disk + sythné vocal + boîte rang. + 12K7 + 23 disk. + jeux. Le tout en très bon état. Prix 3900 F. Tél. à Jonathan au 47.98.64.59.

Achète lect. 5/4 pour Amstrad + disq. Recherche contact. Envoyer vos listes à Levy Stéphane, 14, allée des DAmades, appt. 65, 92000 Nanterre.

Vends 464 mono + nbre Softs + doc. pour 1800 F. Cherche contacts sur Atari ST Schricke Evans, 33 rue Jean Jaurès, 59171 Helesmes. Tél. 27.35.55.11, après 18 H.

Amstrad vends CPC 464 couleur ou monocrome 1600 ou 1000 F, un moniteur QT65, 500 F, un drive 5 pouces 1/4, complet 1000 F. Tél. Raphaël (1) 4.3. 72.64.64.

Vends 6128 cou. + Tuner télé + multiface 2 + crayon opt. + cordon magnéto + logiciels + nbres revues le tout 5300 F Tél. 38.96.03.91, dans le 45 à Chatillon Coligny.

Vends CPC 464 + DD1 + 256 K + 300 jeux (dont news : l'Ange de Cristal) + 200 revues + livres + 4 joysticks : 6000 F. Téléphoner à Guy au 20.79.34.48, après 17 H (dans le Nord).

Vds Amstrad CPC 464 + moniteur monochrome + 48 jeux + revues + manuel d'utilisation : prix 1500 F. Tél. 69.24.84.28.

Vends softs originaux 6128 : Barbarian, M'enfin, Passager du Temps, masque, Enduro, Racer, fer et flamme. Tél. 55.31.14.01 après 18 H. Demandez Stéphane.

Vends 464 couleur neuf (février 88) + housses + joystick Turbo II + 10 jeux facture à l'appui + bidouilles. Tél. 48.61.07.51 entre 18 et 20 H, Philippe.

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

Indiquer la rubrique en premier

| | | |

CPC 6128 vends disk original. Barbarian : 80 F. Joindre M. Escoda Cyril, « Hameau le Nivolon », 38760 Varces ou tél. 76.40.96.27.

Vds Amstrad 464 monochrome + jeux K7 1400 F. Vds DDI 1, 1300 F. SSA1, 250 F. Les prix sont à débattre. Demandez Franck. Tél. 39.87.17.74 ap. 18 H.

CPC 6128 échange et vends nombreux softs dont nouveautés. Alexis Letournel, 17, allée des Fleurs, 76240 Bonsécours ou 3615 Aspar Bal M21 (Magnum).

Vends Amstrad CPC 464 + moniteur coul. + 200 jeux + reuves + manette + manuel + livres Basic + logiciel de graphisme. Le tout 4000 F. Tél. 39.72.66.58, si répondeur (mess.).

Echange nombreux jeux pour CPC 464 K7. Possède Match Day II Quad, Platoon, Gryzor, Billy 2. Pas sérieux s'abstenir. Ecrire à Mohamed Aliouane, 133, rue Haxo 75019.

Apple

Cherche revues USA pour Apple 2E + contacts pour échanges news pour Apple 2E. Nicolas Charles, BP 10, 15300 Murat. Tél. 71.20.00.01.

Atari

Atari 520STF Vends 500 échange softs possède News contact durables et sérieux. Tél. 39.92.92.77 95190 Goussainville.

Echange jeux pour Atari 520 ST Menu Sébastien, 4 promenade Mona Lisa « Molière C » 78000 Versailles. Tél. 39.02.18.20.

Atari 520 STF, double face cherche contacts sur Paris ou région parisienne. Pascal au 34.68.73.67 après 19 h (Louvres 95).

Achète Atari 520 ST + souris. Prix 2 000 F maxi Fresne Florent, 18 rue Beaujean, 10000 Troyes. Tél. 25.73.71.73.

Recherche contacts Atari ST possède news : Tricon Roland cité Air-Bel, Tour 4, 13011 Marseille. Tél. 91.35.57.53. après 20 h.

Atari 520 STF recherche contact sympa pour échange logiciels, jeux, utilitaires, dessin... Ecrire Grégory Bloch Leuneu, 17 en su rue, 57000 Metz; Tél. 87.74.27.90.

Echange Logiciels pour Atari ST cherche nombreux contacts possède News - Maître Renaud, 2 faubourg de Belfort, 10200 Bar-sur-Aube. Tél. 25.27.00.75.

Cherche contacts sur 1040 ou 520ST. Possède très bonnes news dont Ikari Warriors, Warhawk, etc.. Wisson Raphaël, 1 rue St-Eloi, 68000 Colmar, Tél. 89.23.28.87.

Cherche contacts sur 52C ST. Tél. 61.47.33.71 après 18 H.

Rech. Soft Atari ST 520 - 1040 Vds Realtizer pour 1500 FF. Pavan Pierre, 2 rue du Lac, 25660 Saône.

Atari ST échange nombreux jeux et utilitaires (simple face) Contacts sérieux : écrire à Vaillant Michael, 73 allée Chardin, 59650 Villeneuve d'Asq.

Commodore

Vds C64 TBE + 1541 + 1531 + Power cart + originaux + 2 joy. + 1000 jeux dont modern news + Boite Rang. 3000 F Dubois David, 3 rue Th de Gargan, 57050 Metz.

Vds C64 + 1530 + joy + livres + très nombreux jeux, le tout : 1800 F ! Etat parfait tél. 64.99.67.43. Achèteur dans la région parisienne.

Vds New C64 + drive 1541 + moniteur couleur 1802 + Power cardridge + nbreux jeux (Predator etc.) + manette 4000 F. Tewfik Olivier, 161 rue Marcadet, 75018 Paris : 42.55.31.96.

Vds PR C64 originaux suivants : cart Calcresult + doc - cart mon6H + doc - Disk XPER + doc - disk QUICK copy + doc - 1000 F Macaigne Alain. BP 20 - 93390 Clichy-sous-Bois.

Vds CBM 64 + 1541 + 1530 + 130 jeux (test drive, gauntlet, pirates, etc...) + 2 manettes 3500 F Cedric au 47.88.92.05. Poss. echange jeux envoyer listes.

Vends C128 + Lect K7 + 350 jeux + power cartouche + adaptateur péritel + livres pour 2000 F. Morales Stéphane, 18 av Van Gogh, 13200 Arles. Tél. 90.93.50.68.

Vends C64 + lect K7 1530 + 20 jeux + manuel : 1800 F. Hubert au 30.45.42.81 après 18 h.

Urgent - C64 + drive 1570 + jeux + moniteur Philips couleur 8535 + cables le tout 4000 F ou séparé à débattre. Pedro 42.77.43.62 + logiciel + sync + integrpeace pour musiciens.

Vends Commodore 128 + 1541 + 1530 + moniteur couleur 1702 + power cart. + Très nbx jeux : le tout à 3500 F (TBE) Laurent Joubert - Courbevoie - 43.33.35.70.

Vds C64 + logiciels + nbr documentation + crayon optique + joystick + tilt + arcade + gamemag. Prix : 2000 F. Demander Daniel au 21.02.77.92.

C64 échange news - K7/disk - possibilité de vente (correspondant sérieux) réponse assurée. Girard Frédéric 14, rue S. Collet, 69330 Meyzieu. Tél. 78.31.41.43.

Vds C64 + 1530 + péritel + 2 joystick + livres + très nombreux logiciels (plus de 100) Tél. 64.99.67.43. dans la région Parisienne. Prix : 1800 F TBE.

Echange jeux sur CBM64 « Bard's Tale, Blueberry » sur disk réponse assurée Thomas Destruhaut chemin de Cassagneux, 32190 Vic Fezensac. tél. 62.06.37.74.

Commodore : cherche contacts Amiga C-64 (amateur SF6 Fantastique) et vends consoles jeux cartouches : couleur 200 N&B 100 femmes pas hésiter Loic. 60.82.24.49.

Vends C64 + lecteur K7 1530 + livres + joysticks + très nombreux logiciels + péritel le tout : 1800 F très bon état. Tél. 64.99.67.43. Dans la région parisienne.

Vends C64 + lecteur K7 + 1541 + imprim MPS 801 + trait. de

MINITEL UNE SUPER AFFAIRE PAR JOUR

OUVERT JUILLET - AOUT

3615 code AMIE

A.M.I.E.

Magasin : 11, bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
69, cours Lieutaud - 13006 MARSEILLE Tél. : 91.42.50.42
Occasions et S.A.V. : 2, rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00 AGREE

LE MULTI-SPECIALISTE DE LA MICRO INFORMATIQUE sur 3 niveaux

AMIE vous renseigne vous garantit vous en donne (Sauf Promo bien sûr !) PLUS

CHANGEZ D'ORDINATEUR AMIE RACHETE Votre VIEIL ORDINATEUR à 50 % dé sa valeur pour tout achat d'une unité centrale de plus de 4000 F

— 50 % SUR IMPRIMANTE* POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR** * sauf laser ** de plus de 5000 F

MANETTE
QUICK SHOT 1 50
QUICK SHOT 2 60
QUICK SHOT TURBO 135
SMITCH JOY 145
SPEED KING 130
PRO 5000 155
PROFESSIONNAL 149
TERMINATOR 159

PROTECTION
Pour Amstrad
Atari - Commodore
• Housse Toile Plas.
CLAVIER 70
MONIT MONO 80
MONIT COUL 90
IMPRIMANTE 80
MONIT + U.C 140
• Capot Clavier 150

RANGEMENT
Boîtier plastique
10 DISK 3" 1/2 35
10 DISK 5" 1/4 45
Avec serrure
40 DISK 3" 1/2 90
50 DISK 3" 1/2 90
80 DISK 3" 1/2 125
100 DISK 5" 1/4 125

DISQUETTES 3" DF DD 19 F par 100 18 F l'unité

3"1/2 SF DD 8,90 F l'unité 850 F le 100
3"1/2 DF DD 10 F l'unité 900 par 100

DISQUETTES 5" 1/4 DF DD 4 F par 100 3,50 F l'unité

IMPRIMANTES
INTERFACE ET CABLE CENTRONICS FOURNIS

STAR		CITIZEN		AMSTARD		IVERS COULEUR	
NL 10	2650	120D	1850	DMP 3160	2290	OKIMAT 20	2490
LC 10	2890	LSP 10	2790	LQ 500	3990	MPS 1500	3390
NB 2410	5990	MSP 15	4590	DMP 4000	3990	JX 720	16500

COLLECTIVITE ALLO DANIELE ? 43.57.48.20

PAYEZ
Facilité AMIE 4 mensualités sans intérêt
Crédit GREG, taux 18,24 % à partir de 1500 F après acceptation du dossier
Carte Bleue, inscrivez le n° et la date de validité sur le bon de commande ci-dessous

COMMANDEZ Par téléphone : 43.57.96.89 Par minitel : 3615 code AMIE

Tous les prix sont TTC

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUIT

BON DE COMMANDE GAME 08/88

à retourner à AMIE VPC, 11 bd Voltaire 75011 PARIS
Nom ..... Prénom ..... N° ..... rue .....
Code Postal ..... Ville ..... Tél .....
Mon ordinateur est un : réf .....

article	quantité	prix unit.	mont.
		Mont. Total :	

+ frais d'envoi PTT 25 F, transporteur 60 F
Ci-joint mon règlement par chèque ☐
CCP ☐
CB N° ..... Date de validité .....
Mes 10 % de produits en plus : (hors promotion) Signature

texte + paddles + livres et jeux : 2500 F. Tél. 41.52.97.81. Bernard Capot. 49400 Chacé.

Vds PR C64 livres : Le livre de bord du 64 : 100 F. 102 prgs pour C64 : 100 F. A l'affiche le C64 : 100 F. TBE + port gratuit M. Siegel L. 26, rue Principale 67190 Still.

Vends nbx jeux sur CBM 64 (Summer Games, Winter...) Ecrivez moi, je vous enverrez la liste et les prix. Ailhau Guillaume, 56, bd de l'Océan, 10009 Marseille.

Brades C64 + drive + moniteur Monochrome + 100 disk (300 jeux) + Power Cartridge + Voice Master + livres + joystick Pro 3000 F. Tél. 42.09.76.02. Eric.

C64 : échange ou vds jeux sur disque uniquement. Possède nombreux jeux. Alban de Bollardière Hotel, Manapany 97133 St. Barthélémy (Antilles Fran.).

Echange jeux et util. sur C64. Disk ou K7. Possède News. Cherche corresp. sérieux. Réponse assurée. Pilarczyk Patrick, 21, rue de Monceau, 6040 Jumet, Belgique.

CBM 64 vds + mon. coul. + 1541 + 101 disk + 600 jeux + cassettes + MPS 803 + tracteur + revues + câbles + 6 cassettes mon. coul. sous garanti 1 ans et demi. Le tout : 6000 F. Tél. 45.67.95.03.

CBM 64 échange jeux sur diq. possède nouveau et news : Esteban David, Les Pins, Route de Tauligan Valreas, 84600.

Pour C64 échange : jeux et utilitaires dont news ! Envoyer liste. Contact rapide, sérieux et sympa. Peraldo Olivier, 17, rue Sadi-Carnot, 26400 Crest.

Vds C64 + magneto + manette + livres + 200 jeux + cadeaux. Prix : 2200 F. TBE. Panunzi Henri, Lotissement du Domaine de la Confina, 20167 Ajaccio.

Echange jeux sur C64. K7 (Cap. América, Shoot, Emupcons + kit, Gaun, 2, Trantor, Renag., Cal Games, Combats Chool...) Ledien Steph. 2, rue Salomon de Caux, 77490 Chelles, Coudreaux.

Echante, achète, vds Prgs pour CBM64. Achète disks vierges. Marc Perrot, 19, rue Perrot, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. 74.21.95.19.

Cherche contact sérieux C64 Disc toutes news. Réponse assurée. Franck Lassagne, 82, allée Suzanne Martorell, 93100 Montreuil. Tél. 45.28.58.11, à partir de 17 H.

Vds C64 Péritel + lecteur disq + jeux + boîte de rangement + 2 manettes : 2500 F. Donne revues au premier acheteur. Me contacter au 46.45.56.26, soir.

Echange news sur C64 (K7 et disk). Cherche aussi contacts pour créer Club (Commodore) par correspondance. Tél. 88.74.58.62 (week-end). Demander Freddi.

Echange jeux sur C64-K7/Disk (poss. news). Echange jeux contre moniteur cou. ou imprimante. Girard Fred, 14, rue J. Collet, 69330 Meyzieu. Tél. 78.31.41.43.

Vds en K7 pour C64, 80 jeux !!! (Prohibition, Arkanoid 2, Tramtor, Buggy Boy...). Prix 250 F. Tél. 75.49.06.43. Eric Hilaire, 66, boulevard Pasteur, 07400 Le Teil.

Vds Commodore 128 + drive 1571 + Jane + livres jamais servi. Prix 3500 F. Tél. 56.80.74.57 ou 56.37.83.63.

Vend Power Cartridge pour C64. Prix 350 F. Etat neuf. Très peu servi. Eric Martinez, 12, rue Balay, 42000 Saint-Etienne.

Vends pour C64 Prgs (K7/Disks) utilitaires et jeux (petit prix sérieux). Tél. 75.63.00.86 (18 H). Adam Cyril, Quartier Baruel, Le Cliousclat, 26270 Loriol.

Vends C64 + 1541 + lect. K7 + nombreux jeux (+ de 300) + adapt. TV : 2400 F. Tél. 45.81.69.15 (à partir de 5 H).

Cherche programmes utilitaires en K7 pour C64 (musique, math, peinture, etc...). M. Cirier Pascal, route Nationale Saint-Maxent, 80140 Oisemont. Tél. 22.28.50.43.

Achète pour C64, lecteur de disquettes 1541, bon état et garanti 2 mois : 500 F. M. Cirieur Pascal, route Nationale Saint-Maxent, 80140 Oisemont. Tél. 22.28.50.43.

Vends super News sur disk et K7 (C64) : Platoon, Gryzor, Gantlet 1 et 2, int. Karaté + Out Run, Arkanoid 1 et 2, 720°, Trantor, Buggy Boy... Mercier F., 4, rue Rosier, Neuvy-Pailloux, 36100.

Vends C128 + 1541 + 1531 + 200 jeux disquettes et K7. Prix 2800 F. Possède séparément. Me contacter Xe-bel Cédric 5, rue les cités 59330 Auberchicourt 50 mètres de Paris.

Echanges Prgs sur disks et K7. Nbres News. Ventes et achats possible. Marc Perrot, 19, rue A. Mas, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. 74.21.95.19.

Cherche contacts pour console Sega, échangerais jeux (Fantizie zone, Alex Kidd, etc...). Tél. 47.51.09.30., 92500 Rueil Malmaison, Dépêchez-vous !!!!

Salut ! Cherche contacts sur Sega et vds Synthé mono Yamaha : sacrifié 1 150 F. Demander laurent au 51.38.62.80. Après 19 H. MERCI !

Vends console Vertrex avec moniteur 2 manettes stylo optique, 12 cartouches état neuf. 800 F. Tél. 42.58.32.64. Bouches du Rhônes, après 18 h.

PAYEZ EN 4 MENSUALITES VOTRE MICRO

PORT GRATUIT AU DESSUS DE 1000 F

configuration N°1
ATARI 520 ST + cable + moniteur couleur PHILIPS + CADEAUX
4980 F TTC
ou **1245 F** x 4

configuration N°2
AMIGA 500 + cable TV + moniteur couleur PHILIPS + CADEAUX
6680 F TTC
ou **1670 F** x 4

configuration N°3
1040 ST + CABLE + moniteur couleur + cadeaux
6720 F TTC
ou **1680 F** x 4

APPELEZ LE
47 31 49 38

configuration N°4
1040 ST + CABLE + moniteur monoch + imprimante LC 10
7960 F TTC
ou **1990 F** x 4

TOUS LES SOFTS AUX MEILLEURS PRIX
FORMATION - COURS DE COMPTABILITE
MAINTENANCE - DEMONSTRATION PERMANENTE

S.A.V. IMMEDIAT

DEMANDEZ LA DOCUMENTATION - COMMANDEZ DES A PRESENT
LTI - 14, rue Cavé - 92300 LEVALLOIS
GAME 08/88

NOM .....
ADRESSE .....
.....
ORDINATEUR .....

Consoles

Vends Console Sega + Hang on 600 Kung-Fu-Kio 150 Space - Harrier 150 Black - Belt 150 - Le tout 1000 F (prise péritel) control - stick 100. David 42.39.31.21 à 19 h 30.

Vds console Sega + 14 cartouches (after Burner - Out Run - Great Golf - Space Harrier - Black Belt - Action Fighter...) + Light Phaser : le tout 2500 F. : 48.82.22.36.

Cherche correspondant Nintendo pour échange vente, achat, cartouches, jeux. Antoine Ains, 101 rue Bérenger, 92320 Chatillon. Tél. 46.45.56.26.

Vds Sega + phaser + stick + 9 jeux ss garantie. 1900 F vds aussi (pas d'échange) origin. Amiga 90 F pièce jeux récents. Tél. 60.14.23.15. Région 91 Massy.

Consoles : vends console en Intendo sous garantie + 4 cartouches. Valeur réelle 1940 F le tout cédé 990 F. Tél. 46.26.69.91.

Vds console Sega (///87) avec 8 jeux (Out-Run, Choplifter...) + phaser le tout 2000 F. Demander Sylvain après 19 h. 45.09.30.11.

Divers

Vds logiciels originaux Barbarian (Palace) et Star-Treck) 90 F pièces. Tél. 42.02.72.65 après 17 H 30 à 21 H. Demande Serge.

STOP ! Vds moniteur mono GT64 Etat neuf : 400 F. Demander Gilles au 69.09.27.31. (Essonne).

Programmeur fou cherche copains pour création de logiciels sur IMB-PC et Commodore 64. Demiati Tarek, 9 av. Henri Sellier. 91130 Ris-Orangis.

Ch. (Rhône-Alpes) personne avec bonne connaissance Basic Amstrad + notions Z80 (même début si motivé) pour travaux divers. Rens. 79.84.72.23.

Cherche à créer un club réunissant CPC, ST, Thomson, Commodore. Inscription peu coûteuse, écrire à : Bordeyne Pierre, Cité Maurice Thorez, 59 Thiant.

Achète tout ce qui concerne Excelsion Tél. 42.29.15.43 après 19 H. Demande Robert.

Achète à bas prix cartouches Vectrex. Echange logiciels sur CPC. KS Poss. News Verhulst Etic. 51 rue Lafont, 44300 Nantes. Réponse assurée.

Vends ou échange jeux sur Oricatmos. Liste sur demande. Ecrire à : Debuire Sébastien 99 av. des Grèvières, 51090 Châlons-sur-Marne.

Vds Canon V20 + drive 360K + cable magnéto + 21 cartouches + nbre jeux + nbre magazines. Demander Minitel au 47.17.05.24. ch. de Conches, 1231 Genève. Suisse.

Vds ordinateur de poche Casio FX750D (4KO) 750 F. Vds Coleco CBS + Turbo + 4 K7 : 850 F (le tout en Tbe ét prix à débattre). Franz au 42.88.36.32 (à Paris) à 17-19 h.

Vends Exeltel + mon. couleur + exelcorder + 2 Quad + jeux (24). Le tout (valeur 5600 F Rs) Vendu : 3500 F. Vds Sega + 3 jeux le tout : 700 F Tél. 60.17.83.61. Vente séparée.

Vds Tilt n°38 à 53.15 F l'un ou 220 F le tout. Vds Jeux & Stratégie n°34 à 49.16 F l'un ou 240 F le tout. Contacter : Peiotte Mickael Lot « Le petit champ » Noyal 22400 Lamballe.

Divers achète imprimante et jeux pour Apple //L le tout pour 1500 F. Dem. Stéphane à partir de 19 h. Tél. 39.83.21.50.

Achète original de tout jeu sur Atari ST, Amiga C64/128, Amstrad (sur disq. seulement). Liste + prix à

Quetel A. 56, rue P. Brossolette, 91130 Ris. tél. 69.43.33.38.

IBM

Vds imprimante Tandy DMP 106 PC compatible 1400 F. sous garantie. Tél. 72.73.20.15. Tél. après 19 heures. 69007 Lyon

MSX 1 et 2

Vds MSX Canon + lect - disk - double face 2500 F. Cherche contact dans l'Allier, pas sérieux s'abstenir. Vassal Serge, prè Bercy II n°145, Avermes 93000 Moulins, Tél. 70.46.59.68.

Urgent : Vds MSX2 Philips 8235 + imprimante VW20 + nombreux livres cartouches - cassettes originales et disquettes. Tél. 71.09.27.43.

Vds MSX1 HB501F + 16 cart. dont F1 Spirit nemessim 2 Haze of Galious... + env. 40 jeux en K7 le tout 300 F. Tél. (16.1)43.71.07.87. Ach. 520ST Env. 1800 F.

A vendre imprimante MSX Philips VW0028 1000 F. Tél. 45.88.44.85 après 19 H.

Cherche programmes et trucs, astuces pour MSX. Ferraro Stéphane, 25 rue des Beurriers, 95100 Argenteuil.

Cherche possesseur MSX1 pour contacts (échange etc...), écrire à Jérome Gauthier, La Vignasse St Montan, 07700 Bourg-St-Andéol.

Vds Sony MSX1 + Jeux (Arkanoid, Green Béret, Winter Games, Load Runner...) + Lecteur K7 + moniteur Philips Prix : 1500 F. Bertrand Buriot, Tél. (16.1) 64.22.15.21.

Vends MSX1 Schneider MC810 + cordons TV et K7 + 2 manettes + nombreux jeux (cartouche) le tout 1800 F. Tél. 23.59.77.53. Heures repas, merci d'avance.

MSX1 ou 2 cherche contacts pour échanger jeux utilitaires sur disq ou K7. Chassignol Florent, 17 bd Jean Batiste Clément, 42900 Roanne. Tél. 77.71.02.37.

Vds MSX VG 8020 + lecteur K7 + manette + 15 jeux + programmes + cordon. Valeur 2500 F cédé à 100 F. Tél. 33.64.04.58. Merci d'avance ou échange contre Sega + jeux.

Vds MSX Sony HB 75 F + jeux + livres : 900 F. Damien Egron 52, rue des Chantaloups, 44120 Vertou. Tél. 40.34.99.80.

Vds Philips NMS 8255 2 drives encore sous garantie + 8 cartouches (F1 - spirit Nemesis 2 etc) + nombreux jeux sur DK le tout 3500 F. Patrick 23.62.63.80. (MSX 1&2).

Vds MSX2 Philips (double drive + magneto + Mega MSX2 + disq MSX2 + moniteur Philips + livre + revues, le tout 500 F. sous garantie Le Hananff William, tél. 98.96.14.31.

Cherche création musical sur MSX ou fichier de minitel, contre logiciels Gaillet, 31 rue des Tulipes, 34300 Agde.

Vds MSX2 NMS 8255 2 drives + cable + manette + Home office 2 + MSX - Dos + jeux + listing + les passagers du vent + metalgar Le tout 4000 F sous garantie. Tél. 22.09.35.32.

Vds MSX2 Sony HB 700 F, Drive 720K 256K Ram 128K Vram + Nbx Progs (Oiseau de feu, Vampire Killer... etc) + nbx livres et revues 2700 F. Christophe au 48.86.01.76.

SX2 recherche correspondants pour échange de programmes et jeux. Payez à Lain Y., rue du chateau d'eau 4803, Polleur Prov. Liége, Belgique. Tél. 087.222.227.

Cherche Arkanoid et les jeux Gremlings (news) pour MSX. (cas.). Herbecq Jules, 16 rue Chapelle Saint-Pierre, 78700 Deux-Acren (Belgique).

Vds MSX2 - 8235 Disq. 360K + sour + poig Jeux + 200 programmes 4000 F D. Safranonek, 1 rue Rechossierè. Bat 1. Appt. 46. 93300 Aubervilliers.

Vends MSX2 Sony HB-F 700 F complet avec moniteur couleur haute résolution et 400 logiciels : 5000 F. Tél. après 21 h 00. 1.43.74.35.47.

Vds MSX V68020 500 F + magnéto au Ec. cable : 500 F + jeux à débattre. Tél. au 43.51.13.65. après 18 h.

Vds MSX 1 64K + 15 jeux + Cordons + 12 revues + manuel. Le tout neuf 2 450 F, vendu 1 700 F. Urgent Contacter Noredine au 46.32.41.74.

Vds MSX Philips VG8020 : 500 F + magnéto Panasonic avec cable 150 F + jeux (à débattre). Tél. dévier au 43.51.13.65 après 18 H.

OFFRE EXCEPTIONNELLE ! Vends ordinateur MSX 1 HB-75F Sony avec son lecteur de disquettes HBD-50, plus une centaine de jeux pour la modique somme de 1500 F. Le tout est en parfait état (avec manuel) dans son emballage d'origine. Contactez Jean-Claude Paulin, dans la journée au 43.98.22.22 poste 56, ou bien le soir à partir de 19 h au 45.58.39.78.

Spectrum

Echange jeux sur TO8.disquettes 35 (achats ?) écrire à Romain Ravet 63000 Clermont-Ferrand 25, rue Antoinette Begon Tél. 73.26.60.00

Vds Thomson MO6 (sous garantie + magneto (incor.) + 1 joystick + 1 cray opt + guide MO6 + Cordon périfet + 37 jeux le tout vendu 1800 F. Tél. 21.50.04.90.

Vds TO7-70 + 3 livres (basic et 2 logo) + basic 1.0 + logo 1.0 + 14 jeux + 50 jeux à taper + ext. musique et jeux + 2 manettes + magnéto. Cédé 2000. Tél. 66.38.18.39 (repas).

Achète lecteur K7 pour Thomson T0 + K7 et disks par trop chers : s'adresser à Thibaut Denis, 33 rés. Les Essart, 59110 La Madeleine, Tél. 20.51.52.20.

Vends News tous originaux pour Thomson MO5 : 9T07 et T07 70 : 8MO6, T08 et T09 : 12 tous en lass et tes -- 45 %. Tél. 81.35.61.47. Demandez Gilles.

MINITEL UNE SUPER AFFAIRE PAR JOUR

3615 code AMIE

A.M.I.E.

OUVERT JUILLET - AOUT

Magasins : 11, bd Voltaire : 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
69, cours Lieutaud : 13006 MARSEILLE Tél. : 91.42.50.42
Occasions et S.A.V. : 2, rue Rampon : 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 a 19 h 00 AGREE

En mars, Ouverture d'une boutique AMIE à Marseille 69 cours Lieutaud 13006 Marseille

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS

* sauf promo

UNITES CENTRALES

CPC 464 M Lecteur K7 Moniteur Mono 1990
CPC 464 C Lecteur K7 Moniteur Couleur 2990
CPC 6128 M Lecteur Disk Moniteur Mono 2990
CPC 6128 C Lecteur Disk Moniteur Couleur 3990

GARANTIE 2 ANS

PERIPHERIQUES

• EXTENSION MEMOIRE		RALLONGE 464	130
64 K RAM DK' TRONICS	490	RALLONGE 6128	160
256 K RAM	990	HOTTE	150
256 K SILICON DISK	1990	CENTRONICS	150
• INTERFACES		CABLE MAGNETO	70
RS 232	590		
ADAPTATEUR MP1	390	• GRAPHIQUE - VIDEO	
ADAPTATEUR MP2	490	TABLETTE GRAPHIQUE GRAPHICS'S +	990
MULTIFACE II	570	CRAYON OPTIQUE 464 DART	350
• TELEMATIQUE		CRAYON OPTIQUE 6128 DART	690
MODEM DTL 2000	1590	SCANNER DART	790
MODEM DTL 2000 + EMULATEUR MINITEL KEINTEL	1990	TUNER TELE	1390
	390	DIGITALISEUR VIDI	990
LECTEURS/IMPRIMANTES		SOURIS AMX	690
CASSETTE	300		
DISQUE DD1	1690	• AUDIO	
DISQUE FD1	1590	SYNTHETISEUR VOCAL	540
DMP 2000	1690	SYNTHETISEUR MUSICAL	980
• CABLES		CLAVIER MUSICAL	1350
DOUBLEUR	100	DIGITAL DRUM	370
JOYSTICK		INTERFACE MIDI	500

5 DISK 3" 100 F

PROMO AMSTRAD CPC 6128 Coul. + Tuner TV 4990 F

PAYEZ EN 4 FOIS

LIBRAIRIE

• MICRO APPLICATION		• PSI		• SYBEX	
TRUCS ET ASTUCES	149	LA DECOUVERTE		JEUX	
PROGRAMMES BASIC	129	DE L'ANET	115	DE REFLEXION	78
AMSTRAD OUVRE TOI	99	102 PROGRAMMES	120	JEUX D'ACTION	58
LA BIBLE DU PROGRAMMEUR	249	AMSTRAD EN FAMILLE	120	101 PROGRAMME	108
LE LANGAGE MACHINE	129	CLEFS POUR AMSTRAD N°	140	PROGRAMMES PROGRAM	82
GRAPHISME ET SON	129	TURBO PASCAL	135	ASSEMBL	108
TOUT SUR LES POKES	99	200 PLUS	100	CP/M PLUS	148
LIVRE DU CPC	149	ASSEMBLEUR	105	CP/M 2.2	128
LECTEUR DISK	149	BASIC	100	GUIDE	
LE LIVRE DU CPM	149	GRAPHISME	145	DU GRAPHISME	108
LA BIBLE DU 6128	199	EN ASSEMBLEUR	145	GUIDE DU CPM	148
				GUIDE DU BASIC	128

LOGICIELS

• EDUCATIF		SAMURAI TRILOGY	145	SILENT SERVICE	158
ALGEBRE	195/220	SUPER SPRINT	156		
EQUATION	195/220	THUNDERCATS	99	• SPORT	
INEQUATION	195/220	TRIAXOS	154	CALIFORNIA GAMES	155
MOTS CROISES	195/220	TU N'EST PAS JOUER	160	INDOOR SPORTS	145
DEMONSTRATION GEOMETRIE	195/220	ZINTRAX	169	MATCH DAY II	139
ORTHOGRAPHE	195/220			SAILING	139
CARTE DE FRANCE	195/220			SPERSKI	NC
CARTE D'EUROPE	195/220				
• GRAPHISME/MUSIQUE		• AVENTURE		• SOCIETE	
SUPER PAINT	390	ALBUM UBI	189	THEMES ET PROGRAMMES	
DR DRAW	649	ANDY CAPP	149	NOUVEAUTES	
AMX PAGE MAKER	600	BOD WINNER	NC	Cobra	99/195
ADVANCED MUSIC	350	CHARLY DIAMS	NC	Mach 3	92/139
• ARCADE		DUN	649	Apocalypse	99/139
720	155	GARFIELD	149	Ultratexte	99/149
BILLY II	NC	GUIDE TROTTER	103	Cobolus	99/149
BUBBLE BUBBLE	101	HURLEMENT	250	Cobolus +	99/149
BUGGY BOY	159	LA CITE	180	Bedtext	99/149
CLEVER & SMART	159	LES TEMPLIERS	180	Cobolus	99/149
COSA NOSTRA	NC	MAITRE DES AMES	195	Cobolus +	99/149
CYBERNOID	145	MASK	140	Gribouille	99/149
DARK SCEPTRE	149			Gribouille +	99/149
DEATHSCAPE	145	• COMPILATION		Le Pack vol. 1	119/185
FREDDY HARDEST	148	4 ACES	185	Le Pack vol. 2	119/185
INDIANA JONES	99			Le Pack de Action	119/185
INSIDE OUTING	139	• REFLEXION		Impossible	
JACKAL	94	3D CONSTRUCTION ET		extension, livre	95/155
MASK II	155	DES LETTRES	NC	Venus livre	95/155
MISSION	NC	REVERSI CHAMPION	NC	Venus	95/155
PROHIBITION	199	TETRIS	139	Nigell Mansell	95/155
QUAD	90	TRIVIAL PURSUIT		Nigell Mansell +	95/155
RASTAN	95	JUNIOR	259	Gunshot II	99/149
ROAD RUNNER	149			Gunshot II +	99/149
RYGAR	95			Arkanoid	99/149
				Arkanoid +	99/149
				E.K.I.T.	179

Tous les prix sont TTC

CREDIT CRCD IMMEDIAT

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°53

SÉGAOÏDES, A VOS CONSOLES !

Sega, encore Sega ... je suis sûre que les possesseurs de Nintendo vont finir par m'en vouloir. Enfin, je vous promets que le mois prochain je ne parlerai que de Nintendo ... Voilà, c'est juré, promis ! Ne m'en voulez pas trop car les jeux Sega qui sortent en ce moment sont vraiment tous géniaux !

Fantasy Zone II

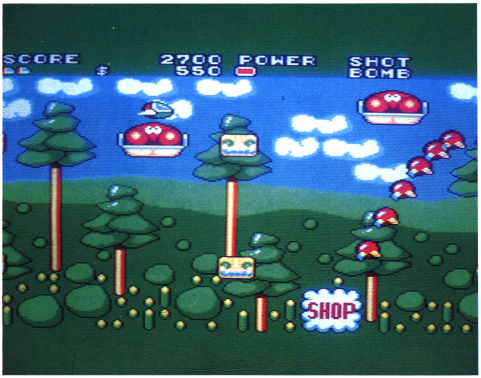
Dans un monde de fantaisie, un véritable kaléidoscope de couleurs, Opa-Opa a une mission dangereuse à accomplir : de retour dans son pays natal, il a découvert que les Blackhearts se sont réunis pour prendre le pouvoir. Il doit protéger sa ville contre cette dangereuse bande et sauver son peuple du désastre.

A première vue, ce jeu est trompeur : des graphismes trop mignons et des petits bestioles trop gentilles. Disons que c'est très japonais (!) ... Mais, en fait, ces sprites sont mortels ! Il suffit que notre brave Opa-Opa en touche un et il se désintègre en mille petits morceaux. C'est un sort misérable mais, moi, dans ces cas là, j'ai tout de suite envie de recommencer.

Et oui, *Fantasy Zone II* est ce genre de jeu où l'on n'arrive plus à poser le joystick. C'est un bon signe !

Le jeu fournit une multitude de possibilités. Lorsqu'un ennemi est détruit, il libère de l'argent qu'il faut ramasser aussitôt. L'argent permet d'acheter des accessoires au magasin servant à améliorer la navette de Opa-Opa. Des portes d'espace-temps donnent accès à d'autres niveaux mais il faut d'abord vaincre un méchant Blackheart avant la fin de chaque niveau.

Le joueur a un bon contrôle de l'action. Avec ses écrans coloriés et toutes ses possibilités amusantes, *Fantasy Zone II* s'impose comme l'une des meilleures réussites de Sega.





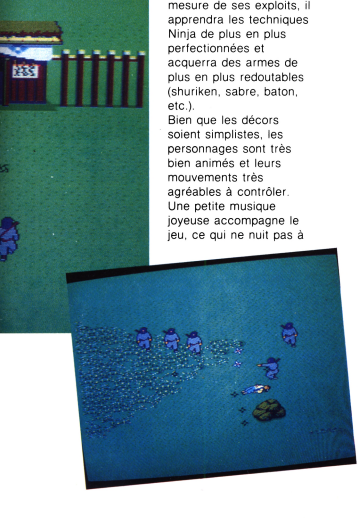
The Ninja

En 1630, le méchant Gyokuro a pris le pouvoir. Depuis, il règne en tyran. Le bon peuple est terrorisé et la belle princesse s'est fait enfermée dans un donjon. Il faut dire qu'elle a des

opinions politiques plutôt révolutionnaires ! Je vous laisse imaginer la mission de notre héro Kazamaru... *The Ninja* est un jeu d'aventure où le joueur passe d'écran en écran, se battant contre des Ninjas et autres méchants suppôts du tyran surgissant de nulle part. Au début, Kazamaru n'a que des couteaux mais en s'entraînant et en prenant des objets trouvés au fur et à mesure de ses exploits, il apprendra les techniques Ninja de plus en plus perfectionnées et acquerra des armes de plus en plus redoutables (shuriken, sabre, baton, etc.).



Bien que les décors soient simplistes, les personnages sont très bien animés et leurs mouvements très agréables à contrôler. Une petite musique joyeuse accompagne le jeu, ce qui ne nuit pas à



MINITEL UNE SUPER AFFAIRE PAR JOUR

OUVERT JUILLET - AOUT

3615 code AMIE

A.M.I.E.

Magasin : 11, bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
69, cours Lieutaud - 13006 MARSEILLE Tél. : 91.42.50.42
Occasions et S.A.V. : 2, rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00 AGREE

En mars, Ouverture d'une boutique AMIE à Marseille 69 cours Lieutaud 13006 Marseille

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS
* sauf promo

UNITES CENTRALES

GARANTIE 2 ANS

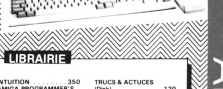
A 500	UC 512 Ko Ram Souris 1 lecteur 3"1/2	4720
A 500 C	UC 512 Ko Ram Souris 1 lect Mon. Coul. A 1084	7490
A 2000/S	UC 1 Mo Souris Lecteur 3"1/2	11590
A 2000S/M	UC 1 Mo Sour. Lect. 3"1/2 Mon Coul. A 1084	14790
A 2000/ZO	UC 1 Mo Sour. Lect. 3"1/2 Dur. 20 Mo + Cont Mon. Coul. A 1084	22490
A 2000/XT	UC 1 Mo Sour. Lect. 3"1/2 Lect. 5"1/4 + Disk Dur 20 Mo + Cont carte XT + Mon. Coul. A 1084	26290

PERIPHERIQUES

- **LECTEUR INTERFACES**
  - A 1010 : EXTERNE 3"1/2 2090
  - A 1020 : EXTERNE 5"1/4 ..... NC
  - A 2010 : INTERNE 3"1/2 1690
  - DISQUE DUR 20 MEG SUR CARTE PC (DOUBLE PARTITION) 4400
  - DISQUE DUR 30 MEG SUR CARTE PC (DOUBLE PARTITION) 5200
  - DISQUE DUR 81SQE SUR CARTE SCSI (A2090) 20 MEG 7500
  - PC EMULATOR LECTEUR 5"1/4 + BRIDGE BOARD A2088 5600
- **EXTENSIONS MEMOIRE**
  - A 501 (512 Ko) INT. A500) 1095
  - A 2052 (2 MEGAS INT. A2000) 3600
  - A 2058 (2 MEGAS A1000) 5845
- **GRAPHIQUES**
  - TABLETTE EASYL. A500 6000
  - GRAMBOPE II AMIGA 1690
  - TABLETTE CRP A4 4600
- **AUDIO**
  - PERFECT SOUND 1120
  - SOUND SAMPLER MIMETICS 1120
  - INTERFACE MIDI 580
  - PRO MIDI STUDIO ..... N.C.
- **VIDEO**
  - DIGIVIEW 1995
  - CAMERA HV720 3350
  - OBJECTIF DIGIVIEWER 950
  - ZOM COSMICAR 12.5/75 4450
  - STATIF ROHEN POUR REFLECTEURS (PHOTOS, EKTA, TRANSPARENTS) 3200
  - TUNER TV ITRANSFORME LE MONIT. EN TV! 1390
  - CARTE VIDEO (A2032) PAL 790
  - GENDER CHANGER 290
  - GENLOCK A8600 ..... NC
  - DIGIPIC (TEMPS REEL N/B) 6000
- **TELEMATIQUE**
  - FLAMITEL EMULATEUR ..... N.C.
  - MODEM DTL3000 6400

10 DISK 3"1/2 OF DD 100 F

PROMO AMIGA 500 + Moniteur 1084 + Extension 501 7700 F



PAYEZ EN 4 FOIS

LIBRAIRIE

AMIGADOS MANUEL	190	INTUITION	350
FRANCAIS		AMIGA PROGRAMMER'S	
AMIGADOS REFERENCE	149	HANDBOOK VOL 1	299
AMIGAWORLD	39	HANDBOOK VOL 2	299
AMAZING COMPUTING	39	CLES POUR AMIGA	195
ROMKERNAL LIBS	539	TRUCS & ACTUCES	199

TRUCS & ACTUCES (Das)	120
LANGAGE MACHINE	199
BIEN DEBUTER AVEC L'AMIGA	149
L'AMIGA BASIC	249

LOGICIELS

- **BUREAUTIQUE**
  - MAXIPLAN 2099
  - SUPERBASE 990
  - TEXTCRAFT 790
  - PAGE SETTER Fr. 1690
  - LASERSCRIPT 749
  - DBMAN 1439
  - PROWRITE 1120
  - WORD PERFECT ..... NC
  - SUPERBASE PRO ..... NC
  - VIZAWRITE 1490
  - PROFESIONAL PAGE 3690
- **GRAPHIQUE/MUSIQUE**
  - ANIMATOR 950
  - VIDEOSCAPE 3D 1549
  - AEGIS SONIX 790
  - AEGIS DRAW PLUS 1899
  - DELUXE PAINT 2 PAL 780
  - DELUXE VIDEO 1.2 950
  - DELUXE MUSIC 809
  - INSTANT MUSIC 293
  - MUSIC STUDIO 399
  - STUDIO MAGIC 789
  - SCULPT 3D 899
  - BUTCHER 339
  - CAO 3D 1490
  - SILVER RAY 1690
  - ANIMATE 3 D 1299
  - TV SHOW 770
- **PROGRAMMATION TRANSPERT**
  - C VER 4.0 1790
  - MACRO ASSEMBLEUR MCC 679
  - TRUE BASIC 1184
  - GRABBIT 299
  - CLIMATE 379
- **LUDIQUES ARCADE**
  - KARATE KID 2 254
  - GOLDRUNNER 249
  - BASARIAN 235
  - DEMOLITION 100
  - PHALLANX 100
  - MARBLE MADNESS 259
  - CHALLENGER 100
  - CRUNCHER 110
  - FACTORY 110
  - SPACE BATTLE 119
  - IMPACT 150
- **STRATEGIE ACTION**
  - SINBAD 390
  - SDI 349
  - DEFENDER OF THE CROWN 350
  - SHANGAI ..... NC
  - HOLLYWOOD POKER 202

AVE.	220
IWAR	195
ARAZ	210
KAMP	210
FASPA	220
BORRO	780
KING CH.	1320
DEJA VL	780
UNIVVI	1320
ROAZWA	780
BALANCE	780
ULTIMA III	NC
ALIENS FRA	195
LAND OF LI	195
ZARDS	
BLACK CAUL	349
PHANTASTAVI	

NOUVEAUTES

- **SIMULATION**
  - WORLD GAMES 309
  - HARDBALL 349
  - LEADERBOARD 309
  - TENTH FRAME ..... NC
  - CHESSMATER 2000 346
  - BASEBALL EA 407
  - FIGHT SIMULATOR II 409
  - JET ..... NC
  - SCENARY DISK 7 237
  - SCENARY DISK 11 237
  - SILENT SERVICE 249

CREDIT CREG IMMEDIAT

Tous les prix sont TTC.

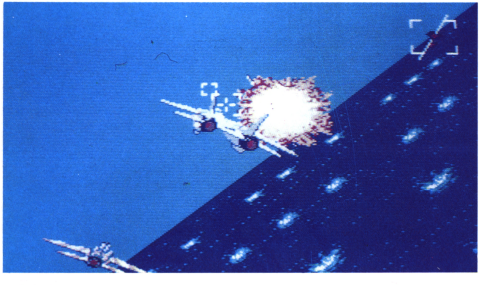
BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°53

l'ambiance générale. *The Ninja* est un jeu assez dur qui demande beaucoup d'entraînement ... Mais pensez, qu'au Japon, des hommes passaient trente ans à s'entraîner nuit et jour avant d'avoir le droit de prétendre être un Ninja !

faire tourner l'avion avant d'attaquer une partie sérieuse. Ce sera indispensable pour éviter les balles de l'ennemi ! La position de l'avion est visible par rapport à la ligne d'horizon et le joystick devient très sensible. Il suffit d'une légère pression pour faire un tour complet.
Pour vous aider au combat, il y a un radar qui s'affiche en haut à

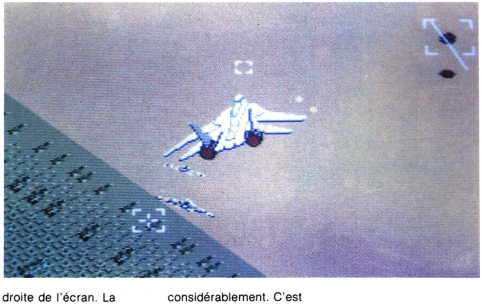
manœuvres adverses. Mais, attention, lorsque qu'on est pris par la panique (normal avec tous ces vrilles soudaines !), ce n'est pas du tout évident. Les ennemis sont nombreux : de l'hélicoptère à la forteresse volante qui est le plus difficile à détruire. Si vous réussissez à l'éliminer, votre score augmente

et des canons ... A vous le massacre !
Bien que l'on ait trois vies dans chaque partie, une option permet de reprendre une partie là où elle s'est terminé. Les points sont remis à zéro mais cela permet, au moins, de connaître d'autres tableaux ... Sympa, non ! En fait, il y a dix huit étapes. Le but du jeu étant de les compléter toutes et d'atterrir sur le «Sega Enterprise», la base depuis laquelle l'avion est parti.
Un jeu pour tous ceux qui n'aiment pas les simulateurs de vol complexes, mais qui ont toujours rêvé de combats aériens ... *After Burner* donne une véritable sensation de vol et surtout un profond sentiment de panique lorsque l'on commence à faire des loopings à n'en plus finir. On ne se croit pas vraiment dans le cockpit d'un vrai avion mais ... Oooups !



After Burner

N'avez-vous jamais eu envie de piloter un avion de combat ? En voici l'occasion ... Dans *After Burner*, vous devenez le pilote redoutable d'un Thunder-Cat F14. Votre mission est de sauver le monde libre en récupérant les plans cachés de l'ennemi ... La simplicité est toujours génératrice d'un maximum de plaisir en matière de jeux d'action ! A l'écran, on voit l'avion et la mire avec laquelle vous visez les avions ennemis. Il y a huit positions de joystick permettant des manœuvres dans toutes les directions pendant le vol et je vous conseille de bien vous entraîner à



droite de l'écran. La position de l'ennemi y est indiquée en rouge ainsi que les avions qui arrivent. Il est donc possible d'anticiper les

considérablement. C'est d'ailleurs une bonne façon de gagner du bonus. Pour détruire les autres avions, il y a deux possibilités : des missiles

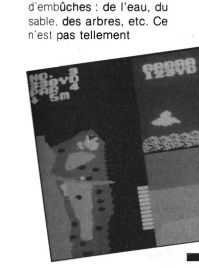
Great Golf

Quand il fait beau, que l'herbe sent bon et que les abeilles butinent, il n'y rien de plus agréable que de se mettre sur un



terrain de golf ... Il est évident que sur un écran, chez soi en hiver, ce n'est pas tout à fait pareil mais c'est tout-de-même mieux que rien.
Great Golf est une petite cartouche sympatique où l'on voit à la fois le joueur et un plan général de la partie sur le terrain.
Après avoir entré son nom et choisi ses clubs (les cannes), il faut passer à l'action : il est possible de changer la position de vos pieds sur le terrain, de choisir le club à utiliser, l'angle de tir et enfin la puissance du coup.
Bien entendu, le terrain comprend toutes sortes d'embûches : de l'eau, du sable, des arbres, etc. Ce n'est pas tellement évident d'arriver à la fin d'un parcours en temps voulu.
Quelques critiques tout-de-même : il me semble que la trajectoire de balle dans les deux dessins (joueur et terrain), qui s'affichent en même temps, ne sont pas tout à faut en correspondance. Et puis, où est passé le vent ? Ce vent doux et agréable qui rafraîchit les lourdes journées de l'été... et dévie systématiquement votre balle sur tous les autres jeux de ce genre sur micro-ordinateur !
Malgré ces deux petits détail, *Great Golf* est un bon jeu qui vous laissera le temps de vivre, de prendre votre temps, d'être tranquille. Ça change des jeux de tir, n'est ce pas !

Gasoline



MINITEL UNE SUPER AFFAIRE PAR JOUR
3615 code AMIE
OUVERT JUILLET - AOUT
A.M.I.E.
Magasin : 11, bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
69, cours Lieutaud - 13006 MARSEILLE Tél. : 91.42.50.42
Occasions et S.A.V. : 2, rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00
AGREE
En mars, Ouverture d'une boutique AMIE à Marseille 69 cours Lieutaud 13006 Marseille
10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS
* sauf promo
UNITES CENTRALES
520 STF UC 512 Ko Ram 1 lect. disk 3" 1/2 SF 2990
520 STF UC 520 STF + Mon. coul. bas. et moy. rés. SM 1425 5490
1040 STF UC 1040 STF + Mon. mono SM G125 5990
1040 STF UC 1040 STF + Mon. Coul. SM 1425 7490
Mega ST2 UC 2 Mo Ram 1 lect. disk 3" 1/2 DF + Mon. mono 11800
Mega ST4 UC 4 Mo Ram 1 lect. 3" 1/2 DF Mon. mono 15300
Mega laser 2 UC ST2M + Imp. laser SLM 804 24800
Mega laser 4 UC ST4M + Imp. laser SLM 804 28400
GARANTIE 2 ANS
PERIPHERIQUES
• LECTEURS
DSE 500Ko, 3" 1/2 SF 354 1590
DISK 1 Mo 3" 1/2 SF 314 1990
DISK DUR 20Mo SH 204 4990
DISK 1 Mo 3" 1/2 CUMANA 1590
DISK 1Mo 5" 1/4 CUMANA 2400
• IMPRIMANTES
MATRICIEL SM 804 1990
LASER SLM 804 14100
• MONITEUR
MONOCHROME HR SM 124 1490
COULEUR BR ET MR SM 1425 2990
• VIDEO
DIGITALISEUR REALTISER 1700
DIGILATISEUR PRO 87 2900
GENLOCKER NC
CAMERA 3350
ZOOM 4450
STATIF 1839
TUNER TELE 1350
HANDY SCANNER 3990
• GRAPHIQUE
TABLETTE GRAPHIQUE CRP 4600
TABLETTE A DIGITALISER KUNTA 11730
• AUDIO
DIGITALISEUR SOUND MASTER 1990
ST REPLAY 800
• INTERFACE
REAL TIME CLOCK 455
EXTENSION MEMOIRE 512K 990
EMULATEUR MAC 1800
OSCILLOSCOPE 1990
PROG D'EPROM 1990
INVERS MONITEUR MONO COUL 250
FREE BOOT 479
• TELEMATIQUE
MODEM 1990
EMULATEUR MINITEL 750
• CABLES
IMPRIMANTE 150
PERITEL 150
MINITEL 150
RALLONGE JOYSTICK 100
10 DISK 3" 1/2 DF DD 100 F
PROMO ATARI 520 STF + Moniteur Monochrome HR SM 124 3990 F
PAYEZ EN 4 FOIS
LIBRAIRIE
• MICRO APPLICATION
LIVRE DU ST BASIC 149
DU BASIC AU C 149
BIBLE ATARI S T 249
DEBUTER AVEC ATARI S T 129
LIVRE DU GEM 179
LIVRE GFA BASIC 199
GFA BASIC
+ DISKETTE 319
GRAPHISME 3D 179
GRAPHISMES ET SON 149
LIVRE DU LANGAGE MACHINE 149
LE LIVRE DU GFA BASIC 199
DEVELOPPER GFA DBSQ. INCL.) 299
TRUCS ET AST. GFA DBSQ. INCL.) 249
GRAPHISMES EN GFA 249
• PSI
CLEFS POUR ATARI ST 149
TONE 2 295
SYSTEME DE BASE
CLEFS POUR ATARI ST
TONE 2
GEM 285
C POUR ATARI ST 165
3 ETAPES INTELLIGENCE ARTIFICIELLE 210
LOGICIELS
• ARCADE
ACADEMY 248
BARBARIAN PALACE 199
BIVOUAC N.C.
BLACK LAMP 249
BUBBLE BUBBLE 205
CLEVER & SMART 235
EAGLE NEST 205
EXTENSOR 225
GOLDRUNNER 240
MACH 3 N.C.
MANHATTAN DEALERS 220
MISSION ELEVATOR N.C.
PREDATOR 185
PROHIBITION N.C.
SARACEN 199
SKYRIDER 120
STAR WARS 224
STARGLIDER 210
SUPER PRINT N.C.
TERRAMEX 225
TRACKER N.C.
TRASH HEAP N.C.
WAR HAWK 215
WINGS 195
XENON 250
• AVENTURE
BILL PALMER 250
JINXTER 268
MASQUE 248
MORTVILLE MANOIR 220
SAPIENS N.C.
SHADOWGATE 199
SPACE QUEST II 240
STAR TREK N.C.
• EDUCATIF
BALLADE AU PAYS DE BIG BEN 260
ENIGME A MUNICH 260
MATHS 2, 3, 4, 5, 6 260
OBJECTIF MONDE 1, 2 260
• WARGAME
DEFENDER OF THE CROWN 260
ROADWAR 2000 N.C.
ROADWAR EUROPA N.C.
U.M.S. 295
• ROLE
PHANTASIE III 290
THE BARD'S TALE N.C.
ULTIMA N.C.
• SPORT
COMPILATION EPYX 250
ENDURO RACER 199
FORMULA ONE GRAND PRIX 199
LES DIEUX DE LA MER N.C.
WINTER OLYMPIAD 199
SIMULATEUR DE VOL
NOUVEAUTES
Arkanoid 260
Barbarian 199
Bart 100
Black Lamp 210
Rolling Thunder 210
Stuff 249
Vampire Empire 213
World Class Leaderboard 213
Buggy Boy 247
Out Run 247
Fendetta 240
Prape Soi 187
Space Ecole 245
Super Ski 245
Obliterator 205
Beachwars 205
Leaderboard 199
Goldrunner II 199
Voyage au centre de la terre 295
Excalibur 247
Retour to Genesis 205
Go West 200
Pawar Struggle 249
Seconds Out 199
Dungeon Master 245
American Pool 200
CREDIT CREG IMMEDIAT
Tous les prix sont TTC
BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°53

LES AVENTURIERS DU MAN

Waaou, en voilà un titre qui vous attire... nous avons fini avec la série des « Créez votre propre jeu vidéo », on reparlera d'arcade plus tard. Maintenant, nous programmerons des aventures !

PREMIÈRE PARTIE : LE SCÉNARIO

Vous avez déjà tous eu un jeu d'aventure entre les mains ?... Bien, ça va simplifier la présentation ! Nous allons créer un jeu où le héros est un lecteur de *Game Mag*. Lorsqu'il arrive à la rédaction, c'est l'enfer : on a perdu le dernier manuscrit du doctor BIT ! Votre mission (si vous l'acceptez !) sera de récupérer le manuscrit.
Au départ, rien ne vous indiquera les moyens d'y parvenir. Vous devrez alors vous fier à votre logique et à votre instinct. Vous serez confronté à toutes sortes de situations dans lesquelles vous devrez prendre certaines décisions dont dépendra votre avenir et, donc, votre progression dans le jeu. L'ordinateur vous met face à une situation et vous engagez avec lui un dialogue qui lui indiquera avec précision vos décisions ! Depuis plusieurs années, les créateurs ont mis au point une méthode originale et relativement agréable de converser avec le programme : il vous pose une question du type « Que faites-vous ? » à laquelle vous devez répondre par une phrase... Pour simplifier, disons plutôt que cette réponse sera uniquement composée d'un verbe suivi d'un nom. En effet, l'analyse d'une phrase complexe (pronom, adjectif, etc.) demande un programme costaud, relevant le plus souvent de l'intelligence artificielle que de la programmation en basic !
Ces programmes, que l'on appelle des analyseurs de syntaxe, sont devenus une véritable institution dans les jeux d'aventure et constituent même, parfois, leur seul intérêt. Dans un jeu d'aventure classique, les décisions sont guidées par des indices rencontrés en cours de route, ils donnent donc l'aspect « logique et déduction » du logiciel.
Certaines situations devront être livrées au hasard pour simuler le plus possible la réalité d'une action (voir case 3 où apparaîtra parfois un policier). Les plus fins limiers seront donc parfois bloqués...
Au cours de cette aventure, vous devrez affronter de terribles événements mais surtout récolter des renseignements ou des objets qui vous guideront vers la solution. La plupart des jeux d'aventure du commerce ne se contentent pas d'un dialogue pour faire vivre leur univers : ils utilisent également les graphismes et, parfois, la synthèse vocale.
A.M.P. (Aventuriers du Manuscrit Perdu) est uniquement en mode texte ; c'est-à-dire qu'il n'utilise que des dialogues (à la manière des grands indispensables d'Infocom !). Libre à vous d'utiliser les possibilités graphiques et musicales de votre micro pour améliorer ces performances.
Avant de voir la méthode de programmation (qui sera en basic), il est important de bien établir le scénario. Je vous propose donc, dans cette première partie, de créer avec moi l'histoire de ce jeu. Bien entendu, vous en connaîtrez la solution et son intérêt ne sera que purement éducatif !

C'est parti

« Le doctor BIT a disparu et, avec lui, son précieux manuscrit : « Réflexions névrotiques d'un Pacmaniaque ». La rédaction est dans tous ses états : Mireille part en vacances, Yves ne sort plus que les nuits de pleine lune et Gaëlle sanglotte derrière son bureau ! Saurez-vous sauver votre journal favori de la catastrophe ? »
Comme je vous l'ai déjà dit, l'aventure sera divisée en plusieurs situations/étapes. Pour les A.M.P., nous allons établir neuf étapes.

Figure 1

Salle de rédaction	Rue	Commissariat de police
Bar	Carrefour	Laboratoire secret
Cinéma	Loge de la concierge	Appartement de doctor Bit

USCRIT PERDU

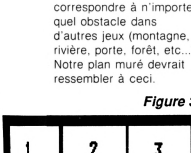
Voici le plan du quartier rédactionnel qui situe ces étapes.
Pour plus de facilité, j'ai numéroté ces cases de 1 à 9. Cette numérotation est également reprise dans le programme !



Figure 2

Toutes ces pièces ne communiquent pas forcément entre elles. Ainsi, le bar ne devra pas être accessible depuis la salle de rédaction ! Il faut donc mettre des murs dans ce quartier. Remarquez que, de façon plus générale, ce que nous appelons mur dans cette ville pourra correspondre à n'importe quel obstacle dans d'autres jeux (montagne, rivière, porte, forêt, etc...). Notre plan muré devrait ressembler à ceci.

Figure 3



Bonjour les rusés !

A la vue de ce nouveau tracé, les plus futés d'entre vous auront pu remarquer deux choses :
• l'ensemble de la ville est encerclé de murs ; il ne faut pas que le joueur sorte du jeu.
• la case 6 semble inaccessible. En fait, le labo secret se trouve dans les sous-sols de l'immeuble (hé, oui, vous avez déjà oublié la troisième dimension !), vous ne pourrez l'atteindre qu'en utilisant un passage spécial (secret !).
Le terrain de l'aventure ayant été déterminé, il convient, à présent, de détailler les événements qui vont se dérouler dans chacune de ces huit cases et surtout les liens qui vont les lier entre eux. Précision que le joueur commencera le jeu sur la case 1.
La méthode la plus simple consiste à déterminer au départ, le chemin que le joueur devra accomplir pour gagner. Voici donc la liste des événements qui vous feront découvrir le manuscrit perdu :
—Dans la rédaction, il faudra consoler Gaëlle qui vous expliquera ses problèmes. Il faudra prendre le dernier numéro, parce que c'est toujours utile d'avoir un Game Mag (ou plusieurs) sur soi !
— Dans la rue, il faudra parler au dessinateur qui vous donnera l'adresse du Doctor Bit si vous lui donnez votre numéro de Game. Il faudra prendre l'adresse.

MINITEL UNE SUPER AFFAIRE PAR JOUR
3615 code AMIE
OUVERT JUILLET - AOUT
A.M.I.E.
Magasin : 11, bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
99, cours Lieutaud - 13006 MARSEILLE Tél. : 91.42.50.42
Occasions et S.A.V. : 2, rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00 AGREE
Ouverture d'une boutique AMIE à Marseille
69 cours Lieutaud 13006 Marseille
10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS
UNITES CENTRALES
GARANTIE 2 ANS
C 64 N + GEOS 64 K Nouveau Modèle 1450
C 128 A2 JANE 128 K Clavier Azerty 2190
C 128 D A2 JANE 128 K Clav. Azerty + Lect. 1571 3990
PC, demandez-nous les nouveaux prix
PERIPHERIQUES
• saufi promo
• IMPRIMANTE
MPS 801 1300
MPS 1200 2290
• MONITEUR
1802-40 coll 1990
1902 (80 coll) 2790
• LECTEUR
K7 130 250
DISK 1541 1650
DISK 1571 2490
• GRAPHIQUE
TABLETTE KOALA PAD 1300
TABLETTE GRAPHISCOPE 990
CRAYON OPTIQUE 410
SOURIS 64 MAGIC MOUSE 480
SOURIS 128 550
• AUDIO
SOUND EXPANDER 1200
SOUND SAMPLER 950
CLAVIER SYNTHE 925
SYNTHE VOCAL TECHNI MOUSE 480
SYNTHE VOCAL VOICE MASTER 850
INTERFACE MIDI 350
• INTERFACE
CENTRONICS 890
IEE 1590
RS 232 650
• TELEMATIQUE
MODEM DTL DIGITELEC 1590
MODEM DTL - DIGITELEC EMULATEUR MINITEL 1990 390
• VIDEO
DIGITALISEUR PRINT TECHNIK 1290
INTERFACE PAL RVB 490
TUNER TELE 1390
• CARTOUCHES
CPM 390
POWER CARTRIDGE 470
GAME KILLER 150
FREEZE FRAME 490
EXTENTION MEMOIRE 256 K 1290
PROMO C64N + lect. Disk 1541 + manette + 3 logiciels 2990 F
20 DISK 5" 1/4 100 F
PAYEZ EN 4 FOIS
LIBRAIRIE
• MICRO APPLICATION
TRUCS ET ASTUCES POUR COMMODORE 128 149
LE LIVRE DU CP/M 149
LA BIBLE DU COMMODORE 128 249
LE LIVRE DU BASIC 7.0 149
LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE COMMODORE 1571/1570 179
PEEKS ET POKES DU C128 129
LE LIVRE DU LECTEUR DE CASSETTE 1530 99
LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64 149
TOME 2 149
LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE 1541 179
LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64 149
TOME 2 165
ENTRETIEN ET REPARATION DU VIC 1541 149
JEUX D'AVENTURE COMMENT LES PROGRAMMER 129
• PSI
CLE POUR C64 110
CLE POUR C128 110
BASIC C128 149
CPM PLUS SUR C128 149
102 PROGRAMME C64 120
102 PROGRAMME C128 120
LOGICIELS
• BUREAUTIQUE
DATAMAT 350
TEXTOMAT 350
POWERPLAN 650
SWIFT 450
SWIFT K7 295
WIZASTAR 128 1190
VIRGULE SENIOR 750
SUPERBASE 995
• GRAPHIQUE/MUSIQUE
SUPERPAINT 350
GAME MAKER 220
ART STUDIO D 149-184
ADVANCED MUSIC SYSTEM 310
MUSIC STUDIO 186
• PROGRAMMATION TRANSFERT
MUSIC 64 350
OSFORD PASCAL N.C.
MON. 64 N.C.
DISC DISSECTOR 324
LOGO 595
BASIC 128 450
• EDUCATIFS
MAITREMOTS 190
LES CHIFFRES 1 A N°2 190
MATS SUP 190
MINI 295
• ARCADE
AIRBORNE RANGER 105
AIRLANCIO 149
BEDLAM 107
BLAZER 122
CLEVER 'S SMART 109
DARK SIDE 84
ITALIER 91
MAGNETRON 159
MORPHEUS 109
OCTAPOLIS 88
PLATOON 92
PREDATOR 98
RASTAN 95
ROLLING THUNDER 155
STEALTH FIGHTER 159
• AVENTURE
ADEY CAPE 99
VOYAGER 149
• COMPILATION
MAGNIFICENT SEVEN 165
• REFLEXION
CHESSMASTER 109
• SIMULATION
APOLLO 18 109
HUNT FOR RED OCTOBER 109
THE TRAIN 109
• SPORT
4 TH & INCHES 109
SKATE OR DIE 109
WESTERN GAMES 109
• NOUVEAUTES
BASKETBALL 95-145
BLACK MAGIC 95-145
CHAMPION SHIP WRESTLING 95-145
GAME OVER 95-145
GUNSLINGER 95-145
IKARI WARRIOR 89-129
INDIANA JONES 95-145
KILLED UNTIL DEAD 95-145
• HIT PARADE
ARCHIMOID 89-135
ARMY MOVES 89-145
BARBARIAN 95-135
BOMBJACK 2 89-129
COBRA 89-135
DEEPER DUNGEONS 95-145
ENDURO RACER 95-145
FIST 2 95-129
GAUNTLET 95-145
GUNSHIP 145-195
NOUVEAUTES
JO 95/155
Cybernoid 95/155
Magnetron 95/155
Samourai Warrior 95/155
Tennent's Stike 209
Shiloh 119
Michel Vs Roms 119
Arcade Alley 109/159
Tai Pan 95/155
Voyager 95/155
Bedlam 95/155
Beyond Zork II 159
Disciples 109
Dragon 99
Psycho Soldier 95
Quarten 95
Sort Zero 95
Side Arms 107
Side Wize 99
Thundercats 99
Tiger 95/145
Wisboll 95
Wonder Boy 95
Defender 105
the crown 109
Killed until dead 159
Pirates 159
Slaine 89
Summer's Key 89
Voyager 149
Impossible Arcade Hits95 95
Les trésors d'Ulo Gold 139
Chessmaster 2000 139
Pile-up 95
Tetris 95
Caligula's Games 95
Sailing 95
Skate Die 95
Western Dice 95
1-24 165
Power Struggle 165
Wargames construction set 205
CREDIT CREDIT IMMEDIAT
Tous les prix sont TTC.
BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°53

— Au carrefour, il faudra parler au policier qui vous indiquera votre chemin et acheter des roses à la petite marchande.
— Chez la concierge, vous devrez lui donner les roses et parler avec elle. Si elle vous résiste, donnez-lui un numéro de Game Mag pour son neveu. Elle vous guidera vers l'appartement du Doctor Bit...
— Dans l'appartement, vous devrez examiner la pièce. Cela vous fera découvrir une carte de visite de Jojo, le patron d'un bar voisin que vous devrez prendre.
— En repassant par la loge de la concierge et le carrefour, vous arriverez au bar. Vous demanderez Jojo : il vous affirme ne pas avoir vu le Doctor Bit mais il sait qu'il se passe des trucs louches chez lui... dans la cave !
— Dans le cinéma, vous devrez prendre un déguisement de rédactrice en chef et parler à l'ouvreuse.
— En repassant par le bar, le carrefour et la rue, vous entrerez au commissariat où vous parlerez au policier. Vous devrez lui donner un exemplaire de Game Mag. Il vous donnera quelques tuyaux !
— En repassant par la rue, le carrefour et la loge de la concierge, vous descendrez à la cave, vous utiliserez votre déguisement, vous ouvrirez la porte, vous parlerez au Doctor Bit... et vous prendrez le manuscrit !
Ce n'est pas très compliqué, mais vous constaterez que le programme est déjà assez compliqué !
A partir de cette description de l'aventure, nous allons devoir créer un certain nombre de pièges qui attireront les moins perspicaces vers de fausses pistes...
Je ne vais pas vous décrire la totalité des cases en détail, ce serait une perte de temps et de place. Je me contenterais simplement d'en disséquer une devant vos yeux... Vous aurez la surprise de la suite le mois prochain. Ce qui vous laissera tout le temps de créer vos propres scénarii. (NDLR : quelle classe !).

Où est le minotaure ?

Donc, je prends une case, la première, le numéro un, la salle de rédaction de Game Mag... Dans cette pièce le joueur pourra utiliser quatre « phrases » auxquelles le programme pourra répondre. J'aurais pu me farcir les phrases synonymes mais je vous laisse faire...

ASSOCIATION SYNTAXIQUES

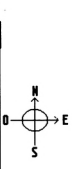
VERBES	NOMS	REPONSES
CONSOLER	GAëLLE	"Gaëlle n'arrête pas de sangloter..."
CONSOLER	GAëLLE	Elle vous explique ses angoisses: le Doctor BIT a disparu avec son fameux manuscrit...
PRENDRE	DERNIER NUMERO	Vous prenez un numéro du dernier Game Mag qui traîne dans un coin!
OFFRIR	AIDE	Gaelle vous demande de trier le courrier parce qu'elle est à la bourre et que Mireille et Yves sont introuvables! Vous perdez beaucoup de temps...

Figure 4

En plus de ce vocabulaire minimaliste, le joueur pourra tout de même se servir de mots comme INVENTAIRE, SUD, NORD, EST, OUEST et LAISSER (pour abandonner un objet en route !).
Après avoir dressé un tableau semblable pour l'ensemble des douze cases, nous serons en mesure de dresser la liste de tous les verbes, noms et objets utilisés pour cette aventure.
Pour programmer toutes ces données, nous allons utiliser cinq tableaux différents :

Figure 5

CASE	NORD	SUD	EST	OUEST
1	0	0	2	0
2	0	5	3	1
3	0	0	0	2
4	0	7	5	0
5	2	8	0	4
6	0	0	0	0
7	4	0	0	0
8	5	0	9	0
9	0	0	0	8



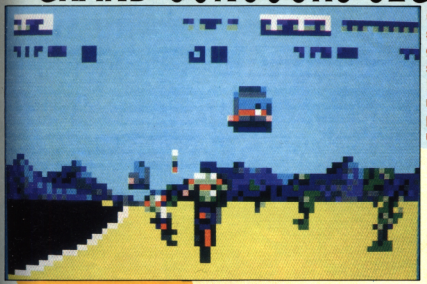
— le premier (DIREC) permettra de stocker les positions des murs ;
— le second (VRB$) contiendra les verbes utilisables ;
— les suivants (OM$ et BJ$) rempliront les mêmes fonctions que le précédent mais avec les noms et les objets ;
— le dernier (FLAG) est un tableau dont nous utiliserons les éléments comme des indicateurs (regardez l'exemple).
Attardons-nous sur deux d'entre eux. Le tableau des objets, tout d'abord, qui doit permettre de noter si un objet est porté ou non. Il contiendra donc deux éléments pour un objet : son nom et un code (0 si on ne l'a pas, 1 si on le transporte).
Le tableau de direction devra lui aussi comporter un codage spécifique. Il sera dimensionné de façon à avoir quatre éléments disponibles pour chacune des neuf cases (DIM FLAG (12,4)).
Chacun de ces éléments correspondra à une direction et contiendra le numéro de la case à laquelle elle aboutit. Si ce chiffre est zéro, c'est un mur !

Un test très simple indiquera où se trouvent les murs, et les liaisons entre cases se feront, de cette manière, très simplement et très rapidement.
Allez... Hop, on passe au programme ! Quoi ? Il n'y a plus assez de place pour ma rubrique ?... Quoi ? Ils devront attendre jusqu'au mois prochain pour avoir la suite des Aventuriers du Manuscrit Perdu ?... Baf, Bing, Poum, Crac, Bang... Aie !

Doctor Bit

CINQUANTE SUPER-PRIX A GAGNER PENDANT DEUX MOIS

GRAND CONCOURS SEGA/GAME MAG



Celui-là de concours, à notre avis cela faisait longtemps que vous l'attendiez. Imaginez un peu : il n'y a pas moins de dix consoles Sega à gagner sans compter les Light Phaser, lunettes à cristaux liquides et autres roms et mega-roms. Le pied ! De quoi ne plus décoller de son téléviseur pendant tout un week-end... et je sais de quoi je parle !



Le but du jeu

Attention, ce concours se fait sur deux mois. Nous avons donc deux sélections: la première est parue le mois dernier, voici la seconde.

Nous vous proposons dix titres de jeux Sega: Wonder Boy · Fantasy Zone · Enduro Racer · Astro Warrior-Great Baseball · Missile 3D · Out Run · Hang On · After Burner · Choplifter. Par ailleurs, vous voyez ci-contre une photo d'écran digitalisée grossie. Il s'agit bien évidemment d'un écran de l'un des jeux précités. Ne vous inquiétez pas, il n'y a pas « d'embrouille », l'un des dix jeux est bel et bien celui que nous avons digitalisé. Vous reconnaissez l'écran, vous notez le nom du jeu sur le coupon-réponse et le tour est joué.

Et voilà comment se passent les deux sélections :

— le premier mois la digitalisation était très grosse et donc dure à lire : nous n'avons mis en jeu que les dix premiers prix.

— Ce mois-ci, la digitalisation est beaucoup plus proche de la réalité : plus simple. Nous mettons en jeu les lots du 11e au 50e prix. OK? Tous compris? Le premier mois la question est difficile mais les lots sont plus importants; par contre le second mois, c'est plus simple et les lots sont moins grands.

Le règlement

1. Pour cette deuxième sélection · Game Mag n°8 · vous avez jusqu'au 30 juin 1988, le cachet de la poste faisant foi, pour envoyer votre coupon-réponse à:

Concours Sega/Game Mag · Sélection n° 2 · Master Games Système · 55, av. Jean Jaurès 75019 Paris.

2. Chaque joueur peut tenter sa chance aux deux sélections en envoyant pour chacune d'entre elles un coupon-réponse.

3. Les vainqueurs seront tirés au sort dans l'ordre du 1er au 10e et du 11e au 50e conjointement par les équipes de Game Mag et de Master Games Système.

4. La liste des gagnants sera publiée dans Game Mag n°10.

5. Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Jean Le Hennec, huissier à Fontenay-sous-Bois.

Les prix

1er prix : la console Sega avec son environnement complet : deux joysticks + les lunettes à cristaux liquides + le Light Phaser + un jeu utilisant le relief.
2e prix : la console avec les lunettes + un jeu en relief.
3e prix : la console avec le Light Phaser + trois jeux de tir.
4e prix : la console avec la manette de jeu Sega.
Du 5e au 10e prix : une console.
Du 11e au 20e prix : une paire de lunettes + un jeu en relief.
Du 21e au 30e prix : un Light Phaser + trois jeux de tir.
Du 31e au 40e prix : dix mega-roms Sega.
Du 41e au 50e prix : dix cartouches.

Coupon-réponse · Game Mag 8

Nom . . . . . Prénom

Adresse complète

Nom du jeu digitalisé

Coupon à envoyer SUR CARTE POSTALE UNIQUEMENT à : Master Games Système · Concours Sega/Game Mag · Sélection n°2 · 55, av. Jean Jaurès 75019 Paris.

DESTRUCTION SUPERCHAR



U.S. Gold (France) –
Z.A.C. de Mougnette – B.P.3 – 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. Tel: 93 42 71 44

GEE...

ROAD BLASTERS™





ECRANS DE CBM VERSION

Roadblasters, le monde tempestueux de là destruction, l'ultime course contre la mort, renferme toute l'action prenante et toutes les passions de la grande vitesse du grand spectacle arcade.





CBM 64/128 CASSETTE/DISQUE
AMSTRAD CASSETTE/DISQUE
SPECTRUM 48/128K CASSETTE
AMIGA DISQUE
ATARI ST DISQUE
SPECTRUM +3 DISQUE



L'ECHO DES ARCADES

Quand une belle brune (blonde, rousse... chacun son truc !) vous propose de se mesurer avec elle, dans une salle de jeux d'arcade, voilà ce que ça donne. De notre envoyé spécial rue Saint-Denis.

LA GUEGUERRE

NEWS

C'était un beau jour d'avril ensoleillé et je me baladais à la recherche de je ne sais quoi rue Saint-Denis. Soudain des coups de feu claquent, je me retourne et je vois une superbe créature, tout droit sortie de « La grande escroquerie du Rock'n Roll », une mitraillette à la main : la jeune fille est superbe, l'arme aussi. Elle est là, au milieu d'une salle de jeu, tout en noir, je me rapproche d'elle, elle remet l'arme à l'épaule et tire de nouveau, ça fait un boucan épouvantable ! Ce n'est pourtant pas un règlement de compte avec son boyfriend, juste une nouvelle machine de jeu : *Top Shooter*.

Top Shooter est une version pour arcade d'un classique tir au fusil à plomb, la mitraillette est alimentée avec des plombs grâce à un flexible en métal, la machine est longue d'environ trois mètres ; sur les côtés un filet de protection et au fond une cible en papier qui bouge entre chaque coup, à la fin de la partie le joueur récupère la cible. La punkette vient justement de récupérer la sienne, la langue encore plus longue que le loup de Tex Avery, je lui bafouille :

— Joli coup !

— Tu veux en avoir des jolis coups ?

Sursaut de panique, je recule d'un pas, je m'attends à recevoir la baffe de ma vie... Mais non, elle m'ignore et va mettre une pièce dans une machine bizarre : *Heavyweight Champ*, deux poignées fixées sur un moniteur qui pivote à hauteur de visage ; sur le moniteur, un boxeur vu de dos en fil de fer (le joueur) face à un boxeur vu de face. Blang, glang, vlan, la fille balance de grands coups dans la machine, la sueur coule sur son front, elle me plaît de plus en plus.

— Quelle énergie, ça te branche un *Double Dragon* avec moi ?





— Cette antiquité ? Non, je préfère *Vigilante*. *Vigilante* ressemble beaucoup à *Double Dragon*, deux joueurs luttent côte à côte contre des Skinheads à New-York, mais les personnages, les décors (double scrolling horizontal), les bruitages et l'action sont nettement supérieurs, merci Atari. Mon épaule frôle la sienne, c'est bon. Mon expérience de *Double Dragon* m'empêche de paraître ridicule, et j'ai un choc au cœur quand à la fin de la partie elle me souffle :

— Tu aimes la voiture ?

— Oui, où veux-tu aller ?

— Sur *Final Lap*.

— *Final Lap* est un clône de *Pole Position*, avec la possibilité de jouer à deux, non pas à tour de rôle mais côte à côte (les deux cabines sont accolées), chaque joueur observe sur son écran sa voiture sur la piste mais aussi la position et la voiture de l'adversaire, c'est fantastique mais je me fais humilier avec plus d'un tour de retard.

— Peut-être seras-tu moins mauvais avec un hélicoptère ?

— *Thunder Blade* est en France !

— Eh oui. *Thunder Blade* est là en face de moi, le siège et les commandes sont vraiment celles d'un hélicoptère, ça bouge dans tous les sens et en stéréo, le moniteur situé au niveau des pieds accentue le réalisme. L'animation sur l'écran est prodigieuse, l'hélice est vue de dos, de haut ou de profil, offrant ainsi plusieurs jeux en un. La punkette se défonce et marque un high score, les mains crispées sur le manche à balai elle hurle :

— Envie d'essayer ?

— Heu, il n'y a rien de plus pacifique ?

— Tu as essayé *Midnight Landing* ?

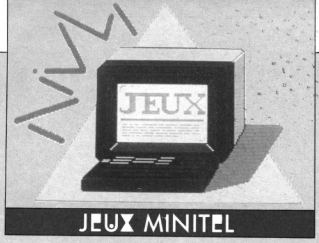
Encore une cabine qui bouge, mais cette fois beaucoup plus doucement. Il s'agit de faire atterrir un Boeing en

pleine nuit sur une piste d'atterrissage dont seules les balises sont visibles, les informations relatives aux conditions météo, et aux commandes de l'appareil sont données par une voie digitalisée (en anglais), à l'extérieur un moniteur retransmet le jeu pour les spectateurs. Après avoir crashé mon Boeing, je rejoins la sœur jumelle de Debbie Harry en train de jouer au flipper.
Cyclone ne semble avoir aucun secret pour elle, c'est le nouveau flipper de Williams, ça parle, il y a plein de roues qui tournent et de couloirs partout ; je commence à peine à comprendre ce qu'il faut faire lorsqu'elle m'entraîne vers le dernier Bally : *Escape From the Lost World*. Dieu que ce flipper est beau, malheureusement il est injouable. J'ai dépensé tout l'argent des courses et je ne sais même pas comment elle s'appelle : — C'est idiot, je ne me rappelle plus de ton nom. — Zaza !
Tout se brouille alors dans ma tête, des taches de couleurs psychédéliques passent devant mes yeux, le son se déforme en un écho inaudible, Zaza disparaît lentement. Je me réveille devant *Blasteroid*, une copie très améliorée de ce bon vieux *Astéroid* ; sauts dans l'espace et changements de vaisseaux remettent du piquant au Chili, Hagard, j'ère devant *Silkworm*, une petite jeep équipée de missiles détruit tout sur son passage ; le jeu préféré de la résistance afghane. Je n'arrive pas à me concentrer sur *Shibushi*, un mélange karaté de *Rolling Thunder* et de *Double Dragon*, un jeu pourtant très bien fait. L'image de Zaza m'obsède, soudain des coups de feu claquent derrière moi...

L'Oeil Westworld

● DOUBLE DRAGON

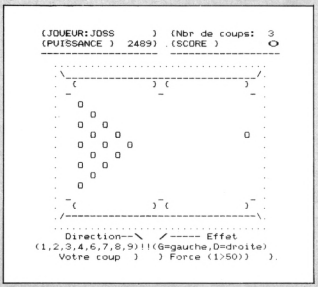
1997, les bas fonds de New-York, une jeune fille minijupée se fait agresser par une bande de punks pas contents, le plus gros la jette sur son épaule : impuissant, coincé derrière une porte de garage, tu regardes sa petite culotte s'éloigner... Délivrer le clône de Samantha Fox, rien de plus difficile, après avoir introduit la moitié de tes économies dans « Double Dragon » tu as renoncé : hagard, errant, perdu dans la cité, tu penses que c'est impossible. Non, ce n'est pas impossible kid.
Règle primordiale : toujours jouer à deux, l'union fait la force.
Deuxième règle primordiale : ne frappe pas trop souvent ton pote, il pourrait t'être bien utile. Le jeu et les personnages sont vus de profil, le scrolling est hyper-rapide, il y a cinq types d'ennemis, les voici dans leur ordre de méchanceté : les punks, les punkettes avec un fouet, les petits musclés verts et hargneux, les géants grands et bêtes, le mitrailleur. Il y a trois boutons sur la machine, celui du haut pour le saut, le droit pour le coup de poing, le gauche pour le coup de pied, avec le joystick tu avances et tu recules. Mais ce n'est pas tout, si tu appuies sur le bouton du haut et celui de gauche en même temps, tu donnes un coup de coude arrière (indispensable contre les géants), le bouton du haut et celui de droite en même temps provoquent un coup de pied en hauteur, deux coups de joystick très rapides dans le sens de ta marche te permettent de donner un coup de tête.
Pour ramasser un objet il faut se baisser avec le joystick puis donner un coup de poing, pour se servir ou lancer cet objet il faut utiliser le coup de poing.
Tu as tout intérêt à attaquer d'abord les porteurs de battes de base-ball, de fouet, de pierre, de tonneau, et les lanceurs de couteau. Assomme-les puis récupère leurs armes, elles sont terriblement efficaces ; avec la batte (ou le fouet) frappe sans cesse ces infâmes punks, utilise la surtout lorsqu'ils sortent d'un bâtiment car ils n'ont pas le temps de réagir.
Lance la pierre, le tonneau, ou le couteau sur les géants, c'est radical.
Malheureusement, à la fin d'un décor tu es obligé d'abandonner ton arme alors voici quelques astuces pour être invincible à mains nues : donne toujours des coups de pieds répétés, cela te permet de maintenir ton ennemi près de la taille et de lui défoncer la tête à coups de genoux. Quand tu as plusieurs ennemis en face de toi, essaye de monter dans les immeubles, sur une corniche de tomber dans le vide ou dans l'eau car tu perds une vie entière (5 francs = 2×5 vies, 1 vie = 5 forces), il vaut toujours mieux affronter l'adversité.
Je te rappelle les différents lieux que tu vas traverser : la ville, les docks, la campagne, la montagne, le château, et enfin la salle rouge. Dans les docks ne monte pas sur le tapis roulant, il conduit directement à un broyeur. Pour sauter le pont cassé à la campagne, mets-toi le plus près possible du trou puis appuie sur le bouton de saut et donne un coup de joystick vers la droite quand tu es en l'air. Si tu arrives à la salle rouge (ce que je te souhaite), tu verras ton amour accrochée avec des chaines au mur humide et froid du château, affrontes en priorité le mitrailleur car ses balles sont meurtrières.
Maintenant si ton copain n'est pas encore mort tu dois te battre avec lui pour savoir lequel de vous deux emmènera Samantha Fox boire une une Pinacolada aux Bains-douches ; mon meilleur conseil, tournes négligemment la tête et cries « Oh, mais c'est Jill Jones ! », profite alors du moment d'inattention de ton copain et roue-le de coups de pieds. Et voici enfin, enfin, le moment tant attendu, celle pour qui ton cœur bat depuis vingt minutes te fait un superbisou ; tu es définitivement un héros.
Après le générique qui a l'air d'une recette de cuisine diététique chinoise (en fait ce sont les noms des réalisateurs du jeu), ne pars pas car s'il te reste des vies tu peux les réutiliser pour sauver un clône de Madona... Bonne chance kid ! (NDLR : et tout ça, dans la joie et la bonne humeur !).



JEUX MINITEL

BILLARD U.S.

3615 +LUI



Faire un billard sur le minitel est désormais possible. En jouant avec la boule blanche, vous devez faire tomber les 15 boules sombres dans les trous. La partie se joue en 50 coups et vous disposez de 2500 points... Pour jouer, vous devrez ajuster votre tir, ce qui n'est pas si facile. Le jeu est bien conçu et très agréable à jouer.

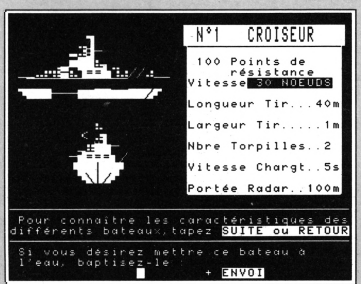
À VOIR ET À ESSAYER.

BRAS DE FER

3615 + LUDIK

Un jeu pas évident à trouver, mais assez remarquable dans son concept. Pour y accéder, allez sur une île vous ne sauriez le manquer. Vous vous retrouvez devant un écran sur lequel sont représentés deux bras. L'un est le vôtre, l'autre, celui de votre adversaire. Vous lancez les dés et jouez chacun votre tour. En fonction de votre résultat vous gagnez ou perdez du terrain. Mais ce jeu se complique dès que l'on commence à boire car plus on boit plus on devient faible et plus on risque de perdre. Il y a trois types de victoires : vous pouvez gagner à la force c'est-à-dire que vous êtes parvenu à abaisser totalement le bras de votre adversaire.

Vous pouvez gagner à la faiblesse, ce qui signifie que votre adversaire par un mauvais lancer de dés s'écroule de lui-même, ou encore gagner à l'ivresse dès que votre adversaire a englouti tous les verres qu'il a bus.



STRESS

3615 +N7

Vous devez retrouvez la combinaison gagnante composée de 9 chiffres tous distincts. Pour ce faire, vous entrez un chiffre de 1 à 9. Si votre chiffre est égal au chiffre de la combinaison, vous marquez des points, si votre chiffre est différent, vous êtes débité de l'écart de points entre les deux. Vous partez avec un potentiel de points qui lorsqu'il tombe à zéro vous fait perdre. Un bon jeu sur lequel il y a déjà des recordmen.

À VOIR ET À JOUER.

MINI... TELINFOS

Si vous êtes un fan d'astrologie, le service Vega va sortir bientôt un jeu ayant pour titre « Le Hit zodiacal », cela devrait être très sympathique et l'on murmure que ce jeu sera primé.





Nouveau parcours

Un nouveau parcours va bientôt être mis à la disposition des fans du jeu « La cravache d'or ». Tous les habitués devraient y établir de nouveaux records. Tapez 3615 + GAME.

Frimez

Auprès de vos copains en connaissant tous les numéros de téléphone qui permettent de se connecter sur le minitel. Il y a le 3614, le fameux T2, il y a le maintenant très connu 3615 et aussi, le 3616 c'est plus cher et le 3617 encore plus cher.





Le minitel s'amuse

De plus en plus d'animation graphique sur le minitel, des dessins animés, des encadrés. En bref, on progresse. La couleur est quasiment abandonnée, on insiste sur le noir et blanc avec tous les dégradés. Ça commence à devenir plutôt satisfaisant pour notre confort et le plaisir des yeux.

Joss Duval

LE HIT PARADE DES JEUX SUR MINITEL

N°	NOM DU JEU	NOM DU SERVICE	PRIME
1	CRAVACHE D'OR	GAME	OUI
2	ASTROJACKPOT	CRACJ	OUI
3	LE TRIPOT	LUDIK	NON
4	WARGAME	WARGAME	NON
5	YAKA	LEON	OUI
6	J.D.L.	N7	NON
7	DROID	DROID	NON
8	STRIP	N7	OUI
9	BRAS DE FER	LUDIK	NON
10	STRESS	N7	OUI

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

Ce mois-ci le gagnant est : Cyril Elbaz

Ce hit-parade est le vôtre, si vous désirez que les jeux que vous aimez parviennent au sommet, écrivez-nous.

Coupon-réponse Game-Mag 8 Hit Parade minitel

Nom Prénom
Adresse complète

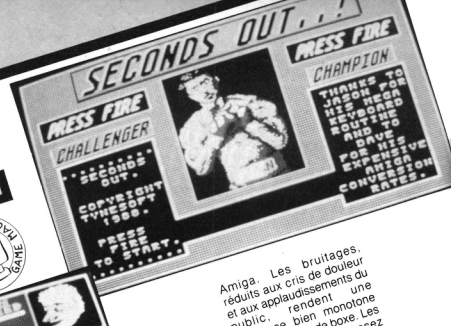
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

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

GAMES

SECONDS OUT

TYNESOFT - SIMULATION DE BOXE





Première simulation de boxe sur Amiga elle s'appelle *Seconds Out*. Rappelant étrangement *Frank Bruno's Boxing* sur 8 bits, elle reprend la vue en perspective de cet ancien hit. Le joueur est de dos. Il est dessiné en fil de fer pour une meilleure vision du combat et de son adversaire (faut dire qu'ici cela n'a servi à rien puisqu'on peut à peine anticiper sur les coups des adversaires, tellement c'est fouillis). Les graphismes et l'animation déçoivent pour un Amiga. Les bruitages, réduits aux cris de douleur et aux applaudissements du public, rendent une ambiance bien monotone pour un match de boxe. Les adversaires sont assez nombreux, coriaces et possèdent chacun un coup «outlaw». Méfiez-vous si vous ne voulez pas vous retrouver au tapis. Dans l'ensemble, *Seconds Out* est un bon jeu de boxe. De toute façon, si vous n'êtes pas content, il faudra vous en contenter, à défaut ...

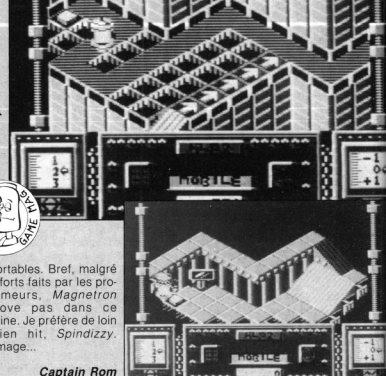
Captain Rom

MAGNETRON

FIREBIRD - AVENTURE/ACTION

CPC

C64



Depuis l'apparition du super-génial-fantastique *Marble Madness* en arcade voici trois quatre ans, maintes et maintes versions et variantes sont apparues *(Spindizzy, Gyroscope,* entre autres). *Magnetron* fait partie de ces variantes qui ont ajouté à l'original le côté aventure.

Vous contrôlez un robot (KLP-2, pour ne pas le nommer) et votre objectif est de désactiver dans 8 satellites différents, 4 réacteurs soit en tout 32 réacteurs. Pour ce faire, il existe deux méthodes : les bloquer ou les surcharger.

L'aventure serait assez facile s'il n'y avait pas ces 16 différents robots ennemis et surtout ces lois de l'inertie qui régissent les déplacements de KLP-2. Le robot évolue dans un monde représenté en 3D. Les graphismes « bavent » un peu. La gestion des sprites est moyenne. La musique et les bruitages sont supportables. Bref, malgré les efforts faits par les programmeurs, *Magnetron* n'innove pas dans ce domaine. Je préfère de loin l'ancien hit, *Spindizzy*. Dommage...

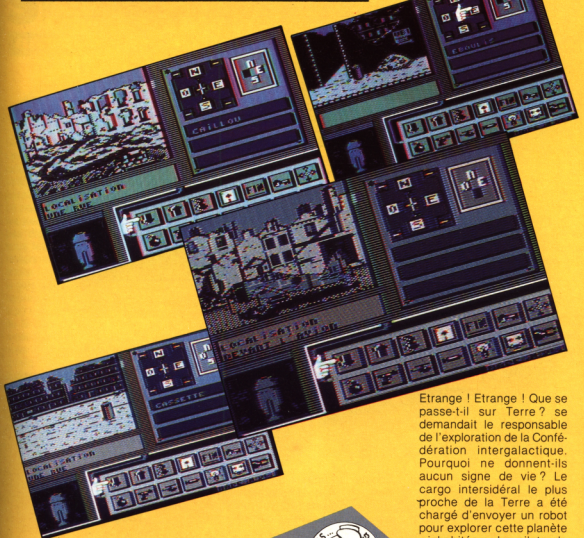
Captain Rom

VOYAGER

UBI-SOFT - AVENTURE

C64





Etrange ! Etrange ! Que se passe-t-il sur Terre ? se demandait le responsable de l'exploration de la Confédération intergalactique. Pourquoi ne donnent-ils aucun signe de vie ? Le cargo intersidéral le plus proche de la Terre a été chargé d'envoyer un robot pour explorer cette planète « inhabitée ». Le pilote de cet engin, c'est bien sûr vous. Votre but est de résoudre cette énigme : qu'est-il advenu de la population terrestre ?

Voyager fait partie de ces nombreux logiciels d'aventure, entièrement contrôlé au joystick ce qui le rend très jouable. On ne rencontre pas les problèmes des jeux d'aventure classique, comme par exemple l'analyseur syntaxique trop faible. Comme dans tous ces logiciels d'aventure de deuxième génération. *Voyager* propose les principales commandes telles que prendre, poser, nord, sud, tirer... L'écran, composé en trois parties, n'a pas le plus bel effet mais suffit également pour ce genre de jeu. Par contre, cette aventure est servie par de bons graphismes qui bénéficient même d'un scrolling (saccadé, il faut bien le dire). L'ambiance qui ressort de ce jeu est assez monotone mais c'est le sujet qui veut cela. Elle donne au joueur l'impression d'évoluer dans un vaste monde (USA, URSS, France, Antarctique) où le seul être vivant est soi-même. D'après l'éditeur, il existe plus de 150 tableaux ce qui est fort possible. Pour ma part, j'ai exploré une bonne partie de Paris avant de m'envoler au States. Là-bas, des DCA descendent mon bimoteur et m'obligent à atterrir en catastrophe. Moi qui croyais qu'il n'y avait plus personne. Qu'est-ce que je peux être naïf... En résumé, *Voyager* est un bon jeu d'aventure et d'exploration français qu'on aimerait voir plus souvent sur ce bon vieux C64.

Captain Rom

PLASMATRON

C64 SPE CPC

C.R.L.-ARCADE



Le capitaine Ford à bord du Plasmatron vient de pénétrer dans l'atmosphère de Loughton 2, une planète avec laquelle la Fédération a perdu tout contact. « Encore une action non-revendiquée de la part de l'OAS (organisation des Aliens séniles) », bougonna l'officier.

Voilà un scénario original, non ? De plus, cette chasse à l'Alien, est desservie par des graphismes sans prétention, une animation et un scrolling vertical épouvantables et j'en passe... En conclusion, *Plasmatron* est un logiciel à déconseiller à tous, sans exception.

Christian Roux

LA MARQUE JAUNE

COBRA SOFT - ARCADE/AVENTURE

ST TO PC CPC





Encore une bande dessinée adaptée sur ordinateur : *La Marque Jaune* d'E.P. Jacobs arrive sur micro. Le logiciel est livré avec la BD du même nom. Vous incarnerez au travers de cinq jeux d'arcade/aventure les celèbres Blake et Mortimer dans leurs démêlés avec un malfaiteur surnaturel : la Marque Jaune.

Une soirée de discussions entre les deux héros, au Centaur Club, permet d'accéder aux diverses péripéties composant l'aventure. La présentation s'inspire de la BD, graphismes dans plusieurs cases, conversations à l'aide de philactères.

Dans la première séquence de jeu, la Marque Jaune a été repérée sur les docks ; utilisez les divers engins (grues, bennes, ...) pour essayer de l'attraper. Dans



les autres parties du jeu, votre personnage se déplace latéralement dans un labyrinthe (jardin anglais, égouts, laboratoire de Septimus) et doit remplir plusieurs missions (trouver le laboratoire secret, libérer les prisonniers, récupérer la couronne d'Angleterre, etc.).

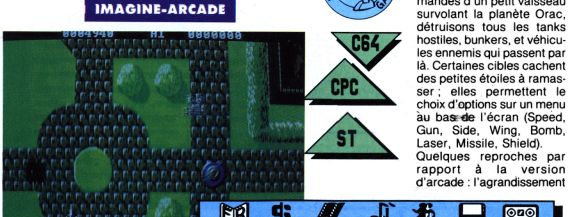
Le projet d'adaptation était ambitieux, hélas sur les cinq jeux composant le logiciel, quatre sont pratiquement identiques quant à leur principe et moyennement réalisés. Le logiciel est assez décevant et exploite médiocrement le potentiel de la bande dessinée.

Ybag Andy

SLAPFIGHT

IMAGINE-ARCADE

C64 CPC ST



Imagine nous fournit ce mois-ci l'adaptation du jeu de café *Slapfight*. Aux commandes d'un petit vaisseau survolant la planète Orac, détruisons tous les tanks hostiles, bunkers, et véhicules ennemis qui passent par là. Certaines cibles cachent des petites étoiles à ramasser ; elles permettent le choix d'options sur un menu au bas de l'écran (Speed, Gun, Side, Wing, Bomb, Laser, Missile, Shield).

Quelques reproches par rapport à la version d'arcade : l'agrandissement du vaisseau (Wing) n'augmente ni le nombre de canons ni la vitesse de tir, les missiles autoguidés (H. Missile), sont devenus de tristes boulettes blanchâtres sur ST.

Heureusement les tableaux du jeu sont respectés, les grands monstres mécaniques de fin de secteur sont aussi présents. La précision des tirs adverses est toujours diabolique, vous obligeant à bouger en permanence pour survivre.

Dans l'ensemble, le jeu est agréable à jouer bien que l'adaptation soit nettement inférieure à l'original des salles de jeu.

Ybag Andy



SKYFOX II

ELECTRONIC ARTS - ACTION/SIMULATION

CPC ST C64

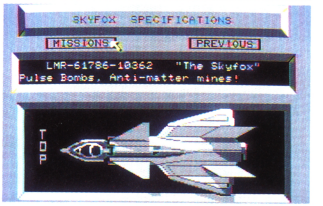
On enfile sa combinaison. On met son casque. On rabat la visière (Imaginez la scène style *Rambo* en préparation) et c'est parti pour un nouveau combat contre les Xenomorphes. Ils n'ont pas digéré la défaite que vous leur avez infligée. Ils reviennent en force et ont choisi leur lieu de combat, la galaxie. Ils ne savent malheureusement pas (pour eux) que vous êtes équipé du Skyfox II, version ultra-améliorée de l'engin qui vous a permis de les battre quelques années auparavant.

Le *Skyfox II* possède les mêmes caractéristiques que son prédécesseur mais adapté au combat spatial.

La mission qui vous a été confiée est des plus dangereuses, alors **ATTENTION**. Electronic Arts fait comme la plupart des éditeurs en sortant un Number II ou un Strikes Back. *Skyfox II* garde les principales caractéristiques de *Skyfox I*. Mais quelques changements apparaissent tout de même. Le cockpit est moins esthétique et plus dépouillé, mais gagne en netteté. La zone de combat se trouve maintenant dans l'espace. Les missions sont variées (10 en tout) et permettent au débutant comme à l'initié de formidables batailles.

Les graphismes, bien que les couleurs soient assez ternes, sont agréables.





L'animation est fluide et les bruitages supportables. *Skyfox II* remet au jour les shoot'em up en 3D style *Star Raiders*. Un très bon produit d'Electronic Arts, une fois de plus.

Captain Rom

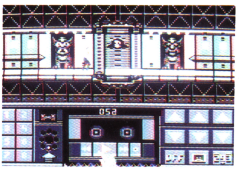




IMPOSSIBLE MISSION II

EPYX - ACTION/AVENTURE

CPC C64 ST



Vous êtes une fois de plus chargé de sauver la Terre d'un savant fou, Elvin. Lors du premier épisode, vous avez réussi à déjouer les plans de cet être infâme, honte de la science. Malheureusement, il s'est échappé du centre psychiatrique et récidive. Votre but est donc de contrecarrer encore ses plans. Vos supérieurs vous ont doté d'un ordinateur de poche (utile pour déchiffrer les codes) et d'un magnétophone (nécessaire pour la destruction des tours d'Elvin). Mais le courage est sans aucun doute la qualité requise pour cette mission. Vous avez dit *Mission Impossible* ? Cela dépendra de vous ... Tout comme le I, *Impossible Mission II* possède des graphismes, des animations et des bruitages (digitalisés) soignés. L'intérêt de ce soft repose dans le fait que ce n'est pas qu'un simple jeu de plate-forme mais présente un côté recherche d'informations passionnant. Une certaine réflexion à chaque tableau est nécessaire pour ne pas se faire griller (c'est le cas de le dire) par les robots et ainsi récolter un maximum d'informations pour la suite de l'aventure.

Pour conclure, c'est encore un hit de chez Epyx. Cela devient une habitude mais qui s'en plaindrait ? Pas moi

Captain Rom







VAMPIRE EMPIRE



INFOGRAMES/MAGIC BYTES — ARCADE

ST AMI

Et vous, là, qui cherchez encore un jeu différent, qui change de tous ces Shoot Them 'up, ne cherchez plus, la perle rare existe, c'est : *Vampire Empire*.
Vous incarnez dans ce jeu Van Helsings, le plus grand, le plus célèbre et le moins écouté des vampirologues. Toutefois vous avez découvert son antre, ce lieu maudit ou il se terre. Qui ça il, mais le conte Dracula bien sûr, le maître de tous les vampires.
Vous savez que pour neutraliser un vampire un peu d'ail suffit, mais pour détruire Dracula vous serez obligé d'utiliser la lumière du soleil. Courageusement, vous pénétrez dans le souterrain, armé d'ail et d'une boule magique. Un rayon solaire est aussi rentré avec vous. Vous le guidez grâce à des miroirs et à la boule magique qui permet de le capturer.
Le jeu se présente sous forme d'un immense tableau à scrolling horizontal ainsi que vertical. Le labyrinthe est truffé de pièges et de monstres qu'une gousse d'ail suffit à faire partir. Une colonie de rats a également élu domicile dans ce souterrain. Pour s'en débarrasser, il faut leur donner un bon coup de pied (la SPA va protester).
Le maniement de Van Helsings est assez délicat et déroutera quelque peu au début, mais après quelques parties vous maîtriserez parfaitement les commandes. Le graphisme est du pur style BD (moi j'adore ça !). L'animation est très fluide et la bande son est très réaliste (surtout lorsqu'une trappe s'ouvre). Un jeu original, ça fait quand même du bien de temps en temps, à posséder absolument.

Laurent Charbonnel



ENLIGHTENMENT DRUID II

FIREBIRD - ARCADE/AVENTURE



A l'ombre de la cité mythique d'Ishmar, berceau de la civilisation druidique, se terrent les princes maudits d'Acamantor qui après cent trois ans de silence se sont à nouveau rassemblés pour tenter de «foutre la zone». Hasrinaxx, dernier survivant de la guilde, va devoir traquer un à un ces démons afin de les exterminer. La tâche ne s'avère pas de tout repos pour notre vieux druide maîtrisant trente deux sortilèges. Il devra évoluer au milieu de décors trop fournis aux couleurs criardes où les monstres pullulent, refoulant ainsi quelconque stratégie. De ce fait, cette suite donnée à *Druid*, bien qu'intéressante, aura du mal à s'imposer face à des logiciels tel que *Gauntlet* possédant une meilleure réalisation.

Christian Roux



C64 CPC

APOCALYPSE

ERE INTERNATIONAL - WARGAME

CPC

L'armée soviétique marchant sur la Pologne qui venait de quitter le pacte de Varsovie avait entraîné un conflit mondial. Commandant les forces de l'Otan et des USA, le joueur va devoir lancer une offensive visant à anéantir tous les sites lanceurs de missiles russes en utilisant les différentes options offertes par le programme.
Les premières commandes permettent de consulter les cartes stratégiques des trois forces belligérantes. La deuxième établit la liaison vidéo avec le président américain, le seul à connaître le code d'accès nécessaire pour utiliser des charges thermonucléaires. Enfin, la dernière permet de gérer tout ce qui concerne l'offensive elle-même.
En validant dans le sous-menu qui s'affichera alors à l'écran, vous pourrez lancer vos missiles chimiques, bactériologiques (beurk ! Toutes ces saletés bestioles...) ou nucléaires, déclencher le projet top-secret Thor, consulter le niveau opérationnel de vos bases et enfin utiliser le bouclier spatial américain pour intercepter les missiles soviétiques.
La réalisation du produit est soignée bien qu'inférieure à celles des précédentes parutions de cet éditeur (*l'Arche du Capitaine Blood* ou *l'Ange de Cristal*), et constitue une très bonne initiation aux wargames. Les grands stratèges éprouveront peut-être une certaine nostalgie de ces affrontements interminables si caractéristiques de ce genre de jeux mais trouveront un plaisir certain à pratiquer ces guerres éclair foudroyantes.

Christian Roux







MORPHEUS

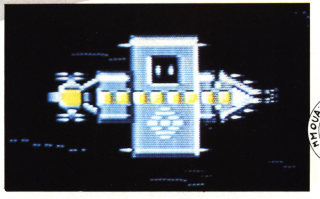
RAINBIRD - ACTION

CPC C64

Un petit historique pour commencer, la commercialisation de *Morpheus* fut retardée pour des questions de droits d'édition. Rainbird distribue maintenant ce soft dans un joli package.
On va voir si le jeu le mérite.

A première vue, *Morpheus* est un banal Shoot Them Up. Les graphismes paraissent assez fins et les couleurs bien utilisées. Le scrolling multidirectionnel est parfait. Vous pilotez un engin d'une taille impressionnante. Vous avez pour but de détruire Morphée au cinquantième niveau (dur ! dur !).
Pour cela, amassez le plus de points possible afin de perfectionner votre vaisseau (ça rappelle *Nemesis*). La réalisation est soignée (normal pour un des programmeurs les plus réputés en Grande-Bretagne). L'auteur a réussi à rendre le jeu passionnant en partant d'un principe banal.
Morpheus est un très bon Shoot Them Up qui nécessite tout de même un certain temps d'apprentissage.

Captain Rom





ROAD WARS

MELBOURNE-ARCADE

AMI



Road Wars est un vrai jeu d'arcade, graphismes superbes, animation délirante, maniement facile et surtout un but du jeu très simple : aller le plus loin possible dans les tableaux en détruisant tout ce qui passe à portée de vos canons. Eh bien, non ! Ceux qui ont cru que *Road Wars* était un bête *Shoot Them Up* ont tout faux. Vous n'êtes pas le dernier vaisseau galactique capable de sauver la Terre mais plus simplement une boule à l'intérieur de laquelle se trouve un canon. La boule roule sur une route qui tourne autour d'une planète, genre anneaux de Saturne (regarder la photo ce sera plus clair !!!). Cette route est bien sûr jonchée d'obstacles : champs de force électro-magnétiques, barrières... De plus des satellites vous tirent dessus à coups de rayon laser et d'autres boules cherchent à vous rentrer dedans (il n'y a pas d'autre expression, ce sont vraiment des kamikazes).

Stéphane Schreiber: Rien à voir avec *Road War 2000* ou *Road War Europa*, des jeux de rôles que j'ai en abomination. Et c'est tant mieux, moi il me faut de l'action, des "tilingues" et de la vitesse au minimum. *Road Wars* me propose le tout et y ajoute des graphismes et des bruitages à la hauteur de l'Amiga. J'aurais donné 18/20 à Xenon c'est pourquoi je ne donnerai que 16/20 à Road Wars.

En résumé, *Road Wars* est un jeu d'arcade de très bonne facture (on peut jouer à deux en même temps), bien qu'il soit un peu lassant, encore une magnifique réalisation des BitMap Brothers (Xenon). Un must pour les passionnés d'arcade pure.

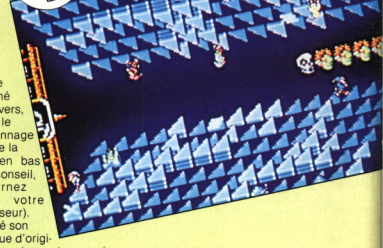
Jo Copper

Mireille Massonnet: On est loin de la douceur et du rythme des patineuses d'Epyx. Les bruits de guerre se rapprochent à grand pas sur la Road Wars. C'est une espèce de *Trailblaser* (évolution sur une route déroulante) où le ballon est remplacé par une boule meurtrière équipée de mitrailleuses lourdes. L'animation, les graphismes, la musique et les bruitages donnent une dimension exceptionnelle à ce logiciel. Comme il se joue à deux : 16/20.

TROLL

OUTLAW - ACTION

C64 CPC SPE



Nous sommes au Moyen-Age. La cohabitation entre les trolls et les lutins se passe sans problème (pas comme certains...). Une barrière infranchissable sépare les deux mondes. Humgruffin, un troll, a accidentellement franchi cette barrière et se retrouve enfermé dans le monde hostile des lutins. Pour s'en sortir, un seul moyen, inverser le sortilège qui l'a fait entrer dans ce monde.

Vous contrôlez ce cher Humgruffin dans ce jeu où l'action prime avant tout. Le personnage évolue dans un monde tridimentionnel difficile à visualiser (décors surchargés). Le déplacement des sprites est, lui, parfait. Idem pour le son.

Le seul reproche à faire est dû à la difficulté de diriger son personnage dans ces tableaux en 3D.

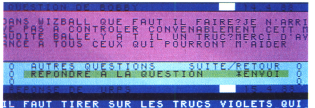
En effet, l'écran propose deux décors dont l'un se trouve dessiné à l'envers, et où le personnage évolue la tête en bas (un conseil, retournez alors votre téléviseur).

Malgré son manque d'originalité, ce jeu reste convaincant grâce à une réalisation soignée.

Captain Rom

A VOTRE SERVICE

GAME MAG vous présente

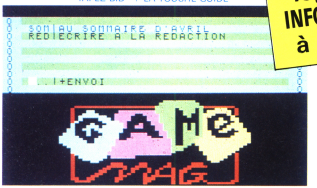


LA RUBRIQUE BIDOUILLE POUR VOS PROBLEMES TECHNIQUES, VOS ASTUCES SUR LES DIFFERENTS LOGICIELS DE VOTRE ORDINATEUR:
TAPEZ BID* + LA TOUCHE GUIDE



LA RUBRIQUE HIT DES LOGICIELS VOUS PERMET DE VOIR ET DE VOTER LES MEILLEURS PROGRAMMES DE LA SEMAINE:
TAPEZ HIT* + LA TOUCHE GUIDE

100 logiciels INFOGRAMES à gagner



LE DIALOGUE DIRECT AVEC LA REDACTION DE VOTRE JOURNAL PREFERE, VOS IDEES ET DEMANDES D'INFORMATION.
TAPEZ **GAM*** + LA TOUCHE GUIDE



L'ORDINATEUR DE VOS REVES, UN GRAND DEBAT : COMMENT SERAIT LA MACHINE INFORMATIQUE QUI POURRAIT VOUS SEDUIRE LE PLUS ?
TAPEZ DEB* + LA TOUCHE GUIDE



LA RUBRIQUE PETITES ANNONCES VOUS PERMET DE VENDRE, D'ACHETER OU D'ECHANGER VOTRE MATERIEL INFORMATIQUE AINSI QUE VOS LOGICIELS.
TAPEZ PAN* + LA TOUCHE GUIDE



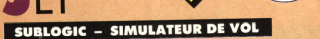
LES NEWS : DES INFORMATIONS DU MOMENT POUR ETRE AU COURANT DE TOUTE L'INFORMATIQUE.
TAPEZ NEW* + LA TOUCHE GUIDE

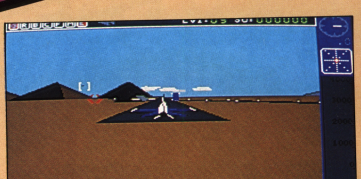
ET AUSSI UNE MESSAGERIE, DES BOITES AUX LETTRES, DES MURS GRAPHIQUES, DES INFORMATIONS SUR LES LOGICIELS, UNE EVOLUTION PERMANENTE DU SERVICE.
ET BIENTOT : LE TELECHARGEMENT

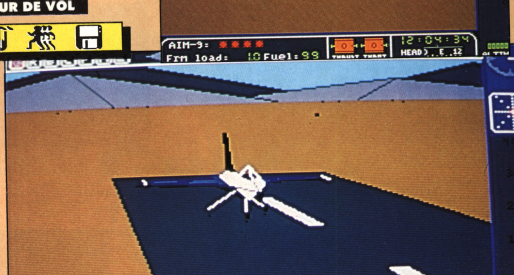
3615 MICROTEL

JET

SUBLOGIC – SIMULATEUR DE VOL







Sublogic avait déjà créé *Flight Simulator II* le meilleur simulateur de vol sur ordinateur, la référence, adapté à toutes les machines. Seulement *Flight* était un simulateur « pacifique » ; vous pilotiez un avion de tourisme. La mode étant aux simulateurs de combat, Sublogic diffuse désormais *Jet*. Vous aurez ainsi la possibilité de piloter un F16 ou un F18 c'est-à-dire les chasseurs américains les plus modernes. Bien que les commandes aient changé, *Jet* reste aussi maniable que *Flight*.

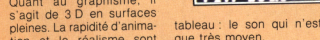
Les options de suivi de l'avion (spot, track, control tower) sont aussi présentes. Quant au graphisme, il s'agit de 3 D en surfaces pleines. La rapidité d'animation et le réalisme sont impressionnants, on s'y croirait. Seule ombre au tableau : le son qui n'est que très moyen.

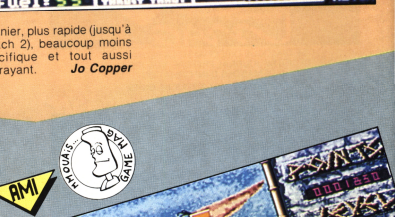
En résumé, *Jet* est un *Flight Simulator II* plus facile à manier, plus rapide (jusqu'à mach 2), beaucoup moins pacifique et tout aussi attrayant.

Jo Copper

CRACK

LINEL – CASSE-BRIQUES





Ah ! Hihahiha !... Bong. An 25000 avant J.C., Cro-Magnon et les siens vivent en paix dans la jungle tropicale (en plein Quercy !). Leur occupation favorite : attraper des noix de coco. C'est sur ce thème original que Linel a programmé un... casse-briques.

La présentation est sublime : trois petits Cro-Magnons vêtus de fourrures viennent sculpter sur une montagne « Crack » et s'en vont en sautant de liane en liane.

Le jeu en lui-même innove ; on peut créer ses tableaux grâce à un éditeur et on peut jouer à deux, en même temps, chacun sa moitié de terrain comme au tennis. Le casse-briques est de temps à autres interrompu par un jeu de bonus. Il faut ramasser les noix de coco qui tombent des palmiers avec une sorte d'immense pcèle à frire. Crack est un jeu vraiment comique, toutefois un peu lassant ; ce n'est qu'un casse-briques après tout.

Laurent Charbonnel

FIRE AND FORGET

DREAM-UP 45.84.20.79

LE FUTUR EST ENTRE VOS MAINS, TIREZ PUIS OUBLIEZ, NE REGARDEZ JAMAIS DERRIERE

VOUS ETES NOTRE DERNIERE CHANCE...



I.G.H. SECRET

BIENTOT POUR AMSTRAD CPC CASSETTE ET DISQUETTE



VERSION AMIGA



VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION ATARI ST

TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92

TOUS CES SUPER HIT



RAMPAGE

Le jeu qui n'est pas destiné aux braves gens.
Forcez votre chemin dans Chicago, détruisez New York et attaquez San Francisco.
3 créatures épouvantables qui ressemblent à King Kong et Godzilla s'embarquent dans un long voyage dont le seul but est la destruction de 50 villes différentes.

INTERNATIONAL KARATE +

La Presse avait dit qu'il serait difficile de faire mieux après la première version de International Karate, IK+ prouve le contraire avec l'introduction d'un 3ème combattant, une animation parfaite du paysage et l'introduction de nouveaux mouvements.
Archer MCLEAN et Rob HUBBARD ont récidivé dans cette deuxième version de I.K.

BARBARIAN

L'histoire commence comme cela . . .
L'affreux sorcier DRAX a juré de jeter un sort terrible sur les habitants de la ville si la Princesse Mariana ne lui ete pas amenée Toutefois il a accepté de la libérer si un vaillant guerrier venait à bout de ses gardiens.
Un jour un vaillant barbare, combattant d'élite et maniant le glaive avec dextérité décide de relever le défi.
Saura t-il venir à bout des forces de l'ombre et libérer la Princesse?
Vous seul pouvez le dire.

RENEGADE

Dans le monde des bas-fonds, pas question de rester peinards ni de s'endormir. Il faut être vigilant car la mort n'est jamais loin.
Que vous soyez dans le métro ou dans les terrains vagues, vous risquez toujours de recontrer ces renégats dont le seul plaisir est d'exterminer tout ce qui se trouve sur leur chemin.

SUPER SPRINT

Le jeu d'Arcade officiel de ATARI.
Un ou deux joueurs s'opposent sur 8 pistes plus terribles les unes que les autres présentant chacune 4 niveaux de difficultés.
Evitez à tout prix les obstacles et attrapper des points de bonus qui vous permettront d'améliorer les catacteristiques de votre véhicule jusqu'à atteindre le niveau de Super Sprint.
La parfaite animation graphique et les effets sonores dements en font la meilleure simulation automobile à ce jour sur Micro-Ordinateur.

DANS UN FABULEUX ALBUM

AMSTRAD
COMMODORE

AMSTRAD
COMMODORE

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