

LA REVUE
DE TOUS
LES JEUX
MICRO
ET VIDEO

GAME MAG

Virus : Nous
l'avons
attrapé

**STREET
FIGHTER :**
Tous
les combats

PLANS :
Obliterator,
Cybernoïd,
Dungeon Master...

N°10 - SEPTEMBRE 1988
17 F

M 4667 - 10 - 17,00 F



3794667017002 00100

BELGIQUE - 120 FB

CONCOURS CAPCOM :
Un magnétoscope
à gagner

L'INCROYABLE CHALLENGE



STARGLIDER II

Pas de place à l'erreur !
Refoulez les envahisseurs d'Egron : Empêchez les de monter un faisceau destructeur ! Prenez d'assaut les planètes une à une !
Provoquez d'horribles hallucinations dans le camp ennemi !
3 D, animations, couleurs et vitesse, font de StarGLider II l'un des plus complexes programmes jamais réalisés !

ATARI ST - AMIGA : 249 F * . Bientôt sur PC
© ARGONAUT SOFTWARE RAINBIRD

CORRUPTION

La city : le monde avide et impitoyable des requins de la finance !
Intrigues et double jeu y sont choses courantes.
Pour survivre, vous devrez être au moins aussi démoniaque que les autres personnages du jeu !

ATARI ST - PC - AMIGA : 249 F * . Bientôt sur AMSTRAD, PCW, et COMMODORE
© MAGNETIC SCROLLS RAINBIRD

VERMINATOR

Une traversée fantastique au sein d'un vieil arbre rongé par des insectes en tous genres !
Armez-vous d'un insecticide de choc !
250 écrans plus animés les uns que les autres.

ATARI ST - PC - AMIGA : 249 F *
© RAINBIRD

* PRIX PUBLIC GÉNÉRALEMENT CONSTATE



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

ME NU

Rentrée en fanfare

Votre abondant courrier nous réclame de plus en plus de rescues et des jeux à foison. Alors, fidèles lecteurs, qu'il en soit fait selon votre désir. Un vrai livret sur **Dungeon Master**, la première partie d'**Explora** et d'**Obliterator**, voilà qui devrait satisfaire votre soif de rescues. Pour les jeux, vous trouverez des super-tests mais aussi des mini-tests afin de n'oublier personne. **Game Mag** change un peu, évolue pour notre plus grand plaisir ... et le vôtre.

COURRIER

Alouette, je te plumerai..... 4

NEWS

Naissance d'une impératrice.....6
Les prochains disques de platine.....6
Océan Pacific.....6
La micro en passe de devenir.....8
Joystick top secret.....8
Quand l'histoire se répète.....8

PREVIEWS

Inventaire avant salons.....9
Nouveau ! Adaptations et compilations.....14

GAMES

Super-tests

Virus.....15
Street Fighter et le film Bloodsport.....16
The Fury.....19
Peter Beardley's Int. Football.....19
Alien Syndrome.....20
L.A. Crackdown.....21
The Three Stooges.....23
Bermuda Project.....24
The Bard's Tale II.....25
Corruption.....48
Interceptor.....50
Overlander.....51

Mini-tests

Road Blaster, Skrull, Fire and Forget.....56
Off Shore Warrior, Killdozers, Dream Warriors.....58

RESCUE

Explora.....27
Dungeon Master en 16 pages!.....29
Cybernoïd.....37
The Great Giana Sisters.....40
Obliterator.....43
Shadowgate.....45

HIT PARADE.....42

L'ECHO DES ARCADES

Galaxy Force II.....54

CONCOURS

Street Fighter : un magnétoscope à gagner.....59

PA.....60

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, Septh. Illustrateurs : Mokit, Thinet. Directeur de la fabrication : Jean-Jacques Gallimiche. Secrétaire de rédaction : Gaëlle Pilot. Maquettiste : Thierry Martinez. Montage : Michel Lhopitaux, Jean-Baptiste Ballériaud. Photocomposition : LPI. Impression : La Haye-les-Mureaux.

ADMINISTRATION

Diffusion : Bertrand Desroche.
Abonnements : Martine Lapiere 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 : Françoise Bourson, Thierry Cagnon. Assistante de publicité : Mick Deret.
Commission paritaire : n° 69 595.
Dépôt légal : 3^e trimestre 1988.

ALOUETTE, JE TE PLUMERAI

Une nouvelle formule du courrier pour vous donner encore plus la parole ! Ces questions, plus générales, reviennent souvent. Vous voyez bien que nous sommes suspendus à vos plumes !

En feuilletant les pages de ma revue préférée, j'ai nommé Game Mag, je ne cessais et ne cesse de me répéter Super ! Personnellement, je ne bidouille que très peu les programmes, mais carrément l'ordinateur. Mon CBM 64 est passé plusieurs fois sur le billard ... (toujours avec succès). Seulement, maintenant, je suis en manque de plans. Pourriez-vous prêter une de vos pages à ce genre d'informations « bricolage » ?

Bob, Commercy (55)

Malheureusement, vous êtes à ce jour le premier à nous réclamer une telle rubrique. D'autres sont-ils intéressés ?

Bravo pour votre revue, elle est super-géniale. Je suis un adepte du MO6 et TO8D, je voudrais créer des jeux d'aventure comme Oxphar ou Zombi, afin éventuellement de les commercialiser ; je voudrais donc avoir votre avis sur les générateurs d'aventure. Est-on obligé d'utiliser l'assembleur pour faire des jeux d'aventure ? Est-on obligé d'avoir un certain âge pour faire commercialiser ce jeu ?

Emmanuel, Montdidier (80)

L'assembleur n'est pas du tout obligatoire pour créer un logiciel d'aventure, le basic a souvent été utilisé. Quant au génie, il n'a pas d'âge. Les éditeurs sont prêts à prendre tous les softs qu'on leur propose quand ils sont de qualité.

Salut l'équipe (NDLR : là, nous avons supprimé le passage gênant pour notre modestie. Enfin, merci, Cedric. Bon, continuons). J'ai un MO6 (plus pour longtemps : voir PA à la fin du journal) et j'ai un grave problème : pourquoi Loriciels et Microids font-ils des versions sur disquette de leurs jeux sur MO6 et pas les autres marques, mmh ? Sinon, que me conseillerez-vous comme ordinateur entre un T08D ou un CPC 6128 pour pouvoir le mieux s'éclater. Allez, tchao et longue vie à Game Mag.

Cedric, Elancourt (78)

Les autres éditeurs pensent peut-être malheureusement que ce marché n'est pas assez intéressant pour eux ? Pour le choix d'un micro, notre rôle n'est pas spécialement de conseiller une marque plutôt qu'une autre. Néanmoins, il serait préférable pour vous de vous procu-

rer un CPC, sa bibliothèque de logiciels de jeu étant nettement plus étendue.

J'aimerais que vous éclairiez un peu plus ma lanterne sur les nouvelles protections que l'on nomme les virus. J'ai entendu dire que cela boussille l'ordinateur, est-ce vrai ? Est-ce que les Amstrad risquent prochainement d'être menacés par ces virus ?

Christophe, Saint-Affrique (12)

Les virus ne sont pas des protections et ils n'ont aucune incidence sur l'ordinateur. Seuls les propriétaires de disque dur risquent d'en attraper. Parfois, mais c'est plus rare, les disquettes non protégées aussi.

J'ai acheté un 520 ST Atari ancienne Rom et simple face en ce qui concerne le lecteur disquette ; suis-je lésé par rapport à un 520 ST nouvelle Rom et lecteur double face ? Est-ce que ça vaut le coup de revendre mon Atari afin d'en acquérir un plus récent ?

Raynald, Drap (06)

Les éditeurs de jeux sortent tous leurs logiciels pour être compatibles avec la première version du ST. Il n'est pas utile d'en changer a priori.

J'e vous écris car je recherche deux choses :

- 1) Où pourrais-je me procurer la revue « Commodore Revue » annoncée dans les news de « Game Mag » n°6. J'ai beau fouiller chez mon libraire mais impossible de la dénicher.
- 2) Et où pourrais-je acheter la cassette vidéo concernant l'Amiga? Elle a l'air pas mal.

Patrick, Argentat (19)

C'est à vous de forcer votre libraire à se procurer « Commodore Revue », quant à la K7 vidéo de l'Amiga, elle n'est pas à vendre. Cela ne vous empêche pas d'appeler le fabricant.

Cher Game Mag, je vous écris car j'aimerais créer un club pour Commodore (par correspondance). J'aimerais savoir ce qu'il faut faire et s'il y a besoin d'une autorisation. C'est urgent !

Frédéric

Le moyen le plus simple pour créer un club est de passer une petite annonce en donnant votre adresse ou votre numéro de téléphone. Les Commodoristes de la région se feront un plaisir de vous répondre.

our cause de très long voyage, j'ai « loupé » mon magazine préféré (!). Je voulais m'acheter « Renegade » et voilà que je vois arriver « Target Renegade », à moins que ce soit le contraire (je m'emmêle ?). Ont-ils un rapport entre eux : si oui, y en a-t-il un mieux que l'autre ?

Alexis, Trouville (14)

Target Renegade est la suite de Renegade. Ce n'est donc pas le même jeu.

CPC, Warlock's Quest non plus. Bien sûr, Barbarian II est pourvu d'un poster. Palace Software ne pouvait faire autrement sans s'attirer les foudres de son public. Mireille ? Elle est plutôt bien... (c'est ce qui est ressorti d'une table ronde spéciale de la rédaction). Si nous obtenons son autorisation, peut-être ferons-nous également un poster, qu'en dites-vous ?

ici mon petit problème : je suis belge et j'habite les Ardennes, ce qui veut dire que là les Amstradistes ne sont pas nombreux, donc les contacts le sont encore moins. C'est pourquoi je vous écris. J'aimerais pouvoir communiquer avec ceux-ci, et mon idée est la suivante : pourquoi ne pas glisser une feuille avec mes coordonnées dans les quelques Game Mag de mon libraire et attendre impatiemment les réponses d'autres solitaires déprimés ? Evidemment, je me propose de verser la somme que vous me demanderiez par le mode choisi.

**Patrice Collard E.S.A.
Institut Saint-Joseph
6840 Carlsbourg - Belgique**

Point besoin d'argent, c'est avec plaisir que nous passons votre info. Allez les Amstradistes, répondez-lui !

très chers journalistes vénéérés, je voudrais vous poser quelques questions qui me turlupinent depuis un moment. La première, la photo représentant les trois protagonistes du jeu Barbarians II paru dans le « Game » n°8, page 11, sera-t-elle à peu près la même (sans le programmeur bien sûr) qui servira de couverture au soft ? Y aura-t-il un poster comme pour le jeu précédent ? (Au fait, comment est-elle Mireille ?)

Autre question, j'ai vu dans un autre maga... hum ...zine, chez un des vos ...heu ...confrères, un article sur le jeu The Train de Ubi sur C64 et, Warlock's Quest de Ere sur ST, ma question est, seront-ils tous les deux en version CPC ? Si oui, quand ?

Yannick

The Train n'est pas d'Ubi Soft mais d'Accolade et ne tourne pas à notre connaissance sur

oi je me porte à merveille, j'espère que vous aussi. Je n'ai pas sorti le papier à lettres du fond du placard pour vous demander cela, non, je voulais savoir si vous étiez associés à « Am Mag ». Ensuite, je voudrais savoir si vous pourriez mettre un horoscope dans votre revue et aussi ma revue. En passant, je viens de faire mon club, le CPC Fun Club, on y trouve de tout: bidouilles, trucs, pokes, concours, listings, mini listings... pour y entrer, il suffit de téléphoner au 50 79 09 62 le mercredi matin seulement ou écrivez-moi à l'adresse suivante :

**Hervé Collombar
Le Pont aux Filles
74110 Morzine**

Hervé, Morzine (74)

Oui, notre bien aimé président directeur général est aussi celui d'« Am Mag ». Un horoscope ? Pourquoi pas ! D'ailleurs, voici le premier d'une longue série.

salut Game Mag ! J'ai quelques questions techniques à te poser :

- les logiciels prévus pour tourner sur Amiga peuvent-ils fonctionner sur mon ZX81 ?
- existe-t-il un émulateur T130 Galaxi pour IBM PC ?
- existe-t-il une souris verte

fonctionnant sur la carte chat mauve sur PC ?

- est-ce que, en branchant mon tuner JVC sur mon lecteur de disquettes 1541, j'obtiendrai un téléviseur (à coins carrés, si possible) ?
- la télé familiale suffirait-elle comme tuner, ou faut-il l'équiper d'un mixer Moulinex ?
- existe-t-il un émulateur C64 pour Commodore 128 ?
- j'ai appris qu'il existait des joysticks pour Thomson. J'en ai donc acheté un, mais je n'arrive pas à le connecter sur mon four à micro-ondes (pourtant, c'est un Thomson ! J'en suis sûr !).

— et enfin, existe-t-il un émulateur minitel pour mon téléphone ?

— peux-tu publier ma lettre (et là, c'est pas une blague !) Excuse les photo, mais j'ai pas trouvé de traitement de texte fonctionnant avec ma perceuse Kelton !

Amatheus

on canard est super, mais SVP mettez un peu plus de photos dans la rubrique l'Echo des Arcades. Je trouve que vous mettez (et testez) pas assez de jeux sur console. Bon à part ça, ton journal est super (bon d'accord je l'ai déjà dit). Bon allez tchao.

Roland

P.S. L'un de vous réclame sa montre cadeau fournie avec son abonnement. Il n'a pas donné son adresse. Alors, qui est Amos ?

P.P.S. En réponse à tous les courriers demandant si les moniteurs X ou Y peuvent se

brancher sur les ordinateurs A ou B. Tout marche sur tout à condition que le moniteur soit pourvu d'une prise péritel et que le micro possède un cordon péritel du même type.

Je suis adhérent du club Micro 49 qui à mon avis mériterait d'être plus connu car l'adhésion d'un an est gratuite ! (pour les Oric 1, Atmos, Telestrat et Atari XL/XE).

J.L.L.

news

Naissance d'une impératrice

Sachez tous que notre rédactrice en chef bien-aimée, la douce et pétulante Mireille, a mou au monde très exactement le mercredi 17 août à 14h27 la plus jolie des petites filles, la plus sage et la plus intelligente, la très mignonne Camille (dixit sa maman) (NDRL: nous avons vérifié et d'ailleurs vous aurez bientôt droit à un super banc d'essai, avec photo de chaque version). Alors Mireille, à quand la suite?

Les prochains disques de platine

Les programmeurs de *Tonic Tile* et *Space Harrier* sur ST se lancent dans l'édition. L'historique commence par la rencontre d'un compositeur et de micros. Ce compositeur (Jean Beaudelot) attaché à la société Delphine (maison de disque) conçus par ces machines sera à l'origine de la création de Delphine Software.

Les logiciels de ce nouvel éditeur français seront

essentiellement conçus sur et pour la gamme des 16/32 bits.

Leur première réalisation, *Bio Challenge*, a toutes les chances de faire un tabac au vu des pré-versions qu'il nous a été donné de voir. Le jeu en version ST ne propose pas moins de 160 couleurs sans que cela nuise au déroulement de l'action. Le second logiciel actuellement en préparation chez Delphine Software se prénommera probablement *Castle Warrior*, dont les scrollings verticaux et horizontaux ont été inspirés par *Galaxy Force II*, l'arcade. Bref, le but avoué de Michaël Sportouch, le responsable du développement, est de ne sortir que des logiciels dont la qualité s'approcherait de la perfection tant au plan des graphismes que des scénarios. Sans oublier bien sûr la musique, spécialité du groupe.

Océan Pacific...

Océan, l'éditeur anglais, ouvre une filiale d'édition en France : Océan France. Cette nouvelle société va être amenée à développer des produits tels que les licences d'arcade sur ST et Amiga. Marc Djan, ex-rédacteur en chef de *Génération 4*, prend les commandes de cette société.

La création d'Océan France, c'est également une seconde marque appelé Pacific. Celle-ci devrait ne proposer que des créations originales, dans leur majorité jeux d'action. Christophe Gomez, le concepteur de *Zombi* et d'*Asphalte*, jeux édités par Ubi Soft, entre dans la société en tant que *software manager*. Le premier titre développé chez Océan France est *Opération Wolf* sur ST et Amiga. L'objectif de l'éditeur est de tripler ses effectifs en un an.

Avis, tout comme Delphine Software, Océan France et Pacific sont prêts à recevoir tous les bons programmeurs qui frapperont à leur porte.

Le coin des sportifs

Début juillet les éditeurs de logiciels de jeux ont mis une raclette aux journalistes que nous sommes. En effet, Isabelle Weil (attachée de presse de Microïds) et non moins femme de Laurent Weil (Loricels) a eu l'excellente idée de réunir les éditeurs et les journalistes micro à l'occasion d'un tournoi de football. Le premier match vit la victoire des forces ennemies (entendez par là les éditeurs). Une belle fut donc disputée. Et nous nous sommes encore pris quelques beaux but. Les éditeurs présents étaient Loricels, Us Gold, Microïds, Microprose, GOI, Cobra Soft, Imagine, Sylmarils, Ocean, SSI, et beaucoup d'autres à qui je demande de me pardonner de les avoir oubliés. En face d'eux, on retrouvait Tilt, Arcade, SVM, Commodore Revue, Atari Magazine, First, etc., que les oubliés ne s'en offusquent pas non plus. La seconde compétition aura lieu l'année prochaine, Sylmarils en sera l'organisateur.

Micropose boutique...

L'éditeur Microprose sera présent durant une semaine chez Coconut (bd Voltaire à Paris) durant la semaine du 5 au 10 octobre. Les mercredi et samedi de cette semaine d'octobre, une animation spéciale sera menée par Elodie... Cette semaine Microprose-Coconut ne sera peut-être pas la seule. Coconut et Microprose souhaitent la renouveler souvent. De plus d'autres éditeurs ont été contactés pour leur permettre de réaliser de semblables opérations. Pour que cette expérience ne s'arrête pas là, courez en grand nombre chez Coconut.

**PAYEZ EN 4 MENSUALITES VOTRE MICRO
PORT GRATUIT AU DESSUS DE 1000 F**

configuration N°1

ATARI 520 ST + câble
+ moniteur couleur
PHILIPS + CADEAUX
5380 F TTC
ou **1345 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
6940 F TTC
ou **1735 F x 4**

**APPELEZ LE
47 31 49 38**

configuration N°4

1040 ST + CABLE
+ moniteur monoch
+ imprimante LC 10
8460 F TTC
ou **2115 F x 4**

TOUS LES SOFTS
AUX MEILLEURS PRIX
S.A.V. IMMEDIAT

DISQUETTE SKC 3'5 9.90 F

PAR 100
LA DISQUETTE



FORMATION - COURS DE COMPTABILITE
MAINTIENANCE - DEMONSTRATION PERMANENTE

DEMANDEZ LA DOCUMENTATION - COMMANDEZ DES A PRESENT
LTI - 14, rue Cavé - 92300 LEVALLOIS

NOM
ADRESSE
ORDINATEUR

GAME 09/88

Toujours en avance sur leur temps

WALT DISNEY
Mickey Mouse
The Computer Game



HERCULES

SLAYER OF THE DAMNED!



SUPERSKILLS
CBM 64/128 Casette/Disque
Spectrum Casette/+3 Disque
Amstrad Casette/Disque

Ne rater pas ces quatre nouvelles sorties des créateurs des jeux les plus originaux et passionnants de tous les temps.

MICKY MOUSE
CBM 64/128 Casette/Disque
Spectrum Casette/+3 Disque
Amstrad Casette/Disque
Amiga Disque
Atari ST Disque



HERCULE, LE TUEUR DES DAMNES
CBM 64/128 Casette/Disque
Spectrum Casette/+3 Disque
Amstrad Casette/Disque
MSX Casette
Atari ST Disque

Devenez un guerrier du passé dans **HERCULES**, aidez **MICKY MOUSE** à sauver la baguette magique de Merlin du château enchanté de Disney. Améliorez vos talents de footballeur avec l'aide de **GARY LINEKER**, vedette du football européen, ou amusez-vous avec **SKATECRAZY**, un jeu composé de deux jeux différents, le "Car Park Challenge" et le "Championship Course."

SKATE CRAZY
CBM 64/128 Casette/Disque
Spectrum Casette/+3 Disque
Amstrad Casette/Disque

Gary Lineker
SUPERSKILLS



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



SKATECRAZY



La micro en passe de devenir...

Fin juin, Jean Kaminsky président de la société Laser Presse (*First, Compatible PC Magazine, Am-Mag...*) reçut les éditeurs, distributeurs et constructeurs du monde de la micro (Atari, Loricels, Micromania, Nintendo, US Gold, Microids...), afin de débattre du devenir et de l'état de la profession. Réunion informelle, les divers chiffres de ventes, l'évolution des marchés tant français qu'étrangers, les consoles de jeux, le rôle de la presse, figurèrent parmi les thèmes abordés.

Réinventer le fil à couper le beurre...

Les possesseurs d'MSX ou les anciens de la micro doivent se souvenir d'une manette de jeu du troisième type fabriquée par Sony. Son

principal intérêt provenait de son absence de fil. La liaison avec le micro s'effectuait alors grâce à un système infra-rouge.

Se souvenir certainement de cette petite merveille, un constructeur nous propose aujourd'hui une manette de jeu équivalente.

caractérisée par son volume vraiment des plus "riquistiques". Cette manette comporte huit positions et un bouton de tir. Munie d'une prise joystick standard, elle se branche sur quasiment tous les micros.

Bien sûr, son utilisation pour PC et compatibles nécessite un adaptateur (carte) adéquat. Son très faible encombrement lui permet pratiquement d'être solidaire de tous les claviers. Elle est vendue d'ailleurs avec un auto-collant double face de type velcro. Si elle ne se révèle pas être des plus pratiques avec les jeux, elle remplace aisément une souris. Son prix est de 149 F.

Soldes d'automne

Les gens de Commodore France voient les soldes d'une drôle de manière. Pour tout achat d'un Amiga 500, ils offrent gracieusement deux softs. Quelle largesse!

En Allemagne, il y a bien longtemps que l'Amiga 500

en vendu aux alentours de 3000 F et les Anglais également viennent de voir baisser le prix du leur. Alors pourquoi nous obliger, nous petits Français à acheter le notre près de 5000 F.

S'il vous plait monsieur Commodore, faites-nous un beau cadeau pour Noël.

Distribution française

L'éditeur Cosmi, peu connu en France, a passé un accord de distribution avec la société Microprose. Cet éditeur américain spécialisé dans les logiciels de simulation économique ainsi que dans les wargames, présente quatre produits pour la rentrée : *Money Bags*, *Inside Trader*, *The President is missing* et *Delcon 5*.

Inside Trader est une simulation boursière. Cette simulation permet à partir de l'actualité, d'informations privées ou publiques, ainsi que de nombreux autres

SYMBOL	COMPANY	PRICE	PERCENT	CHANGES	PERCENT
AT&T	American Telephone & Telegraph	56.00	---	---	---
IBM	International Business Machines	5.00	---	---	---
MSFT	Microsoft	7.00	---	---	---
GE	General Electric	61.00	---	---	---
AMZN	American Express	61.00	---	---	---
DIS	Walt Disney	10.00	---	---	---
INTL	International Paper	12.00	---	---	---
WAL	Walmart	12.00	---	---	---
CVS	CVS Health	12.00	---	---	---
WMT	Walmart	12.00	---	---	---
AMZN	American Express	12.00	---	---	---

paramètres comme la connaissance du domaine de la bourse, de vendre et d'acheter dans le but évident de s'enrichir. *Money Bags* est une simulation du même type (financière).

President is missing relate un kidnapping particulier, la course pour la vie du pays. Avec *Delcon 5*, c'est la survie du monde qui est en jeu.

Joystick top-secret

Il y avait le joystick-grenade *Terminator*, et voici que la société Loricels récidive en proposant une manette de jeu portant son nom. Elle se prénomme "Executive" et se

caractérisée par son volume vraiment des plus "riquistiques". Cette manette comporte huit positions et un bouton de tir. Munie d'une prise joystick standard, elle se branche sur quasiment tous les micros. Bien sûr, son utilisation pour PC et compatibles nécessite un adaptateur (carte) adéquat. Son très faible encombrement lui permet pratiquement d'être solidaire de tous les claviers. Elle est vendue d'ailleurs avec un auto-collant double face de type velcro. Si elle ne se révèle pas être des plus pratiques avec les jeux, elle remplace aisément une souris. Son prix est de 149 F.



Quand l'histoire se répète

L'histoire se répète parfois. C'est en tout cas ce que l'on doit se dire chez Titus. Rappelez-vous le logiciel *Crazy Cars*; il figura assez

longtemps parmi les premiers aux hit-parades de vente en Grande-Bretagne. Il semble que *Fire and Forget* prenne le même chemin. Et si nous en parlons, c'est que ce genre de choses n'arrive encore que trop rarement.



Inventaire avant salons...

Les grandes manœuvres d'automne ont déjà commencé. Une pléthore de nouveautés, parmi lesquelles les prochains hits 89.

La saison de course auto s'achève dans quelques mois. En F1, Senna ou Prost sera sacré champion du monde. Mais parmi l'une des nombreuses disciplines sportives automobiles, il y a la Turbo Cup courue sur Porsche 944. **Loriclès**, sponsor officiel de la voiture pilotée par René Medge, triple vainqueur du Paris Dakar, en a profité pour éditer un logiciel de course automobile où les engins sont des Porsches 944.

Outre cette simulation, **Loriclès** sort pour la rentrée **A320** où le joueur sera aux prises avec un pirate de l'air, un jeu d'aventure où l'héroïne se nomme Mata Hari (l'espionne allemande) et enfin, un logiciel de réflexion.

Chez **Ubi Soft**, les quatre mois qui viennent seront extrêmement pourvus en nouveautés. Il y a bien sûr avant tout **Iron Lord** que l'on attend depuis plusieurs mois. **Iron Lord** est un jeu d'aventure et de stratégie à la *Defender of the Crown*. Les décors et les animations y sont absolument superbes. Le joueur aura l'occasion de disputer des épreuves encore jamais réalisées sur micro. Enfin, l'aventure se conclue sur une bataille générale entre les forces du Bien et du Mal gérée comme un wargame. **Iron Lord**, à n'en pas douter, va faire du bruit.

Epyx, roi des simulations sportives, se prépare à sortir une simulation de course en 4x4. L'engin conduit par le joueur sera une sorte de Cherokee qu'il lui sera possible de réparer à tout moment si le besoin devait sans faire sentir. De nombreux tableaux, la course et **Epyx** à la réalisation devraient faire de **4x4 Road** un superbe jeu.

Cosmi, l'américain spécialiste des simulations économiques, entre autres, est représenté en France par **Microprose**. Les premiers logiciels qui nous arrivent sont *The President is Missing*, *Inside Trader* et *Money Bag's*. Si les deux derniers logiciels sont des simulations économiques, *The President is Missing* s'annonce plus comme une enquête policière... **SSI**, éditeur américain prolifique en



944 Turbo Cup
(Loriclès)



A 320
(Loriclès)



Mata Hari
(Loriclès)



4x4 Road
(Epyx)



1943
(GO!)



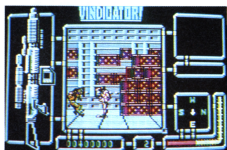
Starglider II
(Rainbird)



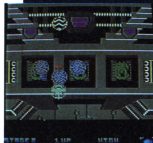
Psycho Pigs
(Us Gold)



Temple of the Flying Saucer
(Ere International)



Vindicator
(Ocean)



Typhoon
(Imagine)



Opération Jupiter
(Infogrames)



Black Tiger
(GO!)



Netherworld



Operation Wolf
(Imagine)



Billard
(Ere Internationall)



Verminator
(Rainbird)



Dragon
(Firebird)



Battle Chess
(Electronic Art)

wargames et jeux de stratégie est également présent en cette rentrée d'automne avec *Stellar Crusade*.

Ocean Angleterre s'apprête à sortir l'adaptation du jeu d'arcade *Operation Wolf* sur Amstrad, alors que les Français développent les versions ST et Amiga. Ces adaptations sur 16 bits que nous avons eu la possibilité de voir en cours d'élaboration risquent de révolutionner le genre (adaptation d'arcade). En effet, si le nombre de couleurs n'est pas le même que celui des machines de café, les dessins et les sprites sont strictement identiques sans pour autant ralentir le jeu. A découvrir au plus vite.

Ocean a de plus racheté les droits de *Vindicator* avec Swartcheneuneu. Le logiciel ne devrait pas tarder.

Chez Imagine, la *Revanche de Doth l'Arkanoid II* sur ST est maintenant présente. *Arkanoid II* est d'une qualité exceptionnelle bien que l'animation de la boule soit un peu hésitante ce qui n'était pas le cas de la version précédente. Il est vrai qu'un nombre beaucoup plus important d'objets circule à l'écran. *Typhoon*, une nouveauté Imagine va aussi voir le jour incessamment.

La version Amiga de *Captain Blood* de l'éditeur Ere International sort sur Amiga. Mais de nouveaux produits sont aussi de la fête. Citons *Temple of Flying Saucer*, un jeu d'aventure, et *Billard*. Il y avait bien longtemps que nous n'avions vu de simulation de billard apparaître.

Infogrames sort un peu de sa série des Bob Morane (Bob Ocean le dernier en date). Ils vont certainement frapper fort grâce à *Opération Jupiter*. Une aventure spéciale brigade anti-gang.

Starglider II, la suite de la première version réalisée par Rainbird arrive. Malheureusement les décors sont toujours en fil de fer. L'avantage est que le soft tourne tout de même assez vite.

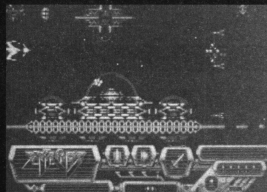
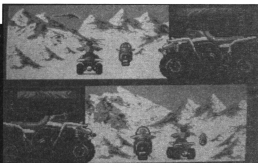
Deux adaptations de salle de jeu d'arcade débarquent ce mois-ci de chez GO!. Il s'agit de *1943* (la suite de 1942) et *Black Tiger*. Pour le moment sur Amstrad. *1943* que nous avons vu sur CPC est carrément superbe. Les sprites sont d'une taille phénoménale. A coup sûr, ce soft fera parler de lui.

La célèbre série des *Ultima* s'agrandit. Origin vient de sortir *Ultima V*. Dans la lignée des versions précédentes, le jeu se présente toujours de la même façon. Les graphismes ne sont pas le fort d'Origin. Chez eux, l'aventure et le scénario priment avant toute chose.

Après la *Guerre des Etoiles*, Lucas tourna *l'Empire Contre-Attaque*. Domark l'éditeur de *Stars War* fait de même et sort *The Empire Strike Back*. Suite du premier logiciel, les fans ne pourront qu'en être comblés.

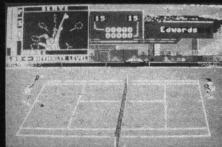
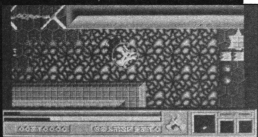
Qui ne se souvient de *Quad* ou *Super Ski* (la version Amiga vient d'ailleurs de sortir) ces deux superbes jeux de **Microïds**. Sortira bientôt *Rallye Quad* (le titre n'est pas définitif) un jeu qui se jouera à deux, l'écran partagé en deux dans le sens de la longueur. Les écrans sont déjà superbes tout comme le peu d'animations que nous avons vues.

"Rallye Quad"
(sous
réserve)
(Microïds)



Zynaps
(Hewson)

Fusion
(Electronic
Arts)



Serve et Volley
(Accolade)

INTERSOFT

15 Rue des Lices - 84000 AVIGNON
Tel: 90.85.76.98
CENTRE D'ECHANGE
DU LOGICIEL



NOUVEAU : Vos commandes traitées sous 24h grace au minitel.

Messagerie, Petites Annonces, Promos, jeux, Help, Dialogue en Direct, etc...

CONCOURS PERMANENT

**GAGNER DES LOGICIELS GRACE
AU JEU DU QCM.**

Vos jeux n'ont plus de secret pour vous, ils ne vous amusent plus. Echangez-les contre de nouveaux.

Pour recevoir le catalogue correspondant à votre ordinateur, retournez-nous le bon ci-dessous dûment remplis.

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

Veillez m'envoyer votre catalogue pour :

- PC & COMPATIBLES
- AMSTRAD CPC
- ATARI ST
- AMIGA

Joindre 1 timbre
à 2,20 F

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

TOUS LES LOGICIELS DES JEUX ET DES APPLICA

AMSTRAD CPC

ALTERNATIVE WORLD

GAME	C/D	119/199 F
APOCALYPSE	C/D	140/220 F
AQUANAUTE	D	159 F
ARCADE ACTION	C/D	129/229 F
ATOMIK	C/D	119/159 F
BLACK LAMP	C/D	89/149 F
BOBO	C/D	149/199 F
BUBBLE BOBBLE	C/D	89/149 F
CAPTAIN BLOOD	C	140 F
COLLECTION KONAMI	C/D	129/229 F
COLLECTION GREMLIN	C/D	129/229 F
CORPORATION	C/D	99/149 F
CRASH GARRET	D	220 F
ERE HITS N°3	C/D	150/230 F
F15 STRIKE EAGLE	C/D	99/149 F
FLYING SHARK	C/D	89/149 F
GEE BEE AIR RALLY	C/D	99/149 F
GOLD HITS N°3	C/D	129/229 F
GOTHIK	C/D	89/149 F
HIGH EPIDEMY	C/D	119/159 F
IMPOSSIBLE MISSION 2	C/D	109/159 F
JINXTER	D	199 F
KARATE MASTER	C/D	149/199 F
KARNOV	C/D	99/149 F
L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD	D	220 F
LA PANTHERE ROSE	C/D	120/190 F
LE JEU DU ROY	C/D	99/149 F
LES EXCLUSIFS N°1	C/D	119/159 F
LES GEANTS D'ARCADE	C/D	129/229 F
LES HITS DE L'AVENTURE	D	250 F
LES PRIVES	C/D	140/190 F
LES TRESORS D'US GOLD	C/D	135/225 F
PIRATES	D	149 F
PLATOON	C/D	109/159 F
PREDATOR	C/D	99/149 F
PROHIBITION	C/D	120/190 F
RAMPAGE	C/D	99/159 F
RASTAN	C/D	99/159 F
ROLLING THUNDER	C/D	109/159 F
SCRABBLE	C/D	195/245 F
SKY HUNTER	C/D	140/180 F
SUPER HANG ON	C/D	99/149 F
SUPERSPRINT	C/D	99/149 F

TEXTOMAT

THE INDICATOR	D	390 F
TURBO PASCAL	C/D	119/199 F
WESTERN GAME	D	795 F
	C/D	120/190 F

ATARI ST

ALIEN SYNDROME

AQUAVENTURA	D	259 F
ARTIST	D	495 F
BARBARIAN	D	159 F
BASIC GFA 3 o	D	750 F
BECKER TEXTE	D	750 F
BLACK LAMP	D	199 F
BOBO	D	190 F
BUBBLE BOBBLE	D	189 F
CALCOMAT 2	D	890 F
CAPTAIN BLOOD	D	315 F
CARRIER COMMAND	D	249 F
CORRUPTION	D	249 F
CRAZY CARS	D	269 F
DRIVER ATARI LASER	D	195 F
ENDURO RACER	D	249 F
ERE HITS ATARI	D	249 F
EXPLORA	D	390 F
FLEET STREET PUBLISHER	D	990 F
F15 STRIKE EAGLE	D	249 F
GENESIS	D	199 F
GFA COMPILATEUR ST	D	495 F
GFA VECTOR	D	495 F
GOLD RUNNER II	D	259 F
GUNSHIP	D	249 F
IMPOSSIBLE MISSION 2	D	245 F
INTERNATIONAL SOCCER	D	259 F
JINXTER	D	249 F
KILL DOZERS	D	199 F
KNIGHTMARE	D	199 F
L'ANGE DE CRISTAL	D	250 F
LA PANTHERE ROSE	D	250 F
LEATHERNECK	D	259 F
LE JEU DU ROY	D	245 F
LES GEANTS D'ARCADE	D	269 F
LES GUERRIERS	D	250 F
MISSIONS EN RAFALE	D	250 F

OBLITERATOR

OCEAN HITS	D	259 F
OPERATION JUPITER	D	249 F
OUT RUN	D	245 F
PACK 520 ST		
MICRO-APPLICATION	D	590 F
PACK 1040 ST		
MICRO-APPLICATION	D	1 850 F
PREDATOR	D	199 F
PROFIMAT	D	495 F
QIN	D	290 F
RAMPAGE	D	249 F
RODY MASTICO	D	175 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SKRULL	D	249 F
SLAP FLIGHT	D	195 F
STAFF X29	D	220 F
STAR TREK	D	195 F
SUPERBASE	D	990 F
SUPERBASE PRO	D	2 490 F
SUPER TENNIS	D	245 F
TWIST	D	390 F
UMS	D	249 F
VERSAILLES STORY	D	245 F
VIRUS	D	199 F
VOYAGER 10	D	269 F
WARLOCK'S QUEST	D	220 F
WESTERN GAME	D	250 F
WIZBALL FUTURE	D	249 F
1 ST WORD +	D	790 F

COMMODORE AMIGA

AQUAVENTURA	D	259 F
BOBO	D	249 F
BUBBLE BOBBLE	D	199 F
BUBBLE GHOST	D	250 F
CAO 3D	D	1 490 F
CARRIER COMMAND	D	249 F
CRAZY CARS	D	269 F
CORRUPTION	D	249 F
EXPLORA	D	390 F
GARRISON	D	269 F
GEE BEE AIR RALLY	D	199 F

75001 PARIS 31, bd de Sebastopol T. 42 33 74 45
 75005 PARIS 97, rue Monge T. 45 30 03
 75007 PARIS 28, avenue de la Motte Piquet T. 47 03 30 00
 75010 PARIS 1, place St-Augustin T. 46 37 41 91
 75011 PARIS 31, avenue de la République T. 43 57 92 91
 75013 PARIS Centre Commercial Massena T. 55 83 48 92
 75014 PARIS 48, avenue du Maine T. 43 23 94 20
 75014 PARIS 45, avenue du General Leclerc T. 43 27 79 11
 75015 PARIS 332, rue Lecourbe T. 45 57 89 39
 75017 PARIS 48, avenue de la Grande Armee T. 45 74 99 74
 75019 PARIS 211, rue de Belleville T. 46 57 23 37
 91000 EVRY Centre Commercial Evry T. 1 60 77 28 59
 91700 St GENIEVE des Bois 96, Rue de Corbeil T. 50 16 28 50
 93000 ANNEERS 96, rue des Bourgoignons T. 83 90 42
 92120 BOULOGNE 96, bd Jean Jaures T. 46 05 99 04

93800 EPINAY SUR SEINE Centre Com. Epicentre T. 48 29 11 50
 93270 SEVRAN Centre Com. Beau Sevan T. 43 83 61 11
 93200 SAINT DENIS 3 cours des Ambassadeurs T. 48 20 12 15
 94000 CRETEIL Centre Com. Pompadour RN 105 T. 46 38 21 31
 95100 ARGENTEUIL 53, rue P.V. Coulurier 39 61 40 44
 95200 SARGELLES Centre Com. Les Flamnades T. 34 19 61 00
 91000 BOUNG EN BRESSE Bd St Nicolas T. 74 23 48 82
 96000 ANTIBES 2208, route de Grasse T. 93 74 19 96
 06400 CANNES angle rue Hoche T. 93 38 82 83
 06500 NICE 142, bd Gambetta T. 93 88 57 57
 06600 NICE 3, bd Jean Jaures T. 93 80 97 87
 10000 TROYES 7, rue de la République T. 25 73 73 89
 13020 ARLÈS 2 bis, place Lamartine T. 90 96 11 02
 13410 CABRIÈRE C. Com. Bannequin Bar. B T. 42 02 54 45
 13006 MARSEILLE 39, av. Central T. 91 70 01 01

13001 MARSEILLE Centre Com. la Valentine T. 91 45 06 07
 14000 CAEN 89, rue Bernieres T. 31 86 65 30
 14120 CAEN Monteville C. Com. Supermarche T. 31 34 26 99
 17130 PULBREAU Centre Com. Denault T. 46 67 24 96
 18000 BOURGES 13, place Cordine T. 48 65 80 92
 21800 QUETIGNY 11, av. de Bourgogne T. 80 45 58 88
 25000 BESANCON C.C. Chateaufarine, rue Dole T. 81 52 26 03
 26000 VALENCE Centre Com. Valance II T. 75 55 98 94
 27000 VREUX Cap Car-Normandieville T. 32 31 11 17
 28000 CHARTRES rue du Bois Merrain T. 37 21 28 28
 30000 NÎMES Bd Siretor Amade T. 66 29 87 98
 31000 TOULOUSE Boulevard Lacressades T. 61 23 90 94
 31000 TOULOUSE 88, av. Jean Jaures T. 61 82 90 95
 33000 BORDEAUX 110, cours Alcazar-Orane T. 56 44 93 01
 34500 BEZIERS 35, av. Rihou de Gernieu T. 87 31 73 38

EN VENTE CHEZ NANA

TIONS PROFESSIONNELLES

GOLDEN PATH	D	199 F
GOLD RUNNER II	D	259 F
GOLF CHAMPIONSHIP	D	349 F
GUILD OF THIEVES	D	249 F
JINXTER	D	249 F
L'ARCHE DU CAPTAIN	D	
BLOOD	D	350 F
LA PANTHERE ROSE	D	250 F
LEADER BOARD	D	269 F
LEATHERNECK	D	259 F
LE MANOIR DE MORTEVILLE	D	249 F
LES PASSAGERS	D	
DU VENT 1+2	D	290 F
MACADAM BUMPER	D	350 F
OBLITERATOR	D	259 F
PHOTONPAINT	D	699 F
SHANGAI	D	249 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SUPERBASE	D	990 F
SUPERBASE PRO	D	2 490 F
UMS	D	249 F
WESTERN GAME	D	250 F
WINTER GAMES	D	269 F
WORLD GAMES	D	269 F

PC et COMPATIBLES
51/4 ou 31/2

ARMORIK LE VIKING	D	249 F
BOBO	D	199 F
CORRUPTION	D	249 F
CRAZY CARS	D	269 F
DUEL	D	245 F
ECHECS 3D	D	195 F
ELITE	D	249 F
FIRE AND FORGET	D	249 F
F15 STRIKE EAGLE	D	219 F
GUNSHIP	D	349 F
JINXTER	D	249 F
L'ARCHE DU CAPTAIN	D	
BLOOD	D	290 F
LE JEU DU ROY	D	245 F
LE MANOIR DE MORTEVILLE	D	249 F
LIVINGSTONE PRESUME	D	249 F
MACADAM BUMPER	D	289 F
MALLETTE PRACTI	D	750 F
MICRO-SCRABBLE	D	245 F
MISSIONS EN RAFALE	D	245 F
MULTIPLAN JR	D	699 F
PC GOLD HITS	D	249 F
PIRATES	D	249 F
PORTEFEUILLE BOURSIER	D	999 F
PRACTIBASE	D	399 F
PRACTICALC	D	399 F
PRACTITEXTE	D	399 F
QIN	D	295 F
QUATTRO	D	2 959 F
RAMPAGE	D	249 F
RAPID FILE	D	2 953 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SPRINT	D	2 365 F
STARTREK	D	249 F
SUPERBASE PRO	D	2 490 F
SUPR TENNIS	D	245 F
TEXTOMAT	D	820 F
TRESORERIE	D	990 F
TURBO BASIC	D	1 180 F
TURBO DRIVER	D	245 F
TURBO PASCAL V.0	D	1 535 F
TURBO TUTOR	D	395 F
UMS	D	249 F
VERSAILLES STORY	D	245 F

WORD JR	D	1 175 F
WORKS	D	2 360 F

THOMSON

AQUANAUTE	C/D	145/195 F
ATHLETES	C/D	140/190 F
ATOMIK	C/D	145/195 F
BOBO	C/D	140/190 F
CRAZY CARS	C/D	145/195 F
ENDURO RACER	C/D	145/195 F
F15 STRIKE EAGLE	C/D	145/195 F
FLASH POINT	C/D	145/195 F
GAME OVER	C/D	145/195 F
MALLETTE CREATION	CAR	495 F
MISSIONS EN RAFALE	C/D	145/195 F
PACK THOMSON N°2	C/D	149/195 F
RENEGADE	C/D	145/195 F
SCALEXTRIC	C	175 F
SLAP FLIGHT	C/D	145/195 F
SPORTS D'ETE	C/D	145/195 F
TENNIS + CARTE DU CIEL	D	245 F
TOP GUN	C/D	145/195 F
TOUT SCHUSS	C/D	145/195 F
WIZBALL	C/D	145/195 F

COMMODORE 64

AIR BORNE RANGER	C/D	149/199 F
BLACK LAMP	C/D	89/149 F
BUBBLE BOBBLE	C/D	89/129 F
COLLECTION KONAMI	C/D	129/229 F
GEE BEE AIR RALLY	D	149 F
GOTHIC	C/D	89/149 F
GUNSHIP	C/D	145/195 F
LES EXCLUSIFS N°1 NASA	C/D	119/159 F
PIRATES	C/D	149/199 F
PLATOON	C/D	109/159 F
PROJECT STEALTH	C/D	
FIGHTER	C/D	149/199 F



Cette liste n'est pas exhaustive. Les prix sont donnés à titre indicatif. Disponibilité dans la limite des stocks.

34470 MONTPELLIER PEROLS Zec du Fenouillet T. 67 50 02 49
 37170 CHAMBRAY les Tours C. Com. Chambray 2 T. 47 28 21 30
 38130 ECHEROLLES 12, cours Jean Jaures T. 76 09 19 05
 38123 St ECHIEVE Gil. Marché 2, rue des Abbayes T. 78 73 45 50
 42300 ROANNE 21, rue Charrier de Gauvin T. 77 72 36 00
 42000 St ETIENNE 32, rue de Rochettes Monthoux T. 77 34 19 85
 42000 SAINT-ETIENNE 41, place Wilson T. 77 41 75 69
 44000 NANTES Place du Champ T. 49 48 19 96
 45140 St-JEAN de la Ruelle C. Com. Auchan Orléans T. 38 43 51 20
 47000 AGEN 90, bd de la République T. 53 95 82 99
 48000 ANGERS Centre Com. Les Nègres T. 41 85 11 00
 50100 CHERBOURG 12, route de Paris T. 30 20 52 52
 54000 NANCY Centre Com. St Sébastien T. 83 35 70 52
 58000 NEVERS 1, rue des Moines T. 86 21 53 48
 59140 DUNEROLE 98 à 102, bd Assolant T. 28 63 85 77

69410 ANZIN Centre Com. Petite Forêt T. 27 20 36 90
 59000 LILLE 59, rue Nationale T. 20 57 59 12
 59630 VILLENEUVE D ASCO Centre Com. V2 T. 20 91 47 85
 62020 COMPIEGNE 23, rue St Cornélien T. 44 88 00 02
 64600 ANGLET Centre Municipal 6, avenue J-L. Laponne T. 59 52 40 98
 62400 BETHUNE Centre Com. La Rotonde T. 21 56 58 10
 62100 CALAIS Centre Com. Continient T. 21 34 90 77
 65000 NOYLES-GODAILT Centre Com. Auchan T. 21 49 77 61
 65000 PAU 2, bd du Commandant Mouchotte T. 59 30 64 66
 65000 TARBEZ 1, rue Bertrand Barreire T. 62 51 21 21
 65000 FERRANAY 26, cours Lizine Escabert T. 68 34 07 62
 67000 STRASBOURG Place des Hommes de Fer T. 88 22 34 90
 68000 MULHOUSE 73, rue Franklin T. 89 59 89 89
 69120 ECULLY Centre Com. du Percleur T. 78 33 58 01
 69002 LYON 26, rue Grenette T. 78 42 92 73

69230 St GENIS Centre Com. St Genis H. T. 78 36 43 35
 69100 VILLEURBANNE 180, cours Emile Zola T. 78 83 85 97
 71600 MACON Gal. marchande Craffeur Croches Saône T. 85 37 16 55
 72000 LE BRANÇ C. Com. des 4 Rives T. 42 23 35 89
 73000 CHAMBERY C. Com. Gaijon Rue Centre Bassens T. 79 70 53 33
 74000 ANNECY 19, rue Sommier T. 50 21 47 22
 75200 DIEPPE Centre Com. Mammouth T. 35 62 99 84
 76000 ROUEN 24-26, rue du Grand Port T. 35 07 07 07
 76000 ROUEN Avenue de Caen T. 35 03 95 15
 76200 MANTES LA JOLIE 4, av. de la République T. 34 78 64 40
 83700 FREGUS 855, av. Doullin de Tassigny T. 84 63 32 02
 84000 AVIGNON 15, rue du Vieux Sennar T. 90 85 82 10
 86000 POITIERS Place du Marche N. La Grande T. 49 41 83 40
 90000 BELFORT 52, Fg de France T. 84 28 38 21

Les adaptations, compilations et « budgets » que nous délaissions un peu se voient maintenant dotés d'une rubrique à part entière.

ADAPTATION



Bivouac
(Infogrames - C64 et Amiga)



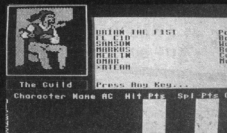
Super Ski
(Microïds - Amiga)



Space Harrier
(Elite - ST)



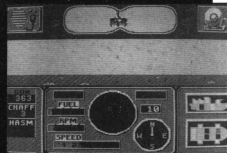
Profession Détective
(Ubi Soft - PC)



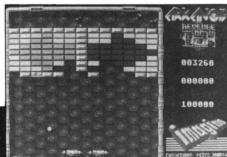
Bard's TALE
(Electronic Arts - CPC)



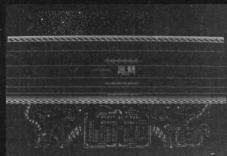
Gunship
(Microprose - CPC)



Subbattlle Simulator
(Epyx - Amiga)



Tanglewood
(Microdeal - Amiga)



ArKanoïd II
(Imagine - ST)

Mais aussi,

Morteville Manor (Lankor - Amiga) **Mickey Mouse** (Gremlin - ST)

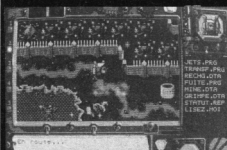
Target Renegade (Imagine - CPC) **Gryzor** (Ocean - PC)

Army Moves (Imagine - Amiga) **Bomjack** (Elite - ST)

Summer Games I et II
(Epyx - CPC)

Arcticfox
(Electronic Arts) CPC)

BUDGET



Beach Buggy Simulator
(Silverbird - CPC)



Mr Winno
(Silverbird - CPC)



Skateboard Kidz
(Silverbird)



écran ST

VIRUS

FIREBIRD - ARCADE

Attention les yeux, ça va déménager ! *Virus*, que les (quelques) possesseurs d'Archimède connaissent sous le nom de *Zarch*, débarque sur ST. Quel jeu, mon dieu, quel jeu !

Mais avant d'aller plus loin, un petit détail est à préciser, détail de poids. L'auteur de *Virus*, non seulement de la conception du programme, mais aussi de la programmation, s'appelle David Braben. Ce nom ne signifie peut-être pas grand chose pour la plupart d'entre vous, mais des lueurs d'avidité se sont allumées dans les yeux des autres. Oui, en effet, c'est bien le nom de l'auteur d'*Elite*, le jeu super star, vendu à plusieurs millions d'exemplaires de par le monde (sans parler du nombre de copies plus ou moins illicites qui circulent...). N'est-ce pas là un gage de qualité ?



Votre hoverplane est équipé d'un scanner longue portée, permettant de se situer et de repérer les ennemis, d'un canon laser pour les détruire, et de quelques missiles à tête chercheuse (trois au début). A la fin de chaque vague d'attaque, un bonus est attribué, proportionnel à la surface de la zone non contaminée.

L'écran de jeu est divisé en trois grandes parties. La principale affiche votre vaisseau et le décor : dans le coin haut/gauche, le scanner, avec en bleu, les mers, en vert, les zones saines, et en brun rougeâtre, les zones infectées ; et, dans la fenêtre supérieure, une ligne d'information (score, nombre de missiles restant, nombre de vaisseaux restant, high score) et deux jauges : l'une, verte, pour l'altitude (par rapport au niveau de la mer, c'est important), l'autre, orange, pour le carburant.

Dès le premier écran, avant même le décollage, le genre du jeu est situé. Comme dans *Elite*, le premier, ou dans *Carrier Command*, plus récent, tous les graphismes sont en 3D et vectoriels mais en **pleins**. Vous vous en doutez, il est de fait possible, là encore, de tout voir sous tous les angles. Le décor est du même accabit, juste un peu stylisé peut-être. Ainsi, il ne déroule pas, mais se déplace vraiment, au vrai sens du terme. De plus, il n'est pas plat. Montagnes, dénivellations diverses et océans sont présents. Et c'est là que le

paramètre de l'altitude est important, la mer est au niveau zéro. Ne vous fiez donc pas trop à cet indicateur si vous survolez la

missiles à têtes chercheuses

terre, c'est très trompeur. A la vitesse où on va, on a tôt fait de se prendre une montagne dans le nez !

Puisqu'il s'agit du réalisme, restons-y. Pour plus de vraisemblance, plusieurs détails ont été superbement bien pensés. Ainsi, un missile à tête chercheuse, une fois lancé, continue de voler, même en dehors de l'écran de jeu, jusqu'à ce qu'il atteigne une cible ou qu'il tombe en panne de carburant. Autre exemple, l'ombre portée des différents objets sur le sol est remarquablement réalisée, que ce soit celle d'un vaisseau ou seulement de la rafale laser. Enfin, en survolant la mer, vous apercevrez des poissons volants, absolument inoffensifs et sans intérêt pour le jeu. On pourrait continuer longtemps, la gerbe enflammée de la poussée des réacteurs, les remous dans l'eau, les explosions des vaisseaux, le virus qui se répand... Tout, absolument tout, est superbe.

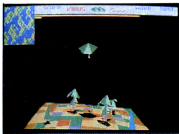
Pour jouer, on a le choix entre la souris ou le clavier, ce dernier étant entièrement redéfinissable. Personnellement, j'ai trouvé la souris peu maniable, mais

un ami, habitué il est vrai à la version de l'Archimède (le veinard !), l'a trouvée très confortable. C'est suivant les goûts.

attaques en piqués et vrilles saisissantes

Je ne saurais trop vous conseiller, avant votre première partie, de laisser le jeu se mettre en mode démonstration, et d'observer la manière dont il attaque les ennemis : en vrille et avec redressement au dernier moment. C'est non seulement spectaculaire, mais aussi très instructif... Sachez également que chaque tir enlève un point du score ; donc, ne pas voler en gardant le doigt appuyé sur Feu, le logiciel gérait aussi les scores négatifs... Un dernier point. Ne détruisez pas, et même protégez, les nombreux relais-radar dissimulés un peu partout au sol. Si l'un d'eux était manquant, votre scanner ne pourrait plus scruter la région qu'il couvrait, et un gros carré noir apparaîtrait sur la carte.

Jeu d'arcade avant tout, *Virus* est un véritable événement dans le jeu sur ST : un de plus. Après *Blood* et *Carrier Command*, c'est le tri-



ST

L'histoire est toute simple. Une race d'extra-terrestres veut envahir la Terre, et projette pour ce faire de polluer toutes les régions habitées. Ainsi, plus d'habitants, plus de résistance. Plusieurs vaisseaux-robots sont donc envoyés, chargés de répandre un peu partout un terrible virus rouge. Vous, en tant que pilote d'élite de l'escadrille des hoverplanes, êtes chargé de défendre votre pays (les autres pilotes sont envoyés aux quatre coins du globe, pour paraphraser un animateur de télévision célèbre).

ATARI ST	
■ Pour	RGE 10 ans
- Graphismes	OUVRE 1 an
- Animations	NOTE 18/20
- Rapidité	
- Concept	
■ Contre	- Il n'existe pas de version 8 bits.

sième depuis le début de l'année. Le quatrième sera certainement *Elite*, que l'on attend du coup avec encore plus d'impatience. Et encore, je ne parle pas d'*Elite 2*, donc D. Braben a presque terminé la version Archimède...

Etienne Mouratila

STREET FIGHTER

GO ! - ARCADE



écran Amiga

Nous avons fait notre couverture sur Bloodsport en pensant que ce film illustrait à merveille le logiciel Street Fighter. A cette occasion découvrez les logiciels dits de karaté tournant sur votre micro (voir tableau).



AMSTRAD CPC

■ Pour	RGE
- Graphisme	10 ans
- Animation	DUREE
- Pour débutants	3 sem.
■ Contre	NOTE
- Trop facile par rapport à l'arcade	15/20

Vous aimez la baston ? vous allez être servi avec *Street Fighter* : vous allez en effet combattre deux ennemis différents dans chacune des cinq contrées que sont le Japon, les Etats-Unis, la Grande-Bretagne, la Chine et la Thaïlande.

Pour remporter chacun de ces dix combats, vous devez gagner deux rounds sur trois : attention, si votre adversaire vous prend deux rounds, vous perdez la partie et vous êtes obligé de recommencer à zéro.

Vous sélectionnez d'abord le jeu à un ou deux : dans le deuxième cas, deux personnes s'affronteront dans le

trois minutes vingt secondes pour vaincre

prendre le combat si vous avez perdu, ou à continuer si vous avez gagné. L'adversaire est représenté dans une position agressive s'il a gagné, et dans une position de fuite s'il a perdu (tout cela étant, dieu merci, parfaitement logique).

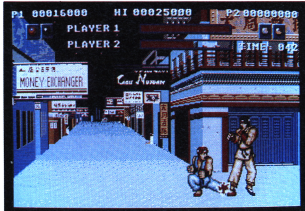
pays vous avez droit à un round de bonus au cours duquel vous devez détruire le plus de briques possible en frappant au moment où votre énergie est la plus forte.

Pendant les combats, vous disposez de dix-sept posi-

— le deuxième est particulièrement dangereux car c'est un Ninja armé de shurikens et qui disparaît à volonté — ; viennent ensuite Joe et Mike, les Américains, dont l'un a des coups de pied en l'air assez dangereux, et l'autre un crochet du gauche extrêmement puissant.

Birdie et Eagle, les deux Anglais, sont quant à eux armés d'un bon coup de

les nuages avancent même derrière les branches d'arbres



écran Amiga

COMMODORE 64

■ Pour	RGE
- Animation	10 ans
- Pour débutants	DUREE
	2 sem.
■ Contre	NOTE
- Trop facile par rapport à l'arcade	13/20

Vous avez deux cents secondes pour terminer un round sinon vous le perdez. A la fin de chaque round, le temps et l'énergie non utilisés donnent des points supplémentaires. Entre chaque

tions que vous combinez à partir des mouvements de base : déplacements à droite et à gauche, accroupissements et sauts en l'air, plus les coups de pied ou de poing. Vous pouvez par exemple faire une pirouette avant et donner un coup de poing, ou vous accroupir et donner un coup de pied, etc.

Quant aux coups des adversaires, ils dépendent de leurs personnalités : Retsu et Geki, deux maîtres de kung-fu, ont des mouvements assez rapides et des coups de pied redoutables

tête pour le premier et de deux bâtons pour le second. Birdie est très impressionnant par sa taille mais c'est bien connu que plus ils sont grands...

Les Chinois, Lee et Gen, ont pour leur part des coups de pied tournants foudroyants. Enfin, les Thaïlandais Adon et Sagat sont eux aussi très forts en coups de pied, particulièrement Sagat, capable de vider toute votre énergie en deux coups de pied.

Les décors et les personnages sont en rapport avec les pays : par exemple, Birdie est un Anglais au look punk qui vous affronte dans les rues de Londres, et Geki est un Ninja tout ce qu'il y a de plus japonais.

Les graphismes de *Street Fighter* sur ST sont très bien réussis, et les positions et mouvements des combat-



écran Amiga



écran Amiga

AMIGA

■ Pour	RGE
- Graphisme	10 ans
- Pour débutants	DURET
	3 sem.
■ Contre	NOTE
- Trop facile par rapport à l'arcade	14/20

tants sont très réalistes. Les décors de fond sont eux aussi saisissants, même les nuages bougent ! Les couleurs ont été bien choisies, et on peut facilement distinguer entre un coup porté

par l'ennemi et un coup porté par soi-même, grâce aux couleurs différentes (ce qui n'est pas toujours évident sur d'autres jeux).

La musique est aussi bien réalisée mais, étant omniprésente, devient à la longue plutôt lassante. Les bruitages brillent quant à eux par leur absence, ce qui est dommage car quelques bruits de coups, auraient agrémenté le jeu et amélioré le réalisme.

Street Fighter est donc un bon jeu sur ST. Un conseil, restez accroupi pendant les combats, cette position

ATARI ST

■ Pour	RGE
- Graphisme	10 ans
- Animation	DURET
- Pour débutants	3 sem.
■ Contre	NOTE
- Trop facile par rapport à l'arcade	16/20

étant celle où l'adversaire peut le moins vous frapper, alors qu'il est pour vous plus vulnérable. Sagat donc le combattant à vous poser le plus de problèmes.

Stupik



L'arcade

BLOODSPORT

Tous les coups sont permis...

Actuellement sur les écrans, *Bloodsport* retrace l'histoire vraie du seul occidental à avoir pu régner sur le monde des « guerriers » ninja. Il disputa 329 combats secrets qui se soldèrent par 329 victoires...

Jeune Américain, Frank Dux a treize ans lorsqu'il entre pour la première fois en contact avec les arts martiaux. A la longue, il maîtrise si bien son art, que le grand maître japonais Senzo Tanaka l'invite à s'entraîner avec son fils Shingo qui se prépare à

devenir Ninja. Shingo trouvant la mort dans un accident de la route bien avant d'avoir terminé son initiation, Tanaka décide de continuer à former le jeune Frank. C'est ainsi qu'il deviendra l'un des tous premiers occidentaux à être initié aux secrets des Ninja. Représentant du clan Tanaka, il part pour Hong-Kong participer à son premier « Kumite » (championnat du monde officieux d'art martial). Le « Kumite » est organisé en secret car il s'agit d'une compétition sans

règles où tout est permis. Vraiment tout... La mort est souvent au rendez-vous du « Kumite ». Les combats de *Bloodsport* sont admirablement réglés et filmés. Plus fin et sensible

que nombre de Bruce Lee et compagnie, le film *Bloodsport* ferait très certainement un superbe logiciel s'il était adapté sur micro. *Street Fighter* (combattants de la rue)



s'approche beaucoup du film où les techniques de combat utilisées sont des plus diverses.

La liste des records de Franck Dux est longue. Elle comporte le KO le plus rapide du monde: 3,2s, le KO par coup de poing le plus rapide également (0,12 s) entre

autres. L'un de ses coups pied a été chronométré a plus de 110 k/h! Jean Claude Van Damme l'interprète principal de *Bloodsport* est un ancien champion belge de karaté. Il interpréta le rôle du monstre dans le film *Prédator*.



street fighter et les autres...



LOGICIEL	EDITEUR	GENRE	MACHINE
Avenger	Gremlin Graphics	Karaté	CPC, C64, Spe.
Bangkok Knights	System 3	Boxe Thaï	C64
Barry Mc Guigan	Activision	Boxe	CPC, C64, Spe
Black Belt	Earthware	Karaté	Apple II
Bob Winner	Loricels	Boxe, Savate...	CPC, C64, PC, ST, TOS
Bop'n Wrestle	Mindscape	Catch	PC
Bruce Lee	Data Soft	Karaté	CPC, C64, Spe.
Championship Wrestling	Epyx	Catch	CPC, C64, Spe, ST, PC
Duel 2000	Coktel Vision	Combats de rue	CPC
Fight Night	Us Gold	Boxe	CPC, C64, Spe.
Fist II	Melbourne House	Karaté	CPC, C64, Spe.
Frank Bruno's Boxing	Elite	Boxe	CPC, C64, Spe
International Karaté	System 3	Karaté	CPC, C64, Spe, ST
International Karaté II	System 3	Karaté	CPC, C64
Karatéka	Broderbund	Karaté	C64, Apple II, PC
Karaté Kid II	Microdeal	Karaté	ST, Amiga
Kung Fou	Softbook	Kung Fu	CPC
Kung Fu Master	US Gold	Kung Fu	CPC, C64, Spe
Last Ninja	System 3	Karaté	CPC, C64
Microleague Wrestling	Microleague	Catch	ST, C64, Amiga
Ninja	Gremlin Graphic	Karaté	CPC, C64
Ninja	Mastertronic	Karaté	CPC
Ninja Mission	Mastertronic	Karaté	ST, Amiga
Rocco	Gremlin Graphics	Boxe	CPC, C64
Rock'n Wrestle	Melbourne House	Catch	CPC, C64, Spe.
Saboteur	Durell	Karaté	CPC
Saboteur II	Durell	Karaté	CPC, C64, Spe.
Sai Combat	Gazoline Stf.	Batons	CPC, C64, Spe.
Samurai Trilogy	Gremlin Graphics	Karaté	CPC, C64, Spe.
Second Out	Tyne Soft	Boxe	ST, Amiga
Shao Lin's Road	The Edge	Karaté	CPC, C64, Spe.
ST, Amiga Karaté	Paradox	Karaté	ST, Amiga
Street Fighter	Capcom	Karaté	CPC, C64, Spe, ST, Ami
Tag Team Wrestling	Data East	Catch	CPC, C64
Thai Boxing	Anco	Boxe Thaï	CPC, C64, ST
The Way of Exploding Fist	Melbourne House	Karaté	CPC, C64, Spe.
The Way of the Tiger	Us Gold	Karaté	CPC, C64, Spe, TO
Ushimata	Martech	Judo	CPC, C64, Spe.
Yie ar Kung Fu	Konami	Karaté	CPC, C64, Spe, MSX
Yie ar Kung Fu II	Konami	Karaté	CPC, C64, Spe, MSX



The Way of the Tiger



Yie ar Kung-Fu



Bob Winner

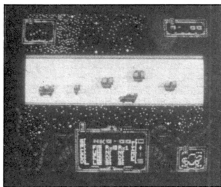


Rocky

THE FURY



MARTECH-ARCADE SANGLANTE



Détournant les choses et les valeurs traditionnelles de notre société de leur fonction première, les humains éprouvent un réel plaisir en les utilisant au service de la « grande bouche-rie ». Ainsi, le feu devient objet de convoitise, l'avion, arme redoutable, la chimie, instrument bactériologique ravageur. Dès lors, pour satisfaire ses appétits, l'homme créa The Fury, une course folle contre la mort, un sport mécanique spectaculaire.

Devant le désintéressement croissant du public pour les courses de stock-car, les organisations ont institué de nouvelles règles pouvant se résumer en cette simple phrase : « Gagner, quel qu'en soit le prix ». Dans le même temps, la boucle d'Indianapolis laissa sa place à des pistes circulaires flottant dans l'espace, mesurant de soixante à trois cent kilomètres de longueur, dont les courbes permettent d'atteindre des vitesses vertigineuses. Le résultat de ces révolutions ne se fit pas attendre, et dès la première course, plus de quatre cents pilotes y perdirent la vie. Qu'importe, cela plaisait et c'est ce qui importait !!!

Gagner à tout prix

Relevant le fabuleux défi, les pilotes affluèrent des quatre points cardinaux, et

même d'autres planètes, rêvant tous d'une chose : gagner la course et le titre de champion intergalactique. Malheureusement, beaucoup d'entre eux ne possédaient pas les qualités pour mener ce genre de compétition. D'autres venaient avec de petits véhicules dérisoires en comparaison des terribles machines de guerre que possédaient les véritables professionnels. Pour ceux-ci il n'y avait qu'une issue, la mort !

Pour la gloire

Avant de se lancer à son tour sur la piste, le joueur devra lire attentivement les consignes qui apparaissent à l'écran concernant la course à venir. En premier lieu, s'affiche le type de course parmi les trois rencontres classiques du championnat. Les courses de vitesse, sont les moins dangereuses et les plus simples. Il s'agit de parcourir un certain nombre de tours en un temps limité (spécifiés en dessous du type de la course) tout en essayant de s'approcher de la tête du peloton. Les épreuves les plus sanglantes sont les « courses de la mort » où le joueur devra anéantir un quota de véhicules toujours dans un temps limité. Enfin les dernières épreuves sont les plus étranges : une sorte de jeu de loup (auquel jouent les enfants) dans lequel le loup est nommé « IT ». Tant que le véhicule est « IT », il sera constamment endommagé.

Breve carrière

En fonction du type de la course, le pilote équipera son bolide en rentrant dans le sous-menu adéquat. De même, si les primes acquises sont suffisantes, il

pourra acheter un véhicule plus performant ou tout simplement remettre en état celui qu'il possède actuellement. Cependant, une fois lancé sur la piste, il ne pourra compter que sur sa propre dextérité tout en tentant de conserver sa vie. Dernière mise au point, depuis peu, de curieux événements planent au-dessus de ces courses, des pilotes disparaissent subitement pour réapparaître quelques centaines de kilomètres plus loin. Selon la vitesse, il semblerait que les voitures entrent dans une autre dimension dont nul n'a voulu révélé les secrets. (Non je ne dirai rien...).

Une réalisation sans faille

C'est vrai, le logiciel bénéficie d'une grande technique de réalisation et exploite pleinement les capacités de la machine. Le joueur dispose d'une vue aérienne de la situation d'une grande clarté. La piste occupe le tiers de l'écran et l'illusion de cour-

bure du circuit est parfaitement rendue avec une vision des véhicules qui évoluera en fonction de leur hauteur sur celle-ci. A ses côtés, se trouvent de nombreux cadrans qui indiquent la position de la voiture par rapport à ses concurrents, les réserves de carburant, de munition, les tours restant à parcourir et le plus beau, une représentation du véhicule qui à chaque dommage subi montrera les torsions et les contorsions de la carrosserie. En conclusion, *The Fury* est un grand logiciel, une course folle et de conception originale que tous les branchés du joystick se doivent de posséder dans leur logithèque.

Christian Roux



AMSTRAD CPC	
■ Pour	RGE 10 ans
- Rapidité	DUREE 1 sem.
- Animation	NOTE 12/20
■ Contre	
- Déjà vu	
maintes et maintes fois	

PETER BEARDSLEY'S INTERNATIONAL FOOTBALL



GRAND SLAM ENTERTAINMENT SIMULATION DE FOOTBALL



Les simulations sportives sont très peu nombreuses sur l'Amiga et à part *Indoor Sports*, il ne s'agit que de sports d'hiver. Toute nouveauté dans cette catégorie mérite donc d'être signalée. Grand Slam reprend la technique d'Epyx, c'est-à-dire

produire un jeu ayant pour thème une grande épreuve sportive venant juste de se terminer. Bien sûr pour les jeux olympiques, Epyx règne en maître incontesté. Grand Slam s'est donc tourné vers la coupe d'Europe des nations de football.

GAMES

Le football est certainement l'un des sports les plus durs à simuler sur ordinateur, en fait tous les jeux d'équipe sont durs à simuler. La preuve, les adaptations de basket-ball sur Amiga comportent au maximum quatre joueurs (*Two on Two* d'Activision). Un dernier conseil si le seul mot football vous provoque une crise d'urticaire aiguë, passez immédiatement au prochain article car ce sport risque d'être le thème central de celui-ci. *Peter Beardesley's international football* simule l'évolution d'une équipe de football durant le championnat d'Europe. Vous devez d'abord choisir votre équipe

vingt deux joueurs sur le terrain

Je rappelle brièvement les règles : faire entrer la balle dans les buts du camp adverse. Vous disposez pour accomplir cette tâche de dix joueurs de terrain et d'un goal (eh oui ! comme le vrai). Hélas, vous ne disposez que d'un joystick pour diriger onze joueurs. Vous serez donc obligés de n'en contrôler qu'un seul, l'ordinateur prendra en charge les dix autres. Je vous laisse imaginer les difficultés de coordination... insurmontables !!! Le joueur que vous maîtrisez est surmonté d'une flèche

est de l'envoyer à soi-même, une touche personnelle en deux mots. Et moi qui croyait naïvement que le foot était le jeu collectif par excellence.

D'autres points de cette simulation sont également contestables, par exemple la remise en jeu de la balle après une sortie de but n'est pas effectuée par le goal mais par un joueur. De plus, celui-ci est aussi énergique que ma grand-mère ; il doit bien propulser la balle à trois mètres.

Si l'on avait pu faire des passes ou des touches dignes de ce nom (pas à soi), si le contrôle des joueurs changeait au bon moment et si ces derniers pouvaient courir un petit peu de temps, *Peter's Beardesley's international football* aurait pu être une bonne simulation. Hélas il n'en est rien.

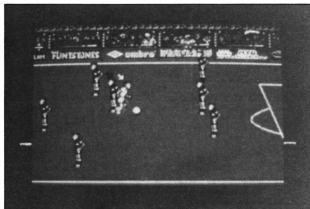
Tout n'est pas mauvais dans ce jeu. Les graphismes sont jolis (beaucoup plus que ceux de *Soccen King* par exemple), la musique est entraînante et ressemble à un thème pour supporters (est-ce vraiment

un compliment ?). J'ai également bien aimé le commentateur qui apparaît après les buts pour... commenter. Les arbitres font de même pour signaler les fautes commises.

En résumé, ce jeu est idéal pour toutes les personnes qui haïssent le foot et qui veulent absolument en dégouter les autres. Ceux qui aiment ce sport seront vraiment, mais vraiment déçus par cette simulation indigne d'un Amiga ou d'un ST (peut-être même d'un ZX 81). Tant pis ! Peut-être que la prochaine fois le jeu sera meilleur.

Laurent Charbonnel

AMIGA & ST	
■ Pour	AGE 10 ans
■ Contre	DURETÉ 1 jour
- On ne choisit pas son joueur!	NOTE 10/20
- Pas d'innovation	
- Pas de vue générale du terrain (radar)	



écran ST

parmi la première poule (si vous jouez seul) ou parmi les deux groupes (en mode deux joueurs). Après cela l'ordinateur vous donne les résultats des différents matchs, puis vient votre tour : à vous d'entrer sur le terrain.

Le choix de l'équipe qui engagera la première mi-temps est aléatoire, de toutes manières l'autre équipe engagera la seconde et, comme on se fatigue beaucoup moins devant un écran avec un joystick entre les mains que sur un terrain de foot avec un ballon, l'ordre de l'engagement n'est pas très important.

che qui est en fait le pointeur de la souris mais inversé. Lorsque vous jouez, vous devrez donc regarder à la fois le ballon et le pointeur et ce n'est pas évident car dès que le joueur est trop éloigné de la balle, vous contrôlez un autre footballeur plus près du ballon. Tout ceci semble parfait, seulement, si vous faites une passe, vous continuerez à maîtriser le joueur qui a shooté. Autant donner le ballon à l'adversaire c'est plus simple. On aurait pu espérer que cela changerait avec les touches, et bien non, la seule façon de ne pas perdre la

WIZARD WARZ



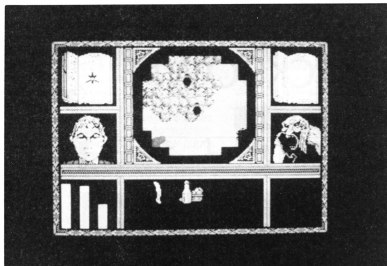
GO ! - ROLE/AVENTURE

Dans ce jeu, tu incarnes un jeune magicien très ambitieux, tu veux devenir le plus grand magicien de la planète.

Seulement tu es jeune et tu manques d'expérience. Pour en acquérir, il te faudra affronter sorciers et monstres de tout poil. Chacune des parties du jeu correspond aux trois degrés d'aptitude : novice, initié et expérimenté.

L'écran de jeu se décompose en trois parties dont

deux sont symétriques : le côté joueur (toi), le côté monstre et une carte du monde. La portion de l'écran attribuée au joueur ou au monstre est composée d'un livre de sorts qui contient les pouvoirs de chaque personnage, d'une représentation graphique des individus (et oui, tu vieillis au cours du jeu) et d'indicateurs de puissance physique, spirituelle et mentale. Le joueur dispose en plus d'une case lui permettant



écran Spectrum

de stocker les différents objets qu'il trouvera dans sa quête. La carte représente soit une partie du monde soit le terrain de combat. Le passage d'une représentation à l'autre se fait automatiquement lorsque l'on s'approche ou l'on s'éloigne d'un adversaire.

magicien junior, peu mieux faire

Au premier niveau tu es donc un magicien junior qui, pour augmenter ses pouvoirs, doit rendre à six villes les trésors que des monstres leur ont dérobés. Après avoir rendu à chaque cité son bien, tu dois trouver celle qui contient le port. Ce port te permettra d'accéder à la suite du jeu. Cela n'est pas aussi simple qu'il y paraît. Tout d'abord, tu ignores où sont les monstres et où sont les villes. Tuer les vilaines bestioles pour s'emparer de leur trésor est assez facile, mais tu ne sais pas à quelle ville ils l'ont dérobé. A chaque fois tu dois donc parcourir le monde. Heureusement lorsque tu découvres une ville les habitants te fournissent de la nourriture qui te permet d'augmenter ta puissance physique (qui diminue de façon régulière au cours du jeu). Je te conseille de faire une représentation de la carte sur papier quand on peut choisir son sort sinon tu risques de tourner en rond. Lors de la seconde partie du jeu, tu dois augmenter ton

pouvoir (en fait le nombre de sorts à ta disposition). Tu rencontres un à un différents monstres pour t'emparer de leur sort. Au début cela ne pose pas de problème ton livre de sorts étant quasiment vide, mais quand il est plein tu dois faire un choix. Si tu refuses un sort, ta résistance physique, mentale ou psychique est améliorée selon le sort rejeté. Tu ne pourras passer au dernier tableau (la rencontre avec les mages) que si tu disposes de trois objets indispensables à tout magicien digne de ce nom, à savoir : une baguette, un anneau et un poignard. Tu peux également être accompagné de diverses créatures (chat, corneille, rat et grenouille) qui te protégeront dans certains cas. Le rat, par exemple, empêche de subir le sort Peur. La rencontre avec les grands maîtres a lieu au troisième niveau. Bien sûr, avant de les combattre, tu devras expédier en enfer tous leurs gardes. Chaque mage est de plus en plus puissant, mais la partie est quand même équilibrée car après chaque combat tes ressources mentales, physiques et spirituelles sont mises au même niveau que celles du magicien suivant (si tu es plus puissant que lui, rien n'est changé).

Wizard Warz est un jeu qui demande à la fois de la dextérité lors des combats et de la réflexion pour le choix des sorts. Les graphismes des combats sont assez

décevants par rapport à *North Star*, mais l'habillage de l'écran est quand même détaillé et recherché. La principale difficulté du jeu réside dans le choix des sorts, les combats en eux-mêmes étant relativement simples. En résumé, *Wizard Warz* est un bon jeu pour Spectrum. Sur Atari ST il paraîtra quelque peu simpliste par rapport à des jeux comme *Ultima*.

Laurent

SPECTRUM	
■ Pour	AGE 12 ans
- Le scénario	DURE 1 mois
- Graphisme	NOTE 11/20
■ Contre	
- Et qu'en sera-t-il sur ST...	



ALIEN SYNDROME



ACE - ARCADE

Dans un laboratoire que l'on croyait secret, c'est la catastrophe, un accident génétique est survenu, causant des mutations horribles chez les savants. Les quelques rares épargnés sont aussitôt capturés par les mutants, et mis au frais, en attendant d'être dégustés plus tard...

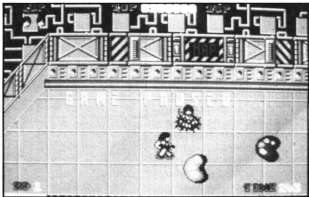
A l'origine, développé par Sega pour les salles d'arcade, *Alien Syndrome* dépareille totalement la gamme du constructeur/éditeur japonais; alors qu'il nous avait habitués à des simulations (*OutRun...*) souvent mêlées à de

l'arcade (*Space Harrier*, *After Burner II*, et plus récemment le superbe *Galaxy Force*), *Alien Syndrome* est certes un jeu d'arcade, mais sans relief, à niveaux et à scrolling multidirectionnel.

robot domestique aussi fidèle qu'un chien...

Pour les sauver, une seule solution : envoyer Ricky et Mary, deux vétérans de la section spéciale Aliens Extremator. De plus, l'activation d'une bombe a retardement permettra

écran ST



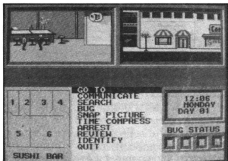
L.A. CRACKDOWN



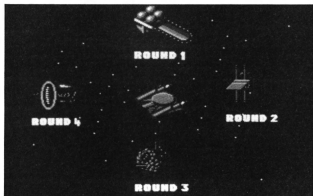
d'enrayer la contamination... Vous avez donc deux minutes par niveau pour délivrer tous les savants. Pour ce faire, il suffit de les rechercher dans le laboratoire. Une fois trouvés, ils sont libres. Ce n'est bien sûr pas si simple, les mutants défendant chèrement leur beefsteak. Heureusement, vous pouvez profiter des installations du laboratoire pour trouver de nouvelles armes (lance-flammes, grenades, pistolet laser...) et un petit robot qui suivra tous vos mouvements et tirera au sens opposé. Chaque niveau est divisé en

du mutant le plus proche, tantôt on lui marche carrément dessus. Idem en ce qui concerne les tirs. Un coup sur trois, alors qu'à l'écran on a fait mouche, l'ennemi est encore vivant... et se rue sur le pauvre joueur. C'est très, très, mais alors là très enrageant. Un bon point toutefois pour la sonorisation, pour la majeure partie digitalisée. Avec une exception pour le cri d'agonie de Mary, à peine audible. Une dernière remarque. *Alien Syndrome* peut se jouer indifféremment à un ou deux joueurs simultanés (l'un est Ricky, l'autre

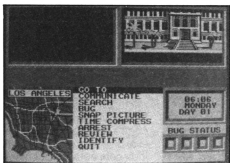
EPIX - AVENTURE



écran PC



écran ST



écran PC

deux parties : recherche des savants à délivrer, et duel avec le gros mutant du coin. Le tout dans un délai de deux minutes, autant dire qu'il ne faut pas trop prendre le temps de flaner en chemin.

Mary). Dans l'option à un seul, le joueur sélectionne son identité, sachant qu'il n'y a absolument aucun différence entre les performances des deux.

E. M.

Vos vacances finies (eh oui!), vous retournez à votre bureau du Laphd (Los Angeles Police Department Headquarters, vive les abréviations) et vous y trouvez un ordre de mission d'une épaisseur impressionnante. Vous allez devoir, en tant que spécialiste du département des narcotiques, réunir assez de preuves pour faire démanteler un trafic illicite de Samachi (une nouvelle drogue très dangereuse), organisé par une société dont la couverture est l'import d'ordinateurs. Et ces preuves, il va vous falloir aller les chercher. Mais tout bon inspecteur qui se respecte ne part jamais seul en mission: vous allez donc devoir sélectionner, parmi un choix de quatre personnes, un rookie, un bleu fraîchement sorti de l'académie de police, qui sera vos yeux, vos oreilles et vos jambes dans le bâti-

ment suspect de la PSCW (Pacific Shipping Company Warehouse, ils aiment bien les noms à rallonge). Pour cela, vous pouvez étudier ses caractéristiques sur une fiche et choisir celui qui vous convient le mieux.

le rockie était trop intelligent...

Généralement les différences portent sur la répartition entre physique et intelligence. Une fois votre partenaire choisi, vous vous retrouvez dans un camion de surveillance situé en dehors du bâtiment. Vous dirigez votre aide grâce à un récepteur placé derrière son oreille gauche. Vous donnez les ordres par l'intermédiaire d'un menu situé en bas au centre de l'écran. En bas à gauche, il y a un plan de Los Angeles lorsque votre rookie est à l'intérieur du camion et un plan du bâtiment quand il y

superbes bruitages

Graphiquement parlant, rien à redire. *Alien Syndrome* est non seulement très fidèle à la version originale, mais il est aussi très beau, tout particulièrement les mutants. L'animation par contre, pêche par beaucoup de côtés. Non pas qu'elle soit lente, bien au contraire, la gestion de collision des sprites est assez nulle. Tantôt on meurt alors qu'on est à vingt kilomètres

ATARI ST	
■ Pour	RIGÉ 10 ans
- Graphisme	DURÉE 1 mois
- Animation	NOTE 13/20
- Bruitage	au but ne portent pas!
■ Contre	
- Tous les coups	



rentre. Le camion ou le policier, selon le cas, sont représentés par un point lumineux. En bas à droite, une horloge vous donne l'heure, le jour et le nombre de journées depuis le début de votre investigation, et un moniteur vous indique l'état des espions que vous aurez placés sur les lignes téléphoniques. La partie supérieure est partagée en deux écrans de contrôle: celui de droite vous donne une vue à partir du camion et celui de gauche une vue du lieu où est situé votre partenaire.

Vous allez rencontrer un certain nombre de personnes et visiter plusieurs lieux, comme le bâtiment où sont stockées les marchandises,

animations sommaires mais suffisantes

l'aéroport, un restaurant, etc. Vous trouverez dans ces lieux les preuves nécessaires pour faire arrêter les membres et surtout le chef de l'organisation. Mais attention à ne pas donner d'ordres stupides à votre partenaire, sinon il ne sera pas d'accord et vous quittera. Vous aurez alors perdu la partie, de même que si vous laissez filer le chef du gang.

Les graphismes de ce jeu, situés dans les deux fenêtres du haut, sont plutôt sommaires mais représentent très lisiblement les différents lieux et les différentes actions, comme par exemple la traversée d'une pièce, ou le visage d'un interlocuteur. L'animation se limite aux déplacements dans les salles des personnages et à ceux des voitures et du camion dans les rues de la ville. Ils sont eux aussi sommaires mais suffisamment représentatifs.

La musique, comme dans la plupart des jeux sur PC, laisse plutôt à désirer. Mais ceci est dû au haut-parleur des compatibles. Vous trouverez juste une musique d'introduction pendant la page de présentation. C'est d'ailleurs préférable et vous pourrez tout à loisir faire travailler vos neurones à essayer de résoudre l'énigme de *L.A. Crackdown*.

Quant aux bruitages, ils représentent uniquement les déplacements des personnages et des véhicules, ce qui est plutôt sommaire. *L.A. Crackdown* est avant tout un jeu d'aventure: et dans ce domaine, il atteint très bien son but. Les graphismes et bruitages sont simples mais le principal intérêt du jeu réside dans la forme et le réalisme. Vous êtes très libre de vos mou-

vements et vous menez réellement l'enquête. Le jeu prendra une tournure tota-

lement différente selon vos décisions. Un très bon jeu d'aventure donc, et qui vous permettra de longues heures de jeu.

Stumpik



PC & Compatibles	
■ Pour	RGE 15 ans
- Scénario	DURE 1 mois
- Intérieurs et extérieurs	NOTE 14/20
■ Contre	- En anglais

THE THREE STOOGES

CINEMWARE - ARCADE/AVENTURE



écran Amiga

écran C64



Avec l'Amiga est née une nouvelle catégorie de soft: le Cinemaware. Le premier de ce type fut *Sinbad* et *The Throne of the Falcon*. Ce genre a acquis ses lettres de noblesse avec *The King of Chicago*.

The Three Stooges reprend la formule du cinéma interactif. Un film se déroule mais vous intervenez aussi sur l'action. Vous êtes tout à la fois acteur et spectateur d'un « film dont vous êtes le héros ». Ce jeu est basé sur les comiques américains: *The Three Stooges* (on s'en serait douté).

BERMUDA PROJECT

MIRROSOFT - AVENTURE GRAPHIQUE



écran PC

L'histoire est des plus classiques. Un orphelinat est la proie d'un horrible homme d'affaires. Tous les enfants seront expulsés si l'orphelinat ne rembourse pas ses dettes avant la fin du mois. Bien sûr, Moe, Larry et Curly vont devoir trouver les fonds nécessaires pour que cette infamie n'ait jamais lieu.

comme dans un film des années trente

Plusieurs méthodes sont possibles pour gagner cet argent. On peut le... trouver dans la rue (pourquoi pas ?), gagner un tournoi de boxe, jouer à Trivial Pursuit ou bien travailler...

Deux emplois sont possibles, dans un hôpital où vous devrez récupérer les médicaments tombés du chariot de l'infirmière, et serveurs d'un type particulier. En effet, il vous faut lancer des tartes à la crème sur les respectables personnes qui vous en envoient également. On se croirait réellement dans un film hollywoodien des années trente, n'est-ce pas ?

Du point de vue logiciel, le produit est d'une finition irréprochable. Les graphismes sont du genre BD. Quelques images ont également été digitalisées (lors de combat de boxe). Ce jeu

utilise vraiment les capacités de l'Amiga : scrollings, BOB de 32 couleurs, musique et son stéréo...

Jo Copper

C64 & CPC

■ Pour	RGE 12 ans
- C'est du cinéma...	DUREE 1 sem.
■ Contre	NOTE 11/20
- Se regarder ! - N'est pas fait pour des 8 bits	

PC & Compatibles

■ Pour	RGE 12 ans
- Le mérite d'avoir essayé	DUREE 1 jour
■ Contre	NOTE 9/20
- Le PC n'est pas le micro idéal	

AMIGA & ST

■ Pour	RGE 12 ans
- Graphisme - Animation	DUREE 1 sem.
■ Contre	NOTE 13/20
- Beau mais soporifique! - Humour en anglais!	



Les jeux d'aventure sont maintenant entrés dans les mœurs. Les premiers logiciels de ce type étaient uniquement textuels. Progressivement, suivant l'évolution des capacités graphiques des micro-ordinateurs, des images sont venues égayer les textes. A présent, les dernières productions offrent des jeux où pratiquement tout le texte est remplacé par des animations réalistes. *Bermuda Project* reprend ce principe exploré auparavant par la fameuse série des *King-quest*.

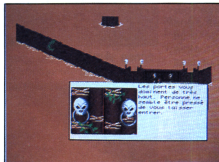
le cadavre recèle la clef de contact

Après la disparition mystérieuse d'un avion de ligne dans le Triangle des Bermudes, Bill Benson, un journaliste aventurier, part enquêter sur les lieux. Hélas, alors que son avion survole le triangle de sinistre réputation, un éclair met le feu à l'un des moteurs de l'avion

qui s'écrase sur une île inconnue. Le pilote est mort et l'avion brûle. Avec pour seules ressources, son intelligence et tout ce qu'il pourra trouver sur place, Bill devra réussir à rejoindre la civilisation.

Tout d'abord, commencez par récupérer le radio dans l'épave de l'avion (ça peut servir). Après quelques errances, des traces énigmatiques vous conduisent rapidement près d'une jeep abandonnée. La clef du véhicule est sur le corps du conducteur à moitié décomposé, prenez garde à l'irascible scorpion qui s'y cache. Vous aurez encore affaire aux habitants, des indigènes plutôt beaux par des murailles une partie du terrain. L'accès est verrouillé par des portes ornées de crânes humains assez peu rassurants quant à la suite des événements. Examinons un peu le jeu en détail: vous dirigez à l'écran un petit personnage sur une vue en perspective. Il peut

écran ST



écran ST

se déplacer dans tous les sens et interagir avec le décor grâce aux options d'un menu géré à la souris. Les commandes autorisées sont assez restrictives : seize actions dont examiner, obtenir, employer, etc. Il n'y a pas d'autre manière de saisir des ordres (en texte par exemple). Les contrôles indispensables à la sauvegarde d'une partie sont néanmoins présents. Un texte descriptif présenté dans une fenêtre souligne le résultat de vos actions.

aventure pour débutants

Le paysage (et c'est une excellente idée) défile à mesure de vos déplacements grâce à un scrolling multidirectionnel. En général, les décors ne sont pas très denses (quelques arbres, cactus, ou pierres), mais l'effet de perspective est correct. Vous pourrez passer devant ou derrière un obstacle par exemple. Les différents terrains sont ponctués par des changements de couleur du fond, on passe du vert à l'ocre pour passer de la jungle au désert. Les bruitages sont, eux, distribués avec grande parcimonie (bruit de la mer). Dans l'ensemble, nous avons là un petit jeu d'aventure abordable même par les débutants. Hélas, ce qui fait sa simplicité (peu de commandes) limite également son intérêt. Les graphismes et l'animation sont supportables, les bruitages succinets. Notice et jeu sont pour une fois traduits en français. Bel effort ! Dommage que le style soit tellement approximatif. Un produit supportable mais sans trait de génie.

A.L.

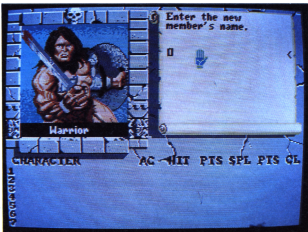
THE BARD'S TALE II

ELECTRONIC ARTS - JEU DE ROLES



En supposant que vous ayez réussi à remplir la mission qui vous était proposée dans *Bard's Tale I*, voici le temps pour votre équipe de

Plusieurs composantes entrent en compte dans les caractéristiques d'un personnage : tout d'abord sa race, puis, en fonction de celle-ci, sa profession. Ensuite, il suffit de valider et l'ordinateur « tire au sort » les composantes physiques et mentales du personnage



écran Amiga

jeux d'aventuriers de reprendre du service. Mais au fait, connaissez-vous *Bard's Tale I* ? Bon, reprenons depuis le début, c'est-à-dire au commencement.

Le premier épisode de ce jeu de rôles sur micro, « Les contes de l'inconnu », se passe dans la ville de Skara Brae. Tout commence à la « Guilde des aventuriers ». Cette auberge va servir de lieu de recrutement. En effet, c'est là que le joueur accède à un menu lui permettant de choisir que le joueur accède à un menu lui permettant de choisir la composition de son équipe déjà existante, soit créer ses propres personnages, ce qui est beaucoup plus amusant.

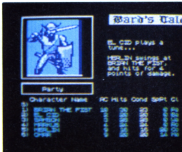
(force, résistance, intelligence, dextérité, etc.). Si l'on accepte, il ne reste plus qu'à trouver un nom au nouveau venu. Cette opération, qui nécessite qu'on la répète six fois avant de commencer le jeu, ne doit pas être prise à la légère. Seule une équipe forte et homogène a une chance d'arriver au bout. Au bout de quoi ? Ben tiens !

Au bout de l'aventure

Trois buts sont à atteindre pour pouvoir se vanter « d'avoir fini » *Bard's Tale* : démettre Mangar, le sorcier, caché dans l'un des... Chut ! Secret. Ça, c'est le

but avoué. Ensuite, développer les caractéristiques de ses personnages.

Comme dans un jeu de rôle de type *Dungeons & Dragons*, ces derniers évoluent au fil des points d'expérience gagnés dans les combats et des sorts acquis par les personnages magiciens. Enfin, passer par toutes les « cases » de BT, c'est-à-dire visiter tous les endroits. Les déplacements, qui s'effectuent au moyen des touches fléchées, ont la particularité d'être représentés à l'écran en 3D, dans une petite fenêtre, chaque déplacement étant suivi par un scrolling en avant de tout le décor. La ville, qui comporte de nombreuses rues, doit être connue par cœur du joueur. De nombreux endroits devront en effet être visités très souvent : la guilde, seule endroit où la sauvegarde du jeu est possible (indispensable, une partie durant généralement plusieurs mois) ; l'échoppe de Garth, où il est possible d'acheter et de vendre du matériel (éclairage, armes et armures) ; le « review



Bard's Tale I enfin sur Spectrum

board », seul apte à décider de la montée de niveau d'un joueur et seul capable de vendre de nouveaux sorts aux magiciens ; Roscoe, qui lui, vend des points de

magie ; les auberges où l'on peut glaner des renseignements et se rafraîchir le gosier (surtout si l'on est barde) et enfin les moines, bons ou mauvais, chers ou bon marché, et qui soignent les blessés et réincarnent les joueurs morts. Ça, c'est la balade courante. En effet, chaque déplacement se

AMIGA & ST	
■ Pour	AGE 12 ans
■ Aventure animée	DUREE 1 mois
■ Contre	NOTE 13/20
■ Pauvreté des graphismes	

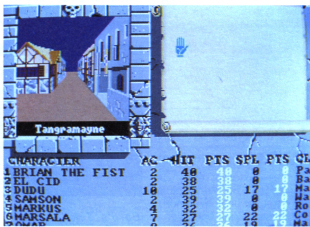
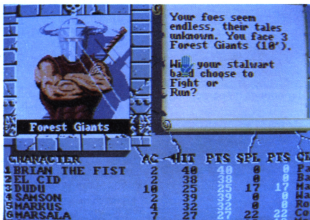


solde toujours par plusieurs combats et je ne vous ai pas encore parlé des labyrinthes.

Tout le monde descend

Les souterrains et le château sont les endroits les plus intéressants mais aussi

combats des « vrais » jeux de rôle. Seules concessions à la micro-informatique, les graphismes des monstres sont excellents et qui plus est, animés. Du reste, si ne je l'ai pas encore dit, les graphismes sont excellents en général ainsi que la musique. Je pourrais continuer ainsi pendant des heures à parler de *Bard's Tale*



les plus dangereux à visiter. Les « novices » auront tout intérêt à se limiter au « cellier », situé sous l'une des auberges. Les monstres y sont suffisamment coriaces, croyez-moi, tant du moins pour des joueurs ne disposant pas encore d'un matériel et d'une constitution performante.

Puisqu'on parle des combats, heu... parlons-en ! Ils se passent en plusieurs manches et sont assez « réalistes », je veux dire par là qu'ils sont proches des

I mais voici que l'épisode numéro deux se profile déjà à l'horizon. Pfff, 'pas prêt d'me coucher, moi !

Au suivant

La première partie, dans laquelle je vous ai présenté *Bard's Tale I*, si elle n'était pas nouvelle pour certains d'entre vous, va permettre de vous parler de façon plus direct, par analogie somme toute, de *Bard's Tale II*. Qu'a-t-il de nouveau ? Oula ! mais c'est le jour et

la nuit mon bon monsieur. Le titre, déjà ; ce n'est plus le même mais *The Destiny Knight*, la destinée du chevalier. Trêve de plaisanteries, *Bard's Tale II* comporte plein de nouveautés : de nouvelles races — bien qu'il soit possible de se servir des personnages de *Bard's Tale I* — et surtout de nouveaux monstres (plus de cent en tout), de nouveaux sorts et, et, suspens, et un nouveau monde. Ce qui faisait défaut au premier volet et à la plupart des jeux de rôle en général, c'est-à-dire des extérieures, existe dans ce deuxième épisode. En plus des souterrains, des rues, des châteaux, les joueurs vont désormais devoir explorer des forêts. Bref, 29 niveaux de labyrinthes (répartis en 25 lieux), six villes (et six guildes, out pour la sauvegarde) et des étendues sauvages. Ce demande le peuple ? Un peu plus de détails ? OK : sachez donc que *Bard's Tale II* permet dorénavant de garder un monstre dans son équipe (ce qui nous fait sept personnages), que certaines villes comportent une banque où l'on peut ouvrir un compte à peu de frais, très pratique pour éviter de tout se faire voler, et que les joueurs peuvent s'essayer à la chance au casino. Au niveau de la gestion du jeu, si les graphismes me semblent un peu moins beaux, la musique est en revanche de meilleure qualité (et c'était déjà superbe !) et les combats gérés beaucoup plus finement. En effet, il est maintenant tenu compte de la distance des assaillants et du type d'arme utilisés dans le calcul des points de tir. Le scénario, classique (il s'agit de retrouver les sept morceaux disséminés de la « baguette du destin », n'est pas vraiment un handicap, *Bard's Tale I* était génial, le deux l'est encore plus. Point important, un « donjon de départ » permet aux joueurs n'ayant pas de personnages issus du précédent épisode de développer une équipe suffisamment costauda pour prétendre survivre dans le monde de... *Bard's Tale II*.

Et le troisième épisode ?

Ça, ce sera pour une autre fois. Bon, histoire de vous mettre l'eau à la bouche, deux trois confidences,



Bard's Tale III déjà sur Commodore 64

juste en passant : 500 monstres, plus de 80 donjons, 30 (trente !) types de personnages, des deux sexes, possibilité de manier huit personnages, 7 sorts de magiciens et, ô miracle, une fonction dite « d'auto mapping » affichant les cartes à la demande et des graphismes, waow. Mais chut, je ne vous ai rien dit. Jouez donc à *Bard's Tale I et/ou II*. Vous m'en direz des nouvelles.

Grunwald Le Breteur

AMIGA	
■ Pour	AGE
- Graphismes	15 ans
- Scénario, sorts	DURE
	6 mois
■ Contre	NOTE
- Combats non animés	15/20
- Nombreux accès disques	

COMMODORE 64	
■ Pour	AGE
- Scénario	15 ans
- Nouveaux sorts	DURE
	6 mois
■ Contre	NOTE
- Combats non animés	14/20
- Nombreux accès disques	



EXPLORA (1^{ere} partie)

ST

AMI

Explora faisant l'objet d'un concours organisé par l'éditeur, nous avons décidé de ne pas vous en donner l'entière solution dans ce numéro, mais seulement les deux premières parties (le château et la préhistoire).

Ce rescue est avant tout visuel. Il vous faudra observer les photos d'écran pour trouver les solutions. Une carte magnétique est à trouver dans la

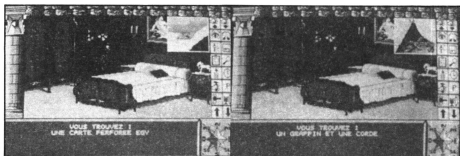
"préhistoire", ce sera le seul objet non indiqué. C'est intentionnel (because le concours!).

A - Attention votre briquet est à durée limitée. Utilisez le tout d'abord pour monter dans la tour.

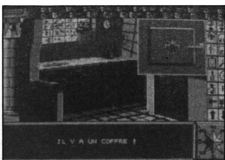
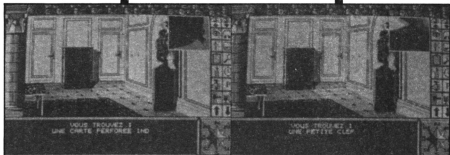
B - Pour pouvoir entrer dans la cave du fond sans être électrocuté, remontez dans le hall d'entrée et retirez la boule

décorative placée précédemment sur la colonne d'escalier.

C - Montez dans la machine, alors apparait le tableau de bord. Cliquez sur le voyant "ON" puis introduire la carte magnétique "PRE". L'image disparaît et l'ordinateur demande d'introduire la disquette "DATA 2". En route pour la préhistoire...



LE CHATEAU



ARMES DE POING:

- Falcion (glaiive)
- Club (mousse)
- Sabre (sabre)
- Sword (épée)
- Axe (hache)
- Rapier (rapière)
- Mace (masse d'arme)
- Vorpal Blade (épée magique)
- Mace of order (masse de fordre)
- Delta (épée Delta)
- Hardleave (hache lourde)
- Morning Star (masse d'arme)

- Diamant edge (épée d'iamant)
- Fury (épée lance boules de feu)
- Flamebolt (épée éclair de lumière)
- The Inquisitor

BATONS DE MAGICIENS:

- Staff
- Wand
- Teowand (15 coups)
- Staff of claws
- Yen staff (10 coups)

- Staff of Hamar (15 coups)
- Snake staff
- Sceptre of Lyf
- Dragon spit
- Firestaff

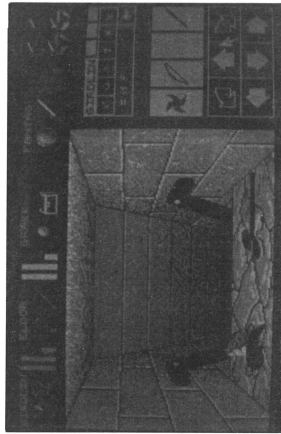
ARMES DE JET:

- Throwing star
- Dard
- Flèches
- Slayer
- Rock
- Fronde
- Arc
- Arbalette
- Dague

GAME MAG

Livret n°1
jeu de rôles

DUNGEON MASTER 16 pages de plans



Gagnez un micro-ordinateur Atari ou Amiga

Les plans, pokes, codes et vies infinnies de cette rubrique sont les vôtres. Pour vous récompenser de votre acharnement à nous envoyer vos dernières trouvailles, nous offrirons un micro-ordinateur chaque mois au rescue le plus complet. Ce mois-ci nous l'avons dédié à Michel pour Dungeon Master. Il gagnera au choix un Atari ST (520) ou un Amiga (500).

MONSTRES:
comment
en venir à bout

CONSEILS:
patience
et persévérance

DUNGEON MASTER (FTL) JEU DE ROLES

Commence avec *Dungeon Master*, notre premier super rescue. Notre choix s'est porté sur ce logiciel car il est actuellement certainement le plus performant des jeux d'aventures interactives.

Commençons par des conseils de base utiles à tous débutants de *Dungeon Master*.

- 1 - Essayez plutôt de réincarner vos aventuriers au lieu de les résusciter simplement. Ces derniers auront ainsi plus de facilité à monter de niveau au cours de l'aventure.
- 2 - Bien que les sorts servent énormément, il n'est pas obligatoire de ne prendre que des aventuriers dotés de magie. En cour de partie, grâce à de nombreux objets magiques il leur sera aisé d'obtenir des niveaux de sorts (clerc ou magicien).
- 3 - Si par malheur l'aventurier qui vous ténie n'est pas armé dès le départ prenez-le quand même des tommes d'armes jonchent le sol des galeries de *Dungeon Master*.
- 4 - Bien que les périodes de combat servent à monter de niveau, l'entraînement est conseillé. Et ce la plus souvent possible. De même tentez souvent des sorts de forte puissance même si vous n'en avez pas le niveau.
- 5 - Le programme vous en saura grès. Pour tous les sorts, il vous présente pas toujours aussi belle ment qu'il paraît. Une herse, une trappe sont aussi de superbes moyens de défense pour qui sache les manier.

Quelques erreurs se sont peut-être glissées dans le dessin des labyrinthiques Ni prêtez pas attention. L'intérêt d'un super rescue réside surtout dans les chemins, les passages, les objets, les armes, etc., à découvrir.

Jetons un coup d'oeil sur les monstres que l'on rencontre dans *Dungeon Master*. Certaines techniques de combats seront plus appropriées s'il s'agit de tel ou tel monstre.

Momie: assez facile à tuer, elles craignent les batons de magiciens. Lorsque l'une d'elles dans un groupe est tuée, il leur arrive de fuir.

Arbres Méduse: facile à tuer. On peut s'en nourrir.

Squelette: peureux (surtout en groupe). Se sauvent dès que l'un d'eux est au lagon.

Gnoll Bleu: également peureux mais vous attaquent même seul. Rien dans la tête, tout dans la masse.

Tas de Cailloux: se déplacent lentement. Il faut du temps pour les tuer. Leur morsure est empoisonnée.

Monstre Immatériel: ils passent au travers des murs. Ils ne peuvent être tués que par un sort de "Dispell".

Géant Géante: assez difficile à tuer à l'épée ou à l'arc. Succombe facilement aux boules de feu. Leur picure est empoisonnée.

Championn et Tentacules: ils lancent des projectiles empoisonnés. Assez endurant aux coups.

Serpent Volant: rapides, ils volent souvent au dessus des dalles. Ils se battent par empoisonnement et

parfois par les boules de feu.

Grenouille Voileuse: les raines de la tauche. Très rapides, elles ont peu de points de vie.

Araignée Géante: beaucoup de points de vie. Attaque classique.

Tatou géant: assez lent il attaque par des moyens classiques.

Observer (oeil géant): ils se battent par sorts de boule de feu et d'éclair. Ils sont capable d'avoir les porten...

Scorpion Géant: très résistants, ils se battent par empoisonnement. Ils ne supportent pas les sorts anti-poisons.

Vers Géant: ils se battent par empoisonnement et n'aiment pas les batons de magicien. On se nourrit de leur restes. Assez résistants.

Nains Magicien: ils lancent tous les sorts connus mais résistent mal aux boules de feu.

Rat Géant: très résistants, rapide et agressif il possède beaucoup de point de vie. Le cuisseau de rat est très nourrissant.

Flaque d'eau: elle passe même sous les portes. Elle est très vulnérable aux batons de magicien bien que résistante. Ne peut être tuée que par les "Dispells".

Armure Vivante: très très très résistante, elle ne craint surtout que les coups. Sont armure reste sur place quand elle meure.

Boule Tentaculaire: possède la totalité des sorts connus. Passe à travers les murs et ne peut être tuée que par un "Dispell" et seulement lorsqu'elle se présente pleinement matérielle.

Coalisée de Pierre: extrêmement résistante il se bat avec une masse de pierre. L'arme la plus efficace contre lui est la "Diamond Edge" (une épée).

Flamme: elles ne se déplacent pas mais sont meurtrière. Utiliser le "Dispell".

Dragon: Plus que résistants. Il crache des boules de feu. Il faut lui taper dessus en permanence et efficacement pour le tuer. Les stack de dragon sont très nourrissants.

Magicien Noir: il connaît tout les sorts même celui de téléportation. Insensible à tous les moyens d'attaque, utilisez le "fuse" du "Firestaff".

Attention n'essayez pas de le tuer sous une porte, le logiciel se plantera.

Homme Pleuvre: assez résistants, ils lancent des boules de feu. Adorant les boules de feu, alors utilisez d'autres armes.

Jusqu'à vos personnages vont-ils monter? Voici les premiers niveaux d'aventuriers. En tout cas ceux auxquels nous sommes parvenus.

- 1 - Néophyte, 2 - Novice, 3 - Apprenti, 4 - Journeyman, 5 - Craftman, 6 - Artisan, 7 - Adopt, 8 - Expert, 9 - Maître de premier niveau et ainsi de suite jusqu'à cinq. La liste continue peut-être ?

Vous les avez trouvées mais elles ne fonctionnent dans aucune serrure, ce sont les clefs. Voici à quoi elles servent.

-Iron Key: servent surtout au niveau cinq.

-Gold Key: courantes au niveaux 1 et deux.

-Ra Key: elles servent toutes les quatre au niveau six. On les trouve au niveau 2, 5, 8 et 11.

-Sollit Key: utilient au niveau cinq.

-Toppaz Key: sert au niveau onze.

-Emerald Key: sert au niveau onze.

-Turquoise Key: la seule clef de turquoise trouvée au niveau six, trouve une porte pour laquelle possibles.

-Master Key: trouve au niveau onze elle donne accès au "Firestaff" du niveau six.

-Key of B: trois clefs de B servent au niveau neuf.

-Skeleton Key: elles permettent toutes d'ouvrir l'accès à l'escalier secret principal.

-Cross Key: elles ne sont que deux alors qu'il y a trois portes (niveau dix).

-Rudy Key: trouvée au niveau dix elle sert au niveau six.

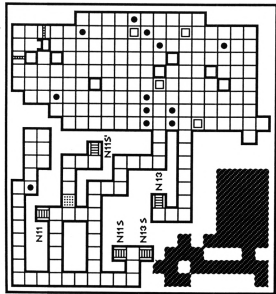
-Wingdet Key: ouvre le passage secret du niveau treize.

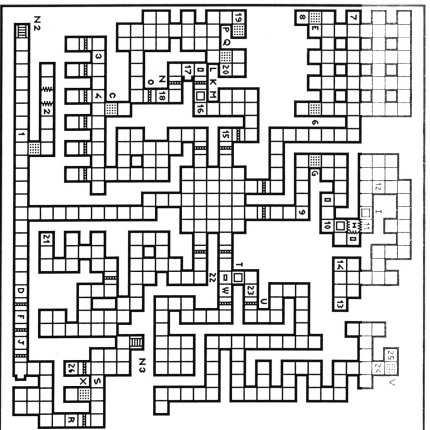
-Square Key: elle mène à la gémé, elle est cachée sous la cendre au niveau treize.

NIVEAU 12

Ca y est vous êtes enfin arrivé au bout de vos peines. Passez d'abord par le niveau 13 avant de vous attaquer au magicien. Pour cela, vous prendrez en main le "Firestaff" et lancerez des flux cages autour l'emprisonner. Dungeon Master sera terminé...

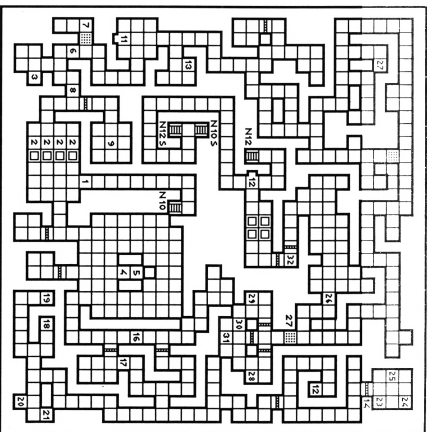
- 1 - Utilisez une clef Skeleton.
- 2 - Interrupteur pour passage secret.
- 3 - "Flamit" et un pendentif "Hélon".





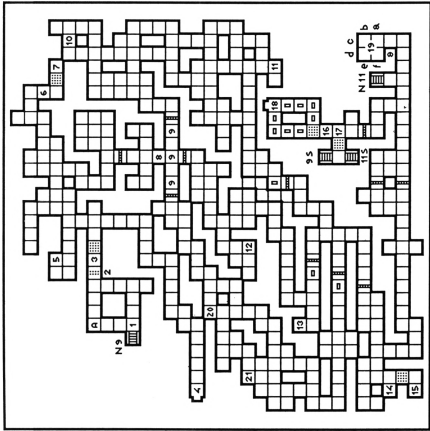
NIVEAU 2

- 1- Bouton ouvrant le couloir secret A.
- 2- Avancer de deux cases lorsque le téléporteur B s'éteint.
- 3- Appuyer sur les boutons de gauche par rapport à l'emplacement du coffre Z. Il sortira un jour!
- 4- Placer le miroir (Z) devant l'oeil pour ouvrir la cache C.
- 5- Clief d'or pour la serrure D.
- 6- Cache secrète forcée dans le mur.
- 7- Bouton ouvrant la cache E.
- 8- Clief d'or pour serrure F.
- 9- Bouton ouvrant le passage G, ne soyez pas trop surchargé afin de courir vite.
- 10- Jeter un objet dans le rideau H après avoir appuyer sur le bouton.
- 11 - Le bouton ne ferme la trappe I que l'espace d'une seconde.
- 12- Bouton actionnant la trappe I.
- 13 - Clief d'or pour serrure J.
- 14 - Casquelli
- 15 - Deux pièces d'or dans la tente.
- 16 - "Open door" sur la porte K, puis jeter un objet sur L. M se refermera.
- 17 - Laisser un objet dans la niche pour ouvrir la porte.
- 18 - Une pièce d'argent ouvre la porte O.
- 19 - Pièce pour ouverture du passage P, où se trouve la commande de Q.
- 20 - Clief d'or pour serrure R.
- 21 - Clief d'or pour serrure S.
- 22 - Ferme la trappe T y laisser un objet.
- 23 - Ouvre porte U et délivre T.
- 24 - Bouton ouvrant la cache V.
- 25 - Gamme pour la serrure W.
- 26 - Bouton ouvrant la cache X.



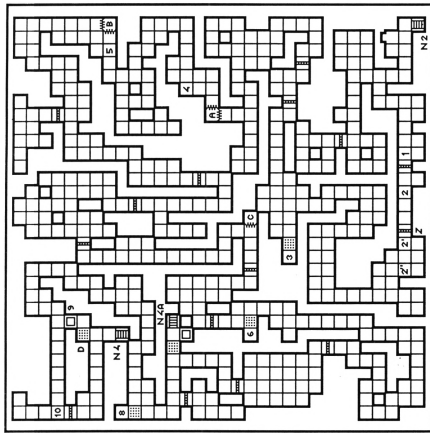
NIVEAU 11

- 1- Dalle agissant sur les trappes 2.
- 2 - Trappes à peine visibles lorsqu'elles sont en position ouverte.
- 3- Interrupteur pour porte 4.
- 5- Clief de topaze.
- 6- Bouton pour passage secret.
- 7 - "Snake Star"
- 8 - Utilisez la clef de topaze.
- 9 - Dans cette salle il y a une armure vivante qui une fois tuée libère une clef d'émerauda.
- 10 - Utilisez la clef d'émerauda.
- 11 - Troisième clef de "Ra", la visite du niveau 6 va pouvoir commencer.
- 12 - "Master Key".
- 13 - Interrupteur pour porte 14.
- 15 - Passage secret.
- 16 - Interrupteur pour passage 17.
- 18 - Oh! la belle armure.
- 19 - Ben mon vieux avec cet engin sur le dos tu en feras tomber plus d'une de pamison.
- 20 - Et ça continue...
- 21 - Et pour couronner le tout voici le Bouclier de Dark.
- 22 - Potion "V", "V" folles et parchemins.
- 23 - Slaver.
- 24 - "Skeleton Key".
- 25 - Bombe de feu. Comment j Tavais pas encore le casque ?
- 26 - Interrupteur pour passage 27.
- 28 - fiole de poison.
- 29 - Cocktail Molotof.
- 30 - Casque Bleu.
- 31 - Bottes de vitesse.
- 32 - Interrupteur pour porte.



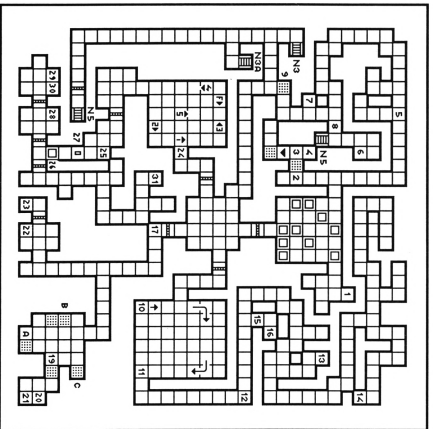
NIVEAU 10

- 1- Marcher à reculons vous trouverez une Clef de fer qui ouvre 2.
- 2- Clef "Solid" pour ouvrir 3.
- 3- Passage secret.
- 4- "Diamond Edge"; rester en 4 et attendre que le poison se dissipe à chaque case...
- 5- "Fury"
- 6- Bouton pour passage secret.
- 7- "Skeleton Key".
- 8- "Cross Key" pour portes 9.
- 9- Les trois portes s'ouvrent avec le même type de clef.
- 10- Pièce de cuivre.
- 11- Pièce de cuivre.
- 12- Pièce de cuivre.
- 13- Pièce de cuivre.
- 14- Interrupteur pour passage 15.
- 15 - Armure de "Lye" complète à l'exception du heaume.
- 16 - Utiliser la "Skeleton Key" pour découvrir l'escalier secret.
- 17 - Une loupe, une fiole ou le miroir permettent d'ouvrir le passage secret.
- 18 - Réseau de dalles.
- 18 - Clef de rubis dans la niche.
- 19 - Salles des niches secrètes à ouvrir avec des pièces de cuivre.
- 20 - Pièce de cuivre.
- 21 - Pièce de cuivre.
- a - Boite magique.
- b - Coffre contenant de la nourriture.
- c - "Cross Key"
- d - Deux pièces de cuivre.
- e - Boite magique et bombe de feu.
- f - Bombe de feu.
- g - fiole de poison.



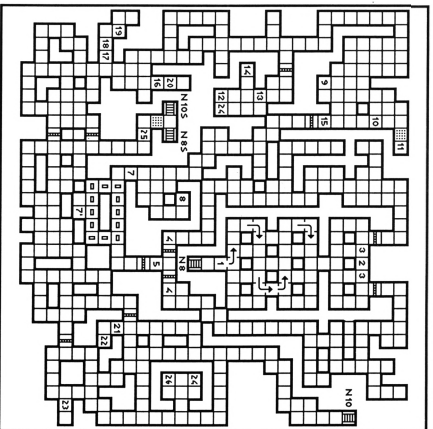
NIVEAU 3

- 1- Fracasser la porte avec une arme lourde (hache, épée,...).
- 2 - Le bouton vous propulse devant la herse Z à franchir dans la toulée assez vite pour ne pas être écrasé.
- 2' - Ce bouton commande l'ouverture ou la fermeture de la herse Z.
- 2'' - Il y a une clef dans la bouche. Je ne sais plus à quoi elle sert, vous le trouverez bien tout seul.
- 3 - Cache secrète. Pour y accéder, il suffit de traverser le mur.
- 4 - Une pièce de monnaie met en action le téléporteur A. À éviter c'est un piège... Il ne téléporte que les monstres qui se retrouvent dans votre dos (joyeux non?).
- 5 - Serrure de mise en route du téléporteur B/C et invercement C/B.
- 6 - Cache secrète. Pour y accéder il suffit de traverser le mur.
- 7 - Ce passage n'est accessible que par un escalier se trouvant au niveau inférieur (niveau 4). Dépêchez-vous donc d'y aller.
- 8 - Cache secrète. C'est encore et toujours le même système à ce niveau. Le mur est creu.
- 9 - N'hésitez surtout pas à tuer la momie qui se trouve en case 9. Un troupeau de vers géants vous attend derrière la porte
- (10). Tuez quelques vers à coup de sorts ou de flèches avant de vous y rendre.
- 10 - Il suffit de fracasser la porte avec une arme pesante de type hache ou épée.



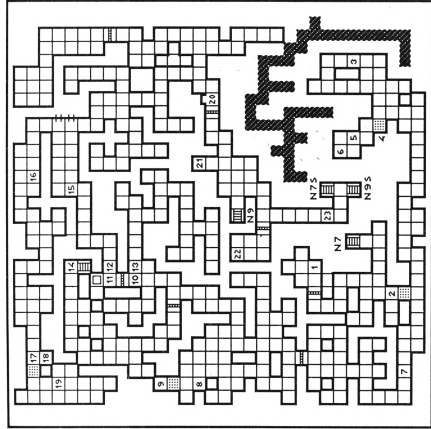
NIVEAU 4

- 1 - Bouclier large.
- 2 - Mur factice.
- 3 - Fiole de poison.
- 4 - Deux fioles de poison.
- 5 - Case demi-tour.
- 6 - Point "KU".
- 7 - Gême bleue.
- 8 - Ouverture du passage secret 9.
- 9 - Passage secret.
- 10 - Permet d'accéder au passage 11.
- 11 - Passage...
- 12 - "Colier".
- 13 - Casque.
- 14 - "Baton de Claws".
- 15 - Ce passage ne s'ouvre qu'au retour.
- 16 - Collier "Illuminer": éclairer au minimum.
- 17 - Pièce d'or.
- 18 - Appuyez sur les boutons suivants (A, B, C,...) Dans cet ordre.
- 19 - Gême d'Age.
- 20 - Daque.
- 21 - Coie de maille (armure) et heaume.
- 22 - Commande l'ouverture de la grille.
- 23 - "Ekhard Cross" gême bleue et masse d'arme.
- 24 - Se téléporter suivant les flèches.
- 25 - Commande la trappe 26.
- 26 - Trappe vue précédemment.
- 27 - Commande la trappe vue plus haut.
- 28 - Queue de lapin et pièce d'or.
- 29 - Deux fléchets.
- 30 - Casque et gême bleue.
- 31 - Fiole de poison.
- a - Miroir.
- b - Dard.



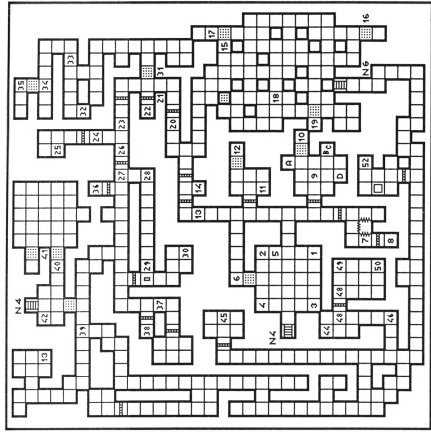
NIVEAU 9

- 1 - Suivre la flèche.
- 2 - Key de "B": Choisir une porte.
- 3 - Serrure pour la clef "B". Certains monstres rencontrés en mouvant laissent échapper une autre clef. Ainsi vous pourrez explorer l'autre côté.
- 4 - Ouvre la grille.
- 5 - Utiliser la troisième clef de "B".
- 6 - Dalles téléporteuses pour aller soit en 7, soit à l'escalier du niveau 9 par le téléporteur "7".
- 7 - Sortie du réseau de dalles.
- 8 - Torche.
- 9 - Heaume.
- 10 - Interrupteur de passage secret.
- 11 - Abaïette de vitesse.
- 12 - Armures de pied.
- 13 - Interrupteur de passage secret.
- 14 - Pierre de Lune.
- 15 - Libère des monstres emprisonnés dans le vide.
- 16 - Interrupteur pour passage secret.
- 17 - Passage secret.
- 18 - Interrupteur pour mur factice.
- 19 - Parchemin.
- 20 - Mur factice.
- 21 - Actionne le passage secret 22.
- 22 - Interrupteur pour passage secret (23), plus divers objets dont "Skeleton Key" et bouclier de Lyé.
- 23 - Passage secret.
- 24 - Interrupteur pour téléporteur à double sens.
- 25 - Utilisez la "Skeleton Key".
- 26 - Loupe ou "Magnifier".



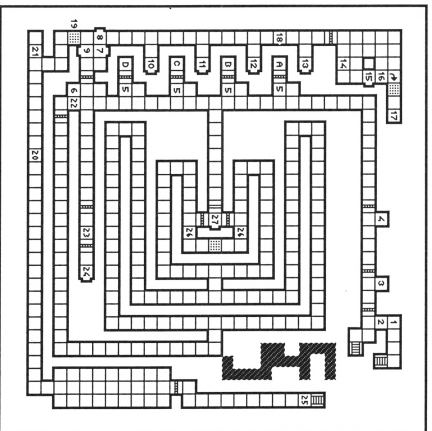
NIVEAU 8

- 1 - Parchemin.
 - 2 - Mur factice à traverser.
 - 3 - Bouton qui ouvre le passage 4.
 - 4 - Passage secret.
 - 5 - Boîte magique.
 - 6 - "Pendantif".
 - 7 - Couloir faisant changer de sens.
 - 8 - Interrupteur pour passage secret.
 - 9 - "Storming" et torche.
 - 10 - Gille infranchissable. Il faut passer par 10'.
 - 11 - Coffre. Gême qui ouvre la grille...
 - 12 - Interrupteur de la grille 10.
 - 13 - Actionne la trappe en 11.
 - 14 - Escalier donnant accès au dessous de 11.
 - 15 - Salle des boules de feu. A vos risques et périls. Avancez d'une case
- puis reculer vous cacher!!! Espèce de poltron...
- 16 - Corde.
 - 17 - Corbanite.
 - 18 - Torche plus interrupteur pour passage secret 19.
 - 19 - Passage secret. L'on y trouve un petit main magicien qui une fois tué libère une "Skeleton Key".
 - 20 - Poser la corbanite dans la niche pour ouvrir la porte.
 - 21 - Parchemins et fiole vide.
 - 22 - Deuxième clef de "Ra".
 - 23 - Utilisez la "Skeleton Key" pour libérer l'accès à l'escalier secret.
- Un petit conseil. Il est parfois bien utile d'avoir un coin où se reposer. La salle 24 n'est pas loin des autres niveaux...



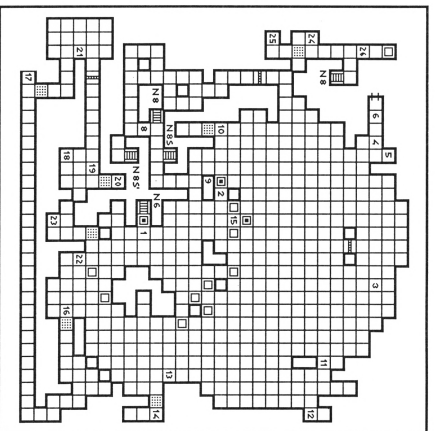
NIVEAU 5

- 1 - Poser l'arc.
 - 2 - Poser une pièce d'or.
 - 3 - Poser une gême bleue.
 - 4 - Poser le miroir.
 - 5 - Clef de Fer.
 - 6 - Interrupteur de passage secret.
 - 7 - Baissez le levier et poser un objet dans le rideau magnétique.
 - 8 - Clef de fer.
 - 9 - Appuyez dans l'ordre sur A, B, C, D pour ouvrir l'accès à (10).
 - 11 - Introduire une pièce d'or pour ouvrir (12).
 - 12 - Clef de fer.
 - 13 et 14 - Utilisez une clef de fer.
 - 15 - Ouvrez le passage (16).
 - 16 - Ouvrez le passage (17).
 - 18 - Dalle qui ouvre le passage (19), géllez-y des monstres.
 - 20 et 21 - Utilisez une clef de fer.
 - 22 - Boîte magique.
 - 23 - Dalle fermant la porte précédente.
 - 24 - Passez
- quand les rideaux sont levés.
- 25 - Clef massive.
 - 26 - Utilisez la clef massive.
 - 27 - Dalle inverse de la (23).
 - 28 - Jetez une arme dans le vide.
 - 29 - Ouvrez la herse avec arme de jet.
 - 30 - Objets.
 - 31 - Ouvrez un passage secret.
 - 32 - "Yew Key".
 - 33 - Casque.
 - 34 - Interrupteur de passage secret.
 - 35 - "Vorpal Blade".
 - 36 - Etioles de Nirjha.
 - 37 - Utilisez une clef de fer.
 - 38 - Boîtes magiques.
 - 39 et 40 interrupteur de passages secrets.
 - 41 - Mur factice.
 - 42 - Fiole de poison.
 - 43 et 44 - Ecrans téléporteurs.
 - 45 - "Vorpal Blade".
 - 46 - Levier actionnant (47).
 - 48 - Dalles refermantes (45).
 - 49 - Arbalette.
 - 50 - Coffre.
 - 51 - Ouverture de la porte 47.



NIVEAU 6

- 1- Deux parchemins.
- 2- Utilisez la clef de "Ra" (niv 2).
- 3- Utilisez la clef de "Ra" (niv 8).
- 4- Utilisez la clef de "Ra" trouvée au niveau 1.
- 5- Il n'y a qu'une clef pour 4 portes (Clef de Turquoise de ce niveau).
- A - "Illuminet", gême d'Age, Sceptre de Vif, B - "Dragon Spir" et boîtes de viassa, C - "Crown de Nerra" et boîte magique, D - Flamboit et Flamboin (certainsment le plus intéressant).
- 6 - Utilisez la clef de rubis (niv 10).
- 7 - Parchemin.
- 8 - Corbante, gême orange, magnifier.
- 9 - Fioles vides.
- 10 - Torche.
- 11 - Boulder.
- 12 - Fioles vides.
- 13 - Fioles vides.
- 14 - Parchemin.
- 15 - Clef de Turquoise sous la cendre.
- 16 - Interrupteur pour 17.
- 17 - Parchemins et clef de "Ra" pour 22.
- 18 - Interrupteur pour passage 19.
- 19 - Passage secret.
- 20 - Interrupteur pour passage 21.
- 21 - Mindget Key (ouvre le passage de l'escalier secret au niveau 13).
- 23 - Boîte magique.
- 24 - Fiole de poison, bombe de feu et épée "Inquistor".
- 25 - Second escalier secret menant au niveau 1 (2) avec commande pour (niv 7).
- 26 - Utilisez la "Master Key" du niveau 11 dans l'une ou l'autre des serrures.
- 27 - "Fisestaf".



NIVEAU 7

- 1- Actionne la trappe.
- 2 - Actionne la trappe.
- 3 - "Solid Key".
- 4 - Ouvre le passage 5.
- 5 - Coupe le rideau magnétique qui renvoie les boules de feu.
- 6 - Coffre et "Skeleton Key".
- 7 - Utiliser la "Solid Key".
- 8 - Utiliser le "Skeleton Key".
- 9 - Interrupteur pour passage 10.
- 10 - Queue de lapin, bombe.
- 11 - Ouvre le passage 12.
- 12 - Staff of Manar.
- 13 - Découvre un passage secret.
- 14 - Meca d'Ordre et deux bombes.
- 15 - Actionne la trappe.
- 16 - Ouvre le passage secret.
- 17 - Ouvre l'accès derrière vous.

NIVEAU 8

- 18 - Epée "Delta".
 - 19 - Interrupteur pour cacho 20.
 - 20 - Bombe et boîte magique.
 - 21 - A quoi sert cette dalle?
 - 22 - Interrupteur pour passage secret.
 - 23 - Pièce de cuivre, parchemin, torche.
- ETAGE DU NIVEAU 8**
- 24 - Interrupteur pour passage secret.
 - 25 - Boîte magique.
 - 26 - Trappe permettant d'accéder derrière la grille (10) du niveau 8.
- Si vous tombez dans l'une des trappes du niveau 7, vous allez accéder à un véritable réseau. Plusieurs objets s'y trouvent. Un "Yew Staff" en descendant encre d'un étage se trouve au niveau 9 de ce réseau. Utilisez plutôt une corde...

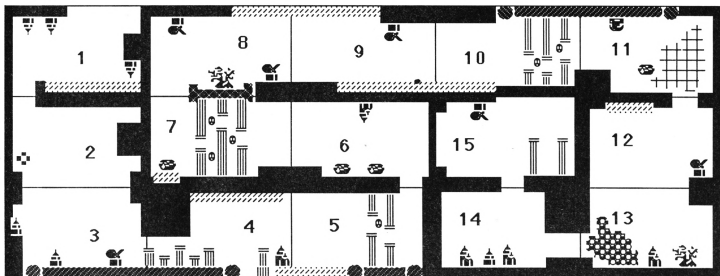
Cybernoïd the fighting machine

Testé dans Game Mag n° 8
(Sur C64, CPC, Spectrum)

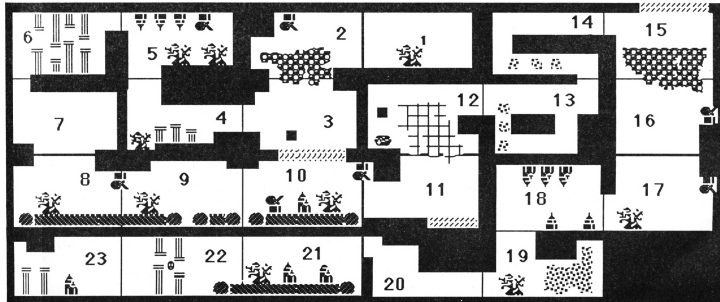
C'est d'un pas lent et nonchalant comme si la banalité le rongait, que le directeur se dirigea vers les entrepôts pour une dernière inspection journalière. Lorsque ses gardes lui ouvrirent la porte blindée, il fut frappé de paralysie. Tout le contenu de l'entrepôt avait disparu, volé. Encore un coup des pirates de l'espace, jura-t-il...



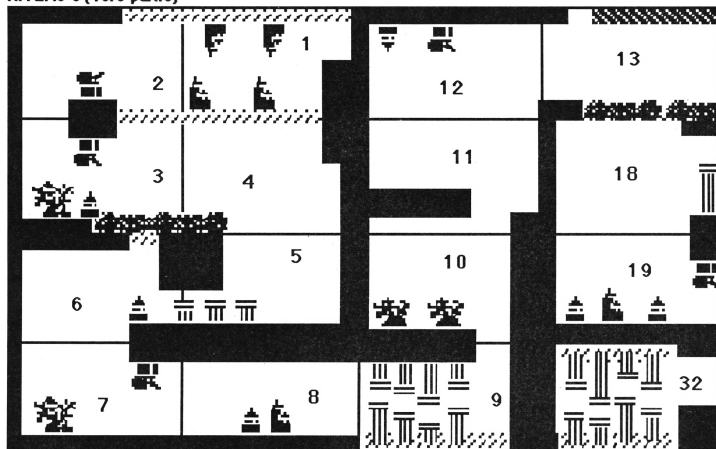
NIVEAU 1



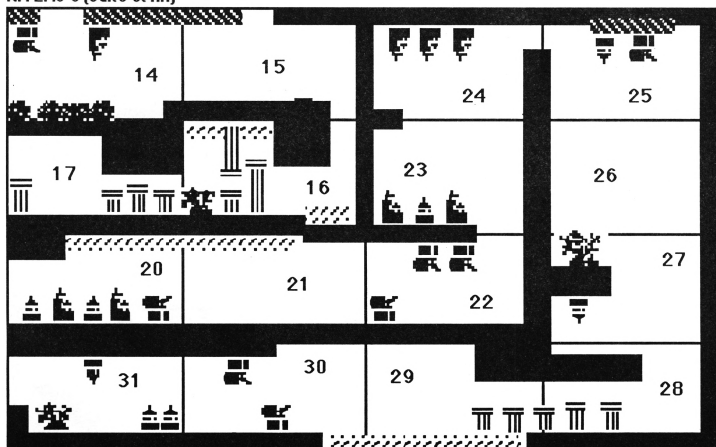
NIVEAU 2



NIYEAU 3 (1ère partie)



NIYEAU 3 (suite et fin)



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.



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



Nous avons le magazine

THE GREAT GIANA SISTERS



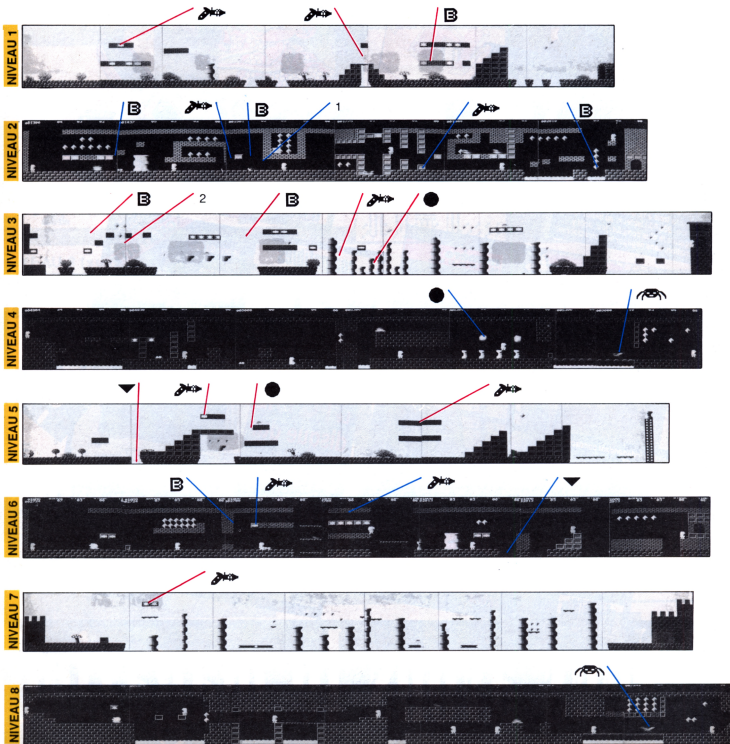
LES ARMES

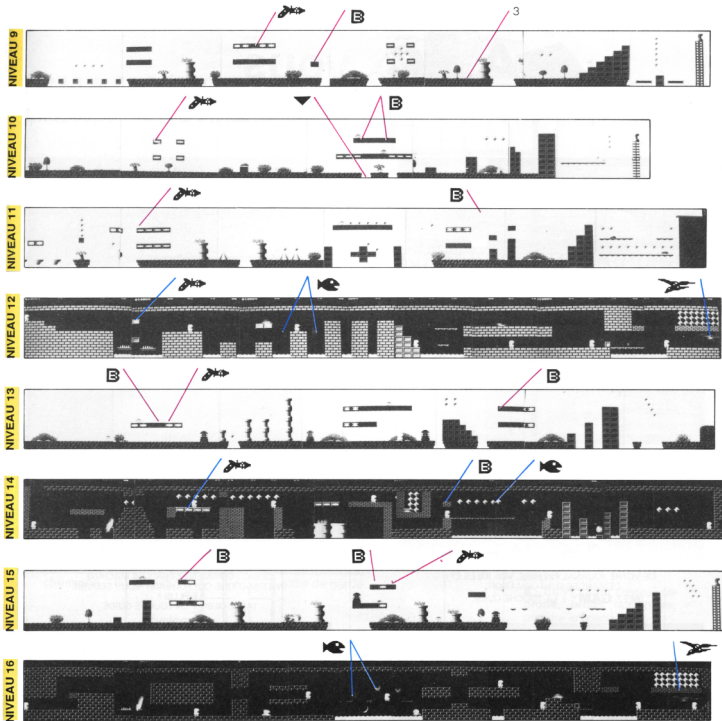
Vous allez progressivement gagner des armes. Les voici dans l'ordre de leur apparition:

- Transformation en "PUNK" (boule multicolore).

- Tir (éclair).
- Tir rebondissant (double éclairs).
- Tir directionnel (fraise).
- Bombe
- Réveil
- Goutte d'eau (protège du feu).
- Vie supplémentaire (sucette).

- 1 - Ne pas casser et revenir en arrière (risque d'emprisonnement).
- 2 - Saut direct vers le niveau six (invisible).
- 3 - Avancer jusqu'au tuyau et sauter droit. Puis sauter à nouveau entièrement à droite.





TABLEAUX BONUS

— QUELQUES CONSEILS UTILES —

Boules : désynchronisez-vous et sautez 20 fois dessus.
Araignées : passez au dessus d'elles ou tirez 20 fois dessus.
Piranhas : passez quand ils descendent.
Ptérnodons : passez dessous ou tirez

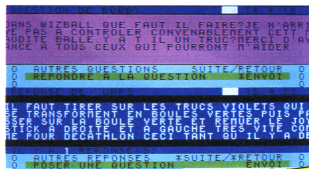
20 fois dessus.
Précipices : ils donnent accès à des tableaux bonus.
 Enfin, essayez d'avancer le plus loin possible avant de sauter et de rester en

l'air au maximum. A partir du niveau 9, avancer et reculer afin de faire apparaître les monstres. Tous les cent points de bonus le jeu vous délivre une vie supplémentaire.

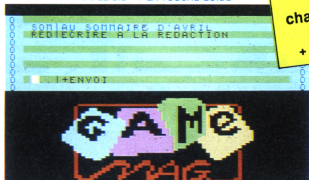
A VOTRE SERVICE



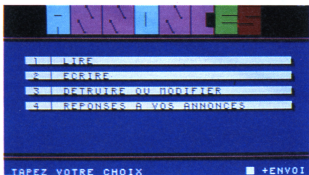
vous présente



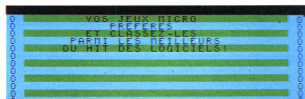
LA RUBRIQUE BIDOUILLE POUR VOS PROBLEMES TECHNIQUES, VOS ASTUCES SUR LES DIFFERENTS LOGICIELS DE VOTRE ORDINATEUR. TAPEZ BD* + LA TOUCHE GUIDE



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



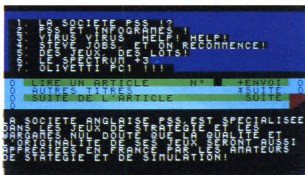
LE HIT DES LOGICIELS

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

UNE MINI TELEVISION à gagner chaque semaine Taper FOU* + 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



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

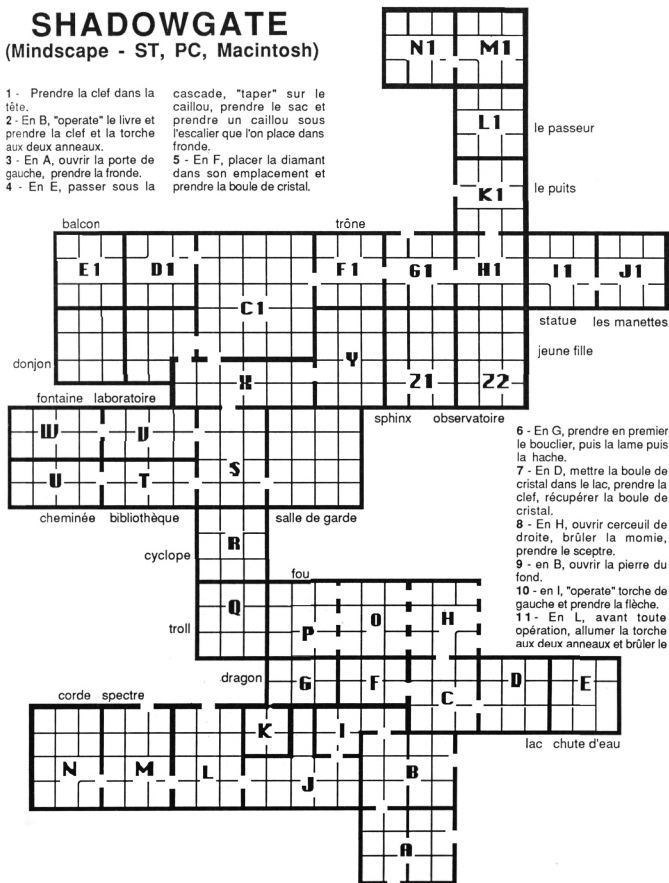
ET AUSSI UNE MESSAGERIE, DES BOITES AUX LETTRES, DES MURS GRAPHIQUES, DES INFORMATIONS SUR LES LOGICIELS, UNE EVOLUTION PERMANENTE DU SERVICE. ET BIENTOT : LE TELECHARGEMENT

3615 MICROTREL

SHADOWGATE

(Mindscape - ST, PC, Macintosh)

- 1 - Prendre la clef dans la tête.
- 2 - En B, "operate" le livre et prendre la clef et la torche aux deux anneaux.
- 3 - En A, ouvrir la porte de gauche, prendre la fronde.
- 4 - En E, passer sous la cascade, "taper" sur le caillou, prendre le sac et prendre un caillou sous l'escalier que l'on place dans fronde.
- 5 - En F, placer le diamant dans son emplacement et prendre la boule de cristal.



- 6 - En G, prendre en premier le bouclier, puis la lame puis la hache.
- 7 - En D, mettre la boule de cristal dans le lac, prendre la clef, récupérer la boule de cristal.
- 8 - En H, ouvrir cerceuil de droite, brûler la momie, prendre le sceptre.
- 9 - en B, ouvrir la pierre du fond.
- 10 - en I, "operate" torche de gauche et prendre la flèche.
- 11 - En L, avant toute opération, allumer la torche aux deux anneaux et brûler le

spectre, puis revêtir le manteau.

12 - En N, utiliser le saphir dans l'emplacement et prendre le parchemin.

13 - En M, "speak" à la corde et lui dire "épor", prendre le parchemin.

14 - En O, briser la glace centrale avec la hache, utiliser la clef après s'être assuré que l'on a bien le manteau sur le dos, entrer et prendre le balai.

15 - En P, placer la boule de cristal dans le feu.

16 - En Q, donner la lance au troll.

17 - En R, tuer le cyclope avec la fronde et prendre le gant dans le puits.

18 - En T, prendre les objets dans le tiroir, placer le diamant dans l'emplacement et prendre le livre sur le bureau.

19 - En U, ouvrir la mappemonde avec le parchemin et prendre la clef.

20 - En V, ouvrir la trappe dans le sol et prendre l'eau bénite.

21 - En W, mettre le gant, prendre la flûte, jouer de celle-ci et prendre la bague.

22 - En X, brûler le tapis et utiliser les clefs sur les portes.

23 - En Y, voir l'annexe jointe pour répondre aux énigmes.

24 - En Z1, operater la carte et prendre le bâton et l'étoile que l'on trouve sur la carte mais surtout ne pas brûler la carte.

25 - En Z2, utiliser la flèche sur la jeune fille et prendre la pointe.

26 - En A1, utiliser l'eau bénite sur le molosse qui sort du cor de chasse.

27 - En B1, utiliser l'étoile filante et prendre le talisman.

28 - En D1, utiliser le bâton (de l'observatoire) sur le mur et prendre celui qui tend la main.

29 - En E1, prendre le sac de gauche.

30 - En F1, donner le sceptre au roi, opérer la plaque de droite et insérer la bague.

31 - En I1, mettre les lunettes sur le nez, ouvrir le livre noir

et l'utiliser sur la statue.

32 - En J1, operater manette de droite "elle descend"; operater manette du milieu "elle descend"; operater manette de droite "elle monte"; prendre le disque d'argent.

33 - En H1, tout déposer et prendre une torche de rechange, le parchemin "Ulterior Humano", le bâton tendu par la main et venir en J.

34 - En K, utiliser le bâton sur le serpent et prendre le trident, venir en Q.

35 - en Q avant de voir le troll, operater le parchemin sur toi-même et revenir en H1.

36 - En H1, operater le parchemin illuminatoire.

37 - En K1, operater la manette, prendre la grosse pièce du sac trouvée sur le balcon et la mettre dans le puits.

38 - En L1, operater maillet sur le gong et donner les pièces au passeur, aller avec lui.

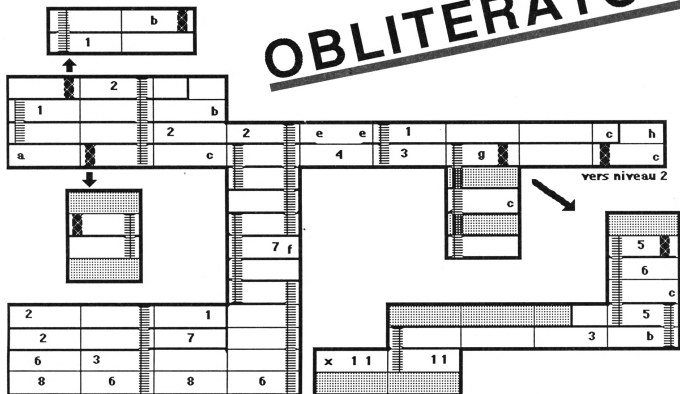
39 - En M1, placer le talisman dans le trou de gauche, operater le cor de chasse. Puis, operater la pointe et le disque d'argent sur le trident.

40 - En N1, operater le trident sur l'animal.

Marylène
et Christian Emery

Réponses aux énigmes du sphinx :

- "Long neck and no hands...", donner le balai.
 - "Eyeless tho that I may be ...", donner la tête de mort.
 - "It has towns, but no houses ...", donner la carte.
 - "First I was burnt...", donner le fer à cheval.
 - "If you look at me ...", donner le miroir.
 - "I at fires attend...", donner le soufflet.
- (NDRL: this english is quite incomprehensible).



OBLITERATOR

OBLITERATOR de Psygnosis tourne sur Atari ST et Amiga (testé dans Game Mag n°8).

Ce jeu étant d'une assez grande complexité, nous vous présentons ce mois-ci les deux premiers niveaux. Le jeu en comporte 4. Nous vous les proposerons le mois prochain.

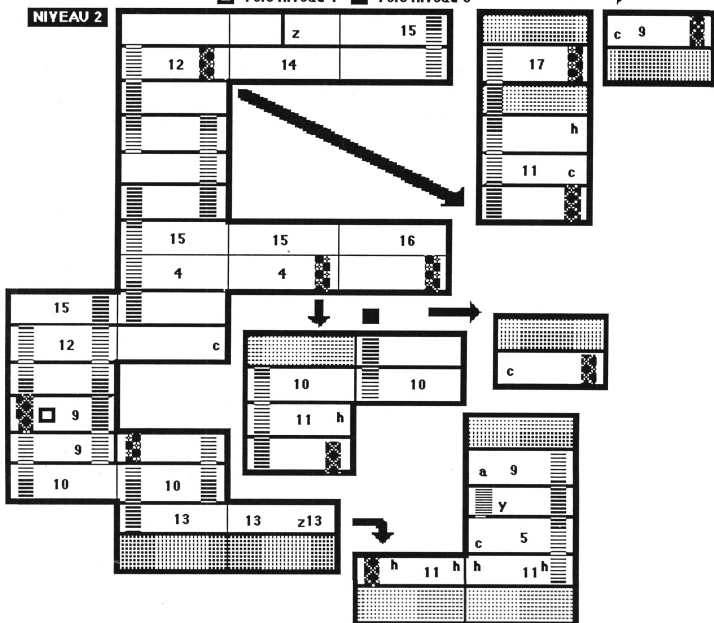
Le but du jeu est de saboter l'immense vaisseau dont les deux premiers plans qui vous sont présentés font partie. Un jeu qui ressemble étrangement à Barbarian du même éditeur.

- 1 - Crabe
- 2 - Tron Tracker
- 3 - Jocket vert
- 4 - Flamme dansante
- 5 - Pistolet télescope
- 6 - Scutter
- 7 - Boîte volante
- 8 - Scooter

- 9 - Derek
- 10 - Ceiling Walker
- 11 - Sam camouflé
- 12 - Le creeper
- 13 - Rotors
- 14 - Tank tonka
- 15 - Le bug
- 16 - L'alien
- 17 - Mounted creeper

- a - pistolet
- b - Bazooka
- c - fusil
- d - mitrailleuse
- e - blaster
- h - mitrailleuse
- x - Moteurs
- y - Boucliers
- z - Fusée

□ Vers niveau 1 ■ Vers niveau 3



2^e FESTIVAL

OCTOBRE

VENDREDI

14

SAMEDI

15

DIMANCHE

16

FESTIVAL
DE LA MICRO

Le salon de l'informatique de loisirs

Votre ordinateur sait tout faire : jeu, musique, graphisme, texte, comptabilité, etc.

L'informatique de loisirs méritait bien son salon. Après le succès du 1^{er} Festival de la Micro ne manquez pas sa seconde édition.

Du vendredi matin au dimanche soir : le week-end le plus long, le plus vivant, le plus fou, de la micro-informatique grand public. Les machines, les logiciels, périphériques, les livres... et même les consoles de jeux (nouvelle génération !)

Pour tout voir, tout comparer, choisir, et pourquoi pas, acheter. Avec, en prime, des animations d'enfer !

Espace Champerret. Métro

Organisation : NEO MEDIA 5-7, rue de l'Amiral Courbet 94

DE LA MICRO

ESPACE
CHAMPERRET
10 H - 19 H

Entrée 25 F



Porte Champerret. Paris 17^e

60 Saint-Mandé - tél. : 43.98.22.22 - télécopie : 43.28.72.12



INTERCEPTOR

ELECTRONIC ARTS - SIMULATION DE COMBATS AERIENS



En 1985 naissait l'Amiga. Immédiatement Electronic Arts comprit les potentialités exceptionnelles de cette machine. Cette société californienne aida même Commodore pour la réalisation de certaines parties du soft de l'Amiga (fichiers IFF entre autres). L'expérience qu'il acquérèrent leur permit de développer le premier jeu sur micro digne de sa version arcade : *Marble Madness*.

Trois ans après, *Marble Madness* a désormais un digne successeur, *Interceptor*. A part le fait que ces deux jeux sont extraordinaires et édités par la même société, ils n'ont rien en commun.

Interceptor est en effet un simulateur de vol, ou plus exactement un simulateur de combats aériens. Cette superbe réalisation vous transporte en 1994. Apparemment la situation internationale s'est détériorée puisque de nombreux MIG-29 soviétiques se trouvent à proximité des côtes californiennes et menacent San-Francisco.

Avant de vous envoyer défendre les Etats-Unis, vous devez faire preuve de vos qualités de pilote de chasse. La première option (après la démo), le vol libre, permet de vous entraîner aux manœuvres les plus simples : décollage, prendre un cap, voler en rase-mottes (pourquoi pas sous le Golden Gate Bridge), atterrir.

Vous êtes totalement libre. Aucun ennemi ne vous attaque, vous pouvez vous poser n'importe où.

Après vous être bien amusé avec votre F-18 ou F-16 flamboyant neuf, vous pouvez suivre une démo vous mon-

trant toutes les figures de bases de l'aviation militaire. Ces figures telles que le looping, la vrille, le tonneau et le piqué servent à suivre un ennemi ou bien sûr à le « semer ». Ces figures acrobatiques permettent aussi d'éviter les missiles de vos adversaires (rien ne vaut un

sans dommage, vous aurez accès à un nouveau mode : les missions. Vous devez accomplir celles-ci dans l'ordre (mission deux après la mission un, etc.).

Le premier de vos exploits consistera à faire une reconnaissance visuelle de deux avions non-identifiés.



écran Amiga

petit piqué). Une fois que vous croyez avoir compris la méthode, il ne vous reste qu'à vous exercer avec un instructeur. Celui-ci pilote un autre appareil juste devant vous. Votre but est de l'imiter le plus précisément possible.

L'école de guerre

Lorsque enfin vous vous sentez prêts, vous pouvez essayer d'intégrer la glorieuse aviation des USA. La mission de qualification consiste à décoller d'un porte-avions et se reposer dessus. Cette mission n'est pas aussi aisée qu'on peut le croire car si vous restez en vol trop longtemps (parce que vous n'arrivez pas à trouver l'alignement de votre porte-avions par exemple) des MIG 29 se feront un plaisir de vous compliquer la tâche.

Si vous arrivez à vous poser

Je peux vous révéler qu'il s'agit en fait de chasseurs soviétiques. Ayant reçu l'ordre de ne pas tirer le premier, vous devrez retourner rapidement à votre base,



écran Amiga

car les Russes eux ne vous manqueront pas. Avec les missiles air-air, le premier à tirer est souvent le vainqueur.

Les autres missions sont aussi diverses les unes que

les autres : détruire deux avions ennemis, intercepter deux F-16 ultra-modernes volés sur leur base d'essai (il faut forcer les F-16 à atterrir et détruire les MIG des terroristes), secourir un collègue qui a dû s'éjecter (vous devrez lui larguer un matelas pneumatique) ou encore anéantir un missile de croisière (un missile nucléaire volant à base altitude).

Entre chaque mission, vous pouvez consulter vos statistiques de vol : nombre de missions, nombre de missions réussies, nombre de missiles tirés, combien ont atteint leur objectif, temps de vol total, nombre de crashes...

L'intégration totale

Ce qui distingue un simulateur de vol d'un jeu d'arcade comme *Skyfox* est le réalisme. Ce réalisme est caractérisé par un manœuvrabilité totale, une vision sous plusieurs angles et aussi un maximum d'instruments et de commandes existant sur les véritables appareils. *Interceptor* intègre tout. La vue peut être du cockpit (on peut même tourner la tête pour voir tout autour de l'avion) ou encore en spot, comme si vous regardiez votre appareil d'un missile qui vous suivrait indéfiniment. Là

encore, vous pourrez regarder dans toutes les directions possibles. *Interceptor* est tellement proche de la réalité qu'il vous fait suivre l'avion sur lequel vous avez tiré pour que votre missile

atteigne son objectif. Vous pouvez piloter votre appareil au joystick, mais pour plus de finesse et contrôler réellement les trois axes de rotations, servez-vous du clavier. Votre cockpit est d'un réalisme surprenant, rien n'y manque ou presque. Vous choisissez l'armement, les leures pour missiles, le système de brouillage-radar, le radar, la poussée, la post-combustion, le viseur haute-tête (informations projetées contre le cockpit), les trains d'atterrissage et même le crochet d'arrimage aux porte-avions. Une option souvent négligée sur d'autres simulateurs est ici présente : le siège éjectable fonctionne.

Du point de vue graphique, *Interceptor* est un modèle du genre. Bien entendu, la représentation est vecto-



écran Amiga

rielle, mais uniquement en surfaces pleines, pas de représentation en fil de fer. Le graphisme en trois dimensions est si poussé que l'on peut se voir soi-même. De plus, lorsque vous tirez un missile, vous le voyez vraiment partir (même les flammes à l'arrière).

Le son n'est pas en reste, les pneus crissent lors de l'atterrissage et le volume sonore est plus élevé si vous choisissez la vue spot. Le seul reproche à faire à *Interceptor* concerne son mode de protection : un code à entrer que l'on obtient en faisant tourner trois disques.

AMIGA	
■ Pour	ÂGE 12 ans
- Graphisme	DURÉE 6 mois
- Animation	NOTE 17/20
- Rapidité	
■ Contre	
- Il arrive de traverser un édifice sans exploser!!!	

D'un seul coup, tous les *Flight Simulator*, *Jet* ou autres *Carrier Command* prennent « un sacré coup de vieux ». *Interceptor* est sans doute LE jeu de l'année toutes machines confondues. Pour moins de 300 F on aurait vraiment tort de se priver du MUST des MUST.

Laurent Charbonnel

OVERLANDER

ELITE SYSTEMS INT.LTD - ACTION



Année 2025. Suite à un holocauste nucléaire, la Terre entière n'est plus qu'un immense désert aride. Pour échapper aux radiations, les hommes se sont regroupés dans d'immenses cités souterraines, et y ont commencé une nouvelle vie, un nouvel âge d'or.

Chacun des voyages que vous entreprendrez a un but : convoier des marchandises. Vous aurez à chaque fois deux offres — l'une de la Fédération, l'autre des Crimelords (les Seigneurs du crime). Ces derniers offriront des primes plus conséquentes, mais vous feront transpor-

tée (roquettes, lance-flammes...), d'autres définitive (batterie supplémentaire, disque de freins plus puissants...). Et enfin, c'est le départ.

Le bas de l'écran représente votre tableau de bord, avec tous les instruments nécessaires : compteur digital de vitesse, jauge de carburant, indicateurs d'armements, etc. En haut, votre voiture, vue de derrière, et la route qui défile. Tout au long de votre voyage, vous rencontrerez plusieurs types de brigands, tous décidés à s'emparer de votre cargaison : les « Crawlers », qui barricadent la route avec tout ce qu'ils trouvent (voitures retournées, barrières, pierres...); les « Gunshot Alleys », qui disposent des canons le long de la route; les « Roadhogs », qui, dans des voitures blindées, essayent de vous faire sortir de la route en vous poussant ; les « Kamikazees », un gang à moto qui, comme son nom l'indique, a le vilain défaut de foncer sur tout ce qui bouge ; et finalement, les « Offroaders », qui au

volant de camions 4x4 lourdement blindés, vous lancent des bombes au napalm à la figure.

Dans le genre *RoadBlaster*, faut avouer qu'on ne fait pas mieux ; tout y est — rapidité, action, difficulté croissante et bien dosée, réflexes et nerfs d'acier recommandés. Mieux encore, les graphismes sont super-sympas, dans des teintes genre « Mailville » (marron-rouge jaunâtre). La seule ombre au tableau est la gestion de collision des sprites, pas toujours très précise.

Dernier point quand même : la présentation est tout bonnement superbe, bien que n'ayant peu de rapport avec le jeu (un ciel étoilé, pensez...).

Septh

écran ST



Le seul lien possible entre les différentes cités est l'ancien réseau routier à la surface, maintenant aux mains de gangs de loubars organisés. Les seuls courageux osant encore faire le voyage d'une cité à l'autre sont des êtres de légende, les Overlanders...

ter des marchandises illégales, voire dangereuses. A vous de faire votre choix... Il vous faudra ensuite acheter suffisamment de carburant, de pièces détachées et d'armes pour avoir une chance de terminer votre périple. Certains équipements sont en quantité limi-

ATARI ST	
■ Pour	ÂGE 10 ans
- Rapidité	DURÉE 2 mois
- Choix de la puissance de feu	NOTE 13/20
■ Contre	
- Ressemble à l'arcade Road Blaster	



CORRUPTION

RAINBIRD - AVENTURE

Après convaincu des jeux d'aventure et jeux de rôle, c'est avec enthousiasme que j'ouvris la boîte de *Corruption*, « French version », comme l'annonçait le mode d'emploi !

Après quelques secondes, je me retrouvai donc devant un bureau (vieux et inconfortable) pour prendre mon nouveau poste. Je m'atten-

**le docteur fou
l'achève à coup de
seringue**

dais à de l'action dans la minute qui suivait, ou au moins dans le quart d'heure... la demi-heure... Je craque... Seconde tentative, mais cette fois je prends la direction des opérations et vais essayer d'aller voir ailleurs ce qui se passe. Rien dans la maison, je prends donc ma magnifi-

prendre mes pieds, pour sortir. Je jetai l'éponge après quatre tentatives, toutes se finissant à l'hôpital où un gentil docteur vous achève gentiment avec une gentille seringue. Ne traversez jamais au vert dans *Corruption*.

Ce jeu demande un bon niveau d'anglais, un dictionnaire, un bon paquet de paranoïa pour affronter tous les psychopathes roulant dehors et éviter les gentils docteurs de l'hôpital (très gentils d'ailleurs). Tout ce que l'on peut dire du logiciel c'est que, contrairement aux scrolls, il n'est pas vraiment attachant (...), et qu'il faut prendre son temps afin d'énumérer lentement et dans l'ordre tous les mouvements d'une action prévue à l'avance et que vous saurez décrire dans un parfait anglais (c'est pas la version française?) afin de ne pas bousculer la machine

ST



m'a submergé jusqu'à présent, je dirais que ce jeu n'est pas à conseiller au débutant. Outre un bon niveau en anglais, il requiert

The Pawn et Jinxter les cousins

une certaine habitude des jeux d'aventure de ce type, et il faut savoir placer le bon mot au bon moment, aller de l'avant, enquêter et fouiner pour découvrir la solution ou les ennuis.

Le programme en lui-même est très bien conçu, et s'inscrit dans la lignée des autres jeux d'aventure de Magnetic Scrolls, comme *The Guild of Thieves* ou *The Pawn*. On y retrouve la même mécanique de jeu ainsi que les mêmes options, mais avec quelques améliorations. On accède à ces différentes options par la souris en cliquant un des quatre parchemins situés sous le graphisme (lui-même pouvant se baisser comme un store à partir du haut de l'écran).

Y'a du bon

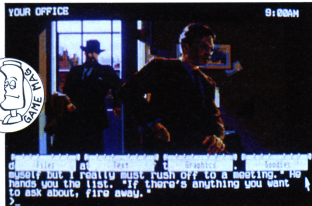
Les parchemins se déplient alors, laissant apparaître les différentes commandes : sauvegarde, reprise du jeu au début, traitements graphiques... L'option Fonction, très pratique, permet de définir une touche de fonction dans le cas où une commande doit être utilisée fréquemment.

Du point de vue graphisme, c'est magnifique. La pré-

sentation est très soignée, et il faut noter une totale compatibilité avec les écrans couleurs ou monochromes avec dans ce dernier cas, plusieurs possibilités de réglage du contraste, du relief... La saisie du texte s'effectue à l'aide d'un éditeur de texte classique mais complet (insertion, suppression, déplacement dans les phrases, effacements de mots, rappel dernière commande saisie, etc.) sur lequel viennent se superposer les images. Deux tailles de caractères sont accessibles, et les descriptions des pièces peuvent être données selon trois modes, du plus abrégé au plus long. Une imprimante est utilisable, cela évite de prendre des kilomètres de notes.

Un dernier mot sur la boîte qui contient, outre quelques indices (cassette, jeton, notes), une notice constituée de feuilles volantes dont seule une partie est numérotée (???), bien peu pratique. Cette même notice contient des indices accessibles lorsque vous êtes en panne. Bonne chance quand même !

H. B.



écran ST

que Porsche pour aller faire un tour... Qui peut bien imaginer qu'il m'a fallu trente-cinq minutes pour mettre en route la voiture en sachant qu'il fallait, dans l'ordre, « open the Porsche's door with the key, put the key into the ignition and turn it », et quand je rentrais : « drive », l'ordinateur me répondait : « nowhere » ! Pas encore découragé, je décidai de

(voyelle), consonne, voyelle, et...).

Finalement je préfère un bon jeu d'arcade où l'on peut pulvériser des milliers de monstres bavants et dégoûtants sans réfléchir tout et sans connaître l'orthographe des noms de tous les mutants de la huitième galaxie. Maintenant, si j'enlève la couche de mauvaise foi, qui



AMIGA & ST	
■ Pour	AGE
- Graphisme	15 ans
- Analyseur de syntaxe	DUREE
■ Contre	1 mois
- En anglais	NOTE
- Déjà vu (Jinxter, The Pawn...)	13/20

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

ATARI ST

- 1 ARKANOID II (Imagine)
- 2 GUNSHIP (Microprose)
- 3 LEATHERNECK (Microdeal)
- 4 GAUNTLET II (US Gold)
- 5 EXPLORA (Infomédia)
- 6 CARRIER COMMAND (Firebird)
- 7 SUPER SKI (Microïds)
- 8 ARKANOID I (Imagine)
- 9 TETRIS (Mirrorsoft)
- 10 VIRUS (Firebird)

COMMODORE 64

- 1 TARGET RENEGADE (Imagine)
- 2 BIONIC COMMANDO (Capcom)
- 3 CYBERNOID (Hewson)
- 4 THE TRAIN (Accolade)
- 5 GAUNTELT II (US Gold)
- 6 GEE BEE AIR RALLY (Activision)
- 7 TETRIS (Mirrorsoft)
- 8 ROAD BLASTER (US Gold)
- 9 BARBARIAN (Palace Software)
- 10 BIVOUC (Infogrames)

AMSTRAD CPC

- | | |
|----------------------------------|-------------------------------|
| 1 GUNSHIP (Microprose) | 6 BARBARIAN (Palace Software) |
| 2 GEE BEE AIR RALLY (Activision) | 7 GAUNTLET II (US Gold) |
| 3 NIGEL MANSELL'S GP (Martech) | 8 CRAZY CARS (Titus) |
| 4 TARGET RENEGADE (Imagine) | 9 STREET FIGHTER (Capcom) |
| 5 BIONIC COMMANDO (Capcom) | 10 SUPER SKI (Microïds) |

HIT PARADE DES LECTEURS

- | | | |
|----------------------------------|--------------------------------|-------------------------------|
| 1 GUNSHIP (Microprose) | 6 ARKANOID II (Imagine) | 11 EXPLORA (Infomédia) |
| 2 TARGET RENEGADE (Imagine) | 7 LEATHERNECK (Microdeal) | 12 TETRIS (Mirrorsoft) |
| 3 GAUNTLET II (US GOLD) | 8 NIGEL MANSELL'S GP (Martech) | 13 CARRIER COMMAND (Firebird) |
| 4 BIONIC COMMANDO (Capcom) | 9 CYBERNOID (Hewson) | 14 THE TRAIN (Accolade) |
| 5 GEE BEE AIR RALLY (Activision) | 10 BARBARIAN (Palace Software) | 15 SUPER SKI (Microïds) |

GALAXY FORCE II

Après *Out Run* et *After Burner*, Sega vient de donner naissance à une nouvelle machine fantastique ; *Galaxy Force*. La frontière galactique est encore une fois menacée par d'horribles mutants belliqueux. Une seule personne peut sauver la race humaine : toi.

Tu as à ta disposition le dernier Starfighter (c'est le nom anglais pour dire « vaisseau de l'espace ») : il est doté d'un champ de force et d'une réserve d'énergie limitée. Le principe de jeu est identique à celui d'*After Burner*. Ton vaisseau est vu de dos et les vaisseaux ennemis arrivent face à toi ou derrière toi. Sega nous avait proposé une petite Ferrari pour



Out Run, une cabine de pilotage high-tech pour *After Burner*, *Galaxy Force II* a la forme d'une... soucoupe volante. La machine fait environ 1.50 m de diamètre, le joueur est assis face à un

écran de 67 cm à coins carrés (un peu trop grand, car il est trop près), à sa gauche la poignée des vitesses (low et high), à sa droite le manche à balai avec le bouton de tir. Il faut noter la présence de prise pour brancher son casque de walkman, le son est en stéréo.

Il y a aussi une ceinture de sécurité car la machine bouge dans tous les sens : rotations complètes vers la droite ou vers la gauche, inclinaisons à 45° vers le haut ou vers le bas, et ça va très vite !

Il y a six planètes à défendre avec chacune un décor différent. Le premier écran de jeu permet de sélectionner une planète : en six parties on peut donc avoir goûté à tous les décors (merci Sega, j'avais englouti une fortune pour voir l'intégrale de *Out Run*). Si tu as eu assez d'énergie pour traverser

une planète, tu peux en sélectionner une autre, et ainsi de suite ; le jeu s'arrête quand tes réserves d'énergies sont épuisées. *Galaxy Force* coûte 10 F la partie, 20 F pour 3 parties ; c'est cher et c'est court, mais ça vaut le détour !

Cl. Westworld



Un grand merci à *Jeu's Video* (9, bd Sebastopol, Paris), qui a mis aimablement à notre disposition le premier exemplaire disponible en France de *Galaxy Force*.

**GAME-MAG
HORS SERIE**

TOP 100

**EN KIOSQUE
DEBUT
NOVEMBRE**

**Ceux que vous
avez appréciés,**

***l'arcade, l'action, le sport et l'aventure, les simulations,
les wargames, tout, vous trouvez tout sur le sujet***

**ceux que vous
appréciez,
des vieillards
toujours verts,
enfin ceux à
paraître...**

**seulement deux
mois à patienter...**

A VOUS DE JOUER



ABONNEZ-VOUS
DES AUJOURD'HUI
ECONOMISEZ **40 F**

ET RECEVEZ
VOTRE
CADEAU
DE BIENVENUE
**UN PORTE-MONNAIE
BRACELET-MONTRE**



N° 1 (15 F)



N° 2 (17 F)



N° 3 (17 F)



N° 4 (17 F)



N° 5 (17 F)



N° 6 (17 F)



N° 7 (18 F)



N° 8 (17 F)

**COMPLETEZ
VOTRE
COLLECTION**

BON D'ABONNEMENT A **GAME MAG**

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

et/ou, je commande les numéros :

N° 1 (15 F) ; N° 2 (17 F) ; N° 3 (17 F) ; N° 4 (17 F) ; N° 5 (17 F) ; N° 6 (17 F) ; N° 7 (18 F) ; N° 8 (17 F)

je recevrai mon cadeau de bienvenue

blanc ; rouge ; marine.

(couleur au choix dans la limite du stock disponible).

M Mme Mlle

NOM :

PRENOM :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Date de naissance :

A retourner accompagné de votre règlement à :
GAME Mag - LASER PRESSE - Service Abonnement
5-7, rue de l'Amiral Courbet
94160 SAINT-MANDE





ROAD BLASTER

US GOLD - ACTION

Après *Out Run*, voici l'adaptation du jeu de salle *Road Blaster*. La presse quasi unanime avait descendu les adaptations d'*Out Run* sur CPC et C64, rendant hommage aux versions Sega et ST (un peu moins bonne). Tous ces articles n'ont pas empêché *Out Run* de devenir un best-seller.

Road Blaster sort donc avec un lourd héritage (adaptation d'arcade automobile) à gérer sur C64 et CPC. Graphiquement il est plus beau qu'*Out Run* surtout sur CPC. La vitesse des voitures par contre ne ressemble en rien avec celle des consoles de café. Réaliser une extraordinaire adaptation de simulation automobile sur des micros 8 bits est apparemment impossible.

Road Blaster n'est pas une nullité loin s'en faut. Mais ce n'est pas une merveille. Attendons les versions 16 bits. Comme la version d'*Out Run* Amiga que l'on attend toujours... *Road Blaster* est le concurrent direct et actuel de *Fire and Forget*. Donnons-leur donc rendez-vous dans les prochains hit-parades.



COMMODORE 64	
■ Pour	AGE 10 ans
- Graphisme	DUREE 1 mois
- Bruitage	NOTE 12/20
■ Contre	
- Ce n'est pas une bonne adaptation d'arcade	



SKRULL

16/32 DIFFUSION - ACTION

Skrull... don't be cruel... Ben si justement, et il y a de quoi, même si on ne demande qu'à les encourager ces petits barbares français... Alors, quel est leur crime ? C'est justement d'avoir mal pompé *Barbarian* de Psygnosis. Résultat, pas de problème côté cerveau, on ne sait rien. Pourquoi tant de haine ? Oui, cela est sans intérêt, après tout un barbare est sensé se débrouiller seul, non ?

Bon soyons positifs, et accordons un immense bon point au scrolling sur lequel il n'y a rien à redire, y en a pas ! Le personnage traverse l'écran en courant, s'arrête net, pour un décalage de

l'écran bien grossier. Il arrive qu'en plus un monstre vous passe dessus, venant dans votre dos alors que vous êtes collé au bord de l'écran. Et alors ! Ils n'ont pas le droit me direz-vous ? Et bien non ! Si le tableau que vous aviez quitté précédemment, par ailleurs cul de sac, ne possédait pas en son sein le monstre sus-nommé.

Ah encore ! Tuez les monstres en attaquant dans le vide et en leur tournant le dos. Et ça marche ! Pour donner accès à un tableau différent mais absolument identique le soft met tout de même trois heures à ouvrir la porte. Moi je craque, mais vous laissez le plaisir d'y jouer. Les graphismes ont un petit quelque chose. Juste à voir.

ATARI ST	
■ Pour	AGE 10 ans
- Graphisme	DUREE 1 mois
■ Contre	NOTE 11/20
- Mauvaise copie de Barbarian (Psygnosis)	



FIRE AND FORGET

TITUS - ACTION

Fans de *Crazy Cars*, voici la suite, enfin presque. Le type d'animation reste le même si ce n'est que la voiture (un 4x4 de combat) ne s'envole plus à trois mètres de hauteur sur chaque bosse (premier accessit). D'autre part, il ne s'agit plus de piloter les plus belles voitures du monde mais un 4x4 sur-armé et de détruire tous les objets se trouvant dans votre ligne de mire.

La route est bordée de canons alors qu'une kyrielle de mines la parsème. Enfin, des hélicoptères (ultra rapides) passent par vagues au-dessus du joueur en lâchant des bombes.

Fire and Forget se révèle un peu trop facile semble-t-il, même pour des joueurs débutants. Si c'est un avantage pour les désespérés des jeux d'action, cela risque de lasser les autres. Attention, ce n'est pas une fin de non-recevoir car il en contentera tout de même plus d'un !

ATARI ST

■ Pour	AGE 10 ans
- Graphisme	DUREE 1 mois
- Animation	NOTE 13/20
- Bruitage	
■ Contre	
- Ce n'est qu'un nouveau Crazy Cars...	



"Une excellente recette
pour un jeu bien accrochant"

CRASH

"LA CONVERSION
DU JEU EST FANTASTIQUE"
YOUR SINCLAIR

"LE MEILLEUR
JEU DE COCHON
DE CETTE
DECENNIE"
FIELD & FARMING
MONTHLY.



CBM64/128
CASSETTE ET
DISQUE

SPECTRUM 48/128K
CASSETTE

SPECTRUM +3
DISQUE



AMSTRAD
CASSETTE ET
DISQUE





OFF SHORE WARRIOR

TITUS - ACTION

L'éditeur de *Crazy Cars* réédite sous une autre formule une sorte de *Space Racer* (Loricels). En prenant les animations et les décors point par point, voici ce que cela donnerait. La mer découpée en bandes bleues remplace le sol vert de son prédécesseur. Le bateau off shore prend la place du scotter spatial, quant aux bouées qui jalonnent le parcours elles pourraient être remplacées par les poteaux de *Space Racer*. L'animation et les décors sont tout aussi bien réussis dans la version de Titus et les bateaux sont également pourvus de canons. Pour ma part j'ai un petit faible pour *Space Racer*, les accélérations du scotter étant fonctions de la hauteur à laquelle celui-ci évolue. En un mot, *Off Shore Warrior* est un jeu bien fini sans être une révolution du genre.



PC et Compatibles

■ Pour	RGE 10 ans
- Graphisme	DUREE 1 mois
- Animation	NOTE 13/20
- Bruitage	
■ Contre	
- Ca n'a maintenant plus rien d'une nouveauté	



divers aliens (ceux du monde des rêves), envoyés à sa rencontre pour le détruire.

Avec l'univers des rêves, fussent-ils cauchemardesques, le scénario et les dessins auraient pu être bien plus passionnants. Bref, *Dream Warrior* manque d'imagination...

COMMODORE 64

■ Pour	RGE 10 ans
- Graphisme	DUREE 1 sem.
- Animation	NOTE 10/20
■ Contre	
- Où est le rêve ?	

C64



BETTER DEAD THAN ALIEN

ELECTRA - ACTION

Un titre un peu à rallonge pour un jeu qui ne va pas faire parler de lui pendant très longtemps. Adapté d'une bande dessinée américaine, « *Brad Zoom* » (un truc du genre Flash Gordon mais version humour, des fois plutôt noir), ce jeu est en fait un méchant Galaga remis au goût du jour : des vagues d'extra-terrestres à descendre, avec de temps en temps des tableaux-bonus (champ de météorites genre Astéroid ou monstres géants à déglutiner). Dans chaque vague d'extra-terrestres, certains se mettent à cliqueter en vert : une fois descendus, ils permettront d'obtenir un bonus (points, énergie, ou arme supplémentaire). C'est mignon, drôle (pas trop le jeu, mais surtout la démo quand le soft attend un joueur), et surtout super bien réalisé. Mais hélas, c'est le type même de jeu dont on se lasse assez rapidement.

KILLDOZERS

LANKHOR - ACTION

Editeur français distribuant maintenant le célèbre *Manoir de Morteville*, Lankhor se lance avec *Killdozers* dans le jeu d'action.

Aux commandes d'un char, le joueur évolue dans un jeu de type Gauntlet (labyrinthe vu de dessus). Au départ du jeu, il faut choisir entre des véhicules de combat. Le char possède plusieurs caractéristiques, un peu comme les personnages d'un jeu de rôle.

Le jeu ne défile pas, seuls le char du joueur et les divers ennemis sont animés. Et lorsque l'on se trouve en bordure d'écran pour atteindre le tableau suivant, ce dernier apparaît d'un seul coup. Ainsi, le joueur peut se retrouver directement confronté à l'ennemi dès son entrée dans ce nouveau tableau. Ce n'est pourtant pas très compliqué de scroller de plus jurs. Chaque char possède plusieurs possibilités de tir commandées par le clavier, soit sépa-

rément (touches de fonction) ou alternativement (barre espace). *Killdozers* ne fera pas date comme ce fut le cas pour le *Manoir*.

ATARI ST

■ Pour	NOTE 11/20	RGE 10 ans
- Graphisme	DUREE 1 sem.	
■ Contre		
- Et les scrollings!		

ST



DREAM WARRIOR

US GOLD - ACTION

Finis les temps des guerres sanglantes. Elles ont fait place aujourd'hui aux guerres des rêves. Vous, le dernier des

quatre Asmen (guerrier des rêves) libres, devez vous opposer au Démon des rêves. *Dream Warrior* est un jeu d'action au scrolling horizontal. Les graphismes sont bons sans être exceptionnels. Ils donnent une impression de déjà vu et revu. L'action est néanmoins rapide. Le personnage muni d'un super « gun » ne doit avoir pour seul but que la destruction des

ST



CONCOURS CAPCOM/GAME-MAG



**1 magnétoscope
à gagner**
ainsi que de nombreux cadeaux...

avec
dans le rôle principal,
**Street Fighter le soft
de tous les dangers**

LA SORTIE SUR MICRO-ORDINATEUR DE L'ADAPTATION DU JEU D'ARCADE STREET FIGHTER EST UNE BONNE OCCASION POUR TESTER VOS CONNAISSANCES EN MATIERE DE COMBAT. CAPCOM RECOMPENSERA LE PLUS ERUDIT D'ENTRE VOUS EN LUI OFFRANT UN MAGNETOSCOPE...

Les questions:

1: l'une de ces disciplines requiert l'utilisation d'une arme. Laquelle est-ce ?

a - la savatte; b - l'aïkido ; c - le judo.

2: dans laquelle de ces disciplines un Français est-il actuellement champion du monde ?

a- la boxe; b- le karaté; c- le ju ji tsu.

3: le KO le plus rapide du monde a pris combien de temps ?

a - 3,2 s; b - 32 s; c - 3,2 mn

4: comment appelle-t-on les étoiles de Ninja ?

a - des shurikens; b - des morning stars; c - des nunchakus

5: la machine d'arcade du jeu Street Fighter possède une particularité. Trouvez-la.

a - deux pédales servent aux pieds; b- les poignées sont molles et plates; c - elle est tout simplement dotée de deux écrans.

6: Street Fighter ne parcourt qu'un de ces pays. Lequel ?

a - la Chine; b - l'URSS; c - la Zambie.

Le jeu

S'il ne vous ai jamais arrivé de vous battre en pleine rue il n'est pas trop tard pour rattraper le temps perdu afin de répondre au questionnaire en connaissance de cause... Le concours se déroule en deux étapes de six questions voici la première. La seconde étape aura lieu dans le Game n°11 daté octobre.

Le règlement

- 1 - Vous avez jusqu'au 15 octobre 1988 à minuit, le cachet de la poste faisant foi, pour nous envoyer votre coupon réponse sur **carte postale uniquement** à l'adresse suivante: Game Mag Concours CAPCOM, 5/7 rue de l'Amiral Courbet, 94169 St-Mandé.
- 2 - La liste des gagnants sera publiée dans Game-Mag n° 12 (parution daté novembre).
- 3 - Les gagnants seront tirés au sort par les équipes de Game Mag et Capcom.

Les lots

1er: un magnétoscope et une vidéo de jeux d'arcade.
Du 2e au 10e: le jeu Street Fighter.
Du 11e au 20e: un logiciel Capcom.
Pour recevoir la bonne version, n'oubliez pas d'inscrire le nom de votre micro sur le coupon réponse.

Coupon-réponse A découper et à envoyer à: Game Mag, concours CAPCOM 5/7 rue, de l'Amiral Courbet 94160 Saint-Mandé.

Réponses:

cochez pour chaque questions les cases (a, b ou c) correspondantes à votre réponse.

- 1: a b c 5: a b c
2: a b c 6: a b c
3: a b c 7: a b c

Nom: Prénom:

Rue:

Ville: CP: Micro:

Attention: toutes vos réponses doivent nous parvenir sur carte postale obligatoirement pour être validées.

Amiga

Cherche programmeur 68000 (assembleur) sur Amiga Hoi News. Contact US to les nuls, 280, bd Michelet, le Corbusier, apt. 137, 13008 Marseille. Cherche souris.

Change ou vende toutes les dernières news sur Amiga Hoi to Stegman, K.S.K. Baby Gang, LFC Turbe Yannick, 54, rue E. Labiche, 69800 Saint Priest, Tél. 78 20 49 07.

Amiga Échange nbreux pgrs pour Amiga 500 (même débutants) Barodin Bruno, 98, rue des docteurs Charcot, 42100 Saint Etienne.

Amiga Vends Amiga 500 + mon.couleur + 3 jeux nrx jeu. Le tout sous garantie 6500 F à débattre. Lay. 40 56 98 31 (ap. 21 H).

Amiga 400 cherche contacts durable et sérieux sur Amiga (débutants s'abstenir) Vogel Philippe, 1, route de Haguenau, 67240 Bischwiller.

Amiga 500 cherche contacts. Échanges, vds progrms K7 MSX, cartouches Wibart 22, rue des Rapporteurs, 80100 Abbeville, Tél. 23 31 28 39.

Échange nrx softs sur Amiga (nouvelles news) Ecrite à Incolture Fabrice, 5, rue St Bruno, 67200 Strasbourg.

Échange nombreux jeux sur Amiga 500 dont beaucoup de news. Programme assuré, même débutants. Aubin Jean-Michel, cité les Ramelets, bt H1, 13700 Marignane.

Cherche contact sur Amiga pour échange de jeu et astuces de programmation (Basic, Assembleur). Tél. 88 27 22 21 après 18 H. Strasbourg uniquement.

Amiga 500 cherche contacts pour échanges de jeu. Envoyez vos listes à Salomon Robert, 11 bis, chemin du Calvaire, 07600 Vals les Bains.

Amiga 500 cherche toutes démos graphiques (même 1M0) et prévisions d'Out Run contre news. Riantand Ludovic, 12, rue Gargainne, 49000 Angers.

Échange news sur Amiga. Nbreux imports (US-GB-RFA-Danemark). Réponse assurée. Ecritez à Armand Spina, 6, rue du Gal Gouraud, 57158 Montigny-les-Metz. Tél. 87 50 25 47.

Amiga éch. vende pr px disquettes progrms domaine public uniquement. Pas sérieux s'abstenir. Contactez Maguerre Michael, 11/1 place des 3 Ponts, 59100 Roubaix.

Amiga 500. Vends Jet 200 F Explora 250 F. O. Van Rothen, 5, rue du Docteur Lequeux, 92330 Sceaux.

Amstrad

Vds jeux K7 CPC 464. Barbarian, Buggy Boy, Renegade, mach 3, Billy II, Super Sprint. Prix à débattre. Demander Vincent au 23 58 49 66 après 19 H. (jeux original)

Amstrad CPC Fun Club propose bidouilleries, trucs, concours... Pour tous renseignements appelez au 50 79 09 62. Le mercredi matin seulement.

Amstrad 6128 cherche correspondant pour échange (Trantor, Spu Ski, Captain America...). Cédric

PETITES ANNONCES

La rentrée, c'est le moment privilégié pour vendre et pour acheter. Croulant sous vos PA, nous vous proposons dès le mois prochain, de les présenter par machine, logiciel ou matériel. Quel boulot ! Toute peine mérite salaire, donc, vous me suivez ? Encore une chose : merci de remplir le coupon clairement et lisiblement, c'est important pour tous !

Heureux 24, av. Newton, Chelles-les-Crodeux, 77490.

Vends Amstrad CPC 464 mono sous garantie, reste un an + jeux + revues. 1500 F. Tél. 48 84 03 23, François.

Vends Amstrad 6128 monochrome + adaptateur péritel + nombreux jeux (Beyond the Ice Palace, the Pawn...) 3800 F. Tél. 45 82 92 12, demandeur Michael.

Affaire ! Vds ensemble : CPC 464 couleur + DD1 + divers logiciels (cassettes et disks) + docs + joystick (le top). Prix : 3000 F. Tél. 30 36 33 82, M. Dagois, 95 Méry.

CPC 464 couleur + 100 logiciels originaux + collection revues + livres + joystick et plus encore : 2000 F. Tél. 30 45 35 12 (région Versailles).

CPC6128 échange ou vend jeu. Vend 10 jeux, fichiers et 20 F jeu face. News, Magazine, Rolling Thunder, Tél. 83 43 28 88, Philippe Sidot, 300, av. Cardinal Tisserant, 54200 Toul.

Vds pour Amstrad 6128, 30 disks de jeu, 700 F. 10 10 disks, 250 F, originaux 150 F ou 100 F. Possède un Atari ST + nombreux news, désire échanger (Mickey), 70 03 88 62.

Vends CPC 6128 + jeux + console sega + jeux et pistolet Cause ST. Tél. 92 32 01 62.

Petites annonces Amstrad Possesseur CPC 6128 échange jeux. Possède 45 Softs. Tél. 35 92 42 28. Demander Arnaud Louvet.

Vds Amstrad CPC 6128 coul + 50DT (250 jeux) + nbre originaux + 3 joystick + bte de rge + housses. 5500 F. TBE A débattre. Personne Emmanuel, 121, bd Soutil, Paris 75012.

Amstrad. Cherche correspondant sérieux pour CPC disk. Ecrite à Mas Ludvine, 6, rue Pierre Sémard, 96270 Le Soler. Cherche nouveautés. Salut.

Vds clavier 6128 + péritel + 59 disks plein + 2 joystick + K7 jeux + doubleur + revues. Prix

3500 F. Bon état. Téléphone 78 91 38 70, seulement région de Lyon (Pierre).

Amstrad Vds CPC 6128. TBE. couleur + 52 disks (200 jeux-utilitaire) - joystick + revues. Le tout 4500 F à débattre. Vends disk math nrx 3^e 100^e. José, 60 29 80 90.

Vds Amstrad CPC 6128 + 110 jeux (Gryzor Gauntlet, Barbarian + util. Discipline, 1 + Joys. Tous les jours à partir de 12 H au 47 35 03 22. Demander Philippe, Prix 3500 F.

Amstrad Vds CPC 464 coul + DD1 + lecteur 5 1/4 + nrx disks 3" et 5 1/4 + jeux + magazines. Le tout ou séparé. Tél. 74 67 11 58, demandeur Ludovic.

Vds CPC 464 CLR + DD1 + 150 disks pleins + doubleur joystick + 50 revues (Am-Mag-CPC-Am Star) + K7 + livres. Sacha Jean-Marc, 8A, rue du ml Leclerc, 74300 Cluses (5700 F).

Vds Amstrad CPC 464 mono + DD1 + jeux + utilitaires + joy + manuel + Disk + revues (bon état). Prix édit neuf. 6500 F. Vends 3200 F à déb. Tél. 20 47 58 41. David après 18 H + cadeau.

Amstrad. Vds CPC 6128 coul. TBE + 180 jeux + manuel + Trocops + manette + boîte de rangement. Le tout 2990 F. Tél. 45 75 08 15. Demandez Jean-Marc.

Vds CPC 664 mono. Lecteur disk intégrés + lecteur K7 + jeux + 60 utilitaires + nbreuses revues. Ammag, Game, Tit, etc. Prix 2500 F. Tél. 43 98 41 15.

Vds lecteur 5 1/4 14sm AMSD + pour tous CPC 1200 F. M. Fabrice Dubach, 39, rue du Himmelsberg, 57200 Sarreguermes. Tél. 87 98 05 45.

Très urgent ! Vds Amstrad 464 couleur + 1 joystick + revues + truc + livre de prog + jeux. Tél. 80 29 92 94 après 18 H. 2500 F. Urgent !

Amstrad. Vds CPC 6128. coul + lecteur K7 (avec câble) + housses + 2 joystick + 35 disks pleins + 10 K7 pleins (+ boîte) + nbx

livres. Le tout en excellent état (1 an et demi). Prix : 5500 F à débattre. 76 22 42 37, après 19 H.

Ach. sur CPC 464 lect. DD1. Bon état. Pour renseignements voir télécopier au 94 91 44 46 après 18 H. Demander Christophe. Urgent ! Merci.

Vente Vends CPC 6128 couleur + 100 jeux + 2 manettes + 1 double joystick + 1 manuel + 2 livres de programmation. Alors vite. Tout occ. à 3500 F. 44 53 05 03. Demander Bruce.

Vends 1000 F. Amstrad CPC 464 et monochrome. Amstrad G165. Raphaël Berna, 15, passage du Génie, 75012 Paris 43 72 64 64 (répondre).

Amstrad CPC vend jeux originaux disk. Vnd aussi collection d'Amstrad et d'Am-Mag et autres revues informatiques dont anglaises. Tél. 45 39 51 93.

Échange jeu sur Amstrad 6128, disk 3. Réponses assurées. Mlle Villard Marie-France, 540 La Duchère Sauvegarde, 69009 Lyon. Merci à tous.

Cherche synthé. voc. avec mode d'emploi pour CPC 464 K7. Demander Eric au 77 74 75 84.

Vds CPC 464 + drive + revues + jeux (20 originaux + news : Super Ski, les Deux de la Mer, C. School, Gryzor, Trantor...). TBE. 3000 F. Tél. 39 75 97 77.

Vds CPC 6128 coul + nrx progrs à débattre. Achète pour bon prix Atari 520 STF + progrs + mon. coul. Tél. 27 97 72 88.

Échange jeux sur 6128, possédé news. Tél. 68 32 68 31 ou écrire à Coustal Christophe, 10, rue des lys, 11100 Narbonne (pas sérieux s'abstenir).

Amstrad 6128 cherche correspondant pour échs. ou vente. Tél. 92 61 37 63, après 16 H 30.

Vds lect. disk Amstrad DD1 + nrx jeu + 1 troubutin (PSI) 1500 F. Tél. 93 27 06 84 (Nice Drive).

Recherche adht sur Amstrad création club, jail. Envoyez-moi P.v. info, solv. jx, suggestion rubrique painting. Leu Stéphane, 14, allée des Damades, 92000 Nanterre.

Vends CPC 464 monochrome + DD1 + AMSD + impr. DMR + ext. 64 Ko. Synthé voc + crayon + jeu + revues TBE. Prix à débattre. Tél. 41 66 89 03.

Amstrad 6128. Échange disks. Tél. 94 59 29 05 ou Résidence Le Bizeth, 1483170 Brignoles (serifux) Darmon Eric, après 17 H. (Fer et flammes, Arche, Clash).

Vends 6128 coul + logiciels (Art Studio, discology, Oddjob, Space Racers). Tél. 30 93 27 67. Bondroit Matthieu, 27, allée des Bois, 78130 Les Mureaux.

Recherche contact pour échanges sur CPC 6128 (possède news). Envoyez listes : Sautier Olivier, 15, rue Schweitzer apt 22, 59880 St Saulve.

News souris AMX Amstrad + 2 logiciels dessin Super Paint et Cherry Paint, 700 F. Tél. 34 61 99 25, après 19 H (état neuf). Vends originaux, disquettes.

Recherche AMX Page maker (en français). Système expert. C.A.O. pour CPC (Disc). Pasquet Claude, 8.

rué Marius Delpech, 95200 Sarcelles.
Amstrad CPC 6128 échange jeux news. (Space Racer, Gabrielle). Envoyez liste à Kunchat Pacific, 10, rue Guillaume, Bimbar, 11110 Narbonne.

Vends imprimante DMP 2000, jamais servi, cause double emploi : 1400 F. Tél. 60.14.50.51.

Amstrad Vds Pr 6128, Digi Ara 650 F, synthé Techni (garantie), 350 F, voix réelle : 110 F + revues + livres + softs originaux. Tél. 69.42.88.75 (après 19 h).

Apple

Vends pour Apple 2C deux jeux, Karateka commando, Zaxxon, 100 F l'un. Tél. 43.80.53.78, demandeur l'éminent. Exceptionnel vendus disquette de copiage, 150 F.

Atari

Atari vds 520 STF double face, anciennes noms + moins couleur + logiciels : 3600 F. Demander Jean-François. Tél. 42.63.89.07 (Paris) entre 18 H et 20 H.

Vends pour Atari XL. Drive 1050 neuf : 800 F/800XL : 400 F. Jeux sur K7, disk, cart, de 40 à 300 F. Houman Nobar, 6, chemin des Palmiers, 06270 Villeneuve-Loubet.

Recherche Planhard + logiciel pour digitaliseur couleur sur Atari ST. Ecrire à PETERS F., 42, avenue de la Bourne, 1350 Limal, Belgique.

Atari. Achète n° 1 à 12, St Magazins. Prix inf. 100 F. BE. Paie port. Ducussou David, route de Monséjour, 40700 Hagetmau.

Recherche bon musicien sur Atari ST sachant récupérer les morceaux sous GFA Basic. Ecrire avec morceaux de démo à PETERS F., 42, avenue de la Bourne, 1350 Limal, Belgique.

Recherche contacts sérieux pour échanger nombreux softs sur Atari 520/1040 (news only), débutants à abstenir. David Gelle, 34, rue de la Fondrière, 45120 Chalette s/Loing. Tél. 38.85.96.49 (à tous plumes).

Atari 1040 STF cherche contact sérieux. Recherche Progs. radio amateur Rty-CW, faire offre. Tél. 98.39.17.21. Allain Didier, Guelenec-Tremeven, 29150 Quimper.

Atari. Recherche contacts sur 520 ST. Possédés news. Veyret Stéphane, 629, route de Sillhol, 30100 Ales. Tél. 66.56.90.87.

Atari. Echange jeux pour Atari 520 STF. Gonzales Adrian, 50, rue Orfila, 75202 Paris. Tél. 43.58.54.78.

Atari. Recherche 520 ST double face + bon moniteur couleur + disc + joystick maximum 4300 F. Jérémy au 46.44.80.19 après 18 H.

Recherche correspondant pour Atari STF, pour échanges, possédés news (ex. Bionic Commando). Envoyez liste à Eric Duchaud, 26, rue du Canal, Saint Nicolas de Port.

Atari ST cherche désespérément correspondant pour échange de news, possédé : Vixen, Gauntlet II,

Mickey Mouse, etc... Téléphoner au 49.96.25.41 ou écrire à : Château Dominique, 4, rue d'Anjou, 79100 Thouars.

Vds jeu ST Bubble Bobble. 100 F. Recherche démo MJ. Bad complete (3D7) 2DMO Max Headroom, Delieulle, Aurelien, 87, rue Cosserrat, 8000 Amiens. Tél. 22.44.10.44.

6 disks Df pour ST - GFA1, Gtaz, Demos, utilitaires, Images, Access : pour 300 F + 50 F sous enveloppe à PETERS F., 42, av. de la Bourne, 1350, Limal, Belgique.

Atari recherche correspondant(e)s pour échange de jeux & utilitaires. Possédés news : Ludwig Fortumes, 81, rue des Coteaux, Bougenais. Tél. 40.65.66.62. Dép. 44340.

Atari revues (prix int.) et échanges jeux sur XL/XE poss. news. Phelut Sébastien, 27, allée Berlioz, 63430 Pont-du-Château. Tél. 73.83.02.05 (jeux K7).

Atari ST cherche contacts pour échange logiciels. Capitani, 1, rue d'Anjou, 29200 Brest.

Atari 130 XE + lect. disk + moniteur mono + vect. K7 + jeux K7 et disk + console CBS + jeux 4000 F (valeur 12000 F). Tél. 48.21.30.41 (Christophe). Tout en it 02.

Commodore

Commodore 64 et Amiga. Vends ou échange les dernières nouveautés, previews et démos, 101% OK. David Lequie, 144, du Quikzile, 49000 Angers. Tél. 41.66.80.70.

Vends 90 jeux sur K7 pour C64 (C. School, I.K., Gauntlet 2, Bubble Bobble, Battle Ships, Arkanoïd 2, Super Sprint, Gzyzor, Prohibition, Trantor...). Prix intéressant. Vends aussi jeux sur disk (K + X, The Train, Renegade, Airborn Ranger, Bubble Bonnie...). Vends lecteur K7. Ecrire à Mercier Fabien, 1, rue des Rosiers, 36100 Neuvy-Pailoux.

CBM 64, sur disks et K7. Recherche + Geos + tournant avec une imprimante + MPS 801 + Marc Perret, 19, rue A. Mass, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. 74.21.95.19.

Vds C64 + 1531 + Power cartridge + 1 joystick + plus de 100 jeux. Le tout en très bon état : 2800 F. Téléphoner au 48.33.51.63, entre 18 h 30 et 19 h. Mercier

90 jeux sur C64, K7/disk (The Train, Platoon, Test Drive, Gauntlet, Arkanoïd 1/2, Barbarian, Gzyzor, Bangkok, Knight), Mercier F., 4, rue des Rosiers, Neuvy-Pailoux, 36100.

C64/128 échange news K7/disk. Poss. de vente. Offre news + 200 F contre mont. coul. ou imprimante. Grand Fred, 14, rue J. Collet, 69330 Meyzieu. Tél. 78.31.41.43.

Vds C64 + 1530 + joy + livres + très nombreux jeux. Le tout 1800 F! Etat parfait. Tél. 64.99.67.43. Recherche l'acheteur dans la région parisienne.

Commodore vends C64 + 1541 + lecteur de K7 + moniteur monochrome + Power cartridge + nombreux jeux + joystick + synt. vocal. Prix à débattre. Tél. 42.49.99.91. Lionel.

Commodore recherche contacts C64/Amiga (amateur SF/Fantastick) et vends consoles jeux : cou-

leur 200, N & B 1000 Femmes pas hésiter. Loïc au 60.72.24.49.

Echange ou vds sur C64 (K7 uniquement) news dont : Def. of the Crown, Inzogood, Patrick Renegade, Posey Virginia, 73, bd de l'Oussère, 64000 Pau.

Vds C128 + K7 + joystick + jeux. Livres, revues : 2000 F. Imprimante Oki 80 Microline, 1000 F. disk CPC/PRC128, 250 F. nbx livres inform. : 20 F pièces. Tél. 38.75.00.26.

Vds imprimante Hush 80 : 1000 F. Vds disks de jeu ou choix 10 F. Achète Atari 520 STF. Tél. 90.96.16.62, après 20 H Jan Eric.

Vds originaux/K7 pour C64. Nombreux livres. Bas prix. Liste sur demande à Didier Duffay, 4, cité Hermet, 75018 Paris. Réponse assurée. A bientôt !

Commodore, Vds C64 + 1530 + joystick + 35 jeux. Le tout en TBE pour 2000 F. Fabrice Hazi, 44, av. Maurice Thorez, 13110 Port-de-Bouc. Tél. 42.06.32.38, après 18 H.

Echange nouveautés sur C64 (disk) réponse assurée. Monson Pierre, 2, rue des Alouettes, 94140 Airforville.

Pour C64, Interface MD1 + score-track (séquenceur 16 pistes, éditeur de partitions), 1200 F. Bernard Capot, 16, rue du Thouet, 49400 Chace. 41.52.97.81.

Urgent ! Vds C64 + 1541 + 1530 + joystick + jeux (news). Vente séparée possible. Prix intéressant. Stutz Frédéric, 154, rue du Mal Joffre, 67230 Westhouse.

Vds Commodore 128 + lect. disk 1541 + lect. cassette + moniteur vert Schneider + disk de jeu + livres : 4500 F. Dars Patrick, 9, rue Adhemard de Monclé, 43000 Puy.

Commodore Vds C128 + 1571 + 1530 + très nbx jeux (Gina Sister, Vixen) + 1 manette : 3500 F. Vente séparée poss. Valentini Yvan, place d'Obourg, 01140 Thoisy.

74.69.70.79. Pour C64, achète action replay MK IV envrion 300 F et lecteur 1541, 1571 ou 1581 (800 à 1000 F). Tél. 47.29.11.53, après 19 H. Province 1. 47.29.11.53.

Commodore 64 vends ou échange sur 64 ! Hot stuff. Tél. 47.07.95.30. Paris. Eric (Bye)

Vds CBM 128 + lect. disk + disk + mont. coul. + Power C + livres + joys. Sallerin Laurent, 12, rue Roget de Lisle, 57070 Metz. 87.63.76.51, 5000 F.

Recherche personne pour échanges sympas sur C64 + 1541. Ecrire à Emmanuel, 487, av. de Galais, 62730 Marck.

Commodore, Vds C128 + disk 1541 + K7 + liv. + joy + nbx jeux : 2500 F à déb. Vente séparée possible. Erick au 60.10.50.56 en soirée. Vite !

Vds C64 + lect. K7 + mon. + 14 jeux originaux + livres + ajout basic + câble péritel + 2 K7 de démo le td dans son emballage. TBE pour 1250 F. Tél. 64.30.24.87 (après 18 H).

Vends CBM 128 + jeux : 1150 F. 1541 + jeux : 1450 F. Moniteur couleur + joy : 1900 F. Tél. 69.09.86.24. Farache Ludovic, Epinay-sur-Orge 91360.

Vds pour C64 : palette Koala pad + nbx jeux (originaux) + 4 livres. Le tout en TBE. vendu 600 F + ports.

Delorme Denis, (47.88.72.01), 234, bd St Denis, 92400 Courbevoie.

IBM

IBM cherche contact pour échange idées et trucs. De Loch Jean-François, 294, av. Brugmann 10, 1180 Bruxelles, Belgique.

IBM. Vends Energy Penta Tower 4.7710 MHz 640 Ko de mémoire : 1, rue 360 Ko contrôleur, un clavier 102 T, carte CGA/mono + I/O avec souris + dos. Prix 6000 F. Tél. 60.28.86.03.

Vds IBM PC/XT 512 Ko + drive 360 Ko + disq. Dur + imprim. + écran CGA + joystick + nbx logiciels + docs + revues. Prix 10 000 F. Tél. 43.84.57.20 (après 18 H) Cédric.

Vds IBM PC/XT 512 Ko + drive 360 Ko + écran CGA + disq. dur 10 Mo + imprim. graphiq. + joystick + nbx logiciels. Vends avec docs + revues. Prix 10 000 F. Tél. 43.84.57.20.

MSX 1 et 2

MSX2 cherche corresp sérieux pour échange de jeux/prog. Payez Alain, 4, rue du Château d'Eau, 4803 Polleur. Province de Liège, Belgique.

MSX achète câble-interface pour lecteurs HBD, 50 & VY-0010. Tel. Raphaël (t) 43.72.64.64.

MSX : vds lect. disk, double face, Canon : 1800 F. Recherche contact dans l'Allier. Pas sérieux à abstenir. Vassal Serge, pr Percy II, n° 145 Arvernes, 03000 Moulins. Tél. 70.46.50.68.

Recherche pour MSX 1 cart. Knightmare 1, Hyper Sport 3, Nemesis 2 ou Ping-Pong à bas prix et bonne état. Adresse Collet Jean-Yves, Traroyes, 01390 Le Mat-Got. Tél. 78.91.80.18.

Urgent : achète MSX 2 VGR255 ou HB700 F, 2000 F. Sur région Bordelaise. MSX Club 33, 28 chemin du Nil, 33850 Léognan.

Recherche MSX2 Sony HB7 700 F en bon état. Echange logiciels K7. Réponse assurée. Fabrice Valastra, 4, rue Voltaire, 34200 Sete.

Vds MSX 2 C720 KJ + souris + joys + câbles + nbx jeux : 600 F. Vampire, Killer, Usas, Laydoc, Nemesis) + Music Modul + revues + manuel : garantie : 4 500 F. Tél. 47.28.72.00. Philippe/Puteaux 92.

MSX échanges tout, m'intéresse : jeux éducatifs, livres, etc. Miel Patrick, Gymnase de Villeneuve St Germain, 02000 Soissons. Tél. 23.53.13.46.

Recherche possesseurs MSX 2 pour échange de logiciels. Tél. 83.75.77.55.

Thomson

Vds T08 + DSK 3. 5P + lect + K7 + nbx jeux + livres + souris + crayon opt le tout 3800 F. Tel. Mr Fiol HB 61.27.65.33. HF 61.83.42.88.

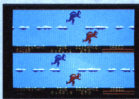
23 FAÇONS D'ATTEINDRE L'IMMORTALITÉ D'UN SPORTIF.



FIGURES IMPOSÉES



100m SPRINT



PATINAGE DE VITESSE



HOT DOG



RELAIS NAGE LIBRE



SAUT À SKI



BOBSLEIGH



TRIPLE SAUT



AVIRON



JAVELOT



CONCOURS HIPPIQUE (SAUT À CHEVAL)



SAUT EN HAUTEUR



ESCRIME



CYCLISME



Ecrans tirés des version Spectrum et Amstrad.



Description complète sur 3615 MICROMANIA Revendeurs, pour connaître les dates de sortie, téléphones au 16/9342 7144

CBM 64/28
Cassette et Disque
SPECTRUM 48/128K
Cassette et Disque
AMSTRAD
Cassette et Disque

U.S. Gold (France), Sarl, B.P.3
Zec de Mousseuette, 05740
Château-neuf de Grasse, Tel: 9342 7144



PATINAGE ARTISTIQUE



CANOE KAYAK



SAUT À LA PERCHE



BIATHLON



GYMNASTIQUE



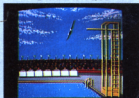
100m NAGE LIBRE



SKEET SHOOTING



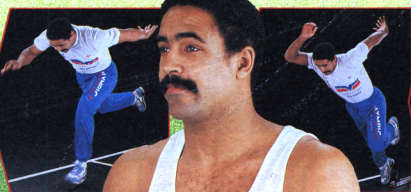
4 x 400m RELAIS



PLONGEON

DALEY THOMPSON'S

OLYMPIC CHALLENGE



Participez au Défi Olympique 1988 avec Daley Thompson en vous "entraînant" dans le gymnase. Travail des Biceps, Assouplissement des Jambes, Abdominaux, à vous d'évaluer quels efforts affecteront directement votre performance en compétition - un nouveau succès d'OCEAN.

Dix sports olympiques comprenant: le Saut en Longueur, le Lancer du Poids, le Saut en Hauteur, le 100 m, le 400 m, le Saut de Haies de 110 m, le Lancer du Disque, le Saut à la Perche, le Lancer du Javelot et le 1500 m. Vous devrez faire appel à tout votre talent pour ajouter à un entraînement selon vos impressions, et, comme le veut tout athlète de haut niveau, un jugement

crucial pour le choix de l'équipement le plus efficace pour chaque sport, décision qui peut vous gagner ou vous coûter une place sur le podium.

Ceci n'est pas seulement une nouvelle simulation sportive, mais bien un "événement" de Daley Thompson, dans lequel apparaissent tout son talent et son humour, rendant ce jeu palpitant et amusant pour toute la famille.

Plongez-vous dans le "Défi Olympique"

© 1988 Ocean Software



DESCRIPTION COMPLETE DES JEUX SUR 36 19 MICROMANIP - REVENDEURS, POUR CONNAÎTRE LES BATES DE SORTIE EXACTES, TELEPHONEZ, AUPRES 42 71 43.

ZAC DE MOUSQUETTE,
06 740 CHATEAUNEUF DE GRASSE,
TEL - 93 42 71 45.

ocean

AMSTRAD