

N° 3
GRATUIT !

MICRO WORLD

LA SELECTION GUILLEMOT INTERNATIONAL



INFORMATIQUE
S.A.R.L. au Capital
8, Rue de
06000 - GENEVE
Tél. 022 31 31 31

JEUX PARADE:

- Les meilleurs au banc d'essai
- Sports en direct

NEWS:

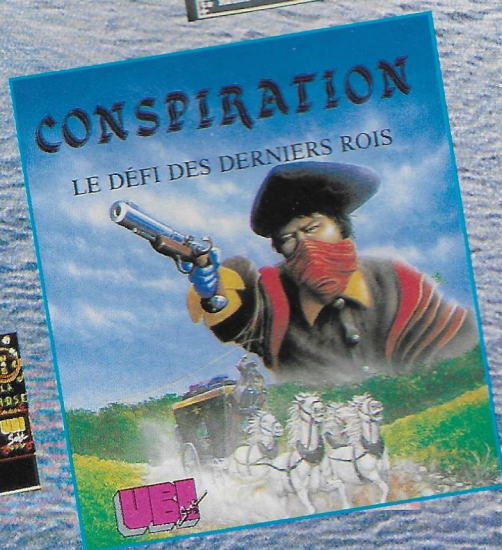
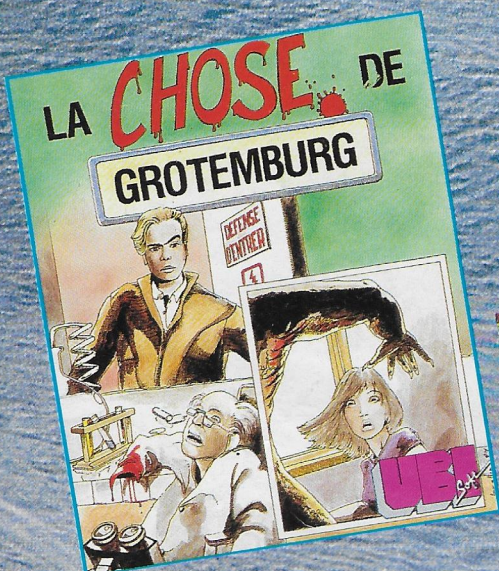
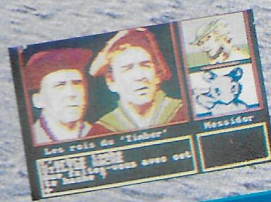
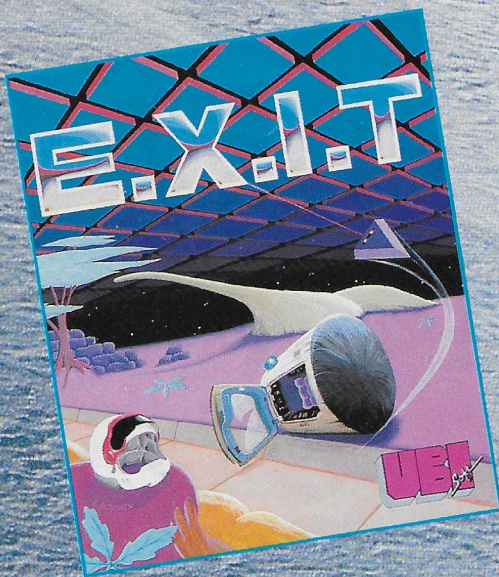
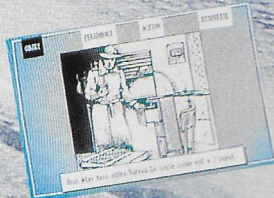
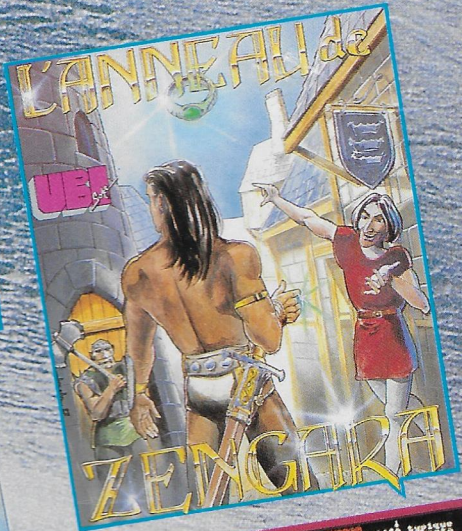
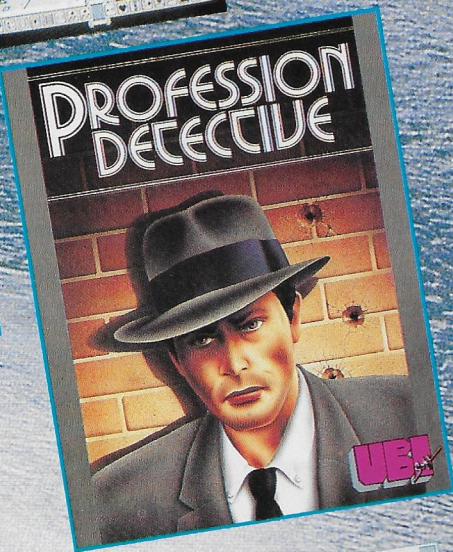
du jamais vu !

**GAGNEZ
UN AMIGA
ST OU PC:**

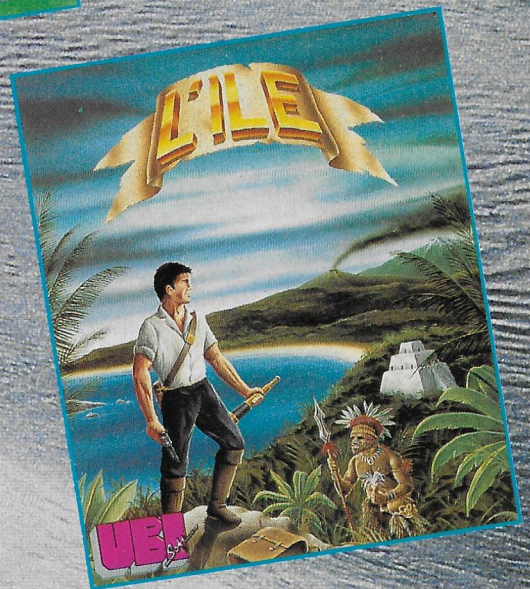
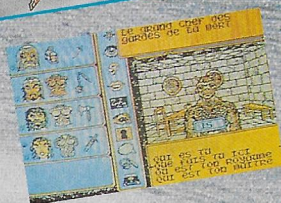
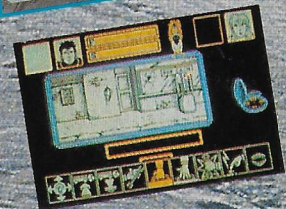
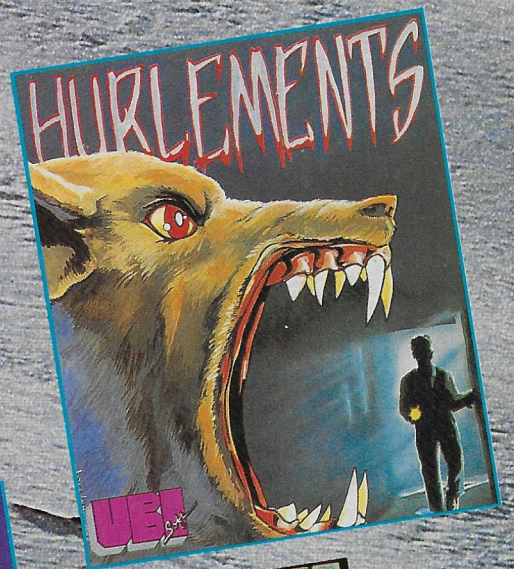
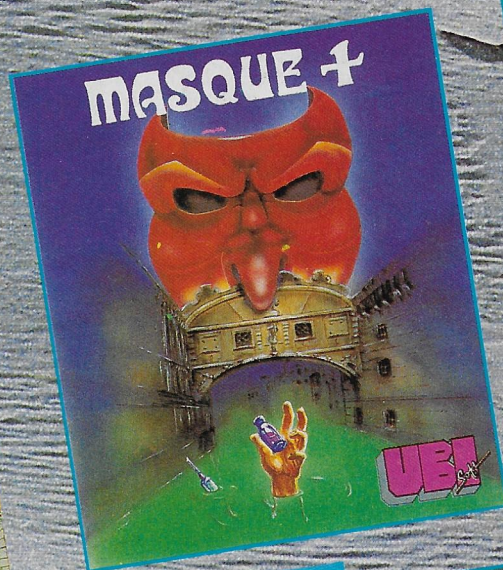
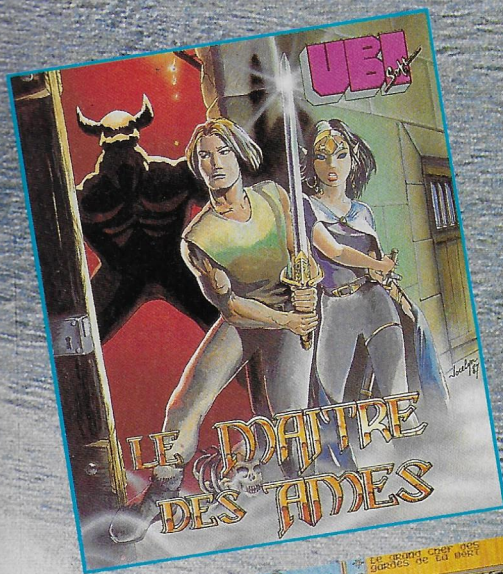
créations, trucs,
bidouilles, astuces

JEUX DE ROLES:

SOS CPC



AVENTURES ANS FRONTIERES



SUR AMSTRAD

Disponible dans les meilleurs points de vente



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00



S.O.M.M.A.I.R.E

7

NEWS

Les nouveautés du mois prochain



12

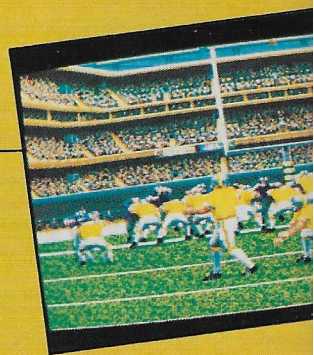
JEUX

A la loupe ! Denaris, Barbarian II et tous les autres

20

SPECIAL SPORTS

Foot Américain, Mini Golf, Rugby :
il y en a pour tous les goûts



51

AVENTURES ET SIMULATIONS

Les rendez-vous à ne pas manquer



MICRO WORLD est distribué gratuitement chez les meilleurs revendeurs informatique. Si vous avez des problèmes pour vous le procurer, contactez-nous au :

99.08.93.91

41

CONCOURS



MICROPROSE

Musique ! avec Microprose, gagnez une chaîne Midi (p. 41)



UBI SOFT parraine les créateurs et offre un AMIGA, PC ou ST... (p. 46)

ET NOS RUBRIQUES HABITUELLES...

La logithèque	42
Bidouilles	48
Compilations	50
Petites annonces	69

LISTE DES LOGICIELS PRESENTES DANS CE NUMERO

TITRES	ATARI ST	AMIGA	PC	CPC	C64	SPECTRUM	MACINTOSH	PAGE
ADVANCED RUGBY SIMULATOR	T	P						24
AFTER BURNER	2	P	P	T	D	D		26
BALANCE OF POWER 1990	P	P	T					55
BARBARIAN II	T	P		P	D			17
BATTLE CHESS	P	1	T	T				68
BATTLE TECH			T	T				57
BILLARDS SIMULATOR	P	T	P					54
BLASTERIDS	P	P	T					30
CHESSMASTER 2100	P	P	T					60
CYBERMIND	T							68
DENARIS		T						12
DRAGON'S LAIR		T						19
F16	D	P	T	P	P	P		64
FALCON	2	T	T					68
GOLD RUSH	P	P	T					53
IK+	D	T						37
ISS	P	P		T	T	T		37
JET FIGHTER			T					67
KING QUEST IV	T		2					59
LEISURE SUIT LARRY GOES	T							52
MANHUNTER NEW YORK	T		T					53
MIGHT AND MAGIC			T	T				57
MORTEVILLE MANOR	D	D	T	T				54
MOTOR MASSACRE	T	D		D				36
NO					T			59
PETE ROSE			T					34
PHANTOM FIGHTER		P	T	T				33
POLICE QUEST II	P	P	T	T				52
PT 109			T					64
RINGSIDE	P	T						29
RUNNING MAN	P	T						38
SKATE BALL	1	P	P	P	P	T		26
SKATE OF THE ART	P	T						29
SKATE OR DIE			T		D			27
SKYX				T				34
SPEEDBALL	D	1	T					27
TECHNOCOP	D	T		D				33
TETRIS	D	D	D	D			T	34
THE ARCHON COLLECTION		T		T				60
THUNDERWING	T							13
TITAN	P	T	D	1				36
TV SPORTS	P	T						20
ULTIMA V	D	P	T		D			58
ZANY GOLF	T	P	T					23

T : Testé dans ce numéro

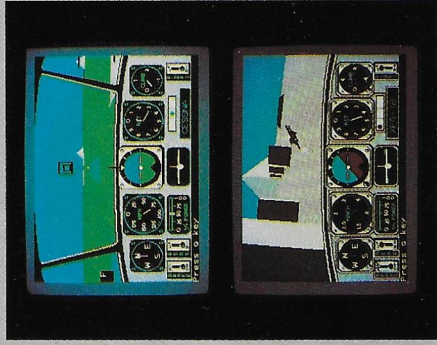
D : Déjà sorti

P : Sortie prévue prochainement

Le chiffre dans une colonne indique dans quel numéro de Micro World a déjà été présenté un logiciel.

L'instinct de survivre. Hors de contrôle, piquant à pleins gaz vers la terre, il ne vous reste plus que 8 secondes et 20000 pieds. Virage, looping, rien ne vous est épargné. Cette simulation est tellement réaliste que le trou noir vous guette vraiment. Et n'oubliez pas — les pilotes n'ont le droit qu'à une seule erreur.

INSTALLEZ-VOUS DANS LA CABINE À CÔTÉ DU MEILLEUR PILOTE D'ESSAI — CHUCK YEAGER. VOUS PILOTÉREZ 14 AVIONS DIFFÉRENTS, PROTOTYPES Y COMPRIS, POUR VENIR À BOUT DE 6 ADVERSAIRES.



INSTRUMENTS DYNAMIQUES. APPAREIL ENREGISTREUR ET DIX POINTS DE VUE AVEC 200M X 240.



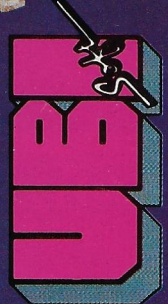
LIBÉREZ VOTRE IMAGINATION!

Electronic Arts propose des logiciels pour toute une variété d'ordinateurs: Commodore 64, Commodore Amiga, Atari ST, IBM, Spectrum, Amstrad etc. Les produits Electronic Arts sont disponibles dans les meilleurs magasins de logiciels. Pour obtenir l'adresse de votre plus proche revendeur et la liste complète des produits EA, veuillez écrire à Electronic Arts, 11-49 Station Road, Langley, Berkshire SL3 8YN, Angleterre, ou appeler notre service clientèle au +44 63 46465.

UBI DISTRIBUÉ PAR LIBROST



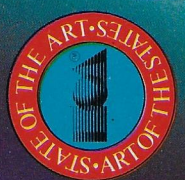
TOUT NOUVEAU
BIENTÔT
DISPONIBLE SUR
AMSTRAD ET DISC
ET CASSETTE



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX

Tél. 16 (1) 48 98 99 00

DISPONIBLE SUR
PC, C64, APPLE
ET AMSTRAD



CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER®

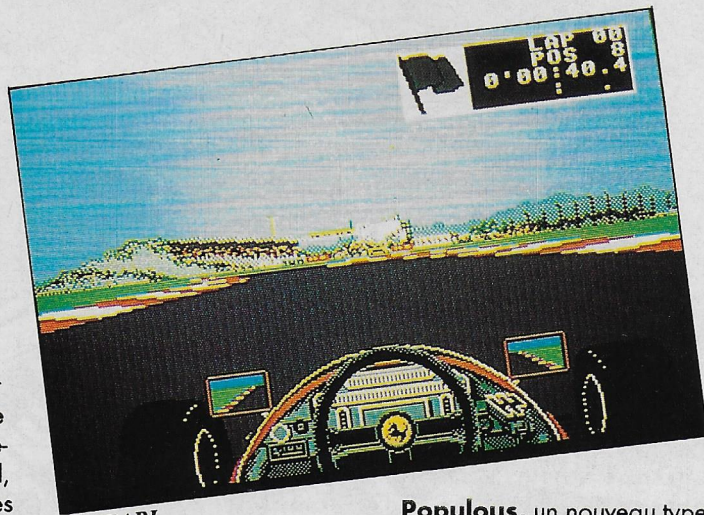
Disponible dans les meilleurs points de vente

● ELECTRONIC ARTS

Ferrari Formula One, une des simulations de Grand Prix F1 les plus réalistes va sortir sur Atari ST puis sur les 8 bits (C64, CPC et Spectrum).

Le plaisir du pilotage d'une Ferrari F1 sur les 16 circuits du championnat du monde 1986. Les styles de conduite de pilotes renommés tels Alain Prost, Nigel Mansell, Ayrton Senna ont été reproduits : vous les aurez pour adversaires.

Sortie prévue début mars sur Atari ST.



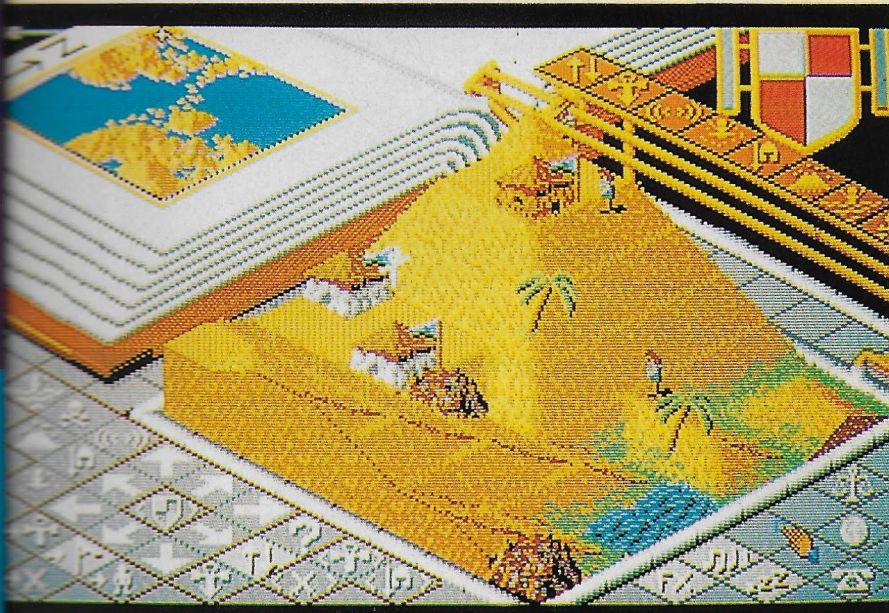
FERRARI

Populous, un nouveau type de jeu ! D'un concept original, il prend pour thème la naissance de 2 nations, belliqueuses à souhait, et prêtes à suivre leur dieu par fanatisme. Le rôle du dieu, c'est au joueur qu'il incombe ! Le but est, bien évidemment, d'éliminer l'autre nation. Construire des villes, atteindre un certain niveau de technologie puis aller détruire les terres ennemies : tout un programme !

Les graphismes sont en 3D. On peut jouer contre l'ordinateur, un autre joueur et même par modem interposé...

En vue sur Amiga, suivi de près par une version ST.

Neuromancer aura-t-il le même succès que la série des Bard's Tale (produite par le même éditeur, Interplay) ? Basé sur un roman de science-fiction, il place l'action au 21ème siècle, au Japon, en plein cœur d'un système fortement organisé autour de l'ordinateur. Le joueur tient le rôle d'un pirate. Tiens, tiens... L'ennui, c'est qu'à cette époque, le piratage est puni de la peine de mort. Toujours à la recherche du meilleur logiciel et des meilleurs matériels, il deviendra leader dans son domaine... Cracker, cracker et encore cracker ! Pour certains ce jeu va devenir un fétiche ! Sortie sur Amiga début mars.

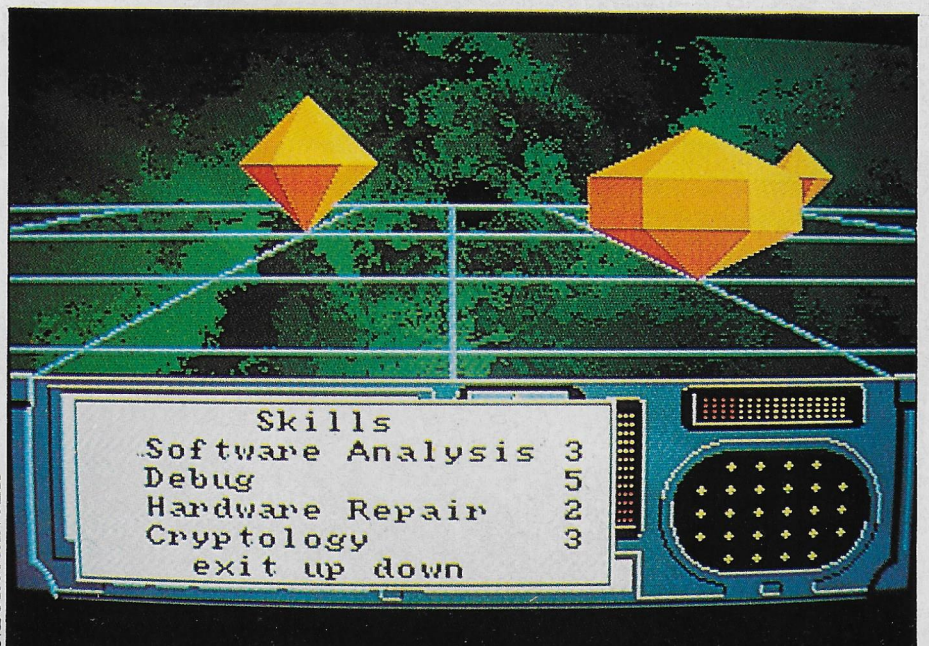


POPULOUS

Skyfox II sort sur ST. La bataille de l'espace est engagée. Equipé d'un armement ultra-sophistiqué, le Skyfox II est le digne successeur du Skyfox, ce chasseur intergalactique. Plusieurs scénarios dans ce jeu où 50 bases spatiales sont éparpillées dans une vaste galaxie. A la fois simulation et action, Skyfox II est un soft sur lequel on passera des heures et des heures...



SKYFOX



NEUROMANCER

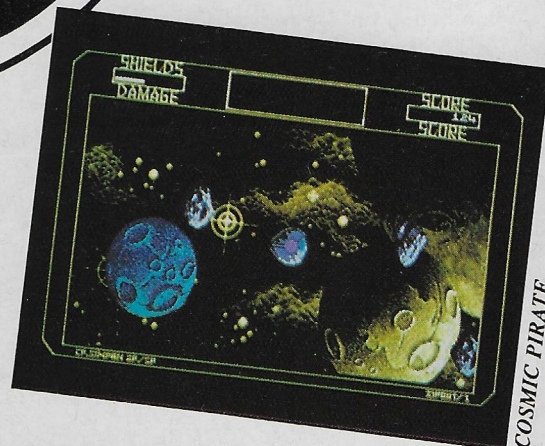


Vous êtes un pirate, attiré par les riches cargaisons qui se promènent de planète en planète. Des douzaines de missions vous attendent dans ce jeu où l'action n'est pas à la traîne. Ecrit par une équipe de programmeurs expérimentés (ils ont travaillé pour les consoles japonaises), Cosmic Pirate arrive sur Amiga et Atari ST. Les autres versions suivront...



● **PALACE OUTLAW**

Avec **Cosmic Pirate**, on aura un aperçu de ce que pourrait être la navigation intergalactique dans quelques dizaines d'années.



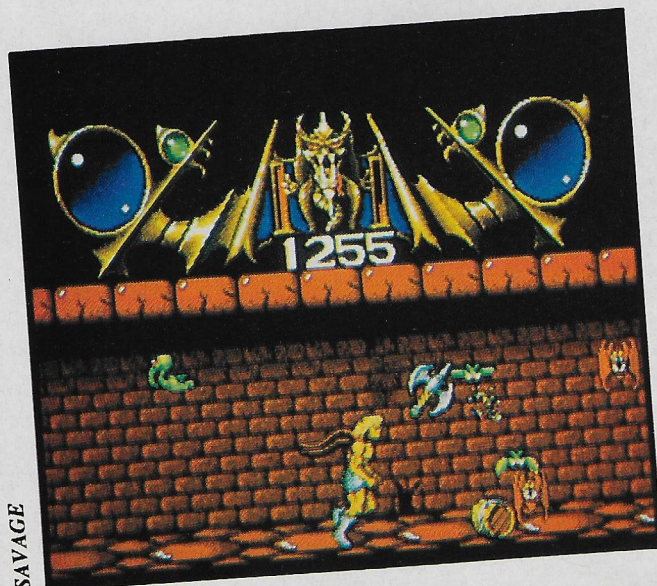
● **BRITISH TELECOM**

Ecrit par Probe Software, **Savage** était une réussite sur Amstrad CPC.

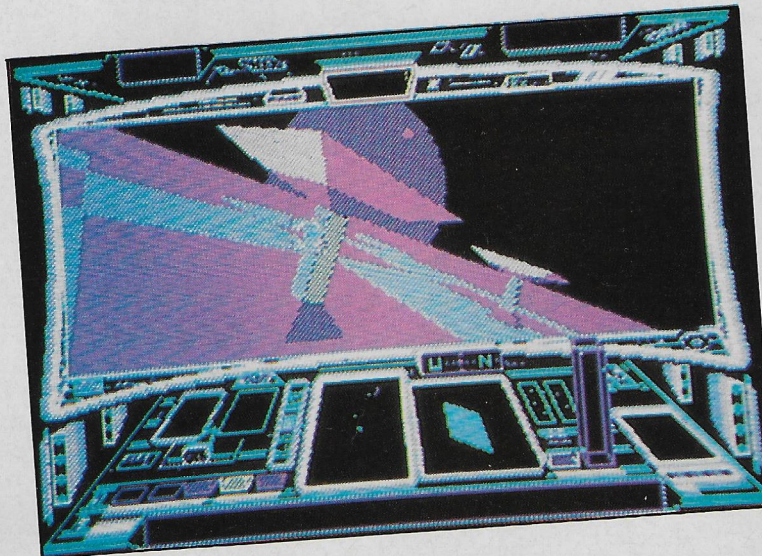
Le voici sur ST avec des graphismes encore plus fins. Plusieurs types de jeux réunis en un seul scénario : déplacements par scrolling horizontal, dans des donjons infestés de créatures mortelles ; parcours d'obstacles ou des mégolithes défilent, en 3D, à une vitesse folle ; transformation en rapace évoluant dans des labyrinthes hostiles. Réflexes et nerfs d'acier

indispensables pour découvrir ce jeu aux graphismes et animations irréprochables.

Starglider 2, un jeu colossal ! Une immense odyssée aux commandes d'un vaisseau interplanétaire dans le but de détruire un rayon menaçant dirigé sur Novenia, votre planète. Des graphismes étonnants sur Amiga. Une conversion très attendue sur PC et compatibles.



Savage



Starglider 2

LOGICIEL OU FILM ?



NEWS

Fissionchip Software : le nom d'un éditeur anglais qu'il va falloir retenir. Tant que vous y êtes, reprenez aussi cette fiche signalétique. Nom : Michael Sutin. Age : celui de son esprit. Profession : scénariste. Signe distinctif : bourlingueur anglais parlant fort bien le français.

Baignant jusqu'au cou dans le milieu du show biz au cours des années 70, spécialiste des effets spéciaux ayant travaillé pour les plus grands groupes anglais, Mike décide de créer sa propre pièce musicale : *The Kristal of Konos*, une odyssée surréaliste sur fond de science-fiction.

Elle ne verra pas le jour mais donnera naissance, en 1987, à l'idée d'une adaptation sur micro.

Pour ne pas déflorer son jeu, Mike reste très avare en informations.

Le héros, Drancis Frake (ça vous dit quelque chose ?) va de planète en planète, à bord d'un vaisseau qui n'est pas sans rappeler un certain Nautilus, à la recherche du Cristal de Konos. Nous n'en dirons pas plus sur le thème.

La programmation confiée à une équipe articulée autour de Giulio Zicchi et Alex Mills se fera dans l'esprit 16 bits.

Les graphismes des fonds sont l'œuvre d'artistes : Michael Haigh et David Hardy.

En tout, 60 écrans où évoluent environ 75 sprites dont 50 personnages.



Le jeu et son système d'icônes.

Très remarqué, le souci du détail : ainsi, la taille des personnages diminue lorsqu'ils se dirigent vers l'arrière-plan...

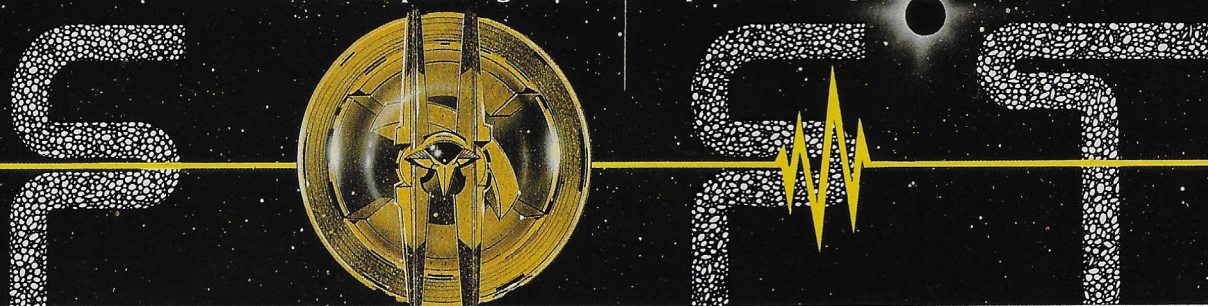
Des séquences « action » viennent entrecouper l'aventure. Le tout est bien ficelé ! La traduction française des textes, assurée par UBI Soft, n'est pas une mince affaire car il faut tenir compte, à la fois des caractéristiques de l'analyseur syntaxique, mais aussi de l'humour, des jeux de mots, voire de la poésie qui émaille le jeu. *The Kristal* est bien parti pour être un hit en 1989. Sortie prévue en avril sur Amiga puis ST.

Votre quête est la richesse interstellaire et non pas la gloire!!



Devant vous s'étend l'univers. 8 millions de planètes attendent votre exploitation. Vous pourrez devenir immensément riche si vous maîtrisez l'art de la navigation interstellaire, si vous décelez les difficultés de la conduite de Photon et si vous repoussez les pirates de l'espace.

Oubliez les médailles, oubliez les honneurs, oubliez la gloire. En tant que membre de la Fédération des 'Free Traders' vous vivrez pour l'argent et mourrez probablement pour lui.



FEDERATION OF FREE TRADERS



ATARI ST/AMIGA



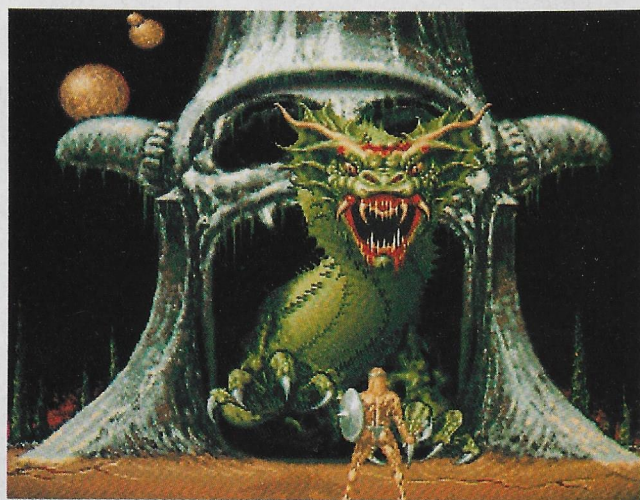
Photos d'écran de la version Atari ST.
ILLUSTRATION: PETER ANDREW JONES.
COPYRIGHT: SOLARWIND LIMITED
Gremlin Graphics Software Ltd.,
Alpha House, 10 Carver Street,
Sheffield S1 4FS, Angleterre.
Tel: 0742 753423



• LINEL

Avec **The Champ**, on nous promet, non pas le... championnat, mais une simulation de boxe d'un réalisme jamais atteint sur Amiga. De champion des rues à... champion du monde, il y a toute une carrière que le joueur pourra parcourir. En jouant seul (contre l'ordinateur) ou face à un autre partenaire, on découvrira des animations extrêmement travaillées avec, pour chaque boxeur, jusqu'à 11 mouvements différents. Un ralenti permet de revoir les dernières secondes d'un round.

Très attendu, **Dragonslayer** est une aventure-arcade qui se déroule sur quelque 300 écrans d'un château et ses environs (forêts, villages...). Environ 50 ennemis différents (certains de taille gigantesque) attendent le joueur. La version Amiga offre un déluge de couleurs (80 !) démontrant toute la puissance de la machine. N'attendez pas plus longtemps pour foncer à la chasse au dragon !



DRAGONS LAYER



CRAZY CARS II

• TITUS

Les voitures folles de Titus ne vont pas tarder à arriver sur CPC. **Crazy Cars II** allie l'adresse du pilotage au choix stratégique de la route, le but du jeu étant d'aller d'un point à un autre en évitant les flics !

Quatre types de paysages différents, une animation qui, sur la préversion en notre possession, semble arracher au CPC ce qu'il a de mieux : les ingrédients pour faire un bon jeu sont réunis. Pour en savoir plus, consultez le test effectué sur ST dans Micro World n° 2.

Knight Force est le prochain titre préparé par Titus. Alliant stratégie, action, aventure, réflexion, le jeu vous place dans la peau d'un chevalier en lutte contre des sorciers qui se sont transportés dans d'autres temps. On va donc voyager dans différentes époques, de la préhistoire à nos jours. Réalisé en 2D et 3D, Knight Force place le joueur dans un nombre important de situations.

Un jeu qui sortira en mai sur Amiga, Atari, Amstrad, Spectrum et PC.



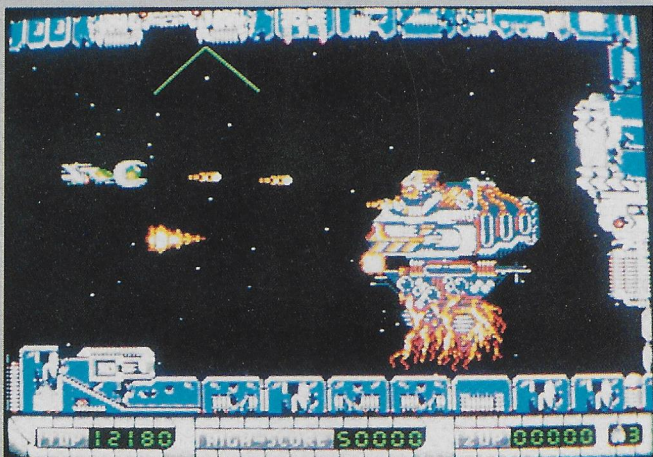
KNIGHT FORCE



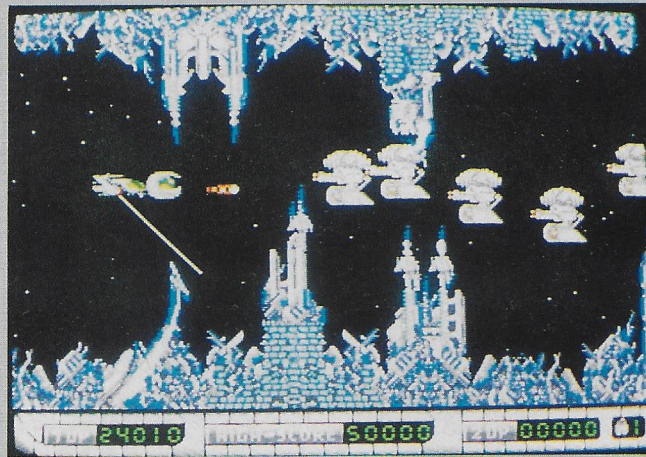
DENARIS

RAINBOW ARTS
ARCADE

Vous voulez de l'action ? Vous voulez que ça bouge ? Alors pas d'hésitation, choisissez Denaris et vous serez comblé à quelque niveau que ce soit.



Le premier monstre. Facile !

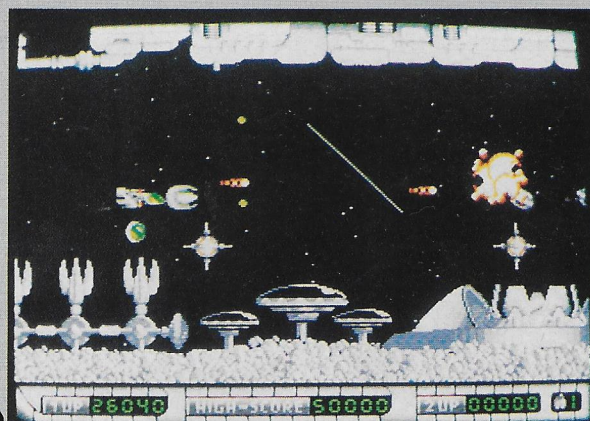


Admirez la qualité des décors...

A

première vue, Denaris se présente comme un shoot them up classique du style R-Type. Puis, en commençant votre lutte sans merci, vous découvrez peu à peu toute la grandeur de ce logiciel. Vous avez bien sûr l'action qui se déroule à toute vitesse sur un scrolling horizontal irréprochable, avec l'apparition d'ennemis que vous ne pourrez anéantir qu'en ayant au moins le bouclier frontal... Les différentes armes se récoltent en passant sur des pastilles qui sont réparties tout au long des niveaux ; ainsi vous pouvez récupérer un bouclier dorsal, un bouclier ventral, un tir oblique, une boule qui lance du feu... La dernière arme citée est d'ailleurs très efficace pour le dernier tableau du second niveau qui demande tout particulièrement de la concentration, de la méthode et de la sérénité... surtout ne pas s'affoler !

Il faut noter que Denaris est très haut en couleur avec des graphismes fouillés, graphismes qui d'ailleurs sont parfois mortels si vous n'y prêtez pas attention. Enfin, plaisir garanti même aux plus chevronnés pratiquants du shoot them up pour parvenir jusqu'à la fin du 12ème niveau car le degré de difficulté croissante est réel et la moindre erreur fatale. Malgré tout, le logiciel est tout à fait jouable car vous commencez avec 5 vies et vous en avez une supplémentaire tous les 15000 points ; alors, en ajoutant un peu de réflexion, d'adresse et de rapidité vous pourrez découvrir tout l'intérêt de Denaris qui est véritablement une grande réussite.



3ème niveau : le vaisseau armé des ses protections.



Le monstre final du 3ème niveau.

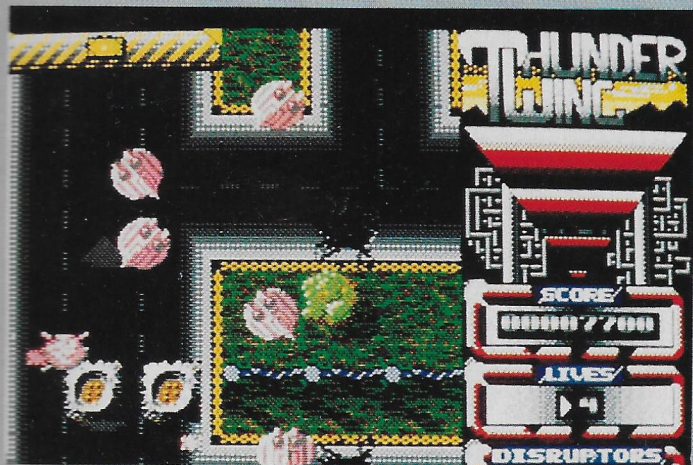
Amiga

THUNDERWING

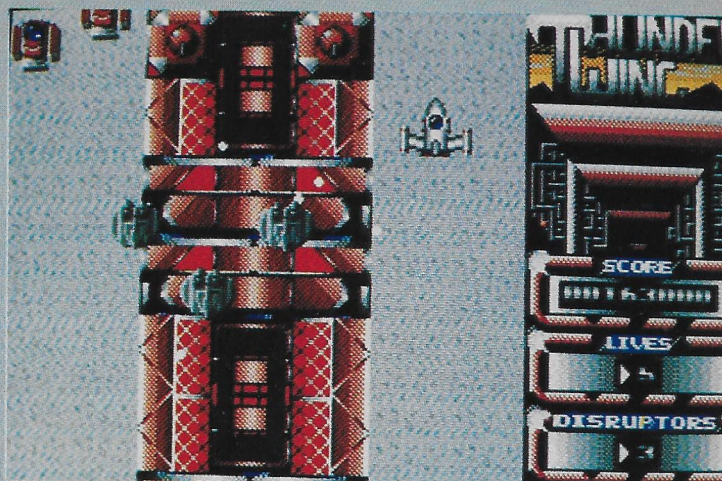
CASCADE GAMES
ARCADE

*Dernière
minute!*

Le Thunderwing, un chasseur très perfectionné, va être utilisé par les forces légales contre les rebelles. Votre rôle, en tant que chef des rebelles, consiste à dérober le Thunderwing, fuir la ville et revenir pour tenter de libérer le peuple.



Nombreux, les ennemis.



Un passage délicat, au 3ème niveau.

S

cénario dont on se passera bien puisqu'il ne sert que de thème à un shoot'em up qui, lui, est très bien réalisé. Dans le style Xenon, avec un scrolling irréprochable, vous aurez à affronter au cours des multiples niveaux du jeu, une multitude d'ennemis. Dès le 3ème niveau, on commence à entrevoir la réelle difficulté de la mission. En fond sonore, une musique entêtante illustre le jeu. Armé d'un bon joystick et prêt à passer quelques nuits blanches afin de progresser, foncez chez votre revendeur prendre les clés de Thunderwing.

Atari ST

UBI SOFT RECRUTE...

• 5 PROGRAMMEURS AMIGA

— **INDISPENSABLE** : Maîtrise du langage Assembleur 68000 des co-processeurs sonores et vidéos (Copper et Blitter) pour création et adaptations de jeux d'Arcade / Maîtrise d'un langage structuré, de préférence le PASCAL (ou le C).

• 5 PROGRAMMEURS IBM PC & COMPATIBLES

— **DOIVENT** parfaitement connaître l'assembleur 8086, les cartes EGA, CGA et TANDY 1000 ainsi que le TURBO PASCAL.

• 3 PROGRAMMEURS ATARI ST

— **CONNAISSANCE OBLIGATOIRE**

de l'Assembleur 68000, de l'affichage des sprites et de la gestion des interruptions.

• 3 PROGRAMMEURS COMMODORE 64

— **UN MUST** : Savoir programmer d'une manière optimisée en code 6510, faire des scrollings smooth et multiplexer les sprites.

• 3 PROGRAMMEURS AMSTRAD

• 2 RESPONSABLES PROJETS

— Ayant une maîtrise parfaite des différents langages et ayant déjà réalisé eux-mêmes un jeu.

Vous avez réalisé un programme et vous voulez l'éditer, vous êtes programmeur et vous recherchez un graphiste ou vice-versa. Ecrivez-nous !

La programmation est votre passion,

vous êtes disponibles, alors...

rejoignez nos équipes à CRETEIL ou à RENNES !

IMPORTANT : Joignez à votre C.V., les travaux déjà réalisés sur disquettes.

Ecrivez à : UBI SOFT

1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL Cedex

Téléphone 16 (1) 48 93 02 00

UBI
SOFT

TKO

Un jeu de boxe du style Arcade sur écran divisé. Superbes animations graphiques. Donnez un coup de poing et vous verrez immédiatement le résultat sur votre adversaire ! Depuis un œil au beurre noir, jusqu'à une lèvre fendue ! Stratégie de défense et d'attaque nécessaire. Possibilité de jouer tout seul ou à deux.



PLAY T GA FO RE ACC

Un grand nombre de choix et de possibilités de contrôle pour ce jeu de Basketball. Superbes animations en 3D. Chaque joueur a ses propres caractéristiques, sa force, son talent. Une multitude de matches à jouer. A vous de décider des règles grâce à "Playmaker".

FAST BREAK

Disponible dans les meilleurs points de vente.

Toutes les photos d'écran sont prises sur C 64, sauf pour Rack 'En sur IBM PC et Compatibles.

AY
HE
ME
R
AL!
BLADE™

La simulation de tennis la plus réaliste qui soit. Un court de tennis en 3D, d'extraordinaires graphiques et trois niveaux de difficulté. Vous pourrez jouer sur gazon, sur terre battue, sur quick ! Tous les coups sont permis : volée, smash, revers, coup droit, etc.

Avec la gamme Sports de Accolade, prenez-vous au jeu et vivez l'action ! En utilisant des animations en 3D, nos créateurs ont réalisé les simulations sportives les plus stimulantes qui soient.

SERVE AND VOLLEY

TKO est disponible sur C 64 disquette et bientôt sur cassette et sur PC.

SERVE AND VOLLEY est disponible sur C 64 cassette et disquette et sur PC.

RACK'EM est disponible sur C 64 disquette et sur PC.

FAST BREAK sera bientôt disponible sur PC.

RACK'EM

Une simulation de billard et de billard américain selon les véritables règles du jeu. Des animations en 3D avec une superbe vue d'ensemble pour vous permettre de viser. Choisissez la balle ciblée, le but et la puissance de tir. Adaptez le jeu à votre propre niveau. Créez vos propres coups et mettez votre score en mémoire.

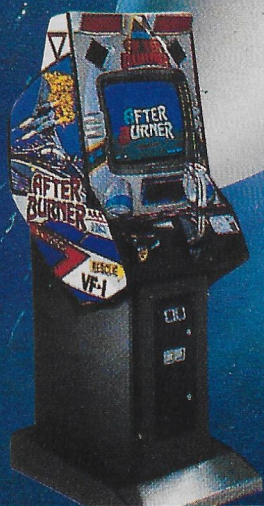


Distribuée par
UBI SOFT
1, Voie Félix Eboué
94021 CRETEIL Cedex
Tél. 16 (1) 48 98 99 00



AFTER BURNER

AERIAL ARCADE ACE™



Distribué par



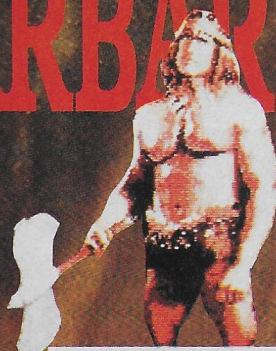
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. (16-1) 48 98 99 00



AFTERBURNER™ SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD. This game has been manufactured under license from Sega Enterprises Ltd., Japan.

Disponible dans les meilleurs points de vente

BARBARIAN II



TOP
MICRO-WORLD

PALACE SOFTWARE
ARCADE-COMBATS

Mariana est enfin libre ! Le barbare l'a tirée des griffes de Drax, le sorcier. Ce dernier a juré de se venger en détruisant la Cité Précieuse. Seuls le Guerrier et Mariana vont pouvoir tenter de contrarier ses plans.

E

Il a tout pour plaire la princesse Mariana : ce qu'il faut où il faut (dommage que l'écran soit plat) et elle manie l'épée comme le meilleur tireur des jeux olympiques. Le Guerrier lui, est tout en muscles et sa force lui viendra souvent en aide. Tous deux devront réfléchir un peu afin de parcourir les labyrinthes des

3 premiers niveaux de ce jeu, où ils affronteront des monstres aussi forts que cruels.

En cherchant bien, ils récupéreront divers objets augmentant leur force ou leur résistance ou leur donnant une vie supplémentaire. Ils en auront bien besoin pour arriver au 4ème niveau, le sanctuaire de Drax.



Le joueur choisit soit le Guerrier, soit Mariana. Patience, le chargement est long ! Qu'importe, car ensuite on découvre des graphismes et des animations surprenantes. Les effets sonores, à base de digitalisations, sont hilarants !

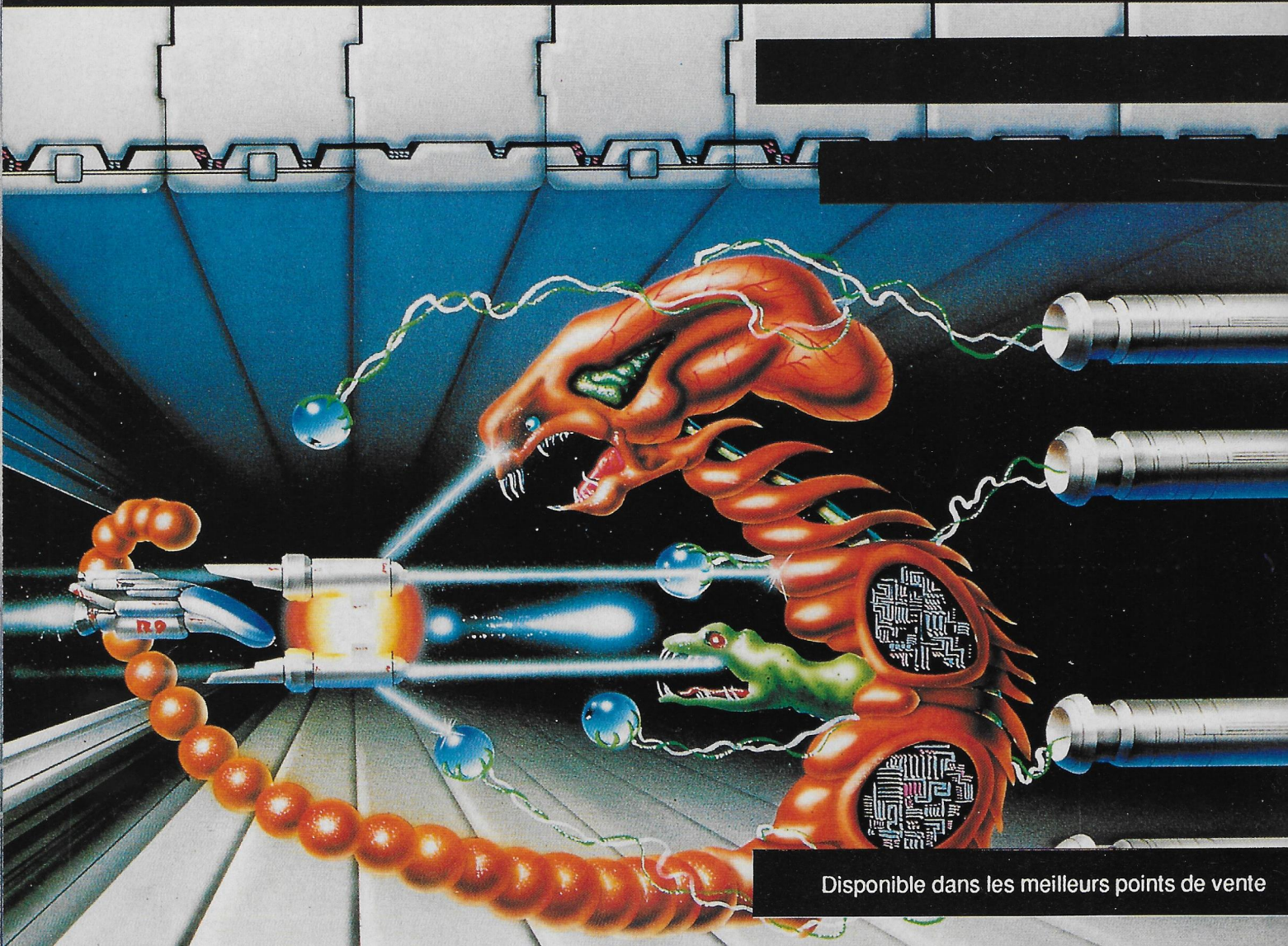
Pour porter les coups avec précision, et accomplir les différents mouvements lors des combats, il faudra choisir un bon joystick. Il est important d'accéder facilement aux diagonales permettant une sortie rapide par les portes ou vers les grottes.

Barbarian II est assez incontournable : on s'y bat avec plaisir et l'on perd en riant lorsqu'un monstre émet une éructation incongrue en rejetant l'un de vos os coincé dans son système digestif. Bref, un jeu qu'il ne faut manquer sous aucun prétexte, pas même celui d'y perdre la tête... entre les dents d'un impitoyable saurien ou sous les coups de bec d'un poulet mutant.

Atari ST



REMYDER™

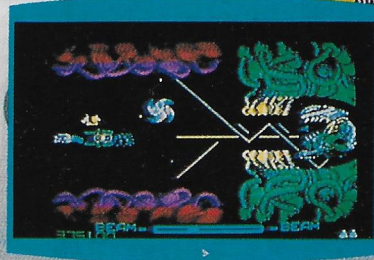


Disponible dans les meilleurs points de vente

Avant ST screen shot



Commodore screen shot

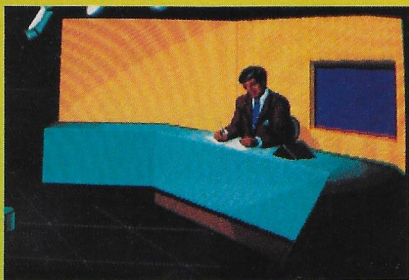


ELECTRIC DREAMS
SOFTWARE

Distribué par



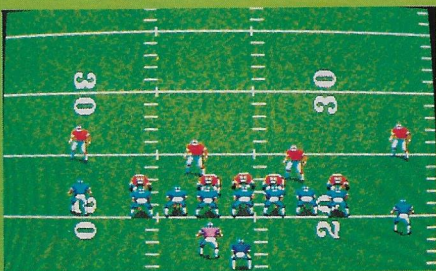
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. (16-1) 48 98 99 00



Le présentateur dans son bureau.



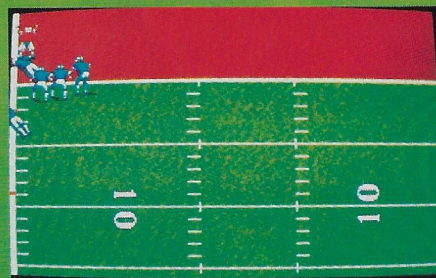
On the air !



Introduction du ballon.

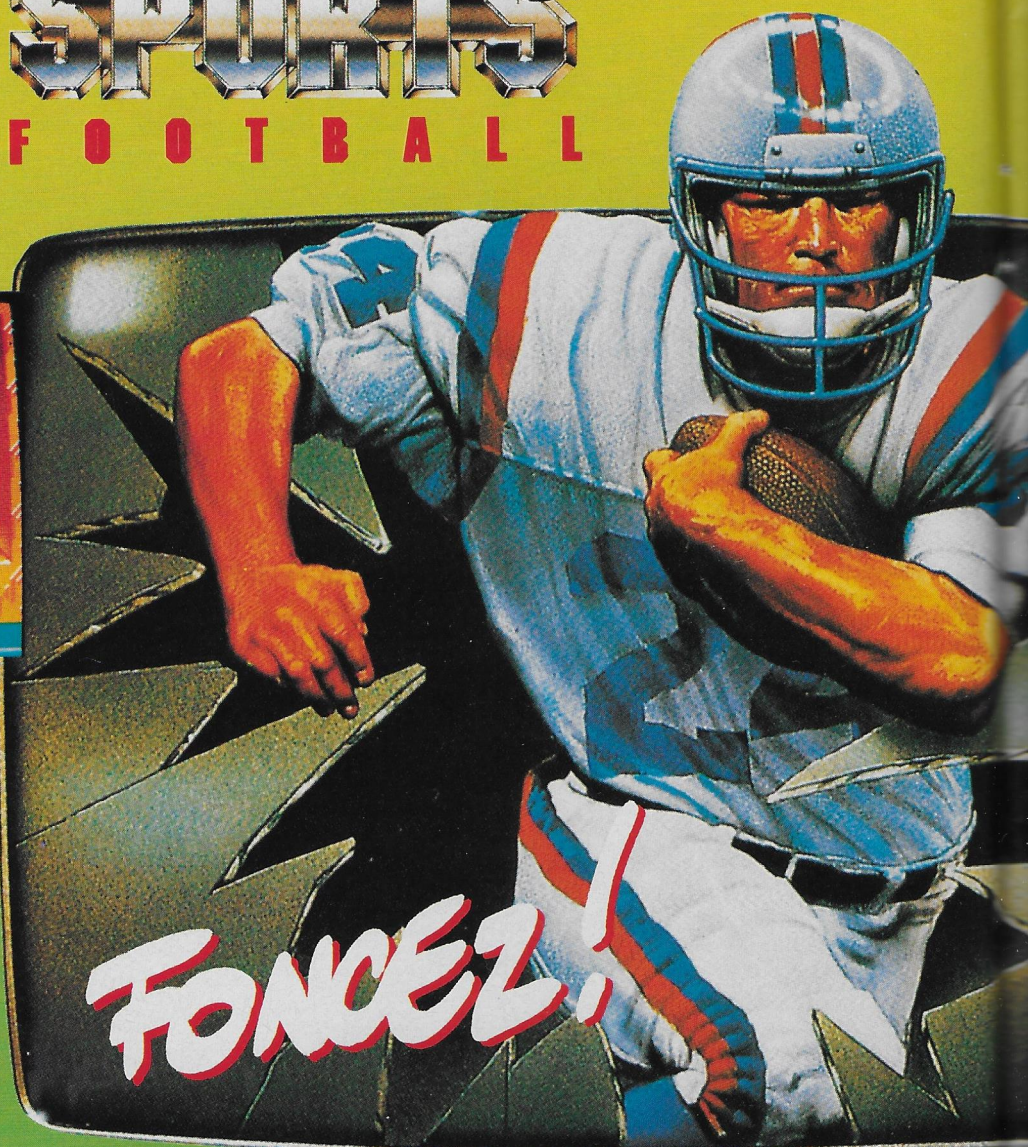


Les tribunes sont combles.



Et six points pour Dallas !

SPORTS FOOTBALL



Mirror Soft
Simulation sportive

Pour la plupart des Européens, le football américain est un sport incompréhensible, compliqué et que seuls les autochtones d'outre-Atlantique peuvent comprendre...

A

vec TV Sports Football, vous allez découvrir les méandres d'un sport qui ne manque pas de charme, surtout lorsqu'il est adapté sur un Amiga. Rassurez-vous, les auteurs de la notice ont pensé à nous autres, les incultes qui ne connaissons que les règles de la belote (et encore) : un récapitulatif complet du règlement (en anglais) et l'historique de ce sport sont proposés en annexe de la notice. Vous allez découvrir, avec stupeur, que

Quarterback et Touchdowns ne sont pas des gros mots !...

Superbement réalisé, ce jeu vous offre plusieurs options : jouer en championnat, entraîner une équipe, jouer un match exhibition...

Après avoir choisi votre équipe parmi toutes celles possibles (et il y en a !), libre à vous d'en modifier la structure pour l'adapter à votre tactique de jeu.

Un conseil cependant : plusieurs entraînements sont nécessaires pour bien maîtriser les différents aspects de la stratégie

du foot US et le contrôle des passes du Quarterback demande aussi une certaine dextérité. L'Amérique ne s'est pas faite en un jour...

Vient alors le moment tant attendu, le présentateur de télé, imperturbable, annonce que vos adversaires ne sont favoris que d'un petit point, tout est jouable ! Très vite, les deux formations se mettent en place.

Les Dallas Cow-boys ont gagné le tirage au sort (par lancement d'une pièce de monnaie) et ont décidé d'attaquer.

Les phases d'un match sont multiples, mais la finalité du foot US est de ne pas perdre de terrain et, si possible, d'en gagner pour marquer un essai (touchdown). Chaque essai étant suivi d'une tentative de transformation (un peu comme au rugby, mais en plus violent).

Sur votre ordinateur préféré, le jeu se décompose comme dans les vrais matchs.

Chaque équipe, suivant qu'elle a le ballon ou non, adopte une formation d'attaque ou de défense.

Il faut embrouiller l'ennemi pour pouvoir démarquer un (ou plusieurs) avant qui recevra la balle du Quarterback (si celui-ci n'a pas été durement plaqué avant !), après il faudra qu'il

coure très vite pour éviter les défenseurs adverses.

S'il est plaqué avant d'avoir marqué l'essai, alors, les deux équipes se retrouveront face à face à l'endroit où il a été stoppé.

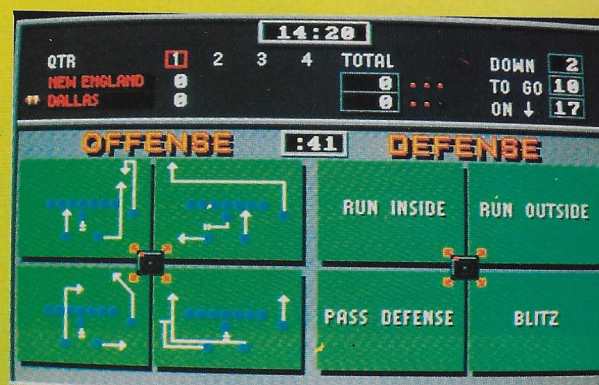
S'il n'a pas reçu la balle, la phase de jeu est incomplète et si l'adversaire a intercepté la passe et remonte vos lignes, il vaut mieux l'arrêter avant qu'il ne soit trop tard.

N'hésitez pas à faire coïncider un joueur adverse par plusieurs de vos défenseurs, ce sont des petits gars costauds, ils s'en remettent.

En fait, ce qui surprend le plus dans cette simulation sportive, c'est que tout y est fidèlement reproduit : les options stratégi-

ques, les hurlements précédant la remise en jeu du ballon, la possibilité de commander directement un joueur au joystick, les débordements de joie inévitables après un touchdown... La télé vous montrera même, en gros plan, les visages marqués des joueurs. De quoi convertir les plus indécis... La belote vient de prendre un sérieux coup de vieux !

Amiga



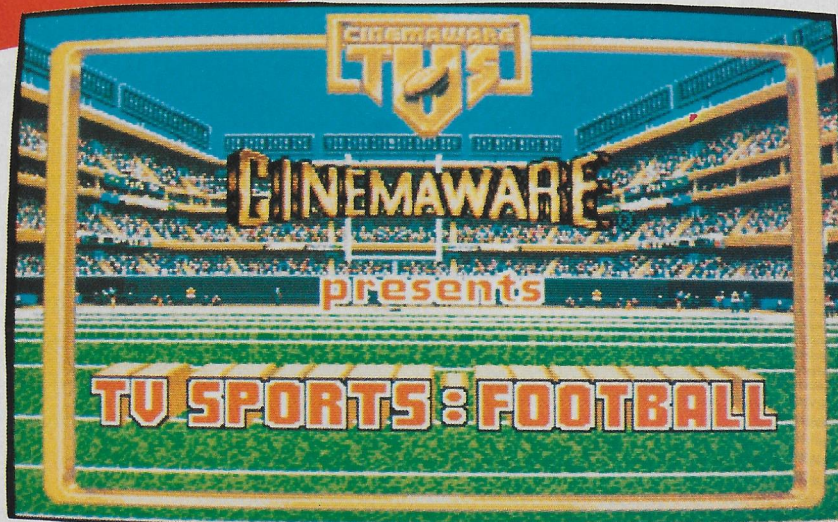
Organisation d'une attaque

POUR MIEUX COMPRENDRE, LES REGLES EN DEUX MOTS

Quel football ? Pourquoi football ? La balle ne doit être jouée qu'à la main, un peu comme au rugby. La forme ovale du ballon et la virilité (on pourrait presque parler de violence) de ce sport rappellent par ailleurs le rugby. Onze joueurs, casqués et bardés de protections évoluent sur un terrain d'environ 100 m sur 50, divisé en bandes de 4,5 m.

La partie se joue en 4 fois 15 minutes... et c'est bien suffisant ! Une équipe est en attaque, l'autre en défense. Si en 4 remises en jeu (ce sport est très rythmé, entrecoupé d'arrêts fréquents... comme ceux des camionnettes de la poste), les attaquants n'ont pas gagné 2 bandes de terrain, le ballon revient à l'adversaire... qui devient attaquant et lycéen de Versailles comme disait l'Enfoiré. Les buts (touché au-delà de la ligne adverse) rapportent 6 points. Le seul coup de pied autorisé est celui qui vise à faire passer le ballon entre les poteaux adverses, au-dessus de la barre horizontale. On marque alors 3 points.

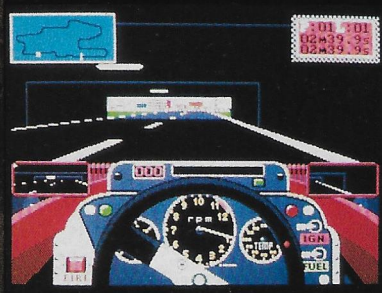
Brutal (on peut plaquer un joueur même s'il n'a pas le ballon), ce sport est très populaire aux USA mais il ne faut pas croire que les colosses qui s'affrontent n'ont rien dans la tête ; une part de stratégie est nécessaire lors des remises en jeu et du choix des lignes d'attaque.



Bientôt disponible
sur C 64 / 128 - K7 et disquette
et Amiga

GRAND PRIX CIRCUIT

GRAND PRIX CIRCUIT est la simulation sportive de Formule 1 qui vous emportera dans le grand monde de la puissance, de la performance et de la passion.



Participez à une course ayant lieu dans 8 circuits légendaires y compris Monaco et Silverstone.



Affrontez 9 conducteurs de renommée mondiale, les uns plus forts que les autres.

MCLAREN

Accolade

Chassis: MP4/4
 Engine: 1.5 Honda V6 Turbo
 930 Hp @ 11,500 rpm
 Redline: 11,500 rpm
 Gearbox: 6 speed
 Tires: Goodyear
 Weight: 1190 lbs / 540 kg

Photo d'écran sur PC

Conduisez des Formule 1 pour des marques aussi célèbres que Mac Laren, Ferrari et Williams.

Disponible dans les meilleurs points de vente.

Disponible sur IBM PC et Compatibles.

ACCOLADE™
The best in entertainment software.™



Distribué par
UEA
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99



ELECTRONIC ARTS
MINI-GOLF

Génial ! Ce jeu est un chef-d'œuvre... Où les concepteurs sont-ils allés chercher ces parcours de golf délirants ? Au fait, savez-vous ce que veut dire zany ?

Pas d'équipement spécial pour jouer au golf miniature. On en trouve partout, surtout sur les lieux de vacances, mais des comme ça...

Au premier trou, un moulin à vent, avec un raccourci à découvrir.

Le second est bouché par un hamburger qu'il faut faire sauter au bon moment... après avoir évité le ketchup.

Le troisième est lié à des murs vicieux.

Le quatrième passe par un flipper.

J'arrête là ; découvrez les autres, je retourne à mon PC.

En EGA, les graphismes sont extras !

Et les musiques changent à chaque trou...

L'ergonomie est bien étudiée, que l'on choisisse clavier, joystick ou souris.

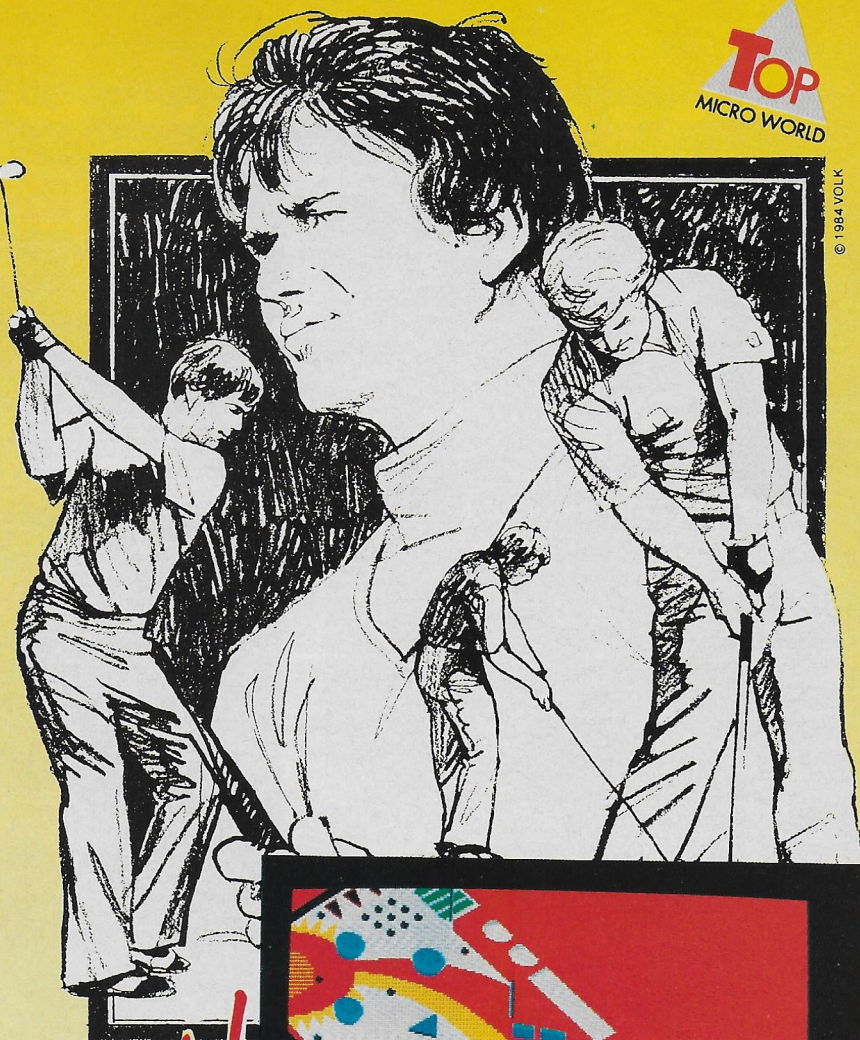
Quand je vous disais que ce jeu est génial.

Génial mais bouffon.

Zany quoi !



PC et Compatibles



Dément!



Graphisme à la hauteur du PC EGA.

VERSION ST

Sur le plan graphique, la version ST de Zany Golf ne diffère pas beaucoup de celle développée pour le mode EGA du PC.

En revanche, l'animation est beaucoup plus rapide et la balle semble moins «hésiter». Doit-on aussi préciser que les musiques sont plus jolies ? Le scrolling de l'écran est fluide lorsque, à l'aide de la souris, on se positionne sur un bord de l'image pour voir le reste du green.

Enfin, il n'y a pas besoin, comme sur PC, d'introduire un code «antipiratage» et les temps d'accès, entre chaque «tableau», sont beaucoup moins longs. Toutes les raisons énumérées ci-dessus font que, si vous êtes déjà convaincu par le texte concernant la version PC, courez sans hésiter vous procurer ce jeu fou, fou, fou...

Atari ST



Sur ST, c'est beau et plus rapide. (ST)



Des idées folles, tel ce hamburger. (PC)

Allez les petits !

ADVANCED

RUGBY Simulator

CODEMASTERS
SIMULATION SPORTIVE

En matière de simulation sportive, on a eu droit à presque toutes les disciplines. Toutes ?

Non !

Une manquait à l'appel et, de ce côté-ci du Channel comme de l'autre, les amateurs de rugby se lamentaient.

Le ST, privilégié, accueille la première vraie simulation de ballon ovale : ça valait la peine d'attendre !

Les deux équipes entrent sur le stade, acclamées par une foule en délire. A gauche l'Angleterre, qui jouera contre le vent. A droite les «All Blacks» dans une forme qui les rend encore plus redoutables. L'arbitre siffle le coup d'envoi et c'est parti ! Le ballon arrive dans le camp anglais, à une vingtaine de mètres seulement de la ligne de but. Mêlée.

En sortie de mêlée, sur une longue passe du demi d'ouverture le ballon sort en touche.

Interruption volontaire de notre reportage pour parler technique. Cette simulation, réaliste, bien ficelée, ne laisse pas le joueur

en simple spectateur. Il devra apprendre à manœuvrer son joystick pour réussir ses passes, ses «drops» ou transformer un essai.

Du simple match au championnat, il trouvera face à lui Sam Tramiel et son électronique ST ou l'adversaire (humain) de son choix.

La simulation possède d'autres particularités.

Nous passerons sur le simple changement de la couleur des maillots, pour découvrir qu'on peut agir sur plusieurs paramètres tels que la vitesse de la passe.

On joue au joystick. Ici, la souris est bannie.

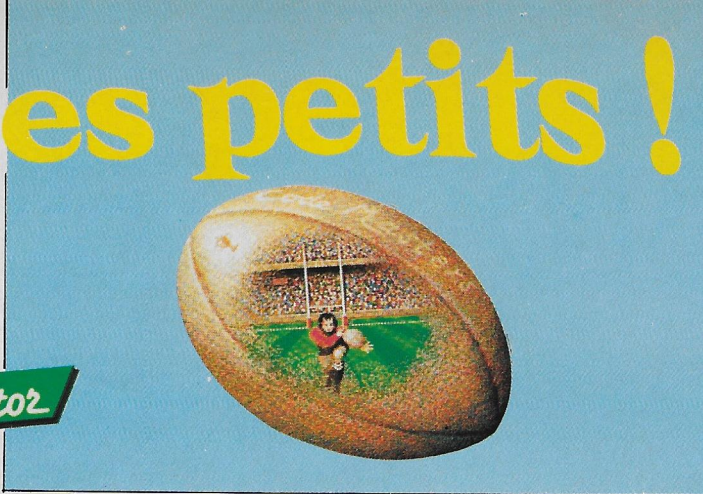
Normal, le rugby n'est pas un sport pour elle(s) !

Les rugbymen, sur le terrain, semblent ne pas se déplacer très vite mais comme l'action est vue des tribunes, et que l'échelle du terrain est respectée, le résultat est réaliste.

Bonne initiative du concepteur : on peut choisir le joueur qui va tenter de se saisir du ballon.

Agrémenté des coups de sifflet de l'arbitre et du brouhaha des spectateurs, Advanced Rugby Simulator est techniquement réussi et... ludiquement captivant ! Amateurs du Tournoi des cinq nations, vous savez ce qu'il vous reste à faire...

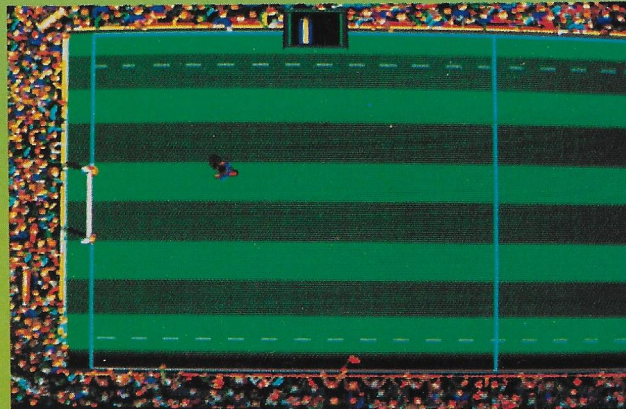
Atari ST



Les tribunes sont combles !



Mêlée, près de la ligne de but.



Avant la tentative de transformation.

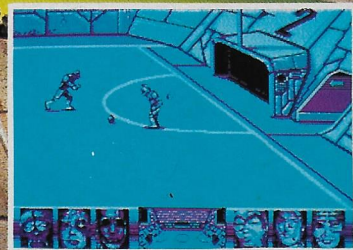
SKATEBALL



Screenshot on ST



Screenshot on ST



Screenshot on PC



Skateball, la simulation sportive du futur qui combine à la fois les émotions du football américain et les techniques du hockey sur glace.

Sur la patinoire, vous devrez affronter une équipe qui saura vous montrer sa tenacité. A vous d'éviter impérativement les obstacles et les crevasses mortelles qui parsèment la glace.

Marquer des buts coûte que coûte, telle est la devise du Skateballer et telle doit être la vôtre maintenant.

Votre but : gagner mais d'abord... survivre !

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
UBI SOFT



Tél. (1) 48 98 99 00

Amiga, ST, PC : 249 F.
Amstrad, C 64, Disc : 189 F.
Amstrad, C 64, K7 : 149 F.

Disponible dans les meilleurs points de vente **et les FNAC**

AFTER BURNER

F 14
AERIAL ARCADE ACE

TOP
MICRO WORLD

ACTIVISION
ARCADE

Dans le bruit infernal de ses 2 réacteurs, le F14 Tomcat quitte le pont du porte-avions. Décollage réussi cette fois : Activision ne s'est pas planté avec la version CPC du célèbre coin-op car la réalisation est excellente.

On retrouve ici toutes les phases du coin-op : ravitaillement en vol, recharge-ment des armes, vol de nuit. Il ne manque que les vérins sous le siège. Vous pouvez toujours arranger ça avec un pote qui remuera la chaise pendant que vous jouez.

Très bonne animation, gros sprites, bruits de tirs et explosions, décors peut-être un peu dépouillés mais, diable, il faut que ça bouge vite : les programmeurs ont réussi le pari et transformé le CPC en coin-op.



au-dessus !

Décrire After Burner n'est pas vraiment indispensable.



Belle présentation d'écran.



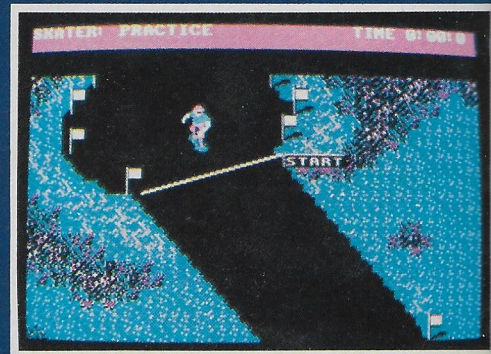
Juste avant l'atterrissage pour ravitailler.

Ne courez pas l'acheter, volez-y ! Les copains qui ont acquis la version ST (oublions cette erreur) vont crever de jalousie et squatter votre Amstrad... After Burner CPC : le coin-op retrouvé !

Amstrad CPC

SKATE

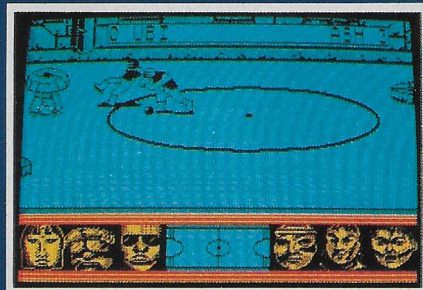
SIMULATION SPORTIVE
ELECTRONIC ARTS



L'épreuve de descente. (CGA)

SKATEBALL

UBI SOFT
ARCADE/SPORT

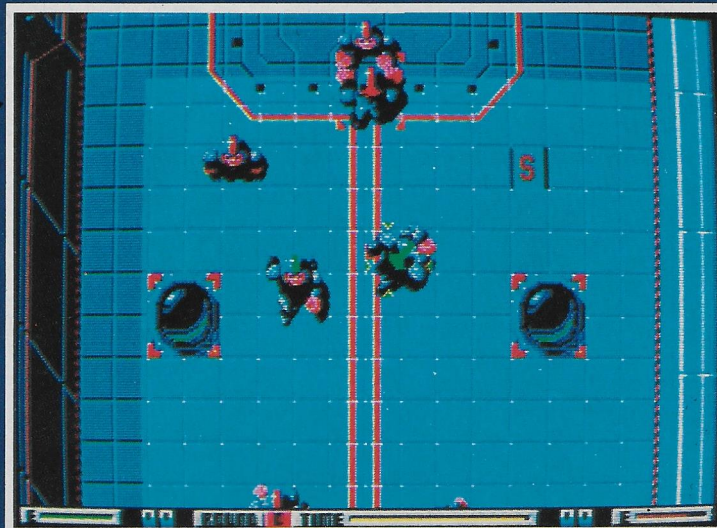


Excellent graphisme pour du Spectrum.

SKATEBALL

IMAGE WORKS
SPORT FUTURISTE

La balle est lourde, le terrain en acier : du simple match d'entraînement au tournoi de championnat, vivez au rythme d'un sport de contact. Aïe ! ça fait mal, mais c'est passionnant.



Le joueur qu'on dirige est désigné par des flèches. (PC EGA)

OR DIE



Sans bouger votre cul de la chaise, sans écorcher vos petits genoux tout ronds, découvrez le fun du skate et atteignez le bio, le summum de la qualité. Cinq épreuves pour mouiller sa chemise...

Passez chez le marchand pour vous équiper et décidez sagement de vous entraîner avant la compétition. Figures, sauts, course... le skateboard sous tous ses aspects. Les programmeurs ayant réalisé l'adaptation sur PC ont fait du bon boulot. En CGA ou EGA, choisissez en fonc-

Réservez ces beaux graphismes EGA aux machines rapides.



tion de la rapidité de votre machine : ce facteur est déterminant pour goûter aux joies de la couleur sans perdre le plaisir de la vitesse. Un défi aux lois de l'équilibre, à partager éventuellement avec un

second «joystickeur», qui sera peut-être l'étincelle d'une nouvelle passion

PC et Compatibles

Le sport extrême. On en sort vivant que si l'on est fort. Mi-hockey sur glace, mi-foot, harnaché d'une combinaison hérissée de protections dissuasives, c'est parti et ça saigne !

Le terrain est encombré d'obstacles, voire de trous dans lesquels les chutes sont mortelles. Trois membres dans chaque équipe pour relever le défi : choisissez les bien, une part de stratégie est présente dans ce jeu et fait 50 % de son intérêt.

Quand les programmeurs veulent se défoncer, le Z80 du Spectrum explose : graphismes très honorables, un défilement d'écran et une animation hyper-rapides sont les qualités Skate-ball qui se pratique contre l'ordinateur ou un autre «humain».

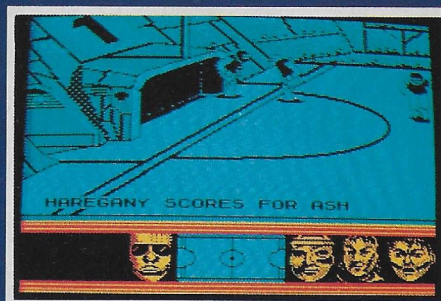
Humain ? Avec un tel déchaînement de violence ?

Chaussez vos patins et cap sur le magasin le plus proche : votre Spectrum n'en reviendra pas !

Vos potes qui croyaient que cette bécane était ringarde non plus.

Lord Sinclair n'a plus qu'à cerner un ZX d'or aux programmeurs. Ils le méritent.

Spectrum



Les joueurs s'éliminent d'eux-mêmes.



Tout dans Speedball suggère la violence et la froideur des sentiments. L'équipement des joueurs, style football américain, avec les gants cloutés en plus, l'acier du terrain, le lanceur de balle automatique et les bumpers qui la dévient comme au flipper. Un jeu intéressant puisqu'on doit choisir son équipe et la composer en lui donnant les atouts pour vaincre.

En cours de partie, on s'efforcera de récupérer divers bonus (vigueur, habileté...) dont certains sont à effet immédiat.

Contre l'ordinateur ou contre un autre joueur, Speedball est un jeu passionnant, un peu triste en CGA mais plus rapide qu'en EGA.

Il vaut bien tous les autres sports d'équipe qu'on nous propose.

PC et Compatibles

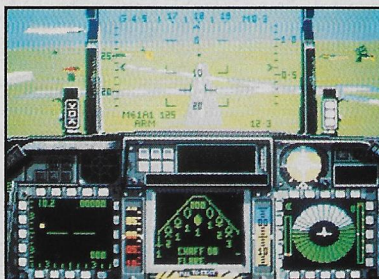


VOUS SOUHAITEREZ PARFOIS NE JAMAIS AVOIR DECOLLE!

Le jour se lève. Vous rejoignez les autres pilotes au QG pour discuter des objectifs de la journée. La tactique, les manoeuvres de combat... tout un univers minutieusement reconstitué dans F-16 COMBAT PILOT. Pendant l'exposé avant le vol, vous donnez vos instructions aux armuriers et organisez votre attaque...

La menace d'une destruction imminente et l'inquiétude provoquée par un combat d'importance sous force G vous met sur le qui-vive.

F-16 COMBAT PILOT



**BLACK
BOX**
SIMULATION

Alan ST screen.

Au mieux de votre entraînement, vous êtes passé maître dans l'art d'accomplir les 5 missions que peut remplir le F-16, de l'interception air-air à la mission de reconnaissance.

Mais maintenant – Opération Conquête – le conflit qui, vous l'espérez, n'aurait jamais lieu, est sur le point de se déclencher! Les forces aériennes, l'armée de terre et toute l'infrastructure stratégique sont menacées...

Vous n'avez jamais eu à faire face à un tel danger auparavant!


Digital Integration
The Real World of Simulation

Digital Integration Limited
Watchmoor Trade Centre
Watchmoor Road Camberley
Surrey GU15 3AJ
Angleterre
Téléphone (0276) 684 959



Le combat. En haut, les coups portés.

RINGSIDE

EAS PROCOVISION/SIMULATION SPORTIVE

Quoi de plus efficace que de monter sur le ring pour libérer toute votre puissance ? Ici, vous trouverez tous les éléments nécessaires : un adversaire à votre hauteur, un cadre motivant et l'encouragement du public.

T

ous les sportifs savent que la victoire est liée aux soins qui ont été apportés aux préparatifs ; dans le cas présent, tout rentre en ligne de compte : le poids (les moins de 50 kg sont

refusés), l'âge (les plus de 49 ans sont déclarés inaptes) et la puissance de vos coups.

Ainsi, vous déterminez la force de vos coups droits, vos coups gauches et votre pouvoir défensif ; vous êtes alors fin prêt pour votre premier combat qui sera au minimum de 3 rounds de 1' et au maximum de 15 rounds de 3'.

Entourés de la foule en délire, les deux boxeurs s'avancent l'un vers l'autre ; ils semblent flotter au-dessus du sol.

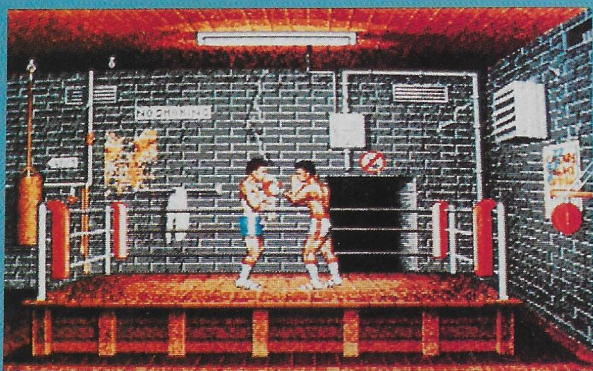
C'est alors une suite de coups qui s'ils atteignent leur but sont visualisés à l'écran par un gant de boxe ; 10 gants et la victoire est proche à moins que vous ne réussissiez le k.o. et, dans ce cas, vous avez droit à cette scène une seconde fois au ralenti !

Vous pouvez ensuite passer au combat suivant si vous réalisez le challenge...

Ce qui frappe d'abord dans Ringside, c'est le soin qui est apporté à la présentation ; puis, vous tombez sous le charme de la musique, du graphisme et de l'animation.

A voir.

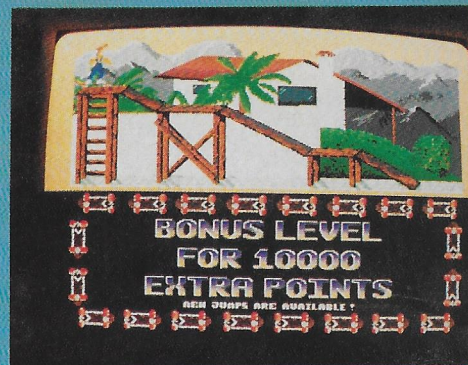
Amiga



La salle d'entraînement.

SKATE OF THE ART

LINEL
ARCADE



Le skateboard est nettement moins dangereux quand il est simulé sur ordinateur. Essayez !



La partie utile de l'écran est la fenêtre supérieure.

L

Le but du jeu est fort simple : il faut franchir les obstacles jalonnant les différents parcours en tentant de ne pas tomber et en marquant le plus de points possible. Ces obstacles sont de nature aussi différente qu'imprévue : tremplins, ballons, fossés, bancs en bois et même une piscine.

L'écran de jeu est partagé en deux parties : une pour le score, l'information sur le niveau de jeu, le nombre de planches restantes et les bonus obtenus ; l'autre sert au jeu lui-même.

Les graphismes, sans être exceptionnels, sont fort jolis. L'animation est fluide et une belle musique accompagnera vos efforts.

Pour jouer, il suffit de réagir promptement à chaque danger.

Sept actions sont possibles : l'accélération, le saut simple, la montée du tremplin, le freinage et trois figures de style (une simple, une double et une géniale !).

Avant de maîtriser parfaitement un parcours, il faudra vous y reprendre à plusieurs fois.

Mais, vous apercevrez très vite que, quel que soit le niveau auquel vous évoluez, une progression est toujours possible. Ainsi, l'assurance technique aidant, vous améliorerez vos scores dans les tableaux les plus faibles.

Le point culminant de vos efforts s'accomplira durant les phases de bonus les plus difficiles mais aussi les plus payantes en points.

Si votre score dépasse 10000, il vous sera possible d'échanger ce surplus de points contre une planche à roulettes supplémentaire...

Amiga



Bonne adaptation du jeu d'arcade du même nom, *Blasteroids* vous plonge dans le monde cruel des galaxies et des rudes combats qui s'y déroulent. Pour mener votre vaisseau au bout de la galaxie, agilité, réflexes et précision sont indispensables.

S

achez d'abord que vous ne réussirez pas à maîtriser totalement ce jeu en quelques heures car vous avez à votre disposition 4 champs d'action de difficulté croissante.

De plus, chacun d'entre eux possède plusieurs galaxies qui proposent plusieurs secteurs à «nettoyer» avant de rencontrer le monstre Mukor et ses tentacules...

Prenons par exemple la première galaxie composée de 9 secteurs.

Chaque nettoyage se passe sur fond d'image digitalisée et met en scène différents astéroïdes qui ont le malheur d'éclater en plusieurs petits morceaux à détruire avant de mourir.

Les rouges sont particulièrement intéressants car ils libèrent des cristaux qui vous redonnent de l'énergie à condition de réussir à les capturer !

En effet, votre vaisseau a quelques particularités : il peut avoir 3 apparences différentes, en «Speeder», petit et rapide, en «Fighter» puissant et pratique et en «Warrior» lourdement caparaçonné.

Le déplacement se fait par rotation et apport de puissance et une force attractive vous attire vers la sortie quand le secteur est vide...



Le monstre en fin de premier niveau.



Fonds digitalisés...

À LA CONQUÊTE DE L'ESPACE



Seize secteurs nettoyés !

A vous de prendre d'abord bien en main tous ces éléments avant de devenir le terreur des galaxies !

Mis à part les astéroïdes, d'autres ennemis peuplent certains secteurs qui, une fois détruits, peuvent vous donner des écrans protecteurs ou doubler votre tir.

De plus, quand vous passez à la seconde galaxie, vous avez non plus 9 mais 16 secteurs à nettoyer avec plus de «variétés» d'ennemis et donc plus de possibilités de

récolter de nouvelles armes ou protections...

A noter qu'à la fin de chaque galaxie, vous affrontez Mukor et ses horribles tentacules qui, une fois qu'elles ont toutes disparu, laissent échapper plusieurs «bonus».

Pour terminer cette présentation de *Blasteroids* qui est vif dans l'action, d'une complexité de jeu d'un bon niveau et qui risque fort de vous passionner, laissez-nous vous

faire part de deux réflexions issues de notre expérience.

Le vaisseau «Fighter» est très efficace car il tire devant et derrière ce qui fait bien le ménage lorsque vous êtes au centre de l'écran et que vous effectuez une lente rotation ; ensuite, l'ordre dans lequel vous choisissez les secteurs n'est pas anodin car vos atouts supplémentaires ont une durée limitée, donc ne prenez pas à suivre tous les écrans où ils se trouvent.

Un dernier détail : il est possible de jouer à deux... encore un atout supplémentaire !

Amiga, Atari ST

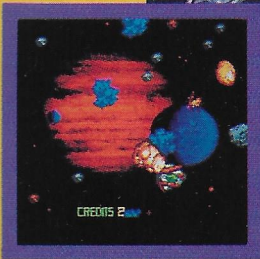
ALERTE ROUGE !

BLASTEROIDS

ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE.



DISPONIBLE DANS LES FNAC



Photos d'écran sur Amiga



PROPULSEUR ● FEU !
 LANCEUR ● FEU !
 ACCELERATEUR ● FEU !

En direct du monde des arcades, **BLASTEROIDS** est un pur produit de la lignée des jeux Atari et Tengen. Un ou deux joueurs, puissance, vitesse, danger... tel est le programme pour cette adaptation du jeu de café de l'année 1989. ET FAITES ATTENTION — MUKOR VOUS GUETTE !



Distribué par

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00



image works

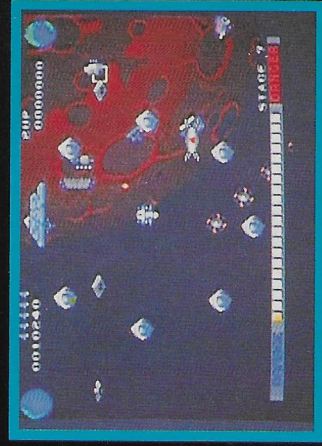
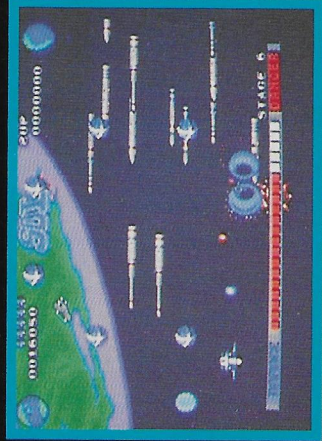
© 1987 TENGEN. ALL RIGHTS RESERVED. © 1989 MIRRORSOFT LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

Bientôt disponible sur Amiga, Atari ST, Amstrad K7 et disquette, C 64, Spectrum et M.S.X.

LEAF-BIA

SEGATM LA TERRE EST EN DANGER!

La guerre nucléaire est déclenchée. L'Est et l'Ouest s'affrontent. Grâce à votre impressionnante réserve cachée d'armes nucléaires, supprimez vos ennemis et sauvez la planète de l'ultime catastrophe !



Photos d'écran sur Atari ST

Disponible sur

- Commodore 64 Casette et Disquette
- Spectrum Casette et Disquette
- Amstrad Casette et Disquette
- Atari ST et Amiga.

Distribué par

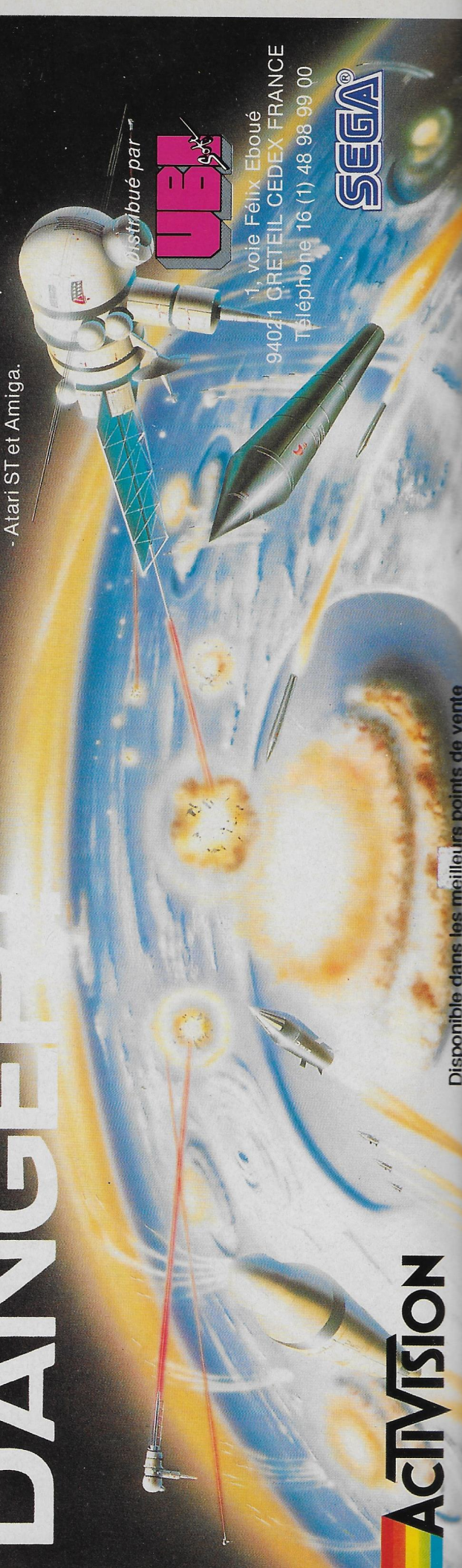
NEB

1, voie Félix Eboué
94021 GRETEIL CEDEX FRANCE
Téléphone 16 (1) 48 98 99 00

SEGA

ACTIVISION

Disponible dans les meilleurs points de vente



Techno Cop™

GREMLIN
ARCADE

Enforcer ! Ce n'est pas une injure, c'est le nom d'une brigade d'élite, formé de Techno cops, des super-flics chargés de capturer d'impitoyables criminels.



La course poursuite avec des véhicules à détruire.

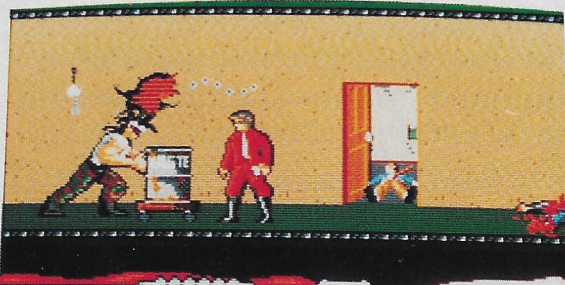


L'ordinateur donne l'ordre de mission.



'est sur ce thème que vous allez jouer, après une page de présentation colorée mais sans musique.

C'est triste, pour un Amiga ! En fait, il y a 2 jeux en 1. Une partie se déroule sur route, au volant de VMAX un successeur de K2000. L'autre aura pour



A la recherche du gangster dans les étages.

théâtre de vos exploits les immeubles squattés par les malfrats. A vous de les anéantir, aidé par votre montre-ordinateur-radar-centre de télécommunications... et j'en passe ! De bons bruitages, une animation correcte, du sang sur les murs mais une originalité assez moyenne sont les principales caractéristiques de Techno cop.

Amiga

PHANTOM FIGHTER

MARTECH/ARCADE

Basé sur un scénario riche et complexe, Phantom Fighter est un jeu d'arcade qui montre des possibilités du PC qui sont rarement exploitées.



vous êtes à la recherche du repère des Korts qui sont des «substances vivantes» dangereuses pour votre planète. Vous commencez votre progression vers la montagne Flow Top sans être sûr de

la voir car les attaques sont nombreuses sur ces écrans qui défilent verticalement. Pour vous donner une idée du chemin à parcourir, sachez qu'il y a 5 niveaux à raison de 6 écrans par niveau... Vous démarrez avec un simple laser mais heureusement des pastilles apparaissent de temps en temps pour perfectionner votre système d'armes. De plus, lorsque vous perdez une vie,

n'en conservez pas moins vos armes récoltées, ce qui n'est pas négligeable... Il est intéressant de noter que Phantom Fighter possède des décors très fournis et un scrolling de bonne qualité. Quant à la maniabilité du vaisseau, nous vous conseillons d'utiliser le clavier plutôt que le joystick. Enfin, si vous voulez suspendre la musique, il vous suffit d'appuyer sur la touche Enter.

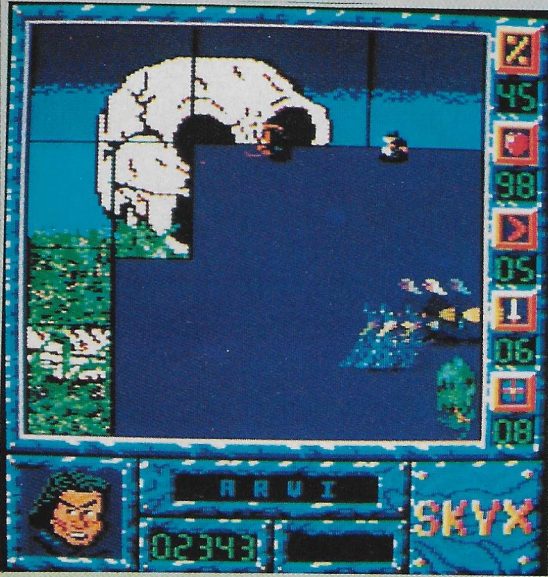
Pour terminer, sachez qu'il existe deux versions pour ce jeu : en mode CGA ou en mode EGA.

PC et Compatibles



Graphisme inhabituel sur PC.

L'animation est assez bonne.



Captivant et techniquement bien réalisé.

SKYX

ARCADE

Inspiré par le thème du jeu de café qui s'appelait Super Qix, Skyx est le premier du genre sur Amstrad CPC ; aussi, cela vaut la peine de s'y arrêter.

L'histoire est classique et met en scène une jolie prisonnière que 4 personnages vont avoir la possibilité de délivrer : il s'agit de Yurk le guerrier et son épée, Zorx le magicien et son bouclier, Gatsby le saltimbanque et son boomrang et Nimbus l'elfe et son agilité. Pour arriver jusqu'au château tant convoité, 20 territoires sont à conquérir, territoires qui sont bien sûr infestés de forces du mal mais où l'on trouve aussi une bonne fée qui essaie de vous apporter du

réconfort dans la mesure de ses moyens. Skyx est un logiciel à posséder ; l'écran est occupé dans toute sa hauteur, les graphismes sont superbes, l'action est très rapide et vous disposez de 4 vies pour mener à bien votre mission. Un territoire est conquis lorsque au moins 75 % de son image a été découverte en traçant des lignes ; c'est captivant et pas vraiment facile à réaliser.

Amstrad CPC

PETE ROSE PENNANT FEVER



Graphisme CGA moyen mais bonnes animations.

GAMESTAR/SIMULATION SPORTIVE

Le baseball, une institution ! Les Américains pratiquent ce sport dès leur plus tendre enfance ; les Japonais s'y sont mis aussi. Pourquoi ne pas s'initier au maniement de la batte sans danger, sur l'ordinateur ?

Les règles et les principes de ce jeu ne sont pas évidents : il faudra d'abord se familiariser avec. Après un bref d'entraînement, on saura lancer et rattraper la balle sans problème. La simulation est intéressante en ce sens où elle permet de suivre un tournoi complet.

Les animations sont bonnes et le jeu est agrémenté de sons digitalisés. Plusieurs plans de vue montrent l'aire de jeu sous divers angles. A réserver aux curieux ou à ceux qui voudraient s'inscrire dans une université US !

PC et Compatibles

TETRIS

SPECTRUM HOLOBYTE
MACINTOSH

Non, je n'écrirai pas le nom de ce jeu à la russe, la claviste va me balancer son écran sur la gueule ! Triste de ne pas connaître Tétris, alors lisez bien !

Ce jeu a été créé par un Soviétique. Spaciba, tovaritch, da ! Pour une première, c'est un coup de maître. Stratégie et réflexes sont exigés pour figurer au top niveau. Vous guidez des pièces qui tombent du haut de l'écran. Leurs formes géométriques sont conçues pour qu'elles s'emboîtent les unes dans les autres en formant des lignes qui ne doivent jamais atteindre le haut de l'écran. Au début c'est cool, après quelques niveaux ça speede un max. Tous les ordinateurs ont leur Tetris, il fallait bien une version Mac. En monochrome,

les graphismes sont splendides (sorry, j'ai pas pu les voir en Technicolor). En plus y'a du son et de la zizique. Pour ne pas se trahir aux yeux de son patron, on peut jouer en silence et, en cas d'urgence revenir au très sérieux bilan de fin d'année ou rapport d'exploitation. Tetris est dangereux, «un peu genre poussière d'ange»... Quand on y a goûté, il ne faut plus compter s'en défaire ! C'est ce qu'on appelle un «indispensable».

Macintosh

Graphismes très fins : c'est du Mac !

MOTOR MASSACRE



GRENDA

MOTOR MASSACRE

Motor Massacre est une leçon pour réussir à évoluer dans la jungle d'une ville après un cataclysme nucléaire. Mais, en plus, il faut faire preuve d'agilité, de dextérité et de réflexion pour ne pas tomber aux mains des mutants.



GREMLIN
ARCADE
AVENTURE

Des voitures kamikazes.



Dans les souterrains.

L

'enjeu de cette aventure est le «Slu», nourriture créée par le Dr Noid dont on devient complètement dépendant et qui est pire que la drogue. Vous cherchez à rencontrer ce savant et devez avant ce choc traverser et sortir de 3 villes sous l'entière dépendance du Slu. Il y a une seule manière pour quitter une ville : trouver le passe d'arène et s'y rendre. Mais en attendant de le trouver, il faut silloner les rues de la ville, affronter les voitures kamikazes qui s'y trouvent tout en évitant les obstacles, mines et flaques d'huile, le tout à bord d'un véhicule ATV. Seulement, voilà ! Votre superbe machine est équipée d'un canon soit, mais il n'est pas à tir illimité de même que la voiture n'est pas blindée et qu'elle consomme un peu plus qu'un dramacaire... Alors, il faut songer à faire des haltes dans les stations qui offrent tous les services à condition toutefois de les payer en nourriture. Ce bien si précieux se trouve dans les immeubles en même temps d'ailleurs que les mutants ; si vous vous précipitez sur les premiers, évitez absolument le contact avec les seconds, c'est mortel !

Motor Massacre est un jeu qui peut vous captiver des heures durant, heureusement qu'il est possible de sauvegarder en cours de jeu... Par ailleurs, l'animation est fluide et agréable ; seuls les graphismes étonneront peut-être certains pour un ST mais l'intérêt du scénario n'en pâti pas pour autant.

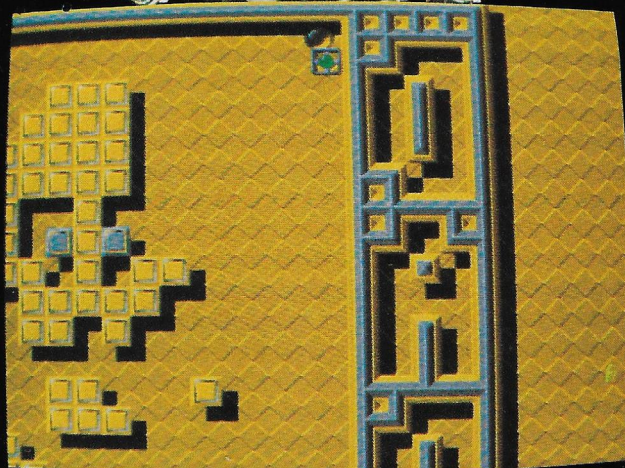
Atari ST

TITAN

Pour les passionnés de casse-briques qui en veulent encore plus, voici Titan qui réalise l'exploit d'utiliser le mode «Ocer Screen» et ne nous laisse pas un instant de répit.



TITUS



Graphisme plein écran : Titanesque !

D

urant ces derniers mois, les plus remarquables des casse-briques étaient incontestablement Arkanoid I et II ; mais voici que le diabolique Titan entre en scène bien décidé à vous couper le souffle. Le principe à respecter si vous descendez dans l'arène est le suivant : pour être déclaré victorieux, vous devez franchir 80 tableaux composés respectivement de briques à détruire, de balles et d'une batte carrée et magnétique. Seulement, là où c'est nouveau, c'est que le tableau n'apparaît pas en entier à l'écran ce qui occasionne donc un formidable scrolling suivant vos déplacements !... De plus, dans chaque tableau, les briques sont disposées différemment sans compter les têtes de morts que la balle ne doit absolument pas toucher, les couloirs étroits à emprunter pour lesquels il faut domestiquer la balle, les obstacles que la batte peut franchir et pas la balle ou vice versa... Un petit conseil si vous voulez évoluer rapidement : rester calme et domestiquer le plus souvent la balle en la bloquant et en la faisant changer de direction à votre gré. Enfin, il faut noter les graphismes et les couleurs éblouissants, le scrolling vertigineux (pour lequel il y a d'ailleurs une option si vous le trouvez trop rapide) et, surtout, le plein écran occupé, performance qu'on ne répétera jamais assez.

Amiga

IK+ est une adaptation d'un jeu déjà sorti sur 8 bits. Les caractéristiques originales (3 personnages à l'écran, des tableaux de bonus) ont été encore améliorées par la rapidité et le graphisme des 16 bits.

D

ès le début du jeu, l'animation et la musique sont présents.

Le générique fait même évoluer de petites silhouettes multicolores.

Ensuite, le jeu proprement dit commence après le choix du mode 1 ou 2 joueurs.

De toute façon, quel que soit le mode, il y a toujours 3 adversaires qui se combattent.

Le décor est toujours le même mais il est très réussi et rempli de petites animations : le reflet du soleil sur l'eau, les pétales des fleurs qui tombent, les vers qui se déplacent, un Pac-man.

Les mouvements des joueurs sont au nombre de 6 (8 directions plus le bouton feu). Le but du jeu est de parvenir à frapper ses adversaires le plus souvent possible au cours d'un round.

Lorsque vous êtes seul, les deux autres joueurs sont contrôlés par l'ordinateur et il tout à fait possible qu'ils se battent entre eux : ne les laissez pas faire, car ils marquent des points.

A la fin d'un round, un vieux sage apparaît et donne le résultat.

Vous devez impérativement être placé parmi les deux premiers sinon le jeu est terminé pour vous. Au bout des deux premiers niveaux, on trouve un tableau de bonus : vous êtes muni d'un bouclier et

vous devez, soit renvoyer des balles bondissantes, soit les éviter. Ces balles sont mortelles au toucher et rebondissent à des hauteurs variables. L'autre tableau de bonus consiste à projeter des bombes hors de l'écran avant qu'elle n'explosent.

Au fur et à mesure de l'avancée du jeu, le rythme est bien sûr plus soutenu.

A propos de rythme, il existe plusieurs vitesses disponibles et la plus rapide nécessite un sacré coup d'œil.

Les mouvements sont fluides et l'animation est rapide mais les bruitages apportent un réel impact à ce logiciel qui devrait être le jeu favori des apprentis karatékas.

Amiga

Notez la présentation soignée du paysage.



Des animations secondaires viennent embellir le jeu (chute des feuilles, par exemple).

ISS
INCREDIBLE SHRINKING SPHERE

ELECTRIC DREAMS
ARCADE

Prenez les commandes d'une sphère de chasse et commencez votre périlleux périple sur la piste de Mort... à n'emprunter que si vous êtes patient, avez les nerfs solides et appréciez les défis.

A

Avant de vous lancer au premier niveau de cette piste, 4 opérations préliminaires sont à effectuer : il faut visualiser les 4 plaques du niveau et déposer vos réserves de munitions aux emplacements que vous souhaitez. Ensuite, vous vous libérez l'esprit et mettez tout votre pouvoir de concentration dans le contrôle de votre sphère car, en effet, ce n'est pas une mince affaire. Il faut essayer de refréner l'inertie au minimum tout en se dirigeant



Version Amstrad CPC

au milieu d'un labyrinthe ! Certains passages sont étroits, d'autres sont équipés d'ennemis meurtriers sur lesquels vous pouvez tirer à moins que vous n'ayez récolté un bouclier (dont l'efficacité est provisoire) et, enfin, toute la plaque contient des cases qui ont certaines fonctions : vous récoltez des points ou vous en perdez, vous rebondissez comme une vulgaire boule de billard, vous subissez un accroissement (ou

une décroissance) de masse, de volume ou d'inertie...

Vous aurez compris que pour ressentir tous les effets de ce genre de jeu, il faut le pénétrer complètement en y jouant. Si la version Commodore est très belle avec de la musique et un bon contrôle de la sphère, il faut noter également de bons graphismes pour la version CPC; quant à la version Spectrum, elle est remarquable par sa vitesse de jeu.

C64, Amstrad CPC, Spectrum



Version Spectrum.



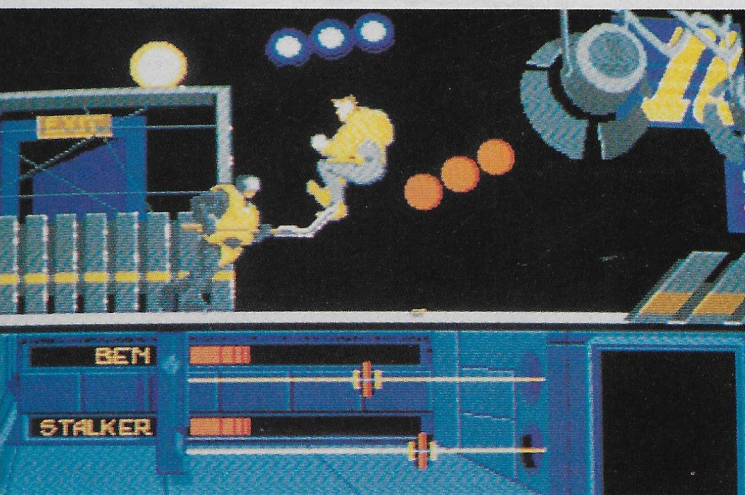
Version C64

RUNNING MAN

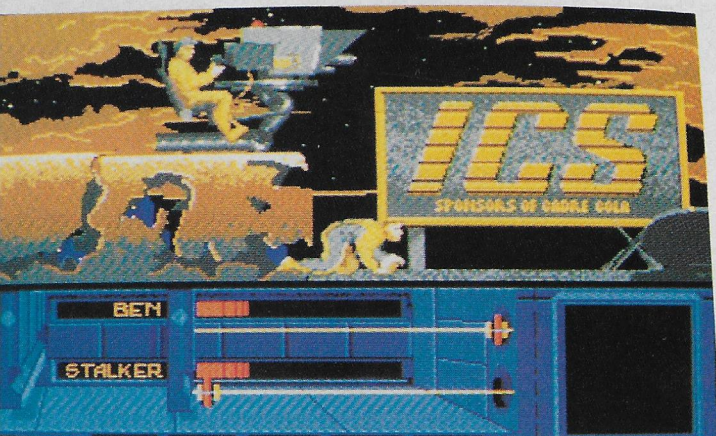
GRANDSLAM
ARCADE
AVENTURE



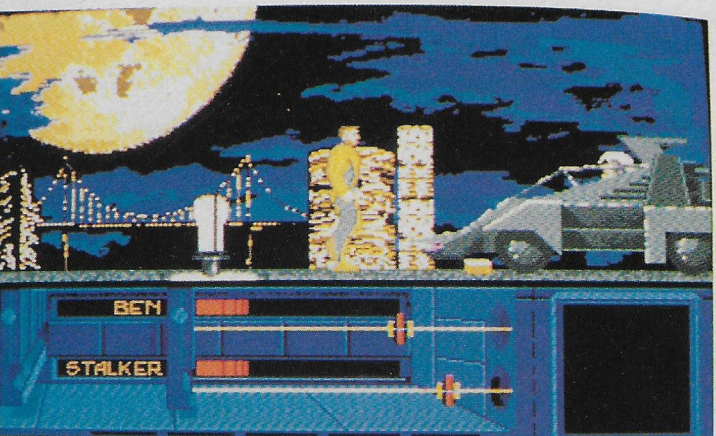
Ce logiciel, inspiré du film du même nom et dont le rôle principal est tenu par Schwarzenegger, vous transpose dans un thriller où seuls l'agilité, les réflexes et la rage de vaincre peuvent vous permettre de garder votre bien le plus précieux : la vie.



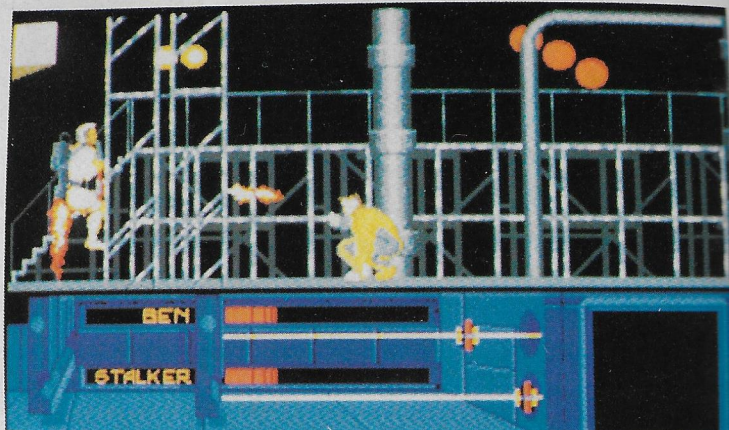
Les niveaux d'énergie figurent au bas de l'écran.



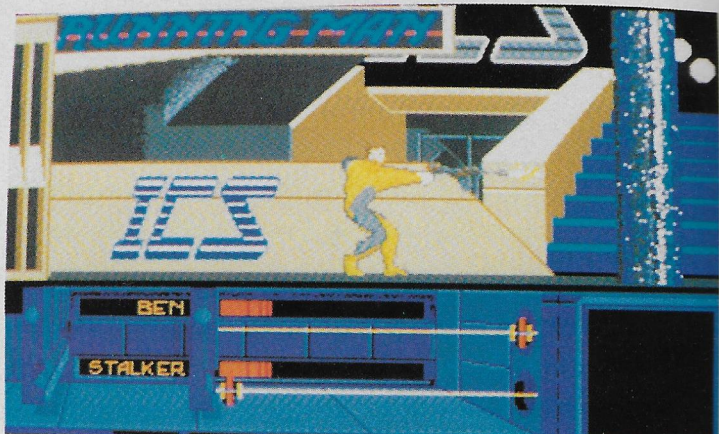
La caméra est omniprésente.



Difficile à battre, le punk en voiture !



Combat inégal contre l'homme volant.



Au 5ème tableau, Ben est armé d'un fusil mitrailleur.

N

ous sommes au début du XXI^e siècle dans un nouveau monde où tout a disparu ; en effet, les livres ont brûlé, les écoles ont fermé et les libertés individuelles n'existent plus.

Seule la télévision demeure avec un «show» cruel et sans retour ; si vous devenez «The running man», vous ne vous battez que pour une seule chose : survivre.

Vous incarnez Ben Richards surnommé «Le Boucher de Bakersfield», autant dire que vous avez un naturel agressif. Mais pourtant, vous allez rencontrer sous l'œil de la caméra de véritables gladiateurs que rien n'arrête et il va falloir leur éclater la tête avant qu'ils ne vous aient trop fait souffrir...

C'est sur un décor chaque fois différent que les affrontements se passent.

Pour le premier, vous êtes à mains nues tandis qu'il vous glisse, tels des palets, de magnifiques petites bombes.

A partir du second vous pouvez ramasser une brique qui s'avère être un projectile intéressant ; tenez compte quand même du fait que le second joue de la tronçonneuse, le troisième lance des éclairs diaboliques et possède une voiture à toute épreuve. Quant au quatrième, il se propulse dans les airs et lance des flammes ; un bouclier est à votre disposition mais serez-vous encore de ce monde à cet instant ?

Ces combats sans merci se déroulent sur décors de fond digitalisés de style hollywoodien (superbes !) ; l'animation est de qualité et le héros a plusieurs possibilités de déplacement (notamment, il peut crapahuter à 4 pattes ce qui est parfois très utile...) et le tout est doté de beaux graphismes et d'une musique agréable. A découvrir.

Amiga

CYBERMIND



Photos d'écran sur S1

AVIS AUX PASSIONNÉS
... STOP...
CASSE-TÊTE FUTURISTE...
STOP... MISSION DÉLICATE...
STOP... RÉFLEXES ET
RÉFLEXION INDISPENSABLES
... STOP...



Disponible dans les meilleurs points de vente.



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

ISS

INCREDIBLE • SHRINKING • SPHERE



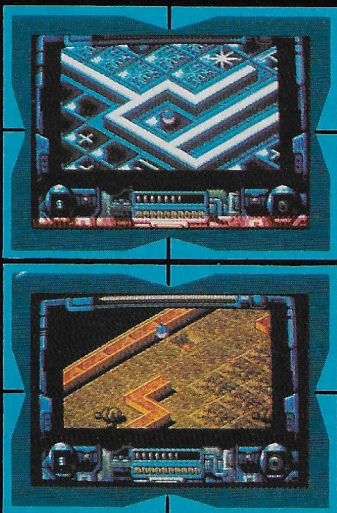
Distribué par



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00



Photos d'écran sur Atari ST



INCROYABLE ! CETTE SPHERE SE RÉTRÉCIT !

Matt Ridley, colonel en chef frustré par son travail sédentaire, décide de prendre les commandes de ISS, pour participer à la course mortelle de Sangfalmore. Conçue pour tester la vitesse, la ruse et les réflexes des participants, il faut être très habile et très rapide pour survivre. Des tremblements de terre ont provoqué des crevasses sur la surface terrestre.

L'épreuve est plus difficile !

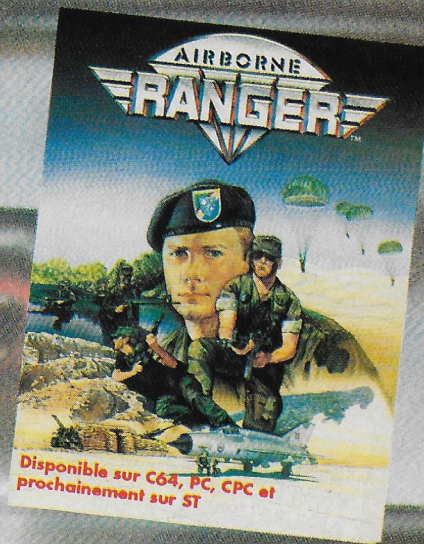
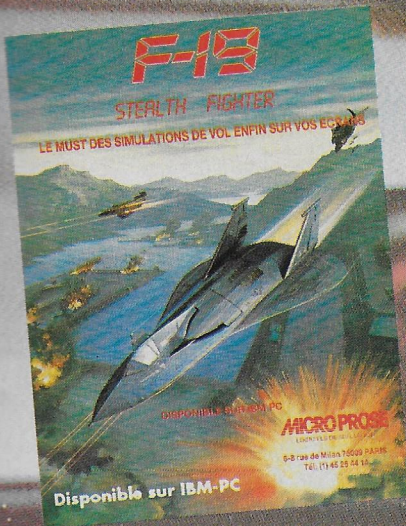
Ridley est piégé, à vous d'aller le délivrer... Si vous pouvez survivre !



Mail Order : Postronix Ltd, Nene Enterprise Centre, Freehold Street, Northampton, NN2 6EW :
0604 791771, Consumer Enquiries/Technical Support : 0734 310003

Disponible dans les meilleurs points de vente

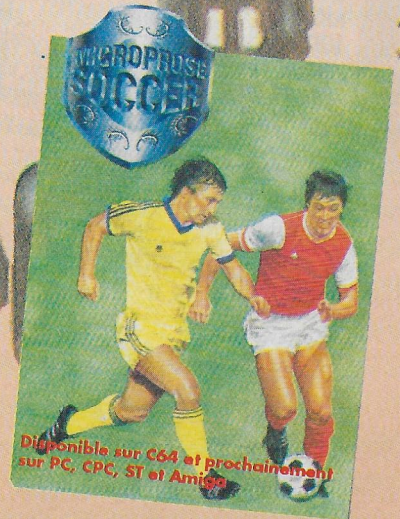
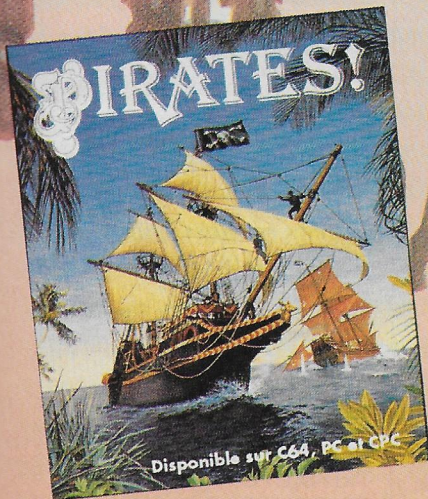
CONCOURS MICRO PROSE



JOUEZ
en répondant
aux questions suivantes :

1. Quel est le nom exact de l'hélicoptère de Gunship ?
2. Quel est le nom du dernier simulateur de vol MicroProse ?
3. Dans quel jeu MicroProse a-t-on le rôle d'un soldat des forces spéciales ?
4. Quel est le nom du premier jeu de simulation sportive MicroProse ?
5. Dans quel jeu MicroProse est-on un flibustier du 17ème siècle ?

ET GAGNEZ
des prix offerts par MicroProse



- 1er prix : une chaine Hi-Fi Aiwa, modèle X33.
- 2ème prix : un logiciel MicroProse de votre choix et une manette de jeu Suncom.
- 3ème prix : une manette de jeu Suncom et un T.-shirt MicroProse.
- Du 4ème au 10ème prix : un T.-shirt MicroProse.
- Du 11ème au 25ème prix : une affiche MicroProse.

Bulletin réponse à retourner avant le 1er avril 1989 à : MicroProse - 6-8, rue de Milan - 75009 PARIS.

Réponses aux questions :

- 1/ _____
- 2/ _____
- 3/ _____
- 4/ _____
- 5/ _____

Nom : _____ Prénom : _____ Age : _____

Adresse : _____ Code postal : _____ Ville : _____

Type d'ordinateur en votre possession : _____

Connaissez-vous déjà MicroProse ? _____

Les gagnants de ce concours seront tirés au sort parmi les bulletins comportant les cinq réponses exactes.





Dragon Ninja (CPC)

AMSTRAD

- CIRCUS GAMES
- DRAGON NINJA
- R TYPE
- AFTERBURNER
- TITAN
- LAST NINJA 2
- S.D.I
- I.S.S.
- SAVAGE
- PACMANIA
- GUNDHIP
- L'ILE
- WEC LE MANS
- MORTEVILLE MANOR
- RETURN OF JEDI
- TRIVIAL PURSUIT NG
- NIGEL MANSELL'S GP
- CAPTAIN BLOOD
- AIRBORNE RANGER
- MOTOR MASSACRE
- FER ET FLAMME
- THE BARD'S TALE
- EXIT
- OPERATION WOLF
- GAME OVER II
- ROBOCOP

C64

- MICROPROSE SOCCER
- BARBARIAN II
- CIRCUS GAMES
- LAST NINJA 2
- HAWKEYE
- CAVEMAN UGH'S OLYMPIC
- DOUBLE DRAGON
- CRAZY CARS
- WEC LE MANS
- NO
- DRAGON NINJA
- T.K.O
- TENNIS SERVEN VOLLEY
- TRIVIAL PURSUIT NG.
- ARMALYTE
- AFTERBURNER



Barbarian II (C64)



Sword of Sodor (Amiga)

AMIGA

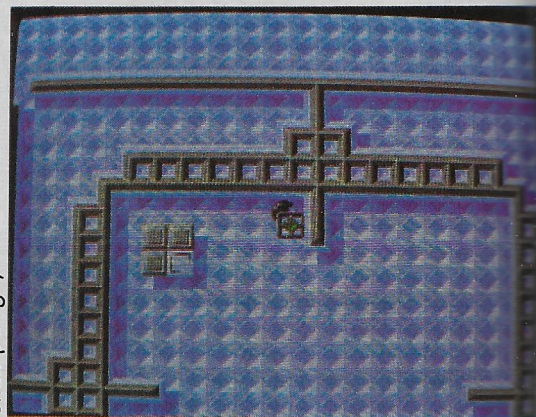
- FALCON
- PACMANIA
- SWORD OF SODAN
- HYBRIS
- DRAGON'S LAIR
- BOMBUZAL
- IK+
- LOMBARD RALLY
- SUPER HANG ON
- UMS
- ZANY GOLF
- HEROES OF THE LANCE
- DUNGEON MASTER
- ROCKET RANGER
- SPEEDBALL
- TV SPORTS
- TITAN
- BATTLE CHESS
- AEGIS SONIX
- DELUXE PAINT II
- TRIVIAL PURSUIT NG
- STARGLIDER II

MSX

- L'OISEAU DE FEU
- SAMOURAI
- RASTAN
- BUBBLE BOBBLE
- TOURNEMENT GOLF
- SALAMANDER

ATARI 2600

- POLE POSITION
- VANGUARD
- MARIO BROS
- VOLLEY BALL
- MIDNIGHT MAGIC PINBALL
- WINTER GAMES
- DEFENDER



Titan (Amiga)

MACINTOSH

- UMS
- FALCON 2.0
- PIRATES
- CHUCK YEAGER'S AFT
- TETRIS
- THE KING OF CHICAGO



Tetris (Mac)

THEQUE

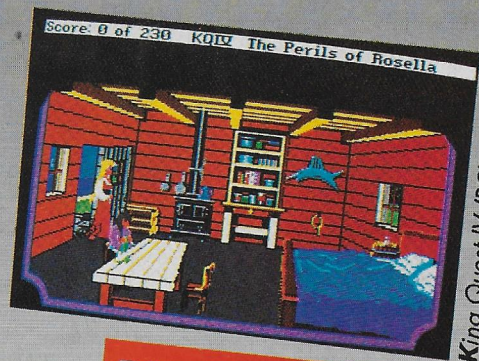
WORLD



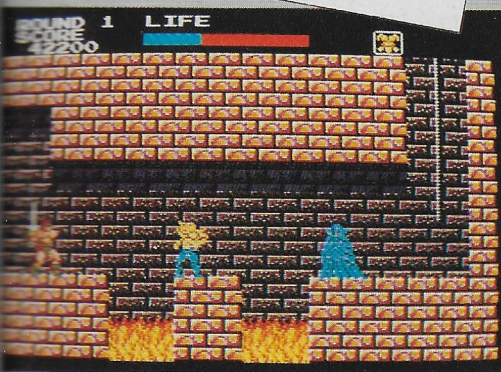
Zany Golf (ST)

THOMSON

- CAPTAIN BLOOD
- TRIVIAL PURSUIT NG
- CRAZY CARS
- MAXI BOURSE
- LES CLASSIQUES IV



King Quest IV (PC)



Rastan (MSX)

PC ET COMPATIBLES

- F16 COMBAT PILOT
- SUPERMAN
- GRAND PRIX CIRCUIT
- DOUBLE DRAGON
- ZANY GOLF
- TETRIS
- SPEEDBALL
- CHESSMASTER 2000
- KING QUEST IV
- JET FIGHTER
- DELUXE PAINT II
- ROCKET RANGER
- F19
- MORTEVILLE MANOR
- GUNSHIP
- GALACTIC CONQUEROR
- THE GAMES SUMMER EDITION
- TRIVIAL PURSUIT NG
- PHANTOM FIGHTER
- THE TRAIN
- BATTLECHESS
- HEROES OF THE LANCE

ST

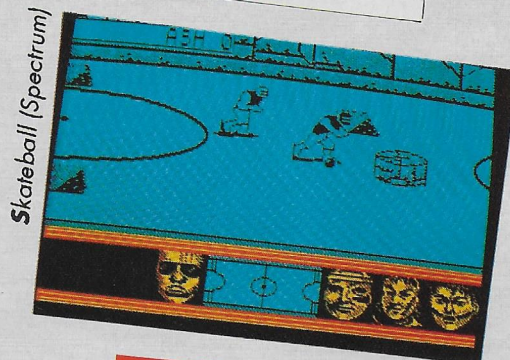
- FALCON
- R TYPE
- PACMANIA
- FOFT
- BARBARIAN II
- IK+
- CRAZY CARS II
- NIGHT HUNTER
- ZANY GOLF
- DEGAS ELITE
- CYBERMIND
- DUNGEON MASTER
- EXPLORA II
- TRIVIAL PURSUIT NG
- HEROES OF THE LANCE
- SUPER HANG ON
- STARGLIDER II
- LOMBARD RALLY
- KING QUEST IV
- ADVANCED RUGBY SIMULATOR
- LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS
- MORTEVILLE MANOR
- FLIGHT SIMULATOR II
- GUNSHIP
- UMS
- PUFFY'S SAGA
- COLOSSUS CHESS IV
- POWERDROME
- SPEEDBALL
- CHESSMASTER 2000
- OPERATION WOLF
- DOUBLE DRAGON
- COLONIAL CONQUEST
- ELITE
- TITAN

APPLE II

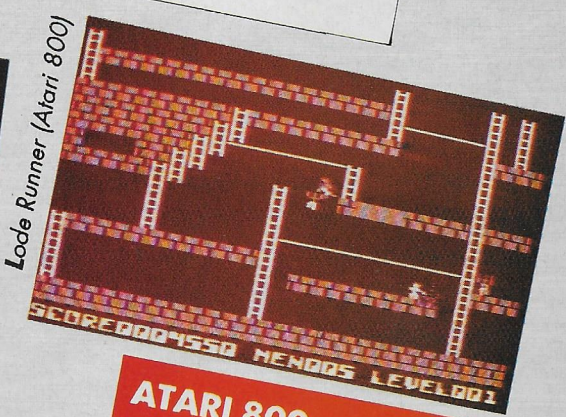
- PIRATES
- LAST NINJA
- FLIGHT SIMULATOR II
- ULTIMA V
- ROGGER RABBIT
- CHESSMASTER 2000

APPLE II GS

- DUNGEON MASTER
- WINGS OF FURY
- KING QUEST IV
- THE BARD'S TALE
- DEFENDER OF THE CROWN
- THE KING OF CHICAGO



Skateball (Spectrum)



Lode Runner (Atari 800)

SEGA

- SHINOBI
- R TYPE
- THUNDERBLADE
- AFTERBURNER
- DOUBLE DRAGON
- SUPER TENNIS
- WONDERBOY II

SPECTRUM

- SKATEBALL
- THE MUNSTERS
- FIRE AND FORGET
- LAST NINJA 2
- IN CROWD
- DRAGON NINJA
- GUNSHIP

ATARI 800

- FIGHT NIGHT
- FOOTBALL
- JUNGLE HUNT
- LODE RUNNER
- BLUE MAX
- GATO


--- BON DE PARTICIPATION ---
MICRO WORLD
N° 3

- JOYSTICKS -




Le vainqueur doit savoir bien choisir son arme, c'est connu ! Faut-il se ruiner pour un joystick ou est-il préférable d'en posséder plusieurs, en fonction des jeux qu'on aime ? Le secret de la victoire est là. Voici une sélection qui ne videra pas votre tirelire...

QUICK SHOT II TURBO




Cramponnée à la table par ses 4 ventouses, elle ne se laisse pas déloger du sommet des hits de joysticks. Élégante, vêtue de rouge et de noir, elle est aussi maniable et précise. Son auto-fire est conçu pour tous les types d'ordinateurs, même les CPC d'Amstrad ! Elle reste la moins chère alors, pensez à elle avant d'acheter...

MICRO BLASTER




C'est la nouvelle super pro ! Elle rivalise avec les joysticks des machines d'arcades. Sensibles et précis, ses micro-switches assurent une garantie : celle d'atteindre facilement les high scores. Elle existe avec une prise pour double branchement.

PRO 5000



Toujours présent, ce joy ! Robuste, il sait s'adapter à tous les ordinateurs... et toutes les situations. Le manche est surmonté d'un pommeau et les contacts de tir sont commandés par 2 gros poussoirs situés sur le socle. La qualité US en plus !

CRYSTAL



La strip-teaseuse ! Elle ne craint pas de dévoiler au public son anatomie. Tout de transparent vêtue, elle laisse voir ses contacts à micro-switches, actionnés par 2 poussoirs de tir situés sur son socle. 4 autres micro-switches sont utilisés par le manche de forme ergonomique. Elle est souple et solide, c'est clair... comme du crystal !

NAVIGATOR

C'est la dernière-née de la gamme Konix. Avouez qu'elle est réussie ! Non seulement son look est splendide, avec sa silhouette futuriste mais de plus, elle convient aussi bien aux droitiers qu'aux gauchers. Merci pour eux ! Elle est dotée d'un auto-fire pour détruire toutes ces sal... d'aliens et d'une gâchette (il n'y a pas d'autre mot) qui tombe bien sous l'index. Précise, elle est équipée de micro-switches. Quant au manche, il est renforcé par une tige en acier afin que les Rambo ne puissent le détruire. Un excellent investissement à mettre entre toutes les mains.



-DISQUETTES-



On en consomme tous les jours ! Il faut savoir les choisir : le rapport qualité/prix est important, surtout lorsqu'on a un petit budget. Voici notre sélection.

EN 3,5 POUCES

Media tech a sélectionné des disquettes d'excellente qualité, pour les utilisateurs de «double face, double densité». Elles sont présentées en boîtes de 10, séparées par une feuille de celluloid. Les étiquettes adhésives sont fournies avec.

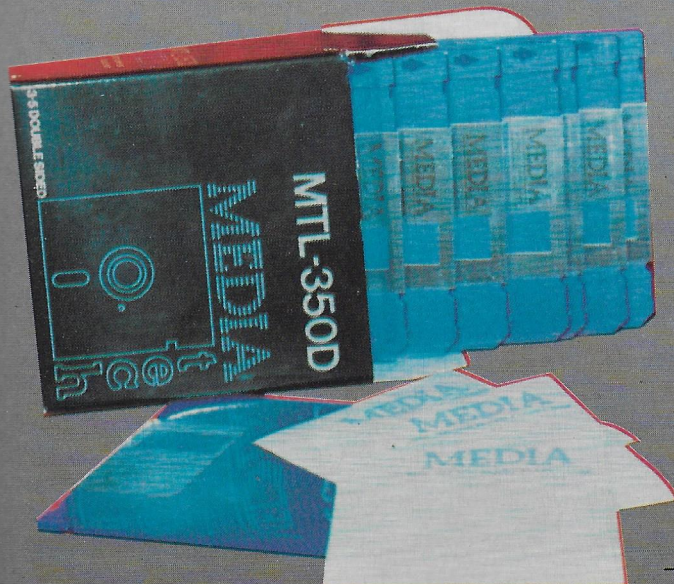
Demandez les MTL-350 D à votre revendeur préféré.

EN 3 POUCES

La gamme **Godexco** s'élargit.

Difficile de trouver moins cher que cette boîte de 5 disquettes, en présentation standard. Pas d'étiquette mais des pochettes (en cellophane) individuelles. Une super qualité pour un tout petit prix !

Plus luxueuse, voici la CF-2, double face double densité. Présentées en emballage individuel cartonné, à l'élégant marquage doré, elles sont de couleur bleue et possèdent une étiquette sur chaque face. Elles sont conditionnées en emballage de 10 disquettes. La qualité sans se ruiner...



GRAND

**ON A BESOIN
DE VOUS**

DE ?
MOI !



CONCOURS

PROGRAMMEURS GRAPHISTES A VOS CLAVIERS...


Envoyez-nous vos listings, bidouilles, trucs et astuces, projets fous, graphismes délirants, musiques...

Nous établirons une première sélection qui sera publiée dans Micro-World et chaque mois, l'auteur de la meilleure réalisation (toutes catégories) remportera l'ordinateur de son choix : PC, Atari ST, Amiga 500.

L'auteur d'une bidouille publiée recevra un jeu pour son ordinateur.

VOUS AVEZ DU TALENT FAITES LE SAVOIR !

Le premier gagnant, un graphiste, avait choisi un AMIGA. Notre second gagnant, programmeur sur ST a choisi... lui aussi un AMIGA. Voir page suivante.



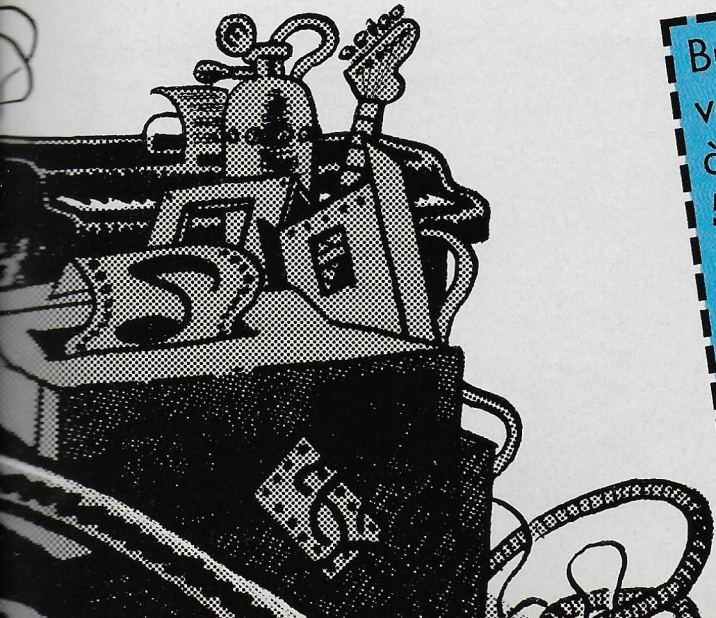
Bulletin réponse à compléter et à renvoyer accompagné de votre œuvre
à : **MICRO-WORLD - BP 2 -
56200 LA GACILLY**

NOM : _____

PRENOM : _____

ADRESSE : _____

ORDINATEUR : _____



BIDOUILLES

Notre gagnant, ce mois-ci est Ronan JEZEQUEL avec un vaccin (un antivirus, quoi !) capable de localiser ces petits malfaisants qui polluent nos chers ST.

ANTIVIRUS ATARI ST

Chargé dans un fichier «auto», il se loge dans une zone mémoire réservée et l'on peut charger autant d'autres programmes que l'on veut sans être dérangé par l'antivirus.

Par sa petite place en mémoire (moins de 512 octets, ce qui permet aux plus malins de le mettre en boot secteur), il ne gêne personne !

Maintenant, les symptômes :

A chaque chargement du catalogue de la disquette, si l'écran change de couleur et que la lampe du drive clignote, alors la disquette est atteinte du virus BPL/BPL car c'est un signe que l'on voit sur le boot secteur).

Si l'écran devient rouge ou se met en inversion vidéo en monochrome, c'est qu'il y a un boot secteur sur la disquette. Ce peut être un boot secteur pour charger un jeu comme BARBARIAN de PSYGNOSIS ou un nouveau virus inconnu.

S'il ne se passe rien, c'est que la disquette n'a pas de boot secteur nuisible. Après avoir détecté un virus, il suffit d'utiliser le programme KILVIRUS.BAS qui se chargera de détruire le boot secteur.

Le programme antivirus (en listing ci-dessous) a été conçu avec DEVPAK 2 ST mais il est facilement adaptable avec d'autres assembleurs.

```
clr.l    -(a7)
move.w  #$20,-(a7)
trap   #1          ; superviseur
add.l   #6,a7

lea    debut(pc),a0
movea.l $4c6,a1
adda.l  #$600,a1    ; zone memoire libre
movea.l a1,a2
move.w  #$100,d0

copie:
move.w  (a0)+(a1)+ ; copie le programme
dbra    d0,copie
jmp     (a2)        ; saut zone memoire libre

debut:
lea    sauve(pc),a0
move.l  $472,(a0)   ; sauvegarde l'ancien vecteur
lea    boot2(pc),a0
move.l  a0,$472    ; nouveau programme

pea    beep(pc)
move.w  #$9,-(a7)
trap   #1
add.l  #6,a7

clr.l  -(a7)
trap  #1          ; quitte

boot2:
dc.l   $4e560000
move.w 8(a6),-(a7)
movea.l sauve(pc),a0
jsr    (a0)        ; ancienne routine
addq.l #2,a7
movem.l d0-d3/a0,-(a7)
movea.l $4c6,a0
move.b (a0),d0
cmp.b  #$60,d0    ; boot secteur executable ?
bne.s  boot3
move.l $122(a0),d0
cmp.l  #$42504cdf,d0 ; BPL ( signe du virus ) ?
bne.s  boot4

move.w  $ff8240,-(a7) ; virus " BPL " present
move.w  #$8fff,d2

alerte:
add.w  #1,$ff8240
add.w  #1,d3
cmp.w  #$fff,d3
bne.s  boucle
cmp.b  #2,$ff8800
bne.s  not2
move.b #0,$ff8802 ; bit 2 de $ff8802 correspond
clr.w  d3          ; a la lumiere alumee ou
bra    boucle     ; eteinte de drive

not2:
move.b #2,$ff8802

clr.w  d3
boucle:
dbra   d2,alerte
move.w (a7)+,$ff8240

boot3:
movem.l (a7)+,d0-d3/a0
unlk a6
rts

boot4:
move.w  $ff8240,-(a7) ; autre virus
move.w  #$700,$ff8240 ; couleur rouge
move.w  #1,d1

boot6:
move.w  #ffff,d0

boot5:
dbra   d0,boot5
dbra   d1,boot6
move.w (a7)+,$ff8240
bra.s  boot3

sauve:
dc.l   0
beep:
dc.b  " ANTI - VIRUS V1.1 INSTALLED ",13,10,7,0
ds.b  512
```

AMI DU C64, BONJOUR !

Salut à tous ! N'avez-vous jamais eu envie d'avoir plus de 8 sprites ??? Eh bien, c'est possible... L'idée est de tromper à nouveau ce pauvre VIC-II en générant au début et au milieu de l'écran deux interruptions chargées de programmer les registres des sprites chacune à sa façon...

Bien sûr, tout cela change selon l'application que l'on veut en faire mais voici néanmoins un petit exemple écrit sous Mostass afin d'illustrer ce principe. Ce truc permet d'animer beaucoup de choses à l'écran à condition de s'arranger pour qu'il n'y ait jamais plus de 8 sprites sur une même zone horizontale...



```

.setpc $c000

sei
lda #$7f
sta $2c06
lda #001
sta $d01a
lda #01111
sta $e714
lda #01111
sta $d015
lda #000
sta $d012
lda #01b
sta $d011
cli

lda #fff
ldx #000
;loop sta $0b40,x
inx
cpx #040
bne loop
rts

;première interruption
;générée en ligne 0
;affiche les 8 sprites en rouge
;première interruption
;générée à la ligne 128
;affiche les 8 sprites en blanc

;seconde interruption
;générée à la ligne 128
;affiche les 8 sprites en blanc

; et reprogramme une interruption
; à la ligne 0
; et reprogramme une interruption
; à la ligne 0

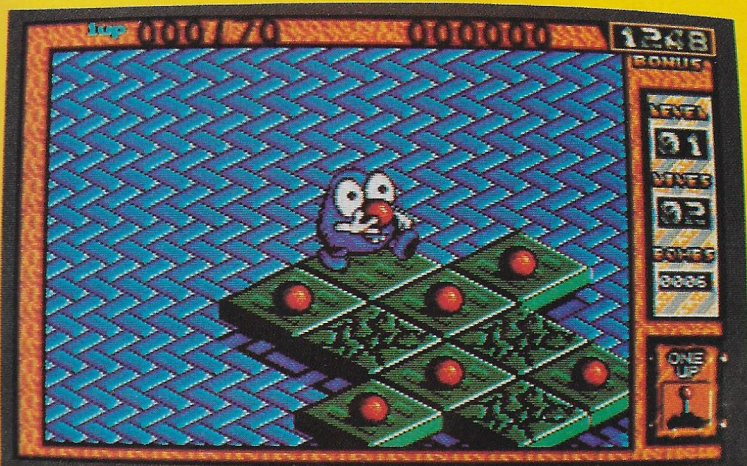
;première interruption
;générée en ligne 0
;affiche les 8 sprites en rouge
;première interruption
;générée à la ligne 128
;affiche les 8 sprites en blanc

;seconde interruption
;générée à la ligne 128
;affiche les 8 sprites en blanc

; et reprogramme une interruption
; à la ligne 0
; et reprogramme une interruption
; à la ligne 0

```

C64



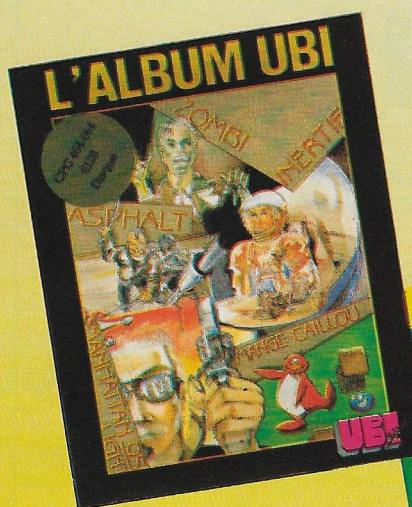
**Pour finir, si vous êtes bloqués dans Bom-
buzal, ces codes devraient vous aider à voir
d'autres niveaux :**

- | | | |
|------|------|------|
| BOMB | LEAD | SONG |
| RACE | WEED | FIRE |
| RATT | RING | LAMP |
| LISA | GIRL | TREE |
| DAVE | GOLD | SINK |
| IRON | OPAL | |

A la prochaine !

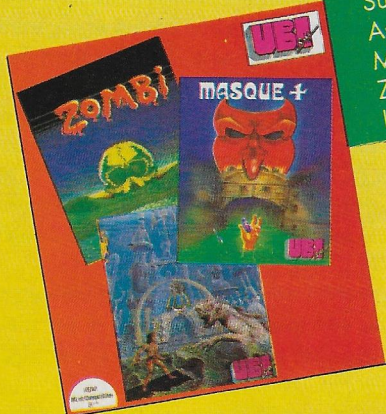
RAM

COMPILATIONS



UBI SOFT

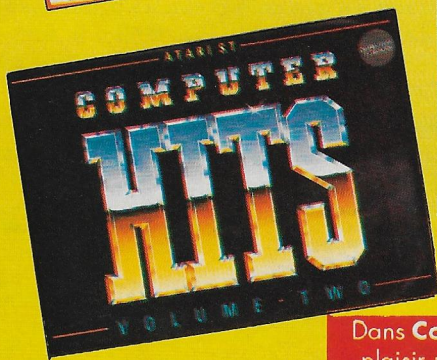
La série des «Album» existe sur **PC** et **CPC**. Sur **PC**, la compilation regroupe Zombi, Masque + et le Nécromancien. Sur **CPC**, on trouve Asphalt, Inertie, Mange Cailloux, Zombi et Manhattan Light 95.



Une compilation sur Atari **ST**. Le volume 1 intègre Starglider, Barbarian, Defender of the Crown.



TYNESOFT
Le **Mega Pack** contient 6 titres : Mouse Trap, Plutos, Winter Olympiad 88, Blood Fever, Frost Byte, Seconds Out (Atari ST).



BEAU-JOLLY

Dans **Computer Hits Volume II**, on retrouvera avec plaisir : Tetris, Tracker, Joe Blade, Tau Ceti (Atari ST). **Ten Computer Hits Volume V** sur Amstrad CPC regroupe Dark Sceptre, Tarzan, Catch 23, Mystery of the Nile, Endurance, Mega-Apocalypse, Ninja Hamster, Activator, The Boggit et Enlightenment Druid II. **Supreme Challenge** pour Amstrad CPC contient Tetris, Elite, Starglider, Ace II, The Sentinel

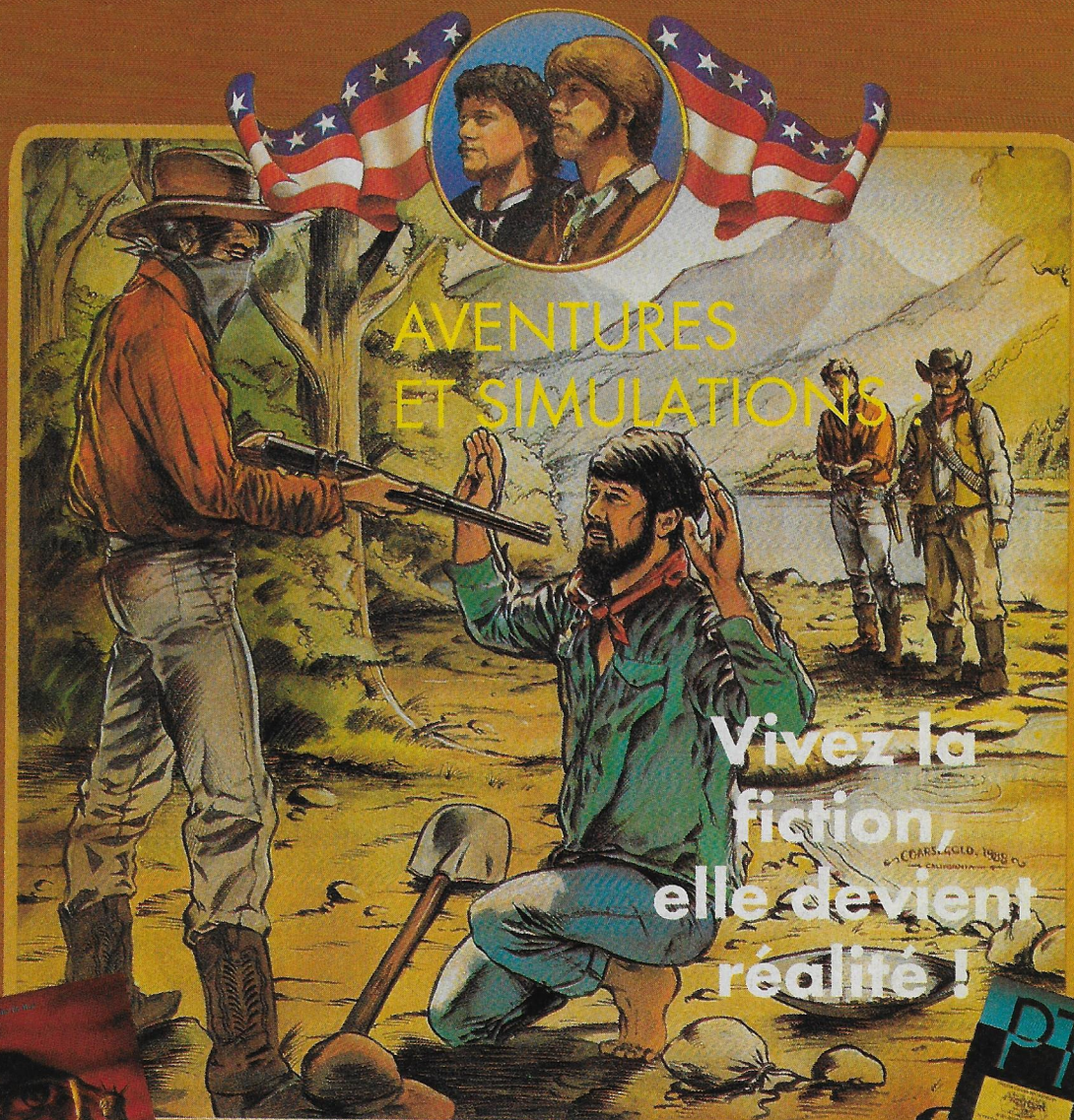


OCEAN

The In Crowd contient, selon le type de machine, 5 ou 6 cassettes ou disquettes. On y retrouve Karnov, Gryzor,



Barbarian, Predator, Combat School, Platoon, Target Renegade et Crazy Cars (remplacé par Last Ninja sur C64).



AVENTURES ET SIMULATIONS

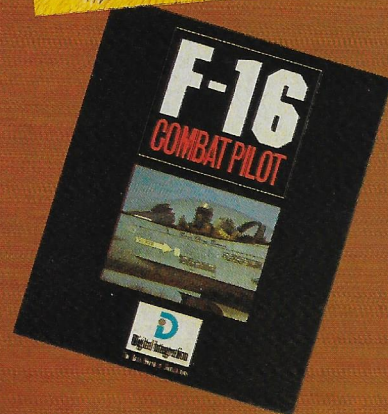
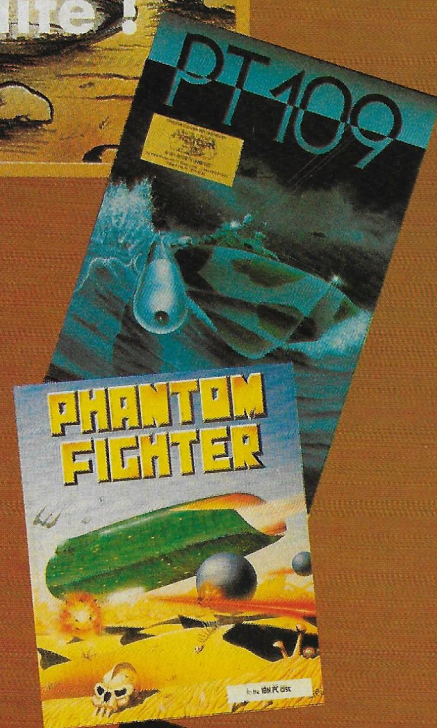
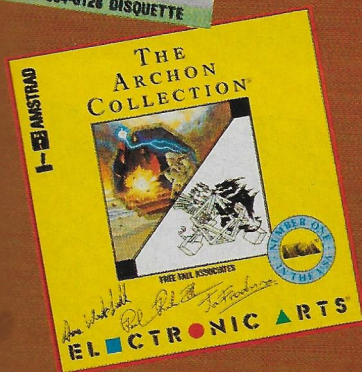
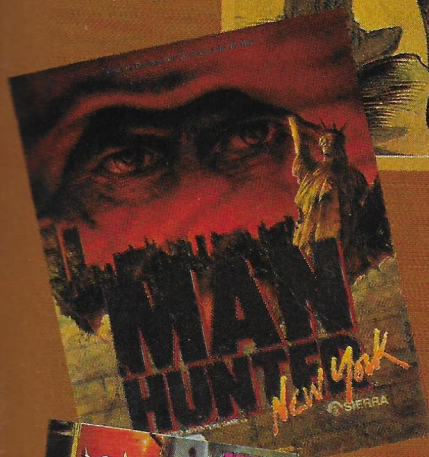
Vivez la fiction, elle devient réalité !

Seules les aventures, jeux de rôles et autres simulations peuvent retenir le joueur pendant plusieurs mois devant son écran. Il est des jeux dont on ne se lasse pas !

Connaissez-vous **Sierra** ? Non ! Eh bien, c'est l'occasion ou jamais de faire connaissance avec cet éditeur américain. Cinq jeux, dans des styles assez différents, sont présentés dans ce volet «aventures» de Micro World. Avec **Balance of Power 1990**, les adeptes de stratégie géopolitique vont être servis. Un jeu... monumental. Pour les passionnés d'échecs, voici **Chessmaster 2100**, le nouveau challenger. Du débutant au joueur confirmé, chacun y trouvera son compte.

Les possesseurs de PC sont les plus heureux : ils vont découvrir **F16 Combat Pilot** et **Jet Fighter**, deux simulateurs de vol spectaculaires, avec des missions très différentes. Vous ne pouvez pas choisir ? Prenez les deux ! Les marins eux, préféreront **P109** pour s'exercer à la bataille navale.

Enfin, pour débiter dans les **jeux de rôles**, il n'y a rien de mieux que la langue française. Nous en avons sélectionné quatre, parmi les plus connus : ils ont chacun leurs particularités et sauront plaire... même aux joueurs les plus confirmés.



• SIERRA •

Fondée par Ken et Roberta Williams, cette société d'édition américaine ne s'était, jusqu'à maintenant, pas tellement distinguée sur le marché européen. Depuis peu, la gamme s'élargit et des logiciels intéressants nous parviennent. Dans Micro World n° 2, nous vous présentons King's Quest IV. Voici 4 autres produits de Sierra. Bien sûr, pour la plupart d'entre eux, il faudra manier parfaitement l'anglais ou pire, l'argot américain. Une excellente occasion de se réconcilier avec le vocabulaire !

POLICE QUEST II, LA REVANCHE...

SIERRA/SIMULATION

Vous qui croyiez en avoir fini avec les problèmes en venant à bout des dangers du premier épisode de Police Quest, sachez qu'il n'en est rien !...

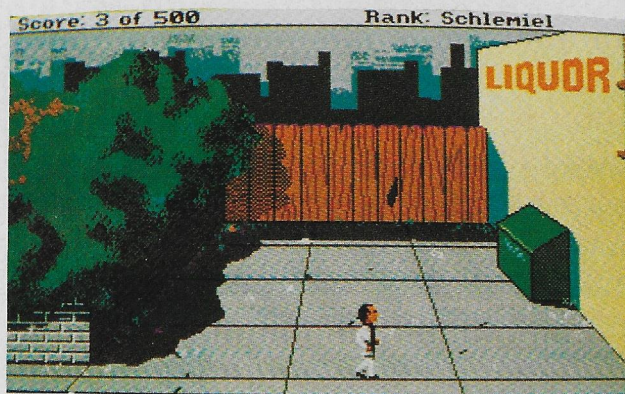
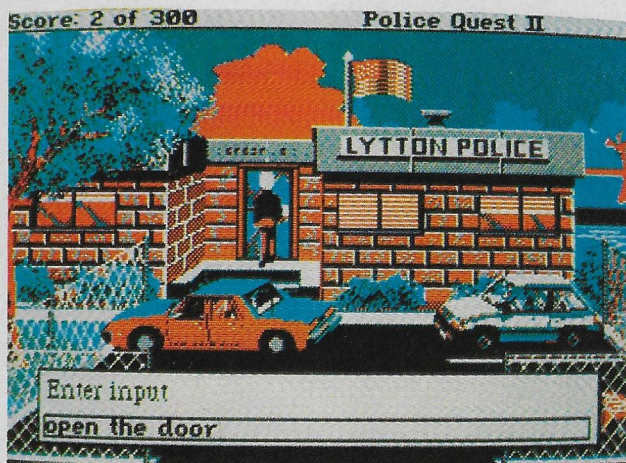


Le département de police de Lytton est responsable du maintien de l'ordre public. Son travail n'est pas toujours de tout repos. Des enquêtes minutieuses, des confrontations de témoins, des filatures discrètes, des poursuites harassantes, des planques et même de la plongée sous-marine, tout cela est reproduit fidèlement dans Police Quest II... et en trois dimensions en plus ! De quoi jouer à Trotski et Zouch comme à la télé.

Cette vie au grand air, qui en a usé plus d'un, c'est un peu la vôtre avec ce second épisode de Police Quest. Réveillé très tôt, vous arrivez au travail tant bien que mal. Un coup d'œil dans la boîte à gang (gag !) pour récupérer votre carte de sécurité et votre carte grise puis un tour dans le vide-poches pour trouver les clés du bureau et vous entrez dans le hall du commissariat. Après les affaires en cours, ce sera une séance au stand de tir. Il faudra essayer d'être un peu moins nul que d'habitude. Impossible de remettre la main sur votre arme. C'est une rude journée qui s'annonce...

Fonctionnant sur quasiment tous les types de cartes graphiques (CGA, MCGA, EGA, VGA, Hercules, Tandy), ce jeu nécessitera quand même une sérieuse connaissance de l'anglais aussi bien pour lire la documentation (très riche par ailleurs) que pour travailler et exploiter pleinement votre flair de policier par l'intermédiaire de l'interprète. L'auteur, un ex-policier, préconise une machine tournant au minimum à 8 MHz. Vous pouvez, par ailleurs utiliser soit une souris soit le joystick et, si vous n'avez ni l'un ni l'autre, le clavier. Par ailleurs, ce jeu exploite différents types d'extensions sonores pour PC, ce qui n'est pas banal...

PC et Compatibles



LEISURE SUIV LARRY GOES

SIERRA/AVENTURE

Arrivé à 40 piges, Leisure Suit Larry est toujours un paumé. Pas marié, pas de copine, il est resté dans les jupes de sa mère trop longtemps. Le voilà parti dans une autre aventure qui, si vous vous débrouillez bien, devrait le transformer en dragueur de compétition !



Après avoir chargé la première disquette, on commence par un petit test (casse-toi, pirate !) : trouver dans la doc le numéro de téléphone d'une bougresse présentée à l'écran. Cette formalité étant remplie, on entre vite dans le vif du sujet, le zéro qui doit devenir un héros alors, à vous de jouer. D'abord, il n'a pas un radis en poche... Ensuite, faudra qu'il ait de bonnes godasses pour arpenter la ville en cherchant le contact. Enfin, vous devrez bien manier la langue anglaise pour dialoguer efficacement avec le logiciel. Côté graphique, c'est du bon boulot. Des animations secondaires viennent agrémenter le tout et... l'humour est présent avec le degré de grossièreté que vous choisirez ! Les mouvements de Larry sont commandés par la souris. Une liste de verbes compris par l'analyseur syntaxique est fournie avec le manuel. A vous d'avoir de l'imagination et... un bon dictionnaire si besoin est !

Atari ST



GOLD RUSH

SIERRA/SIMULATION

La ruée vers l'or a fait rêver des générations entières. Sa légende se perpétue ici à travers un logiciel qui vous fera découvrir les méandres de cette épopée.

La première véritable ruée vers l'or a commencé juste après la découverte de pépites en Californie durant l'année 1848. Ce fut dès lors une incroyable marée humaine qui se précipita à la recherche du métal jaune tant convoité. Sans foi ni loi, ces aventuriers abandonnèrent famille et amis pour se précipiter dans cette gigantesque pagaille où chacun défendait sa concession, fusil à la main, au mépris des droits des propriétaires du terrain et des lois en vigueur. Seuls les mieux organisés et les mieux préparés purent résister à cet enfer... Vous êtes Jerrod Wilson, un beau jeune homme (avouez que ça vous change !). Votre journée commence à New York en 1848 (tiens !). Vous avez décidé de vous rendre en Californie, de trouver de l'or et surtout de devenir riche. Pour ce faire, il vous faut organiser votre voyage en tenant compte des dangers qui règnent sur les routes de l'Ouest. Et, une fois à bon port, vos problèmes n'en seront pas résolus pour autant. Les dangers persistent et l'or n'est pas facile à trouver. L'action se déroule en trois dimensions, et vous devez diriger Jerrod à travers les USA pour qu'il parvienne à ses fins. N'oubliez jamais les règles élémentaires de survie : ne passez jamais derrière un cheval... Ce jeu nécessite une très bonne connaissance de l'anglais car, que ce soit pour lire la documentation (volumineuse), utiliser l'interprète qui permet au personnage de dialoguer, de lire, de chercher... ou encore pour comprendre les messages d'informations du jeu, tout est dans la langue de Shakespeare. Darned ! Heureusement, ce jeu fonctionne avec la plupart des cartes graphiques actuelles. L'animation est fort bien réalisée. Les phases de jeu sont rapides, le graphisme est plus que réussi pour un PC. Bref, c'est un bon jeu complexe qui vous demandera de nombreuses heures de réflexion.

PC et Compatibles



MANHUNTER, NEW YORK

SIERRA
AVENTURE/ARCADE

Sierra vous présente un nouveau jeu d'aventure en 3D sur Atari et IBM. Pas moins de 5 disquettes sont nécessaires pour participer à cette histoire de science-fiction très originale.

Dès le début du 21^e siècle, la terre a été envahie par des extraterrestres appelés Orbs. Ceux-ci ont rapidement maîtrisé la population humaine. Vous êtes un habitant de New York et vous avez été choisi pour devenir un «Manhunter» ou chasseur d'hommes.

Tout commence par une explosion au Bellevue Hospital : certainement un acte terroriste, c'est donc à vous d'enquêter.

Votre terminal MAD vous permet de suivre à la trace le citoyen malfaisant mais sans pouvoir l'identifier. Vous le verrez successivement dans différents lieux.

Les Manhunters ont la possibilité de se déplacer n'importe où dans la ville. En vous rendant à l'hôpital, vous découvrirez un cadavre dans la morgue. Dans l'église, les bougies peuvent être allumées. Mais pour quel usage ? Installez-vous devant le jeu vidéo pour exercer vos talents.

J'espère que vous êtes habile au lancer de couteau, car si cette épreuve est couronnée de succès, votre adversaire vous donnera un indice important pour la suite : il faut tirer 3 fois une chasse d'eau particulière pour se retrouver dans un labyrinthe souterrain.

Comme par hasard, ce labyrinthe est la reproduction exacte de celui rencontré plus haut dans le jeu vidéo. Il suffit alors d'utiliser les cartes et plans fournis avec le jeu pour sortir intact de cette épreuve.

Le scénario de Manhunter est très bon et il existe de plus une dimension psychologique à votre personnage qui peut choisir le mal (mener à terme l'enquête, punir les coupables) ou le bien (se rallier aux résistants).

Les graphismes sont identiques sur Atari et PC (en tout cas en EGA car sinon il est préférable de prendre l'option noir et blanc) et les décors sont très variés et parfois animés (avec des zooms et des scrollings). De plus, l'ergonomie du jeu sur Atari est bien pensée puisque l'on ne touche pratiquement pas au clavier, la souris permettant de sélectionner un grand nombre d'opérations.

Atari, PC



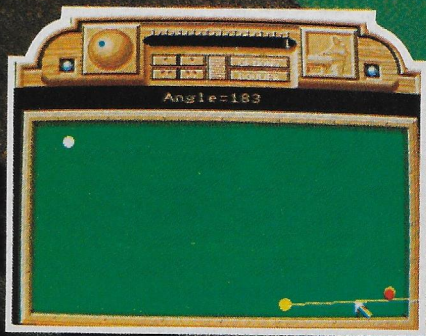
BILLIARDS SIMULATOR

ERE INTERNATIONAL/BILLARD

Enfin une véritable simulation de billard français, bien réalisée techniquement et très complète.

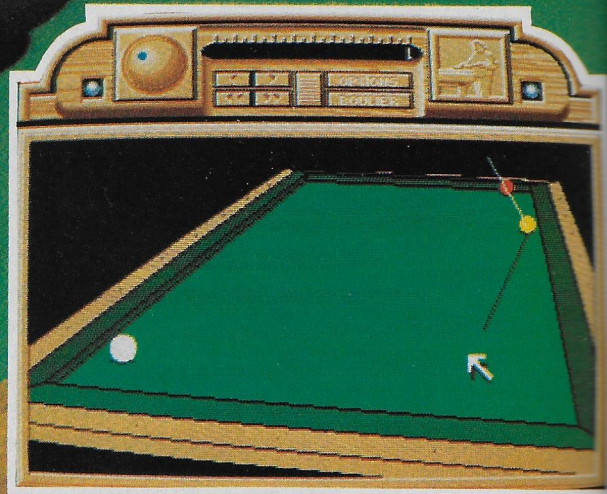
Pour un jeu aussi fin que le billard, où les amateurs sont exigeants, il fallait une réalisation sans faute. L'esthétique est là, dans le jeu lui-même comme dans les phases de préparation. La table peut être vue du dessus (c'est classique), ou en 3D, le joueur se plaçant où bon lui semble... Saluons donc cette initiative. Après avoir choisi le type de queue, de boule (euh, dites chez ERE, vous ne pourriez pas oublier un peu la S.F. ?) on peut entamer les hostilités contre un

adversaire physique ou l'ordinateur. Il est possible, également, de jouer tout seul. Vous la voulez avec ou sans effet, en 2 ou 3 bandes ? Le bruit des boules qui s'entrechoquent et la perle qui glisse sur le boulier souligneront un coup réussi. Il est permis de jouer plusieurs fois un même coup, en ajustant angles et effets : excellent pour l'entraînement. Attention toutefois à ne pas déchirer le tapis ! Enfin, les spécialistes pourront modifier tous les paramètres (frottements, rebonds...). Quand on vous disait que c'est complet !



Classique, le tapis vu du plafond

Amiga



Vue de la table, comme si on y était.

Un manoir impressionnant et mystérieux sur fond de neige, une chouette qui hulule, voilà un contexte idéal pour vivre une énigme poignante et très bien réalisée.

LE MANOIR DE MORTEVIELLE

LANKHOR/AVENTURE

En bon détective privé, vous vous morfondrez au fond de votre bureau attendant l'Affaire du siècle lorsque Julia, la propriétaire du Manoir de Mortevielle (Manoir lié à votre enfance) vous demande de venir. Une fois sur les lieux, vous apprenez que Julia est morte, vous découvrez au fur et à mesure tous les membres qui vivent sous ce toit mais vous ne savez pas très bien jusqu'à la fin où est le problème ; en effet, qui est la vic-

time, dans quelles circonstances et pourquoi cela s'est-il passé ? Après tout, vous êtes là pour le découvrir.

Le Manoir de Mortevielle sur CPC est un premier coup d'essai pour Lankhor mais il faut espérer qu'ils n'en resteront pas là. En effet, les graphismes sont colorés, superbes, l'ergonomie du jeu est excellente, vous avez accès à des menus déroulants pour tout ce que vous voulez faire au cours de l'aventure. Et surtout, vous êtes en possession d'un logiciel qui parle et qui parle très bien sur CPC, c'est très étonnant ! Tout aventurier sur cette machine se doit de posséder ce logiciel.

Amstrad CPC, PC et Compatibles



Version CPC. Un indice sympa.



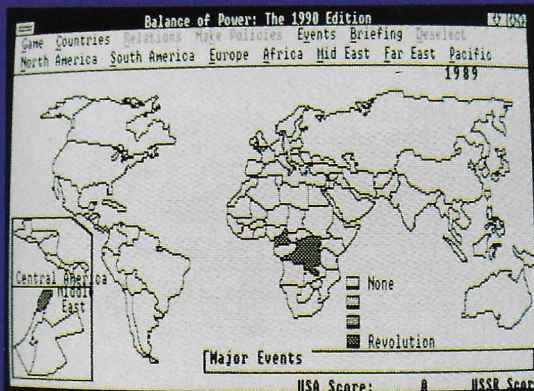
16 couleurs sur PC 1512.



BALANCE OF POWER

THE 1990 EDITION

Cette nouvelle version de ce célèbre jeu ravira les fins stratèges de la géopolitique. Balance of Power 1990 couvre les années 1989 à 1997. Avec une simulation tenant compte des luttes d'influence entre 80 pays, on est très proche d'une réalité à laquelle on ne voudrait pas penser.

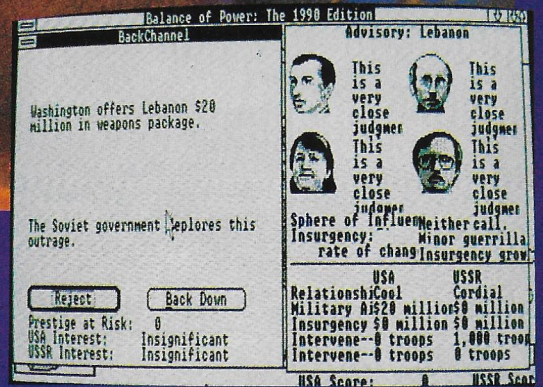


MINDSCAPE SIMULATION

joueurs, l'un contre l'autre). Ce jeu par rapport à la version précédente tient compte des évolutions du monde et des modifications de l'échiquier politique mondial.

A travers quatre-vingts pays dissimulés sur l'ensemble du globe, les deux impérialismes vont rivaliser d'ingéniosité pour s'affronter sans jamais se rencontrer directement. Une fausse manœuvre et ce serait la crise diplomatique. Un enlèvement et ce pourrait être une escalade et pourquoi pas l'apocalypse nucléaire !...

Pour parvenir à vos fins, vous disposez de plusieurs sources d'informations (cartes, conseillers, résumés historiques...). En fonction de celles-ci, vous déciderez des moyens de pression, d'intervention ou d'aide. Dans un pays, par exemple, vous pourrez financer les «contras» tandis que dans un autre, vous soutiendrez ouvertement,



troupes à l'appui, un gouvernement en péril. Mais des actions plus subtiles peuvent être envisagées : ainsi, vous pouvez financer une campagne d'attentats, de presse ou d'éducation.

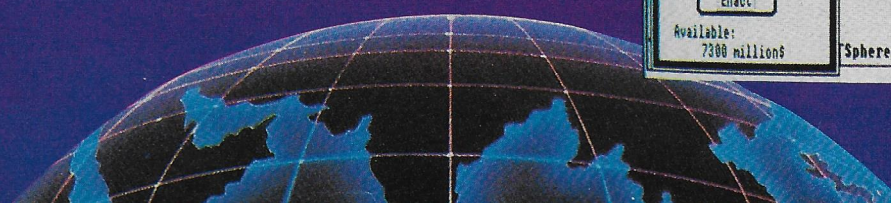
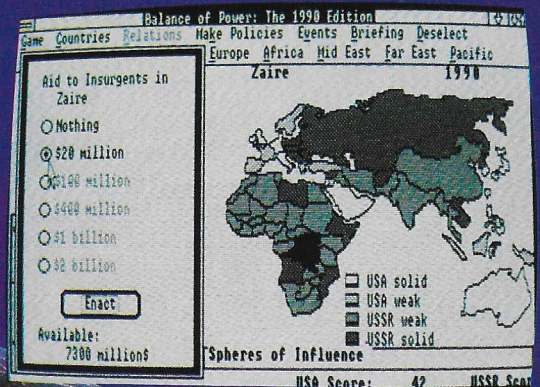
En un mot, soutenir ou déstabiliser un pouvoir en place. Le tout étant de renforcer sa position sans en avoir l'air et surtout sans se faire remarquer, sauf pour certains impérialistes colonialistes et communistes de surcroît...

PC et Compatibles

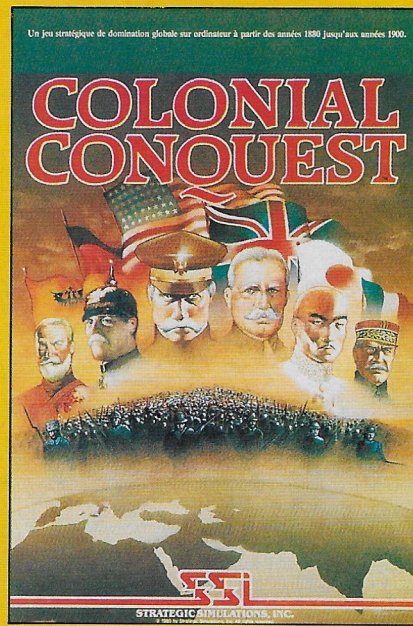


Pour jouer, il faut en premier lieu posséder Windows ver2, un ordinateur rapide (un PC-AT ou au mieux un PC-386). De même, une bonne connaissance de l'anglais est souhaitable. Mais c'est le minimum nécessaire quand le sort du monde est en cause !

Le but du jeu est d'augmenter votre prestige géopolitique aux dépens de votre adversaire. Deux camps sont possibles : USA ou URSS (et l'on peut jouer à deux



CHOISIS, JOUE ET GAGNE AVEC SSI



DISPONIBLE SUR
AMIGA (en Français)
et bientôt sur PC



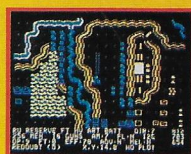
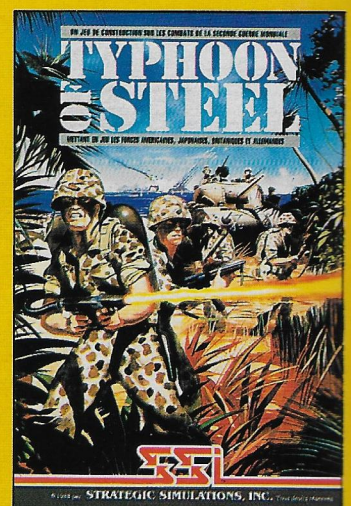
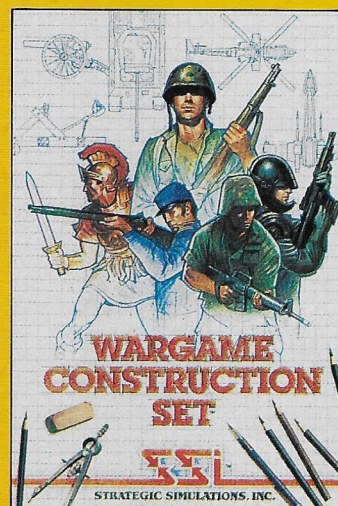
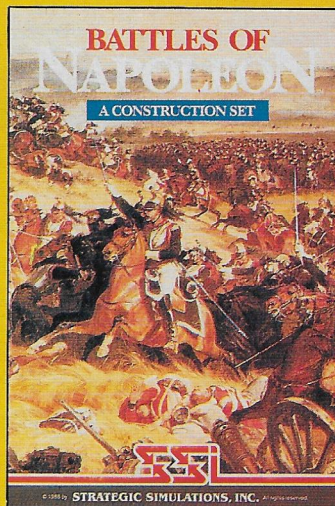
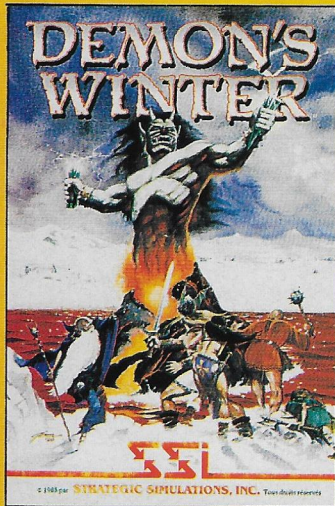
MESSAGE AUX
MEMBRES* DU
CLUB SSI



DISPONIBLE
SUR APPLE
ET C64 ET
BIENTÔT SUR
TOUTES LES MACHINES

* TSR INC. ALL RIGHTS RESERVED

SUPER TIRAGE AU SORT
AVEC DES SUPER PRIX



DISPONIBLES DANS
LES MEILLEURS POINTS DE VENTE
SUR TOUTES LES MACHINES

* POUR ÊTRE MEMBRE
IL VOUS SUFFIT
D'ACHETER UN JEU SSI
ET DE RENVoyer LA
CARTE A L'INTÉRIEUR



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
tél: 16 (1) 48 98 99 00

Might and Magic

NEW WORLD COMPUTING/DONJON & DRAGON

Pénétrer les mondes mystiques, les cités oubliées, est quelque chose de fascinant, surtout quand les graphismes sont en 3D...

L

Le monde Might and Magic ne connaît aucun équivalent connu à travers toute la galaxie. On y compte cinq villes, des sous-terrains, des donjons, des rivières, des mers et des montagnes. Mais cet univers est aussi, et surtout, connu pour les richesses qui y sont gardées, et par les forces maléfiques qui les protègent. Malgré tout, le risque est proportionnel aux profits.



Une mauvaise rencontre.

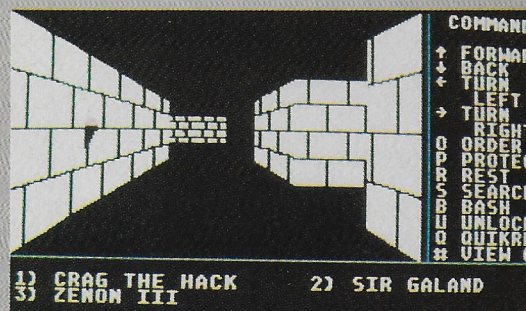
Devant l'appât du gain et des richesses substantielles, vous décidez de préparer une expédition.

Et comme tout bon Donjon & Dragon qui se respecte, l'aventure commence par la constitution de votre équipe de mercenaires. Dans la plus pure tradition du genre, les voleurs, les guerriers, les archers, druides et autres devins s'associeront pour le meilleur et pour le pire, quelque soit leur sexe, leur origine sociale, leurs philosophies ou leur race. Ils ont tous dix-huit ans et une expérience de niveau un. Une sacrée bande de débutants ! Ils ne pourront espérer monter de niveau que s'ils parviennent à utiliser leurs forces respectives à bon escient. Ils rencontreront sur leur chemin plus de cent types différents de monstres.

Heureusement, tous ne sont pas des combattants hors-pair.

Malgré tout, les combats seront rudes, les sorts et les épées vont se croiser dans une lutte acharnée. Classique...

Pas tout à fait, car l'action se déroule en trois dimensions.



Le labyrinthe.

C'est criant de réalisme. Le jeu fonctionne sur la plupart des cartes graphiques (Tandy, CGA, Hercule, EGA) et peut, sur simple demande, être fourni au standard 3,5. Attention l'anglais est une fois de plus indispensable.

Les amateurs du genre ne seront pas déçus par cette adaptation d'un bon niveau. Les débutants, pour leur part, auront là un bon outil pour perfectionner leurs connaissances sur des D&D.

PC et Compatibles

BATTLETECH®

Les robots ne servent pas uniquement à assembler des voitures. Ils peuvent aussi, et c'est moins connu, se transformer en redoutables machines de guerre. Encore faut-il être apte à les piloter...

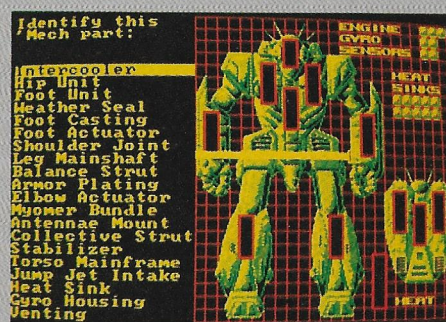


La ville vue d'en haut.

paix fragile qui ne dura que trois ans. Mais on s'aperçut, lors de ce dernier conflit, que les ressources s'épuisaient vite, beaucoup trop vite. Il ne pourrait donc y avoir qu'un vainqueur : celui qui saurait gérer au mieux ses stocks d'armements. Au prix du kilo, les robots de combat sont plus chers que le caviar : l'on comprend les réticences des responsables de la défense lorsqu'il s'agit de confier un de ces superbes jouets à des gosses inconscients et mal entraînés. Il y va de la survie du territoire, une cité fragile, superbement représentée sur l'écran de votre PC préféré. Il vous faudra donc faire vos preuves et subir différents tests aux commandes d'un robot (Wasp, Locust ou Cameleon). Après une épreuve théorique, vous serez mis en situation difficile (ordinateur de bord en panne, terrain accidenté...) et vous devrez affronter un ou plusieurs adversaires. Les dirigeants jugeront vos réactions et votre aptitude à utiliser les conseils de l'ordinateur, ou les fantastiques possibilités de la panoplie d'armement du robot. Si vous échouez, il vous faudra, après quelques heures de repos, recommencer. Si vous

parvenez à surmonter toutes les épreuves, alors vous pourrez aller vous battre. De même, l'académie militaire étant cruellement dépourvue de moyens, il vous faudra spéculer pour vous offrir la panoplie complète du parfait pilote de robot. A vous de gérer votre patrimoine, votre armement, vos heures d'entraînement, de repos ou de débauche. Plus votre gestion sera saine et fructueuse, plus vos chances de survie au conflit seront grandes. Un dernier point, la connaissance de l'anglais est plus que nécessaire pour comprendre les finalités de ce jeu qui ne manque d'ailleurs pas d'humour...

PC et Compatibles



L'indispensable test d'aptitude.

A

près la première guerre de succession (2787-2821), qui a fait plus de cent millions de morts (et quelques cinquante millions de disparus), les efforts de l'industrie se sont uniquement concentrés sur l'armement. Inéluctablement, cela entraîna une seconde guerre sans vainqueur. Il en résulta une

Ultima[®] V

Warriors of Destiny™

ORIGIN
JEU DE ROLE

La série des Ultima (on peut bien parler de série, puisqu'on est rendu au numéro 5), imaginée par Richard Garriott (plus connu sous le nom de Lord British), fait depuis des années de nombreux adeptes. Le concept jeu d'aventure-rôle, sur un scénario fantastique avec un zeste de donjons et dragons est une formule qui marche bien. Ultima V est bien dans la lignée...



ous-titré «Warriors of Destiny», Ultima V offre au joueur encore plus de liberté que les épisodes précédents.

Près de 200 personnages à rencontrer sur un territoire deux fois plus varié que celui d'Ultima IV, 30 villes à explorer avec, pour certaines, jusqu'à 5 niveaux : le joueur n'est pas volé.

Il ne sera pas déçu, non plus, par le contenu de la boîte : talisman, carte des lieux (en tissu) et documentation agréablement illustrée (mais en anglais).

Lord British, fait prisonnier par les Shadowlords lors de l'épisode précédent, a disparu.

Cette bonne vieille terre de Britannia est sous leur emprise.

Il vous faudra donc combattre les 8 vices représentés par 8 Shadowlords pour vaincre le Mal.

L'aventure débute en compagnie de

LA RECONQUÊTE
DE BRITANNIA

Iolo et Shamino (respectivement barde et guerrier).

La création des personnages ne posera pas de problèmes aux fidèles d'Ultima comme à ses nouveaux adeptes.

Dans les villes traversées, vous rencontrerez des gens qui pourront vous aider mais attention, Britannia est vaste et possède des sous-sols aussi étendus que sa surface.

Le monde est vu d'en haut et le personnage que l'on déplace représente tout le groupe.

Les graphismes restent très moyens mais ils ne sont pas l'essentiel de l'immense intérêt du jeu.

Notons, sur PC, l'utilisation des possibilités EGA.

Préparez-vous à passer quelques dizaines d'heures (voire une bonne centaine) à explorer la vaste Britannia, en rencontrant de nombreux dangers à la recherche de Lord British. Y aura-t-il un Ultima VI ?

PC et Compatibles

The foremost apparition traces a pattern in the air with a wispy forefinger. An ebony black arrow solidifies before it and hangs suspended for a moment, then, with a click of its hand, the Shadowlord casts the glowing bolt at Iolo. The arrow strikes him full in the chest! Dropping his sword, he sinks to the ground, lines of pain, and something worse, etched into his face.



Une phase "combat".



L'écran se partage en 2 fenêtres.

King's Quest

La qualité Sierra se mérite : vous devriez aller vivre un merveilleux conte de fées doublé d'une passionnante aventure.



e monde de King Quest n'est pas inconnu des aventuriers. Dans cette histoire de style moyenâgeux se mêlent légendes



Rosella looks amazed at the fairy. She is stunningly beautiful! But still there is a certain sadness to her.

Le début d'une aventure graphiquement superbe.

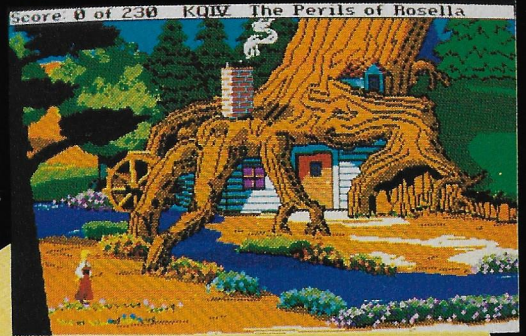
SIERRA/AVENTURE

et visions fantastiques. La présentation, véritable dessin animé, nous place au cœur de l'action, dans la peau de Rosella, l'héroïne de l'histoire. Pourra-t-elle sauver son père par l'intermédiaire d'une fée ? Peut-être, si elle l'aide à retrouver ses pouvoirs...

Des graphismes travaillés, des animations hors de chaque changement d'écran, des musiques originales ne faisant en rien appel à la trop facile digitalisation, vont nous accompagner à la découverte d'un monde merveilleux. Bien sûr, il faudra connaître l'anglais pour résoudre bon nombre d'énigmes, mais l'analyseur syntaxique n'est pas moyenâgeux ce qui facilite la tâche.

Une très belle aventure, que l'on peut commencer à vivre comme une simple balade...

Atari ST



Admirez la finesse des décors.



NO

LANKHOR/AVENTURE

Un jeu français sur C64 ! C'est un événement... Comme, de plus, cette aventure occupe 6 faces de disquettes, on ne pouvait pas faire autrement que vous la présenter.



ne faut pas plus pour vous faire mettre le doigt dans une longue enquête.

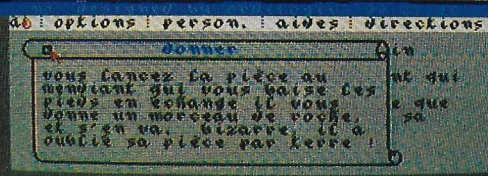
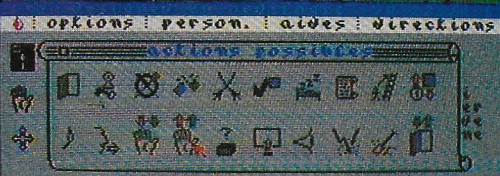
Au début du jeu, on commence avec 3 compagnons dont on peut définir ou non le profil, tout comme dans un jeu de rôle. Selon l'option choisie, ils vous suivront ou

resteront indépendants. Toute la partie se joue au joystick, qui commande un curseur comme le ferait une souris, et donne accès à des éléments de la fenêtre graphique de l'écran ou à des menus déroulants. Chaque scène est commentée par un texte. Quelques illustrations sonores ponctuent le jeu.

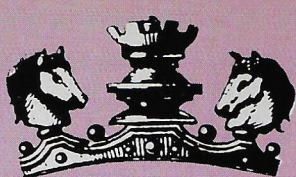
Une aventure dont on ne découvrira pas de sitôt les secrets !

C64

Gestion des actions par icônes.



La fenêtre supérieure montre l'action.



CHESSMASTER 2100

Il y avait le très bon Chessmaster 2000 : voici son digne successeur, Chessmaster 2100. Du débutant à l'expert le plus confirmé, ce jeu transforme votre ordinateur en un patient professeur ou un farouche adversaire.



Facile d'accès grâce à ses nombreux menus déroulants (simplifiés ou très complets, au choix !) Chessmaster 2100 est d'une réalisation technique irrépro-

chable. Il offre, c'est désormais classique, plusieurs types de visualisations possibles mais aussi, et surtout, une immense bibliothèque d'ouvertures contenant 150000 «coups»... Il connaît également les parties les plus célèbres, jouées par les grands maîtres. Capable d'entraîner le joueur (en commentant les ouvertures, par exemple), il sait aussi évaluer son niveau. Si vous n'avez pas encore d'adversaire ou de professeur qualifié, n'hésitez pas à choisir Chessmaster 2100.

THE SOFTWARE TOOLWORKS JEU D'ECHECS

Partie jouée au niveau débutant (le joueur a les blancs)

Blancs	Noirs
1. e2-e4	e7-e5
2. b1-c3	g8-f6
3. f1-c4	b8-c6
4. g1-f3	f6xe4
5. c3xe4	d7-d5
6. c4-d3	d5xe4
7. d3xe4	f8-d6
8. O-O	c8-e6
9. d2-d4	O-O
10. c1-g5	h7-h6
11. g5xd8	Abandon



Couleurs EGA : la classe !



PC et Compatibles

THE ARCHON COLLECTION

Sur une sorte d'échiquier s'affrontent, dans leur éternel combat, les forces du bien et du mal. Dans ce jeu de stratégie, où le fantastique n'est pas délaissé, choisissez votre camp et provoquez l'ordinateur, ou un autre partenaire, dans un combat sans merci

ELECTRONIC ARTS/STRATEGIE

Regrettons simplement que les graphismes n'aient pas subi un lifting plus sérieux pour exploiter pleinement les possibilités de la machine.

Mais l'intérêt est ailleurs et, que l'on soit débutant ou joueur confirmé, on oubliera vite cet aspect de la réalisation pour ne retenir que celui-ci : l'ordinateur apprend en jouant et deviendra vite un adversaire redoutable.

Amiga



L'affrontement.

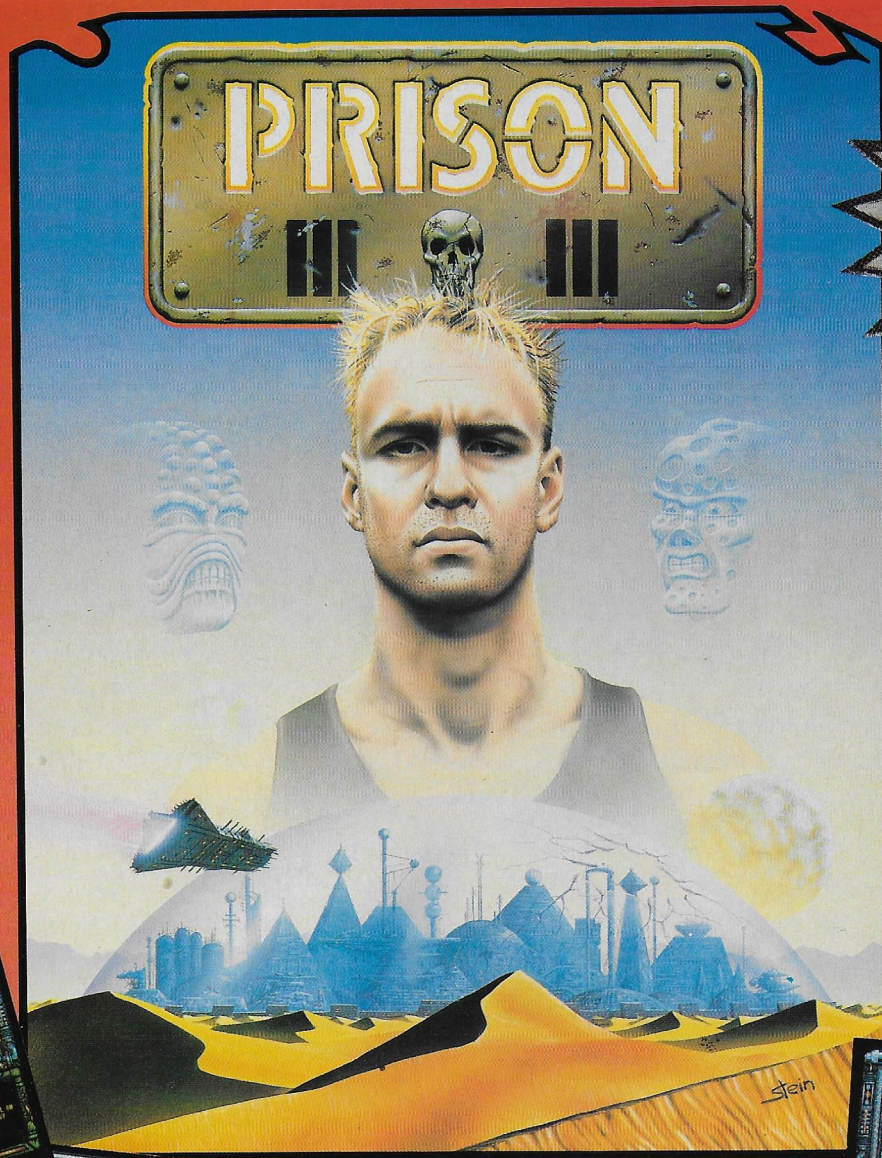


Chevaliers, lutins, walkyries, golems, sorcières : ils sont venus, ils sont tous là... en tout, 12 personnages différents. Leurs forces sont équilibrées mais leurs pouvoirs ne sont pas identiques, et c'est en utilisant correctement sortilèges ou habileté au combat que vous vaincrez. Ce jeu est déjà ancien. Son arrivée sur Amiga soulèvera l'enthousiasme des amateurs du genre.



Stratégie du mouvement.

ESCAPE FROM YOUR MIND BREAKFREE FROM



"Une arcade pure et dure avec des graphismes de grande qualité".
The Game Machine

THE ULTIMATE ESCAPE



Disponible sur
ATARI ST et AMIGA

Distribué par

UBI SOFT

1 voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 48.98.99.00

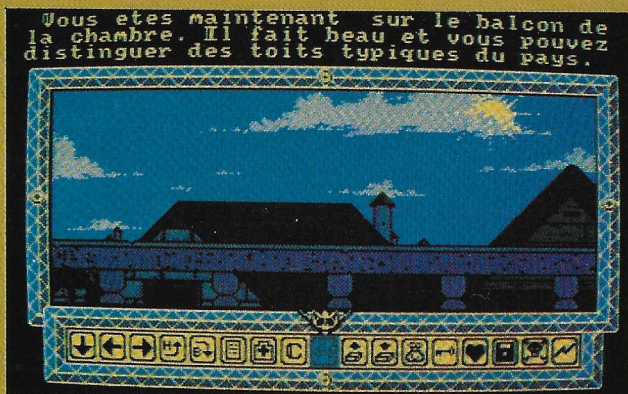
JEU DE

EN FRANÇAIS
DANS
LE TEXTE !

L'ANNEAU DE ZENGARA

UBI SOFT

Zengara est une ville mystérieuse, mais c'est aussi votre unique chance de survivre. Une bague maléfique a pris possession de votre âme. Pour la détruire, il vous faudra résoudre les énigmes de la cité et affronter son suzerain : le redoutable Shadar. Mais pour que votre quête ne soit pas vaine et sans espoirs, il vous faut savoir quelques informations qui, peut-être, vous sauveront la vie :



– Pour ne pas être le centre de vos problèmes, il vous faudra bien choisir votre arme. – Il vous faudra penser, en second lieu, à vous nourrir. – Pour avancer, il faut une clef... – L'Ork vous cache quelque chose. – Les femmes sont coquettes et n'obéissent qu'à leur estomac, encore faut-il avoir de quoi les nourrir. – Kroot est un grand bavard qui ne parle que pour ne rien dire. – Pour progresser au second étage, il faut encore trouver des clefs. – Tiens, un crucifix... – Il ne faut pas se mettre en boîte pour une énigme. – Mais on peut contourner ces obstacles. Que peut-on bien pouvoir faire avec un grappin sur un balcon ? – Attention cependant ! Ce n'est pas très solide. – N'hésitez pas à chercher et fouiller plusieurs fois. – Un loup-garou c'est laid mais cela peut aussi se combattre. – Au troisième étage, toutes les armes sont les bienvenues. – Jahli n'est pas un homme ponctuel et ne s'appelle pas Eliot Ness. – Après tout cela, un peu de repos car Shadar vous attend de pied ferme. – Shahela est alors indispensable et Jahli peut être d'un grand secours. – Mais jusque-là, l'anneau demeurera à votre doigt...

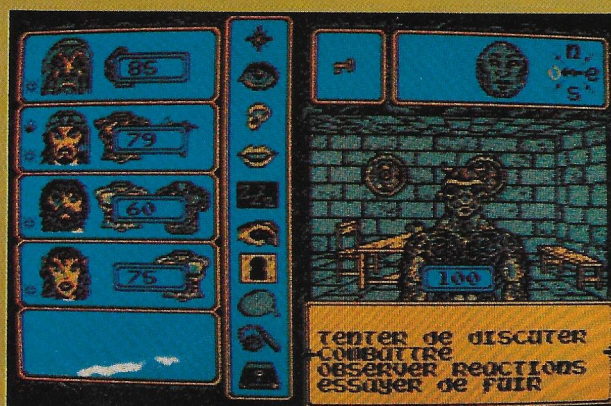
LE MAITRE DES AMES

UBI SOFT

Voilà un brillant exemple du talent des programmeurs français. Tous les pouvoirs d'un sinistre personnage, le Maître des Ames, sont réunis dans un château. Sa puissance maléfique fera tout pour vous empêcher d'arriver jusqu'à lui.

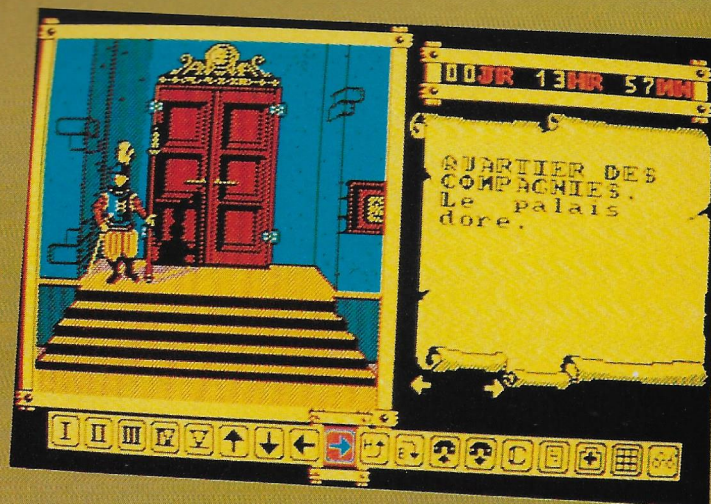
Pour le combattre, vous allez constituer une équipe dans le plus pur esprit des Donjons et Dragons. Vos personnages (4 au départ) auront chacun leurs particularités qu'il faut apprendre à connaître. De plus, l'équipe pourra être scindée en 2, afin d'accélérer les recherches et d'augmenter son efficacité.

- Désignez un porte-clés !
- Les voleurs connaissent, en général, des trucs pour ouvrir les portes.
- Dans la cuisine, cherchez la clé : elle est bien en vue.
- Évitez de goûter à n'importe quoi : certains mets appétissants sont peut-être empoisonnés.
- En écoutant aux portes, on évite bien des dangers.
- Le sage est un personnage éclairé : donnez lui la lumière !
- Dans la salle des gardes, on peut s'armer à bon prix... mais il y a aussi une clé bien utile.
- Dormir, dormir : c'est parfois la solution.
- Pour libérer les chiens-loups, faites un tour dans l'armurerie.



ROLES

Des jeux de rôles, il en existe beaucoup... Si l'on commence à exiger qu'ils soient en français, là c'est une autre histoire ! Pourtant, le possesseur d'un CPC Amstrad a le choix. Nous avons choisi 4 jeux de rôles, parmi les plus célèbres, et vous donnons quelques conseils afin d'aider les débutants.



FER ET FLAMME

UBI SOFT

Ne lisez ce qui suit que si vous êtes complètement bloqué dans votre progression. Les indices que nous vous donnons doivent vous permettre d'aller plus loin...

Comment ouvrir la porte dans l'observatoire ?

Il suffit de laisser le bâton de Golanu et le cristal noir à cet endroit.

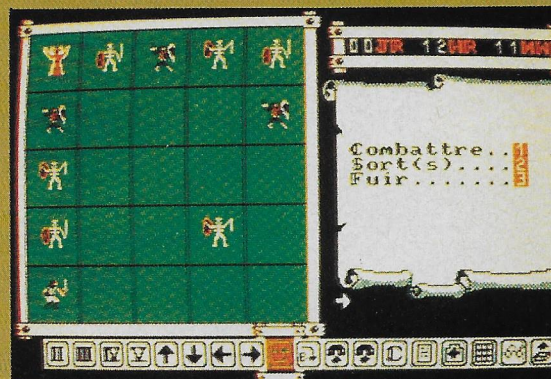
Comment se protéger contre les squelettes ?

Chaque membre de l'équipe devra posséder un médaillon faite de quoi il sera atteint de paralysie engendrée par la contemplation de la mort.

Comment se protéger contre le sort Thandai ?

Les 5 rubis de Tarnaris, fixés sur le collier éternel, auront le pouvoir une fois rassemblés, de renvoyer Khaal dans les limbes.

Le tableau qui suit résume tous les sorts et les monstres atteints par ces sorts.



SORT	DESIGNATION	UTIL.	INVULNERABLES
Enchantement	UNVITRI	M	Morts vivants
Sommeil	HYPNO	EM	Morts vivants
Lumière	EMERA	EM	Insectes, monstres divers
Champs force	FUSIS	M	
Sort frappeur	TANARIS	M	Portes en fer
Guérison	ISHTAR	CM	
Force fantasmagorique	BELGORA	M	Morts vivants
Invisible	GRANHALL	EM	Insectes, dragons, monstres
Lumière continue	EMERA	CEM	
Boule de feu	DORMAHOT	EM	Dragons, monstres
Guérison blessure	ISHTAR	CEM	
Champs force	FUSIS	CEM	
Sort frappeur	TANARIS	EM	
Vent	ZEPHIR	M	Morts vivants
Polyglote	POLYG	CM	



THE BARD'S TALE

ELECTRONIC ARTS

Dans les temps obscurs d'un siècle oublié, la petite ville de Skara Brae se retrouva isolée du reste du monde par la faute de l'infâme Mangar. Une poignée de jeunes aventuriers se réunirent pour faire obstacle aux desseins du maléfique sorcier. Réunis autour d'une table, ils écoutèrent avec attention les conseils du vieux sage :

- Lisez bien le manuel avant de partir à la bataille. Un plan sommaire est fourni dans la jaquette du logiciel.
- Ne partez pas à l'aventure avec une bande de gringalets. L'équipe de départ est bien pratique...
- N'hésitez jamais à recomposer votre équipe et à mettre sur la touche les plus faibles.
- Si vous partez à l'aventure sans faire de plan de la ville, vous serez vite perdu.
- L'armurerie n'est pas loin de la Guilde.
- Dans les tavernes on trouve parfois des indices.
- La musique adoucit les mœurs, surtout celles des monstres.
- Les bardes sont de sacrés buveurs.
- La nuit porte conseil et les marchands de sable sont peu fréquentables.
- Combattez un maximum de monstres aux bas niveaux.
- N'hésitez pas à rallier des montres à votre cause.
- Il vous faudra trouver le Review Board, qui vous permettra de progresser. Cherchez vers Trumpet Street.
- Bonne chance, vous en aurez besoin...

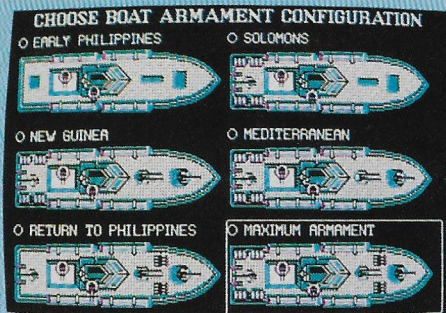


PT 109

SPECTRUM HOLOBYTE/SIMULATION

Imaginez-vous commandant de bord d'un petit bateau rapide, armé jusqu'aux dents et capable de frapper l'ennemi au cœur de ses défenses...

Affectueusement surnommé le «bateau moustique» (c'est plus joli en anglais), ce navire, difficilement détectable par les radars ennemis, n'est pas moins un bâtiment de combat redoutable qui demande une certaine expérience de la guerre maritime.



Savoir choisir son équipement.

Puissamment armé, il est capable d'envoyer voir les poissons de plus près à de grosses unités. Son dard principal est constitué de deux rampes de lancement de torpilles.

Pour les réfractaires quelques canons de 20, 40 et 50 millimètres sont également fournis. Et si jamais l'adversaire s'obstine, il faudra avoir recours aux roquettes.

Et ce n'est pas tout, dans sa panoplie bien fournie, on trouve aussi des grenades ASM, des fusées éclairantes et des fumigènes.

A noter également au chapitre des performances, que le PT 109 est capable d'atteindre les 30 nœuds (honorable !).

Ce logiciel est le type même de simulation réussie où rien ne manque...

Fonctionnant sur le principe des menus déroulants, on a la possibilité de jouer une mission complète, une patrouille ou plus simplement un combat.



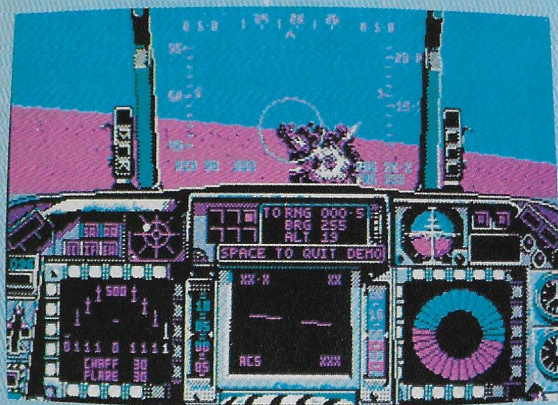
L'écran, tel qu'il se présente lors des combats.

Au départ, on détermine son type de bateau, puis une mission vous est affectée. Une fois l'action engagée, on peut scruter l'horizon à la jumelle, balader son regard autour du bateau, consulter une carte, vérifier l'état du bateau, consulter son palmarès ou enclencher le pilote automatique...

Toutes ces opérations sont facilement exécutables et ne demandent pas des heures d'apprentissage.

Ce jeu n'est pas sans rappeler GATO du même éditeur, à la différence près que, cette fois-ci, l'action se déroule en surface. Sachez enfin que PT 109 fonctionne sur les cartes CGA ou EGA et qu'il est préférable de posséder un XT pour parfaitement s'éclater surtout si on utilise la souris (Eh oui ! On peut...).

PC et Compatibles



Un coup au but : interception réussie !

Présentation en finale, pour l'atterrissage



F-16 COMBAT PILOT

DIGITAL INTEGRATION/SIMULATION DE VOL

Je sais, un F16 est un F16 mais cette simulation ressemble étrangement à Falcon. Voyons plutôt quelles sont ses qualités et où sont les différences.

Souci du réalisme assez poussé, chez Digital Integration ! Accueilli en escadre, le jeune pilote y progressera au cours de diverses missions. Interceptions, attaques au sol, reconnaissances seront les bases de sa formation. Déclaré opérationnel,

il sera affecté à une escadre top secret chargée de harceler l'ennemi.

Si les graphismes ressemblent beaucoup à ceux de Falcon, l'animation est bien meilleure. On retrouvera les mêmes types de paysage, mais sur une surface plus étendue.

Quant aux missions elles sont, elles aussi, différentes et suffisamment variées.

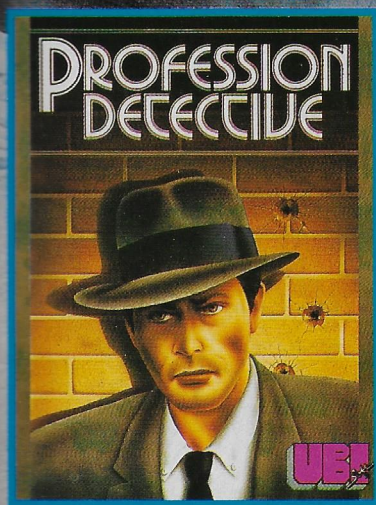
Alors, si vous êtes amoureux du F16, n'hésitez pas.

A bel avion, belle simulation et dans ce cas, on peut s'offrir les deux !

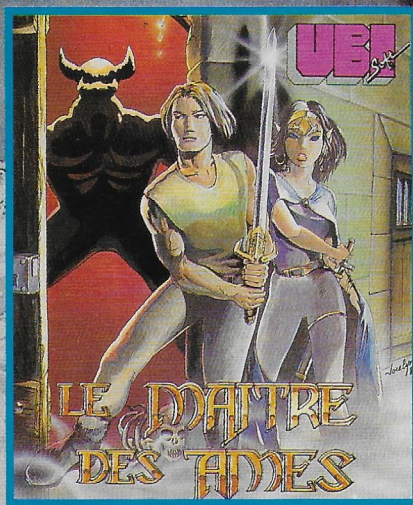


PC et Compatibles

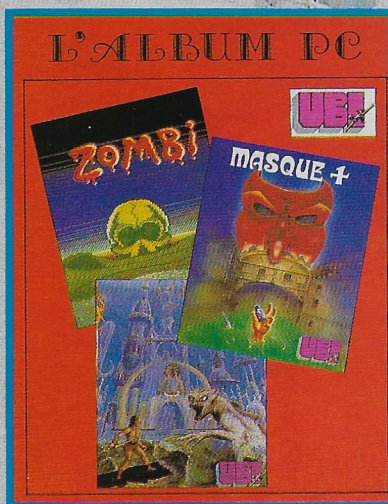
Grimpez vers les sommets de l'aventure



Photos d'écran prises sur Amstrad CPC



Photos d'écran prises sur Amstrad CPC



Disponible dans les meilleurs points de vente



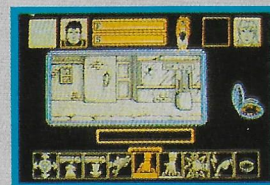
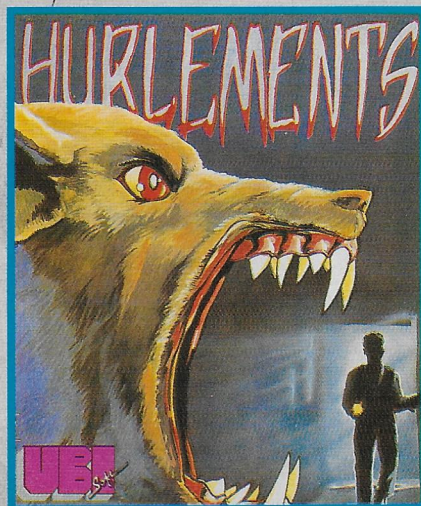
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Téléphone 16 (1) 48 98 99 00

A retourner à :
UBI SOFT - 1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL

Album - PC 299 F
Hurléments - PC 259 F
Profession Détective - PC 259 F
Le Maître des Ames - PC 259 F

Je paie en Contre-Remboursement (+ 20 F.)
 Je joins un Chèque ou Mandat-Lettre
 Je paie par Carte Bleue et remplis les 2 lignes ci-dessous :
N° UUUU UUUU UUUU UUUU
Date d'Expiration UU UU

NOM Prénom
N° et Rue
Code postal Ville



Photos d'écran prises sur Amstrad CPC



Zombi

LE CAUCHEMAR VIENT JUSTE DE COMMENCER

NOUVEAU
BIENTÔT
DISPONIBLE
SUR
ST



Photo d'écran sur ST

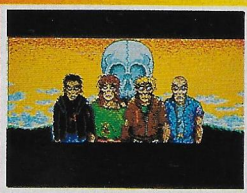


Photo d'écran ST

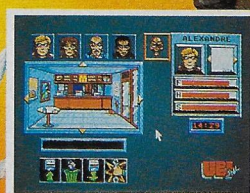


Photo d'écran sur ST

DISPONIBILITÉ :

Amstrad K7
Amstrad Disc
PC
ST BIENTÔT



Disponible dans les meilleurs points de vente

Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tel. 16 (1) 48 98 99 00

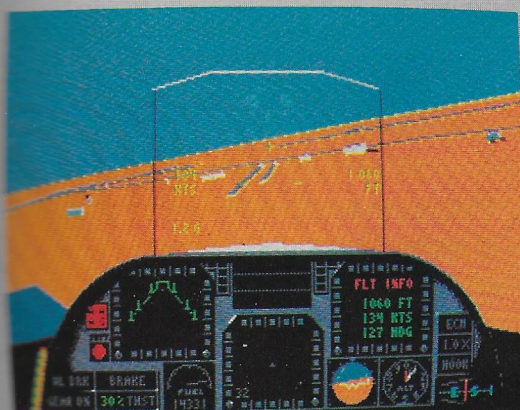
**J'hésite, F16, F18, F14 ?
 Quel avion vais-je piloter
 aujourd'hui ? Ça vous
 rappelle Interceptor sur
 Amiga, hein ? Vous avez raison
 mais le jeu a changé de nom en
 passant sur PC. Superbe... à
 condition de posséder une bécane
 rapide équipée EGA ou VGA.**



Combat tournoyant. Une planche de bord complète et un HUD réaliste.



Survol du terrain. Même les ombres des bâtiments sont représentées.



Délicate, la phase d'atterrissage, à cause des commandes pas assez précises.

JET FIGHTER

**BRODERBUND
 SIMULATION DE VOL**

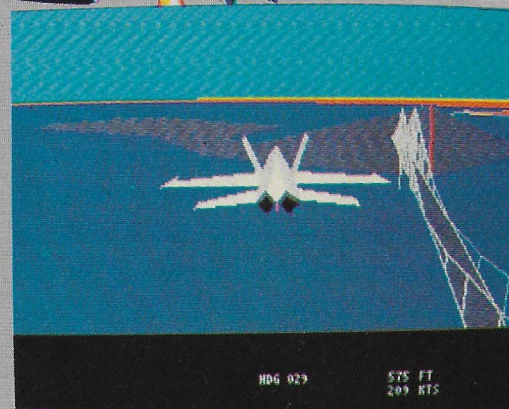
P

lusieurs scénarios différents attendent le joueur. Ils sont détaillés et mis en scène dans un manuel de 64 pages. Avant toute chose, comme tout bon pilote de combat, il faudra aller à l'école. Après avoir appris les techniques de base, à mettre en œuvre lors du combat aérien (boucles, tonneaux, Immelmann et autres gâteries...) il devra réussir interceptions, bombardements de précision et, suprême exploit réservé aux as (les pilotes de l'aéronavale), des appontages. Eh, c'est pas grand un porte-avions géant vu du ciel... même l'USS Constellation !

Qualifié et bien entraîné, notre pilote commencera alors ses missions opérationnelles, sur terre comme sur mer, au large des côtes de Californie ou d'ailleurs. Il pourra enfin faire la preuve de ses talents.

Jet Fighter ne nécessite pas un gros apprentissage. Les commandes sont simples et ne rebute- ront pas le débutant. Les graphismes sont bons et les vues extérieures de l'avion spectaculaires. Seul défaut, la maniabilité des différents appareils simulés : au joystick comme au clavier, on regrettera le manque de précision des commandes. Fort heureusement, les autres aspects du jeu sont là pour compenser !

PC et Compatibles



Spectaculaire, n'est-ce pas ?



Survol du porte-avions. A gauche, l'indicateur donnant la position par rapport au navire.



Le F14 à la verticale de l'USS Constellation. Détaillé, n'est-ce pas ?

BATTLE CHESS

ELECTRONIC ARTS/JEU D'ECHECS ANIME



Le plus beau des jeux d'échecs.

Quand le roi se déplace avec une lenteur digne de son rang, quand la reine ondule des hanches et quand la tour se transforme en géant, on est forcé de sourire : le jeu d'échecs traditionnel fait place au grand spectacle.

S

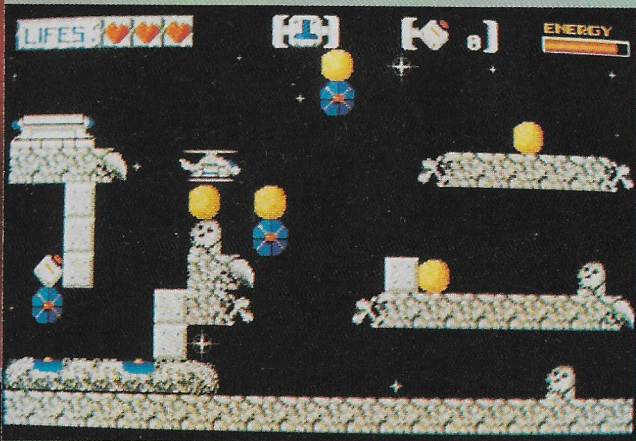
ur un échiquier de marbre, les 2 camps sont prêts à s'affronter. Le trait de génie des concepteurs de ce jeu consiste à avoir donné la vie aux différentes pièces. Entre la vue en 3D, animée par de véritables saynètes de combats, et une

vision plus "échiquéenne" des choses, le joueur a le choix. Le débutant préférera sans doute ajouter un peu de spectacle au noble jeu, alors que l'expert recherchera la rapidité et choisira la vue en 2D. Quand le jeu d'échecs devient théâtre, c'est Battle Chess.

PC et Compatibles

CYBERMIND

UBI SOFT/REFLEXION-ACTION



Un sacré remue-méninges !

Il fallait avoir l'idée de pondre un tel jeu : «ils» ont osé et maintenant, on est perdu ! Dès qu'on insère la disquette de Cybermind, on ne voit plus le temps passer ou plutôt, on lutte contre le temps.

A

ux commandes d'un hélicoptère, il faut récupérer les disquettes éparpillées sur l'écran : celles-ci, ou seulement l'une d'elles, permettent de passer au niveau suivant. Tout serait simple, ou presque, si on ne devait lutter contre le temps et éviter un ensemble de pièges assez vicieux.

La notice ne dit pas combien il y a de tableaux.

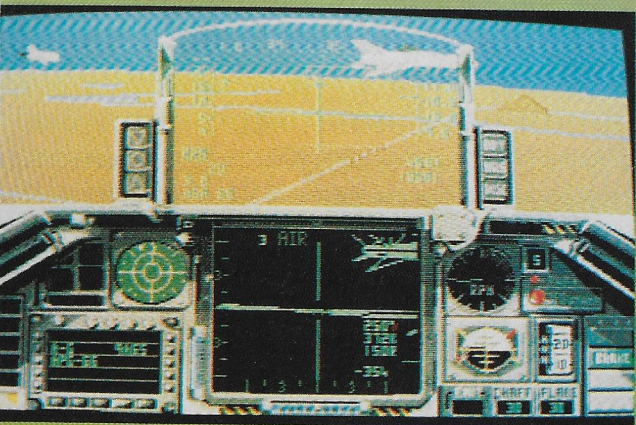
Par contre, un mot de passe récupéré tous les 10 niveaux permet de ne pas avoir à les parcourir...

Attention aux méninges, elles risquent d'exploser !

Atari ST

FALCON

SPECTRUM HOLOBYTE
SIMULATEUR DE VOL



Un sérieux concurrent pour Interceptor.

Le F16 Fighting Falcon va vous emmener dans les combats les plus fous. La version Amiga vient juste d'arriver : peut-elle détrôner le célèbre Interceptor ?

D

e la salle de briefing au bar pour fêter la victoire, il n'y a qu'un pas. Encore faut-il gagner le combat. Plusieurs missions attendent le roi des pilotes (c'est toi !) avec une simulation très réaliste. Tout concourt à faire son succès : bonnes anima-

tions du paysage, détails soignés, sons assourdissants et voix digitalisée. Un must dans la simulation de vol qui sait rester aussi un jeu. Quant au manuel, c'est une véritable bible. Interceptor, prends garde ! Moi je l'ai déjà, mais j'achète Falcon !

Amiga

Vends Spectrum + 2 (128 K) + 1 manette + 64 jeux (Barbarian, Gunship, Out Run, Predator, Arkanoid 1, 2...) + manuel. Prix : 2200 F avec frais de transport. PASQUIER Frédéric - Passins - 38510 MORESTEL - Tél. 74.80.11.69

Vds jeux originaux pour 6128/664 : Tiger Road 100 F, Dragon Lair II, Shogun, Strife, Shakedown, Elite de 50 F à 80 F. Vds K7 464 : Super Hero, Grand Prix, Spindrone 40 F le jeu, Guérilla War 65 F, Rampage 60 F (frais de port gratuits). Tél. 60.04.34.60

Cherche contact sur MSX2, disk uniquement, possède de nbx jeux, utilitaire. Tél. 21.25.20.38 après 18h00 (Pas-de-Calais).

Vends livres neufs à bas prix pour Atari ST : graphisme en GFA, peintre et musicien, livre de l'intelligence artificielle, peeks et pokés, livre du GFA Basic, dets pour Atari ST. Vends logiciel microbac histoire. Benoit au 50.27.11.00 le week end

Vends CPC 464 monochrome + jeux (100) + manuel + manette + revues + synthétiseur vocal. Etat neuf. Prix : 2000 F. Urgent. Tél. 99.43.53.52. BLIN Jean-Michel - La Rebergerie - 35240 RETIERS

Urgent ! Vends T08 + moniteur couleur + lecteur de disquettes 3 1/2 + lecteur de K7 + nombreux jeux et utilitaires (Karate, Arkanoid, Las Vegas, Game Over, Animatrix, Thomcalc...) Etat neuf. Tél. 88.85.31.81 après 18 H 00. Prix à débattre.

Vends CPC 6128 couleur + manette + stylo optique + nbreux logiciels. Le tout pour 3000 F. En cadeaux, offre magazines et livres sur Amstrad. Contacter Guy PANNE COUCKE - 4 rue Hilaire Moreau - 59195 HERIN - Tél. 27.46.74.17 entre 19h00 et 20h30.

Achète ou échange jeux originaux pour Atari 520 STF. Cherche également ou échange disquettes Domaine Public. Tél. le soir 45.35.34.24 à Paris

Vends ordinateur portable TANDY 200 : mémoire constante, lecteur de disquettes 3.5, imprimante thermique. Tél. 40.75.26.29 (à partir de 20h00)

Stop affaire ! Vds Commodore 64 + péritel + lect. disks + lect. K7 + Paddles, Power Cartridge, nbx jeux, divers. Cédé à 2500 F, ibé, MAGDELEN Thierry - 4 Villa Vernier - 94100 St MAUR DES FOSSES

Vends CPC 6128 avec moniteur couleur + nbreux logiciels + manuel. Le tout : 2700 F. Tél. 47.70.16.30. Demander Mérouan

Vends T08 + lecteur de disquettes + crayon optique + souris + 15 jeux + joystick + livre de programme : 2700 F. Tél. 91.42.32.34 Marseille

Vends pour CPC 6128 les jeux suivants : Fer et Flamme 100 F, Prohibition 80 F. Tél. 60.04.53.97. Adresse : 3 rue du Clos Butet - 77860 (heure repas) Merc'i CHARBONNEL

Vds CPC 6128 mono + joys. + magnéto + 18 disk de jeu + 5 utilitaires + revues : 3000 F. Tome 1, 2, 3 - Comment exploiter les ressources de... éd weka pour CPC : val. 2000 F, vendu 1000 F. Trs 80 niv2 : 300 F. ZX81 + imprimante : 300 F, les 2 : 500 F. Tél. 76.54.42.82 après 18h00 (Isère)

Vends imprimante Amstrad DMP1 très bon état + câble. Valeur 2300 F. Vendue 800 F, à débattre. Demander Thierry (95500 GONESSE). Tél. 39.85.62.73 après 19h30.

Vds Amstrad CPC 6128 + une quarantaine de jeux + joysticks + boîte à disks + manuel d'utilisation. Le tout à 3000 F. Ecrire à Nicolas PLOWIECKI - 6 rue Paul Messain - 95160 MONTMORECY - Tél. 39.64.70.48

Vends Atari ST double face + câbles + moniteur vert + 50 disk (news) + prog. Midi (Stud 24, Pro 24) + câbles. Possibilité d'échange avec un Amiga. TROGNON Olivier - 33 Route Nationale - 62420 BILLY MONTIGNY - Tél. 21.20.26.73. En +, je donne des livres.

Segadès, cherche à acheter cartouches Sega bon marché (After Burner, Alien Syndrome, Out Run...). Téléphoner la semaine après 18h30 ou le week-end toute la journée. DELBOS Amaud - 51340 PARGNY SUR SAULX CHEMIN CORDIER - Tél. 26.73.05.60

Recherche contacts sur T08D et sur Spectrum + 2 pro. et débutant. Ecrire à DEFRAIN Luc - 17 Lot des Fleurs - Vaivre et Montaille - 70000 VESOUL

Vends VG 5000 + lecteur de cassettes + 9 cassettes de jeu + 2 cassette "Initiation Basic" + 1 cassette pour peintre + 1 cassette sur la géographie de la France. Prix : 1000 F. Téléphoner au 22.30.21.89 après 19h00 sauf le mercredi (après-midi) dans la Somme

Vds Amstrad CPC 464 mono + 80 jeux + joystick + manuel + revues. Prix 1500 F env. - Appelez Michaël au 42.05.78.44. Cherche Amiga 500 à moitié prix si possible. Merci

Vends VG 5000 Philips 24 ram 18 rom + lect. K7 + alim. + 10 K7 dont 8 jeux et 2 utilitaires. Etat neuf. Prix : 2300 F. Vendu 800 F. M. MAZEAUD Marc - Tél. 16.1.60.29.58.67 ou 16.1.42.92.23.47.

Vends CPC 6128 couleur ibé + logiciel (100) + manuel d'utilisation + CMP + logo + initiation au langage machine. Le tout : 3000 F. Tél. 39.69.39.15 après 18h00. Eric GARCIA - 12 Résid. 3Forêts - 78380 BOUGIVAL

Stop affaire ! Vends Amstrad CPC 464 couleur + 100 jeux + livres + joystick en excellent état. Valeur 4000 cédé 2000 F. Tél. 40.94.19.36 à Nantes. Demander Stéphane

Cherche cartouches pour Atari 2600. Envoyez liste des jeux S.V.P. Réponse assurée. DEJESTRE David - Saint Marks - 76730 BACQUEVILLE EN CAUX. Tél. 35.83.26.71. Salut IPS - Appelez après 19h00

Appel aux Thomsonistes : recherche Choplifter en cart. M05. L'achète ou l'échange contre logiciels (sorcery...). Echange aussi nbx logiciels en ODD et en K7. Réponse assurée. Pas sérieux s'abstenir. Christophe LESUR - 31 rue des Fleurs - 27100 VALDEREUIL

Vends Thomson M05 + lecteur disk + lecteur K7 + crayon optique + 2 extensions + 20 K7 jeux + disk util. + manette + 2 manuels + écran. Le tout en très bon état. Renseignements au 91.45.05.00. Demander Patrick de 18h00 à 20h00.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur très bon état + 40 jeux + prog. + revues + 1 livre (le langage machine de micro-application). Prix : 3000 F. Région Nancy. Tél. 83.26.40.09 après 18h00.

Achète ou échange AMX pagemaker (sur CPC 6128) à bas prix. Réponse assurée. Ecrire à POIROT F. - 790 route d'Orléans - 45570 OUZOUEUR SUR LOIRE. Faites vite !

Vends C64N + lect. disk 1541 + lect. K7 1531 + souris Magic Mouse + Powercart + 1 joystick + 30 K7 originaux + nbx jeux sur disk + 1 boîte de rangement disk. Le tout pour 3500 F. Tél. 45.97.21.44. Demander SAE-CHELEN Thomas - 6 rue de Verdun - 94480 ABLON (Val de Marne)

Affaire ! Vends console Atari 2600 + 8 jeux (Moon Patrol, Battelzone) + câbles + livres pour 800 F. Alors, intéressez ? Appelez au 37.46.98.86 ou écrivez au 4 Allée Pierre Dupont - 28100 DREUX. Réponse assurée

Salut ! Je vends Wonder Boy, Asphalt et World Class Leader Board en K7 et en original. Prix : 50 F pièce, 75 F les 2 et 100 F les 3 (au choix). BOURDEAU Jean-Benoît - 1 rue du Grand Flaine - 41000 BLOIS - Tél. 54.74.62.95 causé achat 6128)

Vends 10 disks vierges 3 1/2 Scotch simple face double densité 80 tracks TPI non servies. Prix : 14 F pièce ou 130 F les 10 (frais de port compris). Ecrire à Raphaël METAIRIE - 10 rue de la Demi-Lune - 61000 ALENCON ou téléphoner au 33.26.69.35 après 17h30. Merci.

Vends CPC 464 couleur + lecteur de disquettes + joystick + 40 disquettes (nbreux utilitaires très performants + 200 jeux) + K7 + 10 K7 de jeux originaux + doc. assembleur + revues : 3500 F à débattre. Luc VERNEDE - Rte de Langlade - 30114 NAGES - Tél. 66.35.20.95

Vends console Nintendo neuve + Kuntu + locimber + Urban Champion + Castle Vania + Super Mario Bros. Prix : le tout 1700 F. Tél. 66.26.45.51 (Nîmes)

Vends pour Atari STE : lect. disquette inf. SF : 350 F, utilitaires : PC-Ditto : 400 F, HD-Basic : 300 F, Final-Word : 250 F, DET : 150 F, Fast-Basic : 350 F, K-Spread : 200 F. Jeux : Slaygon, Pandura, Ultima 2, Farenheit 451 : (originaux 120 F). Tél. 50.49.09.04 (soir) M. PRISER Jean-Pierre

Vends nombreux jeux sur CPC 464 K7 à 40 F l'unité. Tél. 99.60.47.36 entre 18h00 et 20h00. Demander Thierry

Fou ! Vends Spectrum +2 (128 K), tbe + 37 softs + câbles + joysticks + livres. Le tout en tbe à un prix fou : 850 F. Alors demandez vite Mario au 89.43.55.17 (à partir de 18h20). DI-STEFANO Mario - 67 avenue de Luttenbach - 68200 MULHOUSE

Vends imprimante couleur Olivetti DM 105 compatible IBM (parallèle). Prix : 2730 F. BOUANICH Thomas - 135 Allée du Lavoir - 91190 GIF. Tél. 60.12.24.98

Vends pour Atari ST 520 + nouvelles Rom + double face + néo + Degas + Basic + tapis mousse + joystick + pour 100 disks de nombreux jeux avec boîte pour CE., et le sac pour Atari N et B - livre pour Atari : 3900 F. Monsieur Grégory - 21 rue Paul Meyan - 78510 TRIEL SUR SEINE - Tél. 39.74.20.23 à 15h00

Vends Thomson M06 + joystick + écran monochrome + 8 logiciels + crayon optique + manuel. Tél. 55.00.17.17 ou écrire à Jérôme RAVON - Le petit buisson - 87520 ORADOUR SUR GLANE. Merci d'avance.

Vds MSX + logiciels + clavier musical. Le tout : 1500 F. Tél. 20.82.82.26. Tbe

Vds jeux originaux pour 520 ST : Arche CT Blood, Star-glider II, Carrier Command, Return to Genesis, Ad, Opp Art Studio. MARTIN Loïc - Biechâteaulet - 01540 VONNAS

Vds console Sega + 5 jeux : 1300 F et Atari 520 STF + 80 disks : 2800 F. Tél. 66.86.42.30 ou écrire à Philippe ALUAREZ - 46 rue Jean Moulin - 30100 ALES

Vends Atari 520 STF anciennes Rom sous garantie (6 mois). Achète 4000 F, vendu 2900 F. FAUCHER André - 8 rue Nouvelle - 51300 VITRY-LE-FRANÇOIS - Tél. 26.74.61.53 (h.r.)

Vends Atari 2600 + 4 K7 : Joust, Tennis, Summer-games, Decalon. Prix : 600 F. Echange disquettes pour T08 Thomson. Tél. 42.72.51.50 à Mickaël après 19h00.

Cherche imprimante bas prix (500 F). Ecrire à PIOVESAN Pascal - 3 Chemin de la Caillie - 31750 ESCALOUENS

S.O.S. I.Y a-t-il des clubs d'Amstradistes à Toulouse ? Téléphoner au 61.21.77.32 (après 19h00, demander Richard)

Achète lect. 5 1/4 DF pour ST 40-80F spécial PC Ditto à moins de 1000 F. Tél. 20.51.52.20. Demander Thi-baut

Vends MSX2 Sony MB 700 F + imprimante + lecteur K7 + 500 logiciels : 5000 F. Cause : étude. Téléphoner à Karim CERUTTI au 83.73.77.55 (S.V.P. seulement les week-ends)

Achète moniteur couleur pour Atari ST SC1425 ou autre et vends Deep Space : 50 F et Exel 100 avec moniteur monochrome : 1000 F. Téléphoner au 34.51.23.08. Demander Hugues (sur Paris si possible)

Achète pour CPC 6128 disks de jeux et disks éducatifs. TOUCHET Jérôme - 9 rue Mauvrière - CIDEX 8775 Villebarou - 41000 BLOIS. Tél. 54.20.06.60

Vds CPC 6128 + AMX Mousset + joy. + Toop Art Studio + jeux (2 originaux) + revues (AM.MAG). Jeux : Turlogh le roteur et Blue War : 6000 F à débattre. L. MAILLARD - 6 rue des Prairies - 62187 DANNES. Tél. 21.83.82.62.

Vds CPC 464 couleur + livres + logiciels pour 1700 F. Achète lecteur de disk 1541 pour moins de 600 F. Christophe BERNOT - 4 Allée St Paul - 31320 LABEGE. Tél. 61.75.99.32

Vends C 64 + lecteur de disquette + lecteur K7 + joystick (Quick Shot 2) + 250 logiciels dont (Test Drive + Out Run, + Bivouac...) + bte de rangement + adaptateur Pal/Péritel. Le tout en très bon état au prix de 1500 F. Contacter Sylvain au 48.29.64.22

Achète Commodore 64 en bon état. Pas plus de 600 F. Tél. 88.83.10.59 après 19h00. Demandez Olivier ou écrire au 8 rue Mistral Bischam - 67800 SCHIERMEYER

Cherche cartouche Sega (Wonder Boy, Out Run, Shinobi...). Faire une offre à ce numéro 21.92.01.41 - TILLIER Christophe - Les Morins - BOULOGNE SUR MER. Téléphoner après 18h00

Vends Amstrad CPC 464 coul. + env. 150 jeux (Operation Wolf, A320, Grysor, Barbarian, Karnov, Blood, Vindicator, Road Blaster, 1943...). Alors n'hésitez plus, appelez au 44.58.16.22 après 18h00. Au fait, le tout 2000 F. A bientôt et merci. Ciao (dépt : Oise)

Cherche contacts sur T0770 (K7 et QDD) pour échanges de jeux. Ecrire à AGOSTINETTI Denis - 45 rue du Plan incliné - 03100 MONTLUÇON ou téléphoner le soir au 70.05.33.38

Vend CPC 6128 couleur + imprimante Epson + lecteur SP1/4 + 200 disks SP1/4 + 50 disks 3P pleins de jeux. Prix : 7500 F à débattre ou échange contre PC 1640. Tél. 34.21.19.18

Stop affaire ! Vends M06 + 15 jeux + Pictor (création graphique) revue programmes : 900 F. Contacter

VIEILLARD Sébastien - 49 rue du Professeur Patel - 69009 LYON - Tél. 78.36.75.55.

Vends jeux ou en échanges. Beaucoup de logiciels (Winter Olympiade 88, Fly Simulator 21) (disk). Vends Atari 800XL + tous les jeux (disk) tbe. Prix : 2000 F (2 manettes...). M. FORT Cédric - Le Cabaret Neuf - 07790 SAINT ALBAN D'AY - Tél. 75.67.40.00

Vends C64 + moniteur couleur + lecteur de cassette + jeux (cassettes) + 2 joysticks + documents + raccord éléments + transformateur. Prix : 3000 F. Tél. 91.06.14.48

Vends Spectrum +2 1 an, peu servi, avec 1 joystick + 4 livres + 2 livres de programme + alimentation + 9 cassettes (Gryzor, Space Shuttle, Combat School, Out Run...). Prix : 1000 F ou échange contre disks T08. Tél. 22.23.61.25

Urgent ! Vends Atari 800XL + lect. disquette + lect. cass. + tablette tactile + disque, jeux + cass. jeux + nettoyeur de lect. + bouquin + prise Péritel + cart. jeux + cart. jeux. Prix d'ensemble : 2500 F. Tél. 37.43.76.95. Mr POURLIER - 49 rue de la Mairie - 28400 MEZIERES EN DOUAIS VERNUILLET

Vends Crazy cars (original) sur Atari ST : 100 F + livre de programmations et de programmes pour ZX 81 : 50 F. Recherche imprimante Panasonic 1081. MAILLARD Guillaume - 68 avenue du Limousin - 23000 GUERET. Tél. 55.81.92.19. le soir après 18h30

Vends Amstrad CPC 464 couleur + 200 jeux + housse. Prix 2100 F. Tél. 67.76.72.17 - 34500 BEZIERS (heures repas ou fin de journée)

Cherche moniteur couleur ou monochrome muni d'une prise Péritel (C64) à petit prix. Demander Christophe au 41.77.42.37 après 18h00

Vends jeux originaux sur ST à bas prix : La Panthère rose à boîte : 120 F, 3D GALAX à boîte : 135 F, Space port à b. : 100 F, Leviathan : 100 F. Boîte : 190 F. Valeur : 285 F, 1 disk Bubble Bobble : 30 F. VIVAN Grégory - 21 rue Paul Meyan - 78510 TRIEL SUR SEINE - Tél. 39.74.20.23

Vends T08 + lecteur disquettes 3 1/2 + moniteur couleur + 2 joystick + 15 jeux super Tennis TNT Monopoly N10 Karate Green Beret... Prix : 4500 F. Tél. 67.76.36.92 BEZIERS HERAULT

Cherche cartouche de jeux Sega à prix intéressant ! Tél. 20.59.81.12 le samedi ou le dimanche. Demander Grégory. Grégory Debruyne - 1 rue de PM Marque - 59710 ENNEVELIN NORD FRANCE

Urgent ! Vends Amstrad CPC 6128 azerty + 60 jeux + moniteur couleur + boîte de rangement : 2500 F. Demander Samuel. Tél. 42.42.10.98

Avis au T08 T09 ! Vends nombreux jeux et utilitaires dont Mask+, Ok Cow-boy, Les Ripoux, Mach3, Marche à l'ombre, Space Racer, etc. Demandez la liste et les prix contre une enveloppe timbrée. Vendeur sérieux. PAILLON Elle - 12 bis rue de la Poste - 60150 COUDUN

Vends console SEGA + 3 jeux : 800 F. Cherche Nintendo. Contacter Franck. Tél. 45.85.23.61

Cherche Atari 1040 ou Amiga 500 + souris : prix intéressant. Tél. 43.31.40.61 le soir après 20h00.

Vends imprimante Thomson PR90-582. Graphique pour ordinateur Thomson. Valeur : 2700 F. Vendue : 750 F. En parfait état de marche. Tél. 64.80.72.57 (le soir).

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + manuel + 100 jeux. Vends aussi jeux originaux bas prix (Les Ripoux, Qln Peur sur Amityville, Pharaon, Play-Bac...). Prix : 2900 F. Contacter Emmanuel BERGON. Tél. : 47.99.93.70 à Anières

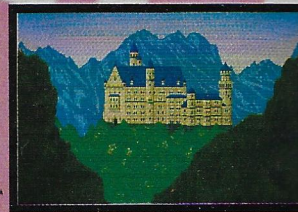
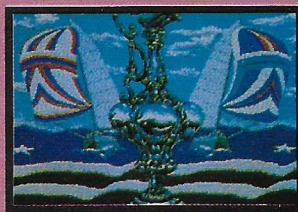
Vends Amstrad CPC 6128 couleur + doubleur joystick + 80 disquettes = 200 jeux + boîte rangement : 3800 F. Tél. 39.75.66.54 - 78630 ORGEVAL

Vends CBM 128 D + 80 disquettes + manuels + livres + joystick + bible du 128 + Fastload. Le tout en tbe. Prix : 2000 F. Philippe au 48.23.55.05 après 19h.

Vends MSX2 VG 8235 état neuf + doc + livres + revues + 22 cartouches de jeux. Prix : 2800 F. Tél. 30.39.72.83

Cherche contacts pour Thomson K7 et pour M05 (ODD) ; pour échanges (éducatifs, jeux, utilitaires...). MORIN Gilles - 2 rue Charles Linné - 92600 ANSIERES. Tél. 47.98.63.95 après 19h00

Vds MSX + logiciels + clavier musical. Le tout : 1500 F. Tél. 20.82.82.26. Tbe



THE GRAPHICS STUDIO™



ACCOLADE™

GRAPHICS STUDIO vous offre la possibilité de choisir parmi une gamme de 4096 couleurs différentes ainsi que de détailler l'image sur 4 niveaux différents d'agrandissement.

Grâce à l'accès très facile au Toolbox, vous pouvez sélectionner l'outil qui animera votre image ou créera votre texte.

Graphics Studio vous permet de dupliquer l'image obtenue et de donner de la profondeur à votre dessin.

Aujourd'hui, plus la peine d'être programmeur pour obtenir des merveilles sur votre écran ni d'être un Rembrandt pour savoir dessiner. "The Graphics Studio" vous apprend tout avec simplicité et rapidité.

Distribué par



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX

Téléphone 16 (1) 48 98 99 00

Disponible dans les meilleurs points de vente.

MICRO FLOPPY DISK DRIVE



LECTEURS AMIGA 3"1/2 : MDC 30

- Description
 - Extra plat 28x105x200
 - Boîtier métal
 - Platine Citizen
 - Interrupteur marche/arrêt
- Caractéristiques techniques
 - Capacité : 880 Ko
 - Nombre de piste : 160
 - Densité : 135 TPI
 - Temps d'accès : 3 ms

LECTEURS ATARI 3"1/2 : MDA 30

- Description
 - Extra plat 28x105x200
 - Boîtier métal
 - Platine Citizen
 - Interrupteur marche/arrêt
- Caractéristiques techniques
 - Capacité : 360 Ko (SF)
720 Ko (DF)
 - Nombre de piste : 80 (SF)
160 (DF)
 - Densité : 135 TPI
 - Temps d'accès : 3 ms

Distribué par Guillemot International Software