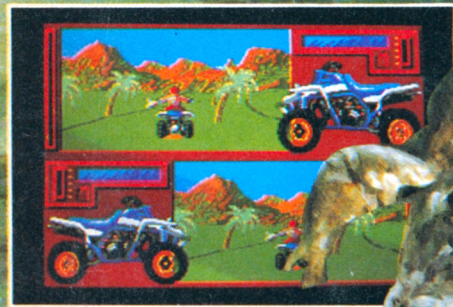
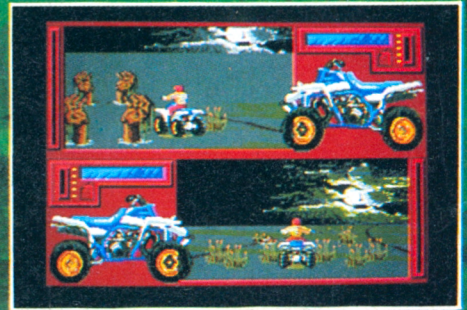
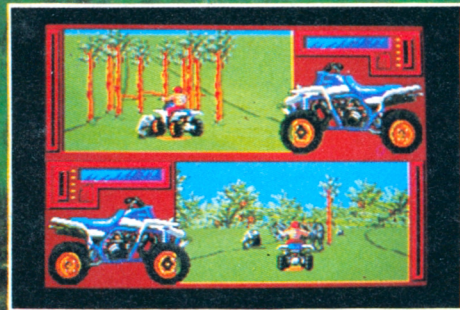
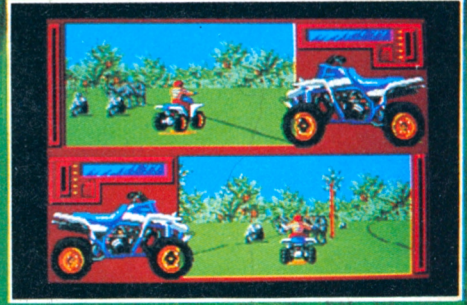
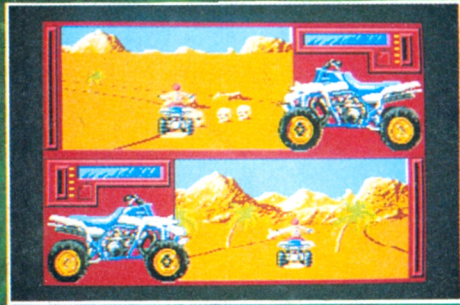


Cette fois, Vous êtes le



gibier...!

IRON TRACKERS



 **MICROÏDS**
81, rue de la Procession - 92500 Rueil Malmaison
Tél. : 47 52 00 18 - Télèx : 631 748 F

CATALOGUE GRATUIT
NOM
PRENOM
ADRESSE
ORDINATEUR
Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi

Arcades hebdo

La Hale de Pan - 35170 BRUZ
Tél. : 99.52.98.11 - Télécopie 99.52.78.57.
Serveurs : 3615 ARCADES et 3615 MHZ
Terminal NMPP E83
Gérant, directeur de publication
Sylvio FAUREZ

REDACTION

Directeur de la Rédaction et Rédacteur en chef
Denis BONOMO

Rédactrice
Laurence LE GENTIL

FABRICATION

Directeur de fabrication
Edmond COUDERT
Concepteur graphiste et maquettiste
Patrick LOPEZ
Rewriter
Isabelle HALBERT

ABONNEMENTS

Abonnements - Secrétariat
Catherine FAUREZ - Tél. : 99.52.98.11

PUBLICITE

IZARD Créations (Patrick SIONNEAU)
15, rue St-Melaine
35000 RENNES - Tél. : 99.38.95.33

GESTION RESEAU

SORACOM - S. FAUREZ
Tél. 99.52.78.57
Terminal E83

Les articles et programmes que nous publions dans ce numéro bénéficient, pour une grande part, du droit d'auteur. De ce fait, ils ne peuvent être limités, contrefaits, copiés par quelque procédé que ce soit, même partiellement sans l'autorisation écrite de la Société SORACOM et de l'auteur concerné. Les opinions exprimées n'engagent que la responsabilité de leurs auteurs. Les différents montages présentés ne peuvent être réalisés que dans un but privé ou scientifique mais non commercial. Ces réserves s'appliquent également aux logiciels publiés dans la revue.

ARCADES HEBDO est édité par les Editions SORACOM, filiale de la S.A. FAUREZ-MELLETT, en cours de constitution ; editrice de AMSTAR, CPC, PCCompatibles Magazine, ASTROLOGIE Pratique, MEGAHERTZ Magazine. RCS Rennes B319 816 302



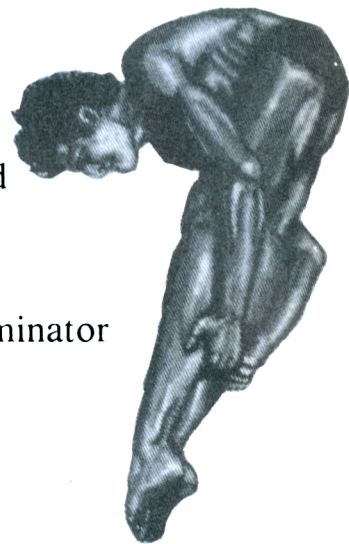
• Groupe de Presse FAUREZ-MELLETT
• Commission Paritaire 69768 - ISSN 0989-3245

EDITO

Les infos au plus tôt, c'est dans Arcades Hebdo. L'ennui, c'est que je ne vais pas vous pondre un éditto toutes les semaines alors, j'ai décidé de vous présenter les tendances du moment. Cette semaine, c'est "Eliminator" de Hewson qui a conquis la rédaction. Y'a du nouveau également chez Gremlin avec 4 versions de démos de jeux qui sont assez attendus. Enfin, et c'est important, les éditeurs français dévoilent leurs collections de fin d'année. Titus a ouvert le feu avec Galactic Conqueror sur Amiga : du beau boulot et un test complet très prochainement. En attendant, savourez tranquillement ce numéro.

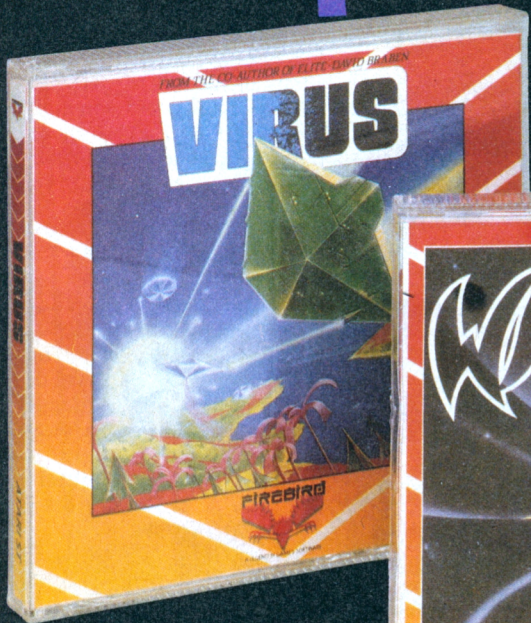
SOMMAIRE

- 6 ▶ Actualité
- 14 ● Editeur, qui es-tu ? Myriad
- 16 ▶ Avant-Premières
- 20 ▶ Adaptations
- 22 ● Le jeu de la semaine : Eliminator
- 24 ▶ Banc d'essai des jeux
- 38 ● Atari :
le trimestre des consoles
- 40 ▶ Mayday !
- 42 ▶ Courrier des lecteurs
- 43 ▶ Concours Atari et Arcades
- 44 ▶ Petites Annonces
- 37 ▶ Bulletin d'abonnement



Cette couverture a été réalisée à partir de la page de présentation de Technocop (Gremlin).

Sensations Hors-Séries



VIRUS

Des vagues extra terrestres pulvérisent le paysage d'un virus rouge indélébile exterminateur.

Aux commandes de votre Hoverplane, tout est possible : piquer du nez, virer de bord, accélérer.

Armé d'un scanner longue portée, de missiles à tête chercheuse, vous devrez lutter contre toutes sortes de vaisseaux ennemis ; Drones, Pulvérisateurs, Mutants, Bombardiers... Le nouvel « Elite », avec décor en 3D, des êtres aux formes coniques et de superbes plans inclinés et mobiles !

ATARI ST et AMIGA : 199F *
© FIREBIRD

WHIRLIGIG

Kidnappez le plus moderne des vaisseaux et naviguez vers de nouveaux mondes.

Emporté dans un énorme tourbillon, évitez toutes sortes de projectiles. Au hasard de vos haltes, des armes très variées pour détruire le vaisseau mère et des cohortes de guerriers à votre poursuite !

MARVEL est le vaisseau de l'avenir, en rotation perpétuelle, il lance des faisceaux de lumière en 3D, créant un effet hyper réaliste de mouvement et de vitesse !

ATARI ST et AMIGA : 199 F *
© FIREBIRD

G.I. HERO

Le pentagone doit retrouver des documents tombés entre les mains d'impitoyables guerilleros.

Killer the dog est parachuté en même temps que vous, mais il s'est fait prendre. Il est emprisonné dans le camp adverse aux prises avec les pires tortures.

La première chose à faire : libérer rapidement Killer. Puis, une fois infiltré chez l'ennemi, utiliser des stratagèmes pour récupérer les documents TOP-SECRET : Stratégie et action ! C'est la guerre ! Vous n'avez que 24 heures !

AMSTRAD K7/DK. COMMODORE K7/DK :
De 89 F à 149F *
© FIREBIRD



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

L'ÉVÈNEMENT ATARI

C'est en Angleterre, dans quelques jours. On attend plus de 70 exposants à l'occasion de l'**Atari User Show**, les 26 et 27 novembre à Londres. Toute la famille Atari sera représentée, du 8 bits au Mega ST. A cette occasion, le Club CENACLE organise un voyage de groupe, afin d'obtenir les meilleurs prix possibles. Pour recevoir tous les renseignements utiles, envoyez une enveloppe grand-format, affranchie à 5,60 F, avec vos coordonnées et en précisant le type d'Atari que vous possédez (XL ou ST).

Club CENACLE
BP 49 - 95110 SANNOIS.

DERNIER RAPPEL !

Non, c'est pas le cri du percepteur ! On vous rappelle une dernière fois le rendez-vous du **Festival de la Micro**, Porte Champerret à Paris, les 14, 15 et 16 octobre.



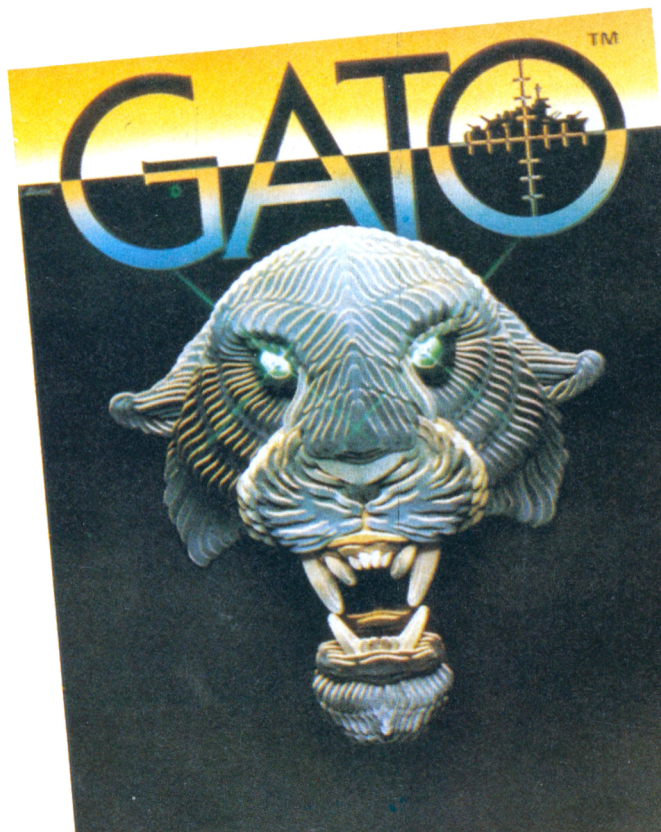
COMPATIBILITE AT POUR AMIGA 2000

C'est ce qu'annonce Commodore avec la commercialisation d'une **carte AT (A 2086)**. Equipée d'un processeur 80286, elle est livrée avec un drive 5 1/4 de 1,2 Mo. Grâce au multitâche, un programme Amiga et une application MS-DOS peuvent se dérouler simultanément. De plus, une carte Genbock sera commercialisée à 1790 F HT pour un montage interne dans le 2000.

FAN CLUB THOMSON

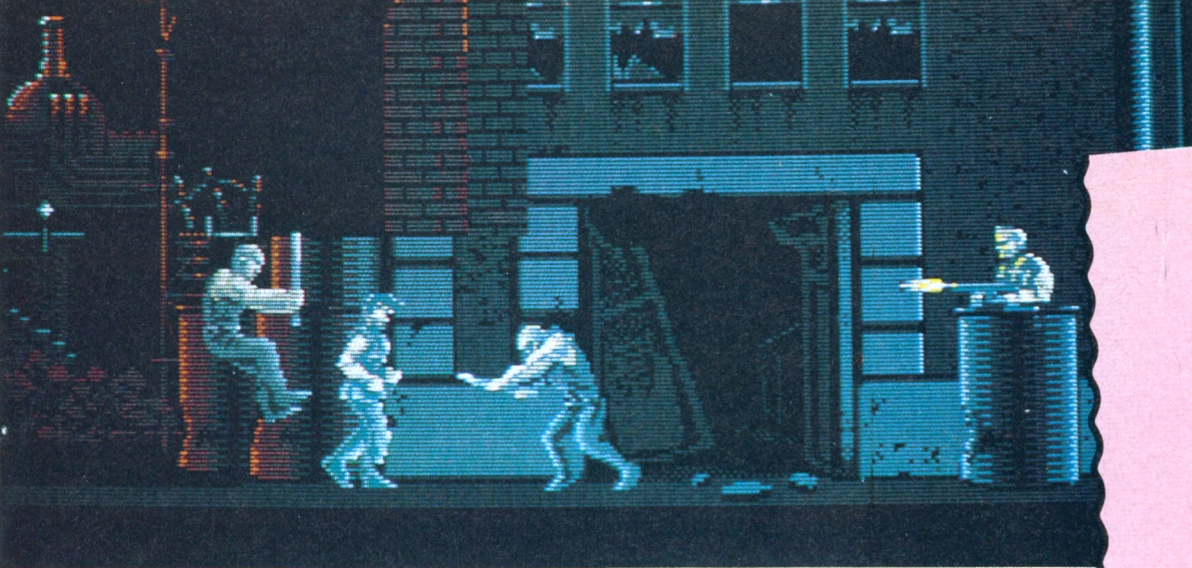
Le club français du logiciel, un des leaders de la VPC, vient de faire paraître son catalogue pour Thomson. Pour le recevoir, écrivez au :

Club Français du Logiciel
17, rue de la Prévoyance
94300 VINCENNES.

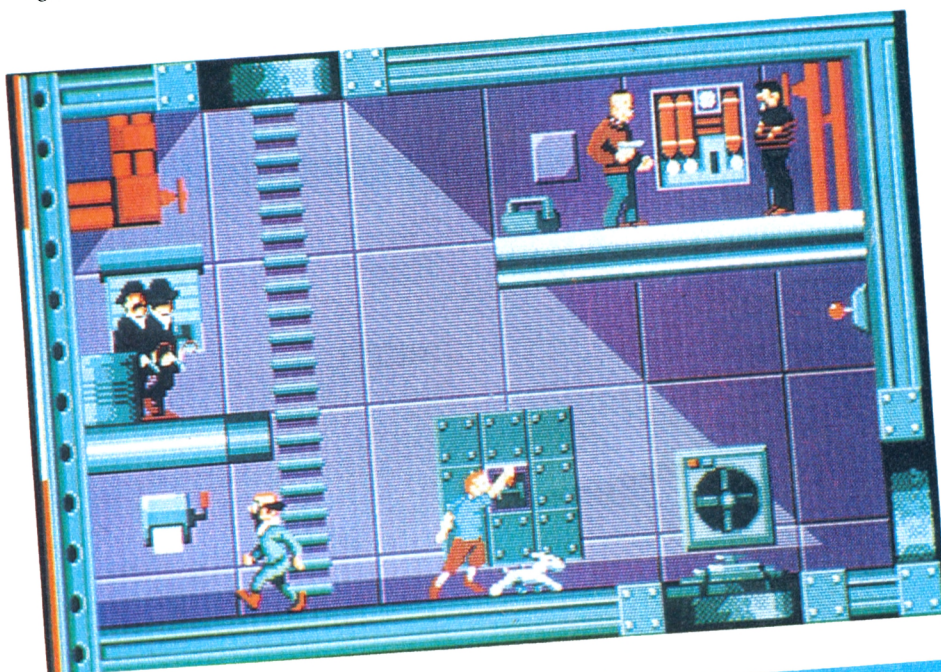


SALUT LES GAGNANTS

Ah, t'as ri ! Tu croyais que c'était facile d'identifier, sans te planter cette simulation de guerre sous-marine... Y'avait un piège, et Virginie ALLOU n'est pas tombée dedans. C'est la 2ème fois qu'une fille gagne le premier prix, la console XE Game complète, offerte par Atari. On attend ta photo, Virginie. Les autres gagnants sont : Sébastien Sanchez, Jérôme Thiré, Alexis Bachelay, Jacky Cauchy, Hubert de Bantel qui recevront un jeu Atari pour avoir identifié sans se tromper le célèbre GATO.



Fight



Tintin sur la Lune



Les dieux de la glisse

INFOGRAMES

- **Fight** est un jeu qui sortira sur ST, Amiga, PC et Amstrad CPC. Une sorte de voyage dans le temps, pour lequel nous n'avons encore que peu d'éléments, si ce n'est qu'il y aura de la castagne dans l'air. Du passé au futur, en passant par le présent, offrez-vous un voyage en chronoscaphe. Courant décembre.

- Hommage à Hergé. **Tintin sur la Lune** va ravir tous les nostalgiques de la BD. Annoncé pour novembre, sur ST, Amiga et PC, cette arcade aventure a pour thème le voyage sur la Lune du célèbre reporter. Alunissage correct mais... que s'est-il passé ? Tous les amis de Tintin ont disparu.

- Des compilations sont annoncées pour octobre. Sur Thomson, "**Les Futuristes**" avec Bob Morane Science Fiction, Saphir, Mine aux diamants, Entropie. Toujours sur Thomson, "**Les Privés**" regroupant Dossier Boerhaave, l'Affaire Vera Cruz, l'Affaire Sydney, les Ripoux. Enfin, sur Amstrad CPC, "**Les Futuristes**" avec Crafton et Xunk, Bob Morane Science Fiction, Cybor, Z comme Zark Davor, Despotic Design, le Syndrome, Starboy, l'Hepiss. Prix : 199 F sur disquettes et 149 F en cassettes.

- Compilation toujours avec **les Athlètes n° 2**, sur Thomson. Trois titres pour se balader à la mer et à la montagne : Bivouac avec en vedette, Eric Escoffier l'alpiniste. Les Dieux de la Mer pour devenir, comme Patrice Martin, des rois du ski nautique. Enfin, les Dieux de la Glisse, afin de préparer les JO de 1992.

ELECTRONIC ARTS

• Les jeux Olympiques datent de... Du baron Pierre de Coubertin ? Perdu ! De l'homme de Néandertal ! C'est en fait la conception d'Electronic Arts qui propose **Caveman Ugh Lympics** où des athlètes néandertaliens s'affrontent pour des médailles (de bronze ?). Dans la compétition à 6 athlètes, on peut aligner jusqu'à 4 joueurs et il y a 6 épreuves. Ce que l'histoire (la préhistoire ?) ne dit pas, c'est si le joystick est un os de dinosaure. Annoncé sur C64 d'abord.

• **Modem Wars Modem Strategy Game** un jeu qui branche les micros entre eux pour faire la guerre. Taritara tari, j't'envoie ma cavalerie Apple. Poum ! Les artilleurs C64 ont ajusté leurs tirs. Une option un joueur autorise les plaisirs solitaires... contre l'ordinateur.

• **Dinamic** et Electronic Arts signent un accord de distribution. Dinamic est un éditeur espagnol, leader dans le domaine du jeu (Game Over, Army Moves, Freddy Hardest). Le prochain titre à sortir sera Game Over II, sur toutes machines. La distribution en sera confiée à Electronic Arts. J'ai pas de photo du jeu sous la main ; par contre, sur le stand Dinamic au PCS, une accorte bougresse le représentait dignement. Mais revenons-en au jeu lui-même. Game Over II est à la fois un jeu d'arcade et une aventure-vidéo. Chose curieuse, sur la version 8 bits, on vous offre avec Game Over II, le premier épisode. Ben oui, Game Over, quoi ! Finalement, c'est pas une mauvaise idée...



Caveman Ugh



Dinamic



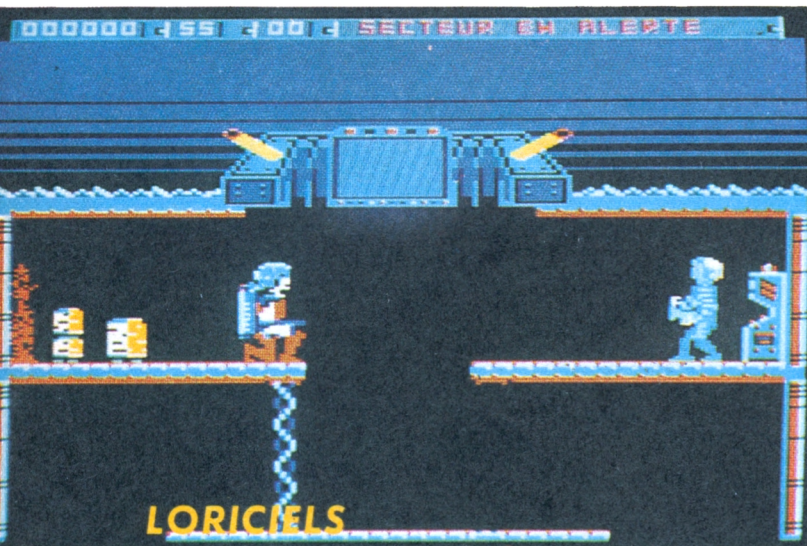
Modern Wars

TITUS

Galactic Conqueror vient tout juste de sortir sur Amiga. Bien le jeu ! Pas seulement "Same player shoot again" mais aussi un peu de stratégie pour freiner, sinon stopper, une invasion plutôt rapide de notre paisible galaxie.

A part ça, quoi de neuf ? La moitié de 18, pourrais-je répondre ! Tiens, ne manquez pas le rendez-vous avec Titus au Festival de la Micro. Y'aura des surprises mais surtout, on y verra, pour la première fois, **Galactic Conqueror** sur ST. Quant à la version CPC, elle sera présentée à l'Amstrad Expo.

D'autre part, Titus recherche toujours des programmeurs et des graphistes. Il y a encore 12 postes à pourvoir. Pourquoi ne pas tenter votre chance au sein d'une équipe sympa, pleine de mordant ?



Fusion 2



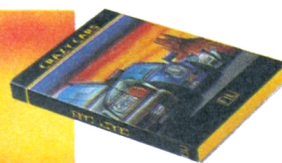
• On en sait un peu plus sur **Secret Defense**, cette aventure produite par le Studio d'Anecy. Faut dire qu'avec un tel titre... m'enfin, ils ont craqué ! Paraît que c'est un jeu assez "new look", où il n'est pas nécessaire de rechercher le vocabulaire et qui devrait convenir à ceux qui n'ont jamais

utilisé de jeux d'aventures. Le thème ? Un savant travaille pour la nation mais développe, en parallèle à son domicile, quelque chose pour l'étranger. Il faudra pénétrer chez lui pour en savoir plus. Sur CPC fin octobre, 140 F (K7) et 198 F (D7).

• **Fusion 2** vient de sortir sur CPC. Ce jeu d'arcade se déroule au début du 30ème siècle (ben, dis-donc, Marie, ça nous rajeunit pas, tout ça !). On vous teste le truc dans le prochain numéro, photos à l'appui.

Red Storm Rising est prêt. Nous venons de le recevoir et Yanick, l'officier sous-marinier en attente d'incorporation vient de procéder à quelques plongées d'entraînement. Résultats dans le prochain hebdo mais probablement une bonne simulation stratégique en perspective.

METTEZ LA GOMME!



145F*

CRAZY CARS

Vous filez à plus de 200 km/h à bord de votre super bolide, pour gagner l'American Country Cross, course dans laquelle s'affrontent les plus puissantes voitures : Porsche, Mercedes, Ferrari. Sur la piste, il n'existe qu'une loi : La Vitesse! Mais déjà, vous apercevez la ligne d'arrivée... Foncez!

* Prix public généralement constaté (Thomson MO/TO de 145 F à 195 F Cassettes ou disquette)



FRANCE IMAGE LOGICIEL

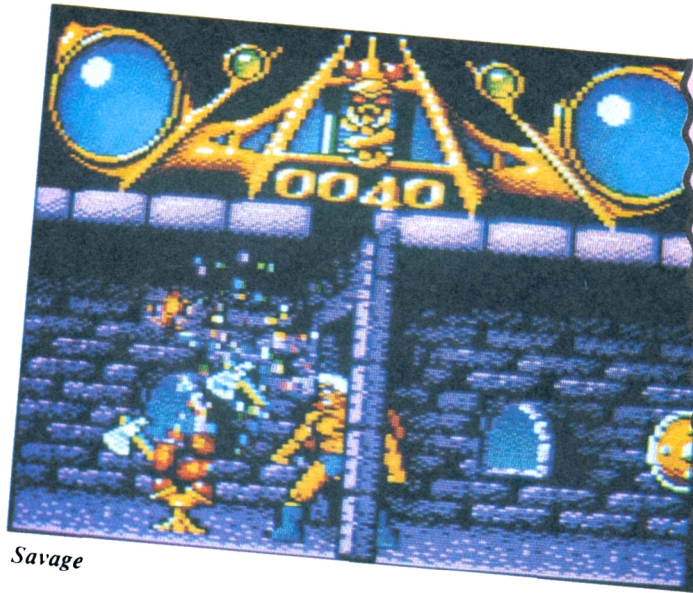
LE FRISSON DU JEU

LOGOTRON

Après Starray et Quadralien, voici **StarGoose** un jeu d'arcade et d'action que l'on attend incessamment (et même plus vite que ça !) sur Amiga, ST et PC. Un scrolling plein écran, des paysages en relief, un superbe effet 3D sont les caractéristiques annoncées pour ce jeu.

HEWSON

Un pas en avant dans la destruction, voici **Kalashnikov**, un shoot'em up au scrolling multidirectionnel offrant trois niveaux de 250 écrans chacun. Ben, ça promet ! Je renonce à vous parler du thème parce que, maintenant, ça devient plus qu'accessoire. Par contre, les concepteurs sont aussi les créateurs de Verminator (qu'on attend toujours chez Telecomsoft) et la musique est de qui ? David Wittaker, of course !



Savage



Luxor



Madfet



SOFTWARE HORIZONS

Un nom que vous ne connaissez pas encore puisque c'est celui d'un nouvel éditeur, présent au PCS. Les jeux seront produits pour ST et Amiga. Décidément, c'est la tendance !

L'objectif, c'est de sortir du logiciel de qualité. Eh bien, on va voir ! Trois titres sont au catalogue **Veteran** est une simulation de guerre proposant 3 missions. **Luxor** est une arcade-espace-aventure où l'on doit délivrer une jolie princesse. **Madfet** vous transforme en chat... mais pas n'importe quel chat. Celui-ci est une déesse. Le tout sur fond de légende égyptienne...

Ces jeux ont une caractéristique commune : ils ont tous été développés par Paradox Software. Les graphismes ont l'air très beaux et le prix, unique (15 £) est un bon argument. On attend !

TELECOMSOFT

• L'un des premiers éléments que nous ayons vu sur **Savage**, est une démo qui tournait au PC Show de Londres. Les sprites sont immenses et l'animation soignée. Le jeu se déroule sur 3 tableaux, et le héros n'est pas sans me rappeler Olivier, cette espèce de colosse qui bosse sur Amstar-CPC (les possesseurs d'Amstrad connaissent bien !). **Savage** aplatira ses ennemis, chauve-souris ou dragons, sur les seules sollicitations de votre joystick. Presque 3 jeux en un, car les présentations d'écrans changent à chaque niveau. Ainsi, le scrolling horizontal du premier tableau cède la place à une scène d'action en 3D, avec des effets surprenants. Un jeu développé par l'équipe de Probe Software. Ça sortira en novembre sur C64, Spectrum et CPC. Début 89 sur ST, Amiga et PC.

• Dis, tu te vois en poisson rouge ? Qu'est-ce que c'est ? Pourquoi pas en Samantha Fox pendant que t'y es ! Non, j'ai dit en poisson rouge, comme ceux qu'on vend 10 balles dans des sacs en plastique. Ça paraît un peu tiré par les cheveux, comme dit mon pote qu'est Skin-head ! Pourtant, c'est le thème de **Fish**, le dernier Magnetic Scrolls, une aventure qui transforme le petit poisson que tu es en scientifique, chef d'un projet de recherche ultra-secret concernant la sauvegarde de l'eau. Une histoire de fou ? Pas vraiment ! Un très beau jeu à l'horizon de la fin du mois, sortie prévue sous tous formats.

INCENTIVE

• Après Driller qui sort sur ST et Amiga (voir photo), après Dark Side, voici **Total Eclipse** un jeu qui, on l'espère, ne viendra pas ternir l'image de qualité des précédents. La version de démo est très alléchante. Présentation en avant-première dans notre prochain numéro. Très brièvement, ce jeu se déroule en Egypte, en 1930.

Votre biplan vient tout juste de se poser à côté de la Grande Pyramide. Dans 2 heures exactement, la Lune occultera totalement le Soleil, ce qui n'est pas pour plaire à Râ, le dieu de l'astre du jour qui causera l'explosion de la Lune et sa dispersion en milliers de météorites gigantesques. Une catastrophe écologique déclenchée par la malédiction pharaonique que vous seul pourrez éviter. Les autres logiciels sont sur PC, il s'agit de Dark Side, la suite de Driller. Le jeu est plus rapide que sur CPC mais il n'est pas aussi agréable à regarder. (Enfin, des goûts et des couleurs). Les petits derniers se déchainent sur les 16/32 bits. On retrouvera avec joie Driller sur Amiga et Atari ST. Le logiciel étant doté d'une vitesse d'animation largement plus importante que pour les versions 8 bits (t'as qu'à voir la démo, purée ! On dirait Interceptor). Le tableau de bord a été revu et les déplacements se font à la souris. Ouf ! C'est tout à fait pratique. Les deux versions Amiga, ST sont similaires au nouveau graphique par contre le son est nettement meilleur sur Amiga. Quant à l'énigme, le but est le même, seuls les moyens d'y parvenir sont légèrement différents de ceux utilisés dans les versions 8 bits.

Si tout se passe bien sous le ciel anglais, Dark Side et Total Eclipse devraient sortir sur Amiga et ST dans les deux années à venir. Sans oublier que le Freescape donnant de bons résultats au niveau de la vitesse sur les 16 bits, pourquoi ne pas imaginer des jeux d'arcades purs utilisant ce procédé ? Wait and See...



Turbo-Trax

MICRODEAL

Turbo-Trax : la dernière course à la mode, sur Amiga. Pour tous les fans du genre, prêts à s'aligner au signal du starter, sur la longue piste faite de courbes, longues lignes droites et chicanes... Non, ici, on n'est pas sur la route ! Regardez plutôt la photo... J'avais le même circuit dans ma chambre étant gosse. L'idée est bonne et la réalisation, telle qu'elle est annoncée, nous encourage à croiser les doigts pour que ce jeu ne prenne pas de retard en traversant la Manche. Prix indicatif environ 250 F (Amiga).



Driller

• **RAMBO EN MAJUSCULES**
Pour la sortie du film Rambo III avec le pauvre Sly souvent décrié parce que c'est à la mode, US Gold et Majuscules s'associent pour offrir aux 1000 premiers acheteurs du logiciel une place de cinéma leur permettant de voir Star Wars 4 dans toutes les bonnes salles. Rectification : il s'agit de Rambo III dont il est question plus haut, réalisé par Marguerite Duras.

FIRE

A N D

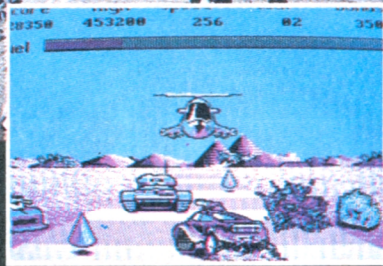
F O R G E T

LE FUTUR EST ENTRE VOS MAINS, TIREZ PUIS OUBLIEZ, NE REGARDEZ JAMAIS DERRIERE
VOUS ETES NOTRE DERNIERE CHANCE...

DREAM-UP 45.84.20.79



VERSION AMIGA



VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION ATARI ST



TITUS

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

LES P'TITS GARS DE MYRIAD



Toulouse. Les gourmets pensent au cassoulet, les mélomanes à Gold, les aviateurs à Concorde et Airbus, et les voyageurs voient la ville en rose. Désormais, les joueurs auront aussi leur référence : Myriad.

Myrriade, du grec "murias", qui signifie dix mille. Non, ils ne sont pas dix mille, les p'tits gars de Myriad ; ils sont seulement cinq et c'est bien suffisant pour nous faire preuve de leur talent. Au fait, si je vous dis Myriad, à quel jeu associez-vous cet éditeur ? Ceux qui ont répondu Albedo gagnent toute ma considération : ça prouve au moins qu'ils lisent Arcades Hebdo avec attention.

Cinq, c'est une petite équipe mais la valeur n'est pas proportionnelle au nombre de bonshommes qui la composent. N'ont-ils pas déjà connu leur heure de gloire avec des titres comme "Le 5ème Axe" ou encore "Sapiens", édités par Loricels ? Didier Guillon, le responsable du groupe, nous raconte un peu leur histoire.

Nous avons commencé dans la micro il y a 3 ou 4 ans. Au début, nous n'étions que deux, mon frère Olivier et moi. On a commencé avec un VIC 20 puis un C64, par de petits programmes. Après, on a touché au Thomson et créé "Le 5ème axe". Ce fut un hit pendant 5 ou 6 mois. Les conversions sur d'autres machines ont suivi. On faisait tout : scénario, programmation, musique, graphismes et même les protections. Puis Gilles Soulet nous a rejoints, avec ses musiques composées à l'aide du C64. Après, on a fait Sapiens... Des versions sur MO5, TO7, CPC, PC puis ST. C'est surtout sur cette dernière bécaune qu'on a innové, avec des musiques digitalisées commandées sur interruptions. Jean-Michel Georges est un peu notre spécialiste "hard". C'est à lui que l'on confie la réalisation des routines les plus délicates écrites en assembleur.

L'idée d'Albedo, on l'avait en tête depuis 1 ou 2 ans. C'est le thème des déplacements en apesanteur et des rayons laser. On a beaucoup de projets comme ça, dans des cartons. On les mûrit longuement en attendant de pouvoir les mener à bien. On a développé la version ST puis celle sur Amiga. L'adaptation sur PC sera prête prochainement. Didier avoue cependant une nette préférence pour le ST et l'Amiga. Nos contacts avec Loricels, notre éditeur pour les jeux précédents, était excellent. Nous étions très indépendants, ils offraient un réseau de distribution sympa et... ils nous ont toujours bien versé nos droits d'auteurs, ce qui n'est pas le cas de tous les éditeurs... En fait, Myriad est née parce que l'idée d'éditer nous plaisait beaucoup. Nous voulions faire quelque chose par nous-mêmes.

C'est là qu'intervient le 5ème homme, Philippe Guégan. 20 ans, poursuivant des études de commerce, il trouve le temps de se balader, recherchant des débouchés pour son équipe, sur le marché informatique. On est content qu'il parle bien anglais ! Les autres membres du groupe sont plutôt des scientifiques : Didier (26 ans) a une maîtrise en génétique, Olivier (22 ans), un BTS d'informatique, et les deux autres compères sont, à 22 ans, en licence de maths et d'informatique.

Quand on les interroge sur leurs projets, Didier répond avec une grande assurance. Ils en ont plusieurs et se réunissent régulièrement pour travailler et les faire progresser. L'éloignement provincial ne leur nuit pas, et sur place, ils savent trouver de nombreux débouchés à leur talent. Ainsi, ce projet de gestion des panneaux d'affichage de la ville qui, pilotés par ordinateur, pourraient servir de supports à des animations lumineuses et graphiques.

Avec le CNRS, ils sont sur le point de terminer le développement d'un logiciel didactique, entièrement graphique, écrit sur ST, dont le but est d'initier le grand public à l'éco-



logie. L'idée de génie consistait à rechercher un sponsor : ils l'ont trouvé avec la participation d'EDF. Cette association débouchera sur un projet dont on vous reparlera très prochainement dans Arcades Hebdo. Leur grand rêve caché serait de pouvoir réaliser des jeux vidéo entièrement sponsorisés mais ça, c'est une autre histoire... Nous, on leur souhaite "bonne chance" car ils ont déjà le talent et l'ambition.

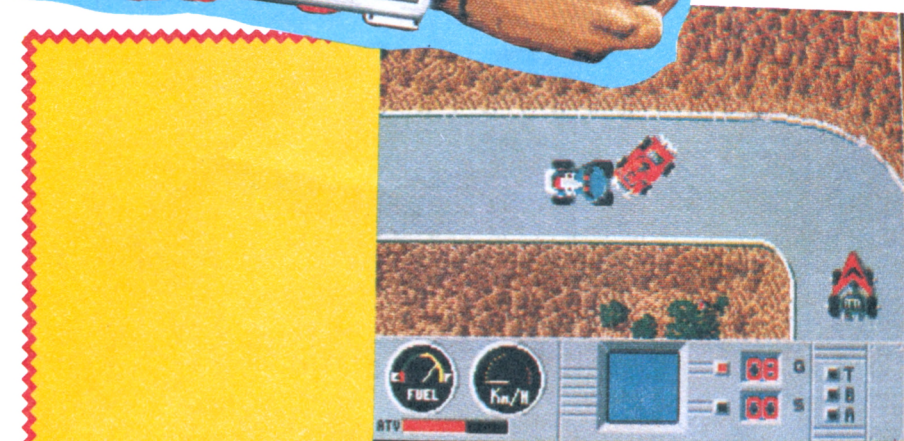
D.B.

LES NOUVEAUX GREMLIN

• **Techno Cop.** Le successeur de Starsky et Hutch, le flic de l'an 2000, débarque avec son attirail de gadgets. Une bagnole à faire pâlir K 2000, c'est pas inutile sur les routes encombrées de truands : le lance-roquettes en action, on fonce et on dégage la route. Pas question de ralentir : les bandits les plus hardis ont des talents de cascadeurs. Ils n'hésitent pas à sauter de leur camion sur votre voiture. Celle-ci est équipée d'un dispositif de télécommunications ultramoderne, intégrant télécopieur et téléviseur. Aujourd'hui, la mission se déroule dans un vieil immeuble où des loubards décidés déambulent dans tous les couloirs. Il faut être prêt à jouer du flingue ou du filet, un peu comme Spiderman. Gaffe aux mémés et aux gosses qui jouent... Dans ce repère de voleurs, l'ordre de mission est formel : il faut les prendre vivants.

Le jeu est en deux parties. La première se passe sur la route, avec la traditionnelle vue en 3D.

L'animation est bonne mais il est vrai que le paysage, en bords de route, est assez dépouillé. De plus, à l'horizon, le décor ne bouge pas. Par contre, la conduite de la voiture (boîte automatique) est sympa et l'impression de vitesse est bien rendue. La seconde partie ressemble un peu à un jeu du genre Rolling Thunder, si vous voyez ce que je veux dire. Armé de son filet et de son revolver, guidé par son bracelet-montre radar, le super flic est animé très correctement : il marche, il s'agenouille pour tirer, il évite les obstacles en sautant. Un jeu déjà bien avancé et qu'on attend d'ici quelques semaines.

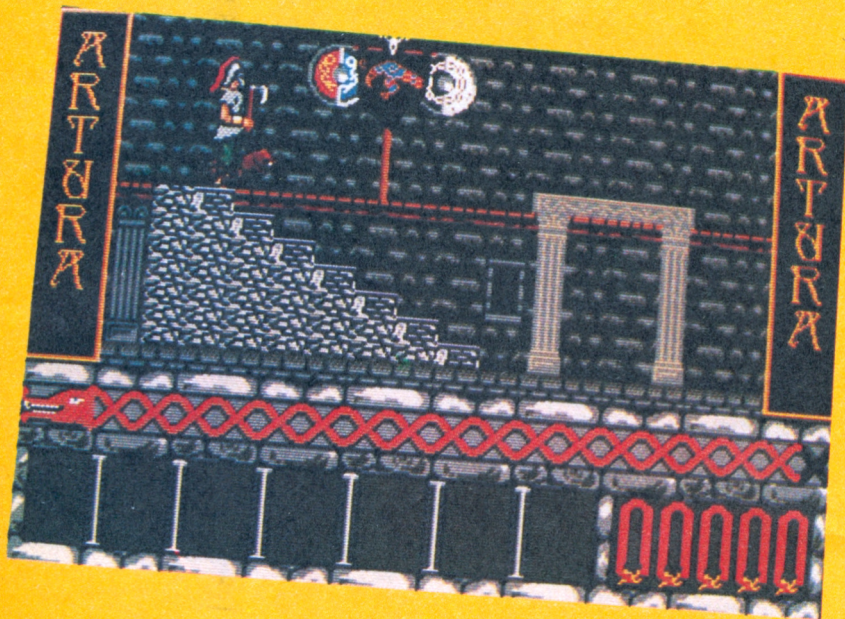


• **Motor Massacre.** A côté Mad Max est un enfant de cœur. Ici, tout est destruction. La ville a été mise à sac par les sauvages équipées d'un gang sans loi. Partout gisent des carcasses de voitures, des trous gigantesques tendent leurs pièges sur la chaussée et des mines qui n'ont pas encore explosé guettent les imprudents au coin des rues. Comment s'y retrouver, dans ce décor d'apocalypse ? Comment découvrir le passage vers la ville souterraine où d'autres dangers attendent le héros qui ne sera plus, cette fois, protégé par les tôles épaisses de son véhicule. La suite ? On la découvrira sur la version finale. Le jeu se présente vu d'dessus. On pilote le véhicule du premier tableau, un peu comme dans Major Motion. L'idée n'est pas nouvelle. Puis, on rencontrera ses ennemis à pied, avec des vues toujours sous le même plan. Les animations sont correctes et il y a une foule de petits détails dans les graphismes.

Parmi les nouveautés annoncées par Gremlin, nous avons pu en tester quelques-unes sur Atari ST. Pour la plupart, ces jeux n'étaient pas terminés d'où leur présentation dans les pages "avant-premières".



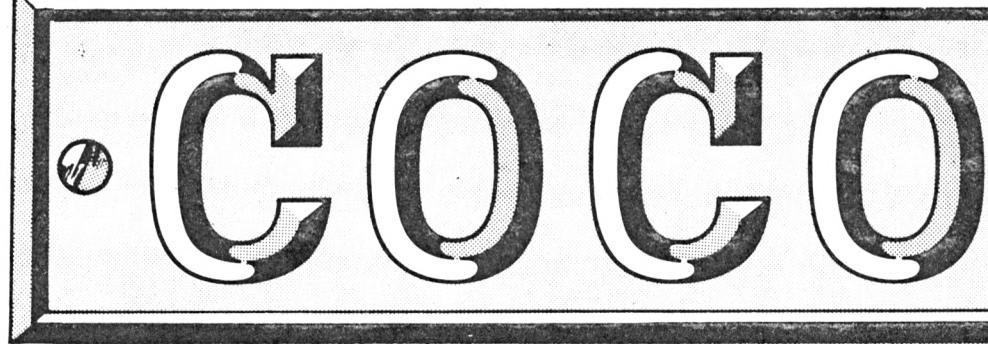
• **Artura.** Ce n'est pas le nom du squelette de ta classe de sciences nat. Non, il faut plutôt voir le rapprochement avec le bon vieux temps des chevaliers. Artura est le fils de Pendragon. Il est en conflit avec sa demi-sœur et le voilà parti pour réunifier le royaume. Il devra voyager dans un monde infesté de créatures terrifiantes, humaines ou animales. Ici, pas de scrolling. Les changements d'images se font avec un effet de rideau horizontal. Ça change des habitudes... Les animations sont un petit peu saccadées, mais comme les sprites sont de bonne taille, on pardonne volontiers. Si la musique n'a rien de moyenâgeux, les bruitages sont assez marrants, surtout le cri des rats à l'agonie. Un jeu que nous évaluerons davantage dans sa version définitive.



• **Butcher Hill.** Sur fond de guerre, une colline à atteindre, en plein cœur du Viêt-nam. L'enfer de la jungle hostile, où il ne faut pas se perdre, où il faut éviter les pièges des Viêts, qui chassent le Ricain comme moi le sanglier. Mais avant d'arriver là, il aura fallu remonter le fleuve, à découvert, avec ses rochers affleurants et l'aviation ennemie qui ne fait pas de cadeau. Et quand, enfin, arrive le village, rien ne permet de savoir s'il abrite des gens qui sauront nous cacher des ennemis.

Dans cette préversion, les ennemis étaient restés faire la sieste. Seules quelques embûches guettaient notre héros lors de sa progression sur le fleuve. L'animation du canot est réussie et cette première phase m'a paru assez ressemblante à Live and Let Die.

Au passage, il faudra essayer de récolter des munitions et des "trousses à pharmacie" qu'une bonne âme a placées sur le fleuve. Attention à ne pas les confondre avec les mines ! La seconde partie est très réaliste. En se déplaçant dans la forêt, on voit les arbres grossir et les chemins s'ouvrir derrière une végétation assez dense. Ne pas perdre de vue la boussole ! On se croirait sur le terrain. Quand il y aura les ennemis en plus, ce ne sera plus une balade en forêt !



IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

**COCONUT
ÉTOILE**

41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ☎ 45.01.67.28
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

**COCONUT
RÉPUBLIQUE**

13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ☎ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

**COCONUT
MONTPELLIER**

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

AMSTRAD CPC		COMMODORE 64		SPECTRUM		PC 1512 & COMPATIBLES		ATARI 520/1040 STF	
COMPILATIONS :		COMPILATIONS :		COMPILATIONS :					
	C/D		C/D						
GOLD SILVER BRONZE	149/199	GOLD SILVER BRONZE	149/199	KARATE ACES	149	ALBUM UBI	295	ALBUM EPYX	239
KARATE ACES	115/175	KARATE ACES	119/179	LES GEANTS D'ARCADE	120	ALBUM EPYX	195	ARMY MOVES	195
COLLECTION KONAMI	110/180	COLLECTION KONAMI	110/189	TOP 10 COLLECTION	110	ACE 2	195	ALIEN SYNDROME	185
TOP 10 COLLECTION	99/145	ARCADE ACTION	110/180	LES TRESORS DE U.S. GOLD	120	ARKANOID	190	ARKANOID 2	195
10 GREAT GAMES 2	110/190	LES GEANTS D'ARCADE	110/190	GAME, SET & MATCH	129	ANNALS OF ROME	290	BOMBJACK	225
ARCADE ACTION	110/180	TOP TEN COLLECTION	99/145	6 PACK VOL. 2	95	ANCIENT ART OF WAR	290	BIONIC COMMANDOS	185
LES GEANTS D'ARCADE	110/190	GAME, SET & MATCH	129/179	6 PACK VOL. 3	95	ANCIENT ART OF WAR AT SEA	290	BAD CAT	210
GOLD HITS N. 3	110/190	LES TRESORS D'US GOLD	115/179	ALIEN SYNDROME	95	B24	490	BETTER DEAD THAN ALIEN	185
GAME SET & MATCH	129/169	ALBUM EPYX	99/149	ARKANOID 2	95	BED LAM	225	BEYOND THE ICE PALACE	185
MAGNIFICENT 7	110/159	6 PACK VOL. 3	89/139	A.T.F.	95	CORRUPTION	225	BUGGY BOY	195
IMAGINE ARCADE HITS	110/159	POWER CARTRIDGE	470 K	BARBARIAN (PSYGNOSIS)	149	CARRIER COMMAND	245	BAR'D'S TALES	225
ALL STAR HITS N. 2	110/159	AMERICAN CIVIL WAR 2	/249	BIONIC COMMANDO	95	CHARLIE CHAPLIN	225	BARBARIAN (PSYGNOSIS)	195
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110/169	ARKANOID 2	95/145	BUGGY BOY	95	CALIFORNIA GAMES	195	BARBARIAN (PALACE SOFT)	140
ALBUM EPYX	110/180	APOLLO 18	95/145	BASKET MASTER	95	CONFLICT IN VIETNAM	245	CORRUPTION	295
HIT PACK	95/145	BARBARIAN 2	95/145	COMBAT SHOOT	89	CRUSADE IN EUROPE	290	CARRIER COMMAND	220
6 PACK VOL. 2	95/145	BIONIC COMMANDO	95/145	F 15 STRIKE EAGLE	120	CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245	CHESS (PSION)	295
6 PACK VOL. 3	95/145	BEYOND THE ICE PALACE	95/145	G.B. AIR RALLY	120	COMMANDO	390	CHESSMASTER 2000	225
ARTICFOX	145/195	BIVOUAC	189/189	GAUNTLET 2	95	CHESSMASTER 2000	290	DONGEON MASTER	245
ALIEN SYNDROME	95/139	BAR'D'S TALES	/195	GUNSHIP	120	DREAM WARRIOR	225	DEFENDER OF THE CROWN	269
ARKANOID 2	89/145	BAR'D'S TALE 2	/245	INTERNATIONAL FOOTBALL	130	DECISION IN THE DESERT	290	EXPLORA	345
A.T.F.	95/145	BAR'D'S TALES 3	/245	IKARI WARRIOR	95	DIG DUG	190	ENDURO RACER	145
BARBARIAN 2	95/145	BASKET MASTER	89/145	KARNOV	95	DEFENDER OF THE CROWN	245	FOOTBALL MANAGER 2	260
BIONIC COMMANDO	95/145	BUGGY BOY	95/145	LAZER TAG	95	DESTROYER	215	FLIGHT SIMULATOR II NF	345
BAR'D'S TALES	145/195	BUBBLE BOBBLE	95/145	MICKEY MOUSE	95	FOOTBALL MANAGER 2	260	SCENERY EUROPE	245
BEYOND THE ICE PALACE	95/145	CORPORATION	95/145	MERCENARY	95	FLIGHT SIMULATOR V3	450	GOLDRUNNER 2	195
BUBBLE BOBBLE	95/145	CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145	MARAUDER	95	SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM.		GAUNTLET 2	195
BASKET MASTER	89/145	CHESSMASTER 2000	120/195	MATCH DAY 2	89	I'UNITE	250	GUNSHIP	239
BUGGY BOY	95/145	CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	99/189	NIGHT RAIDER	95	SCENERY JAPAN	250	INDY 500	149
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145	COMBAT SHOOT	89/145	NIGELL MANSSELL	95	SCENERY SAN FRANCISCO	250	INDOOR SPORTS	225
CHARLIE CHAPLIN	95/145	CALIFORNIA GAMES	89/139	OLYMPIC CHALLENGE	95	SCENERY EUROPE	250	IKARI WARRIOR	195
CONSPIRACY	145/185	DEFENDER OF THE CROWN	130/145	OVERLANDER	120	GAUNTLET	245	IMPOSSIBLE MISSION 2	185
CRAZY CARS	129/159	FLIGHT SIMULATOR II. NF	490/590	OUT RUN	95	GETTYSBURG	390	INTERNATIONAL FOOTBALL	225
COMBAT SCHOOL	89/145	GREAT GIANA SISTER	95/145	PREDATOR	95	GUNSHIP	295	JET	395
CALIFORNIA GAMES	89/139	G.B. AIR RALLY	/145	P.H.M. PEGASUS	95	INDOOR SPORT	195	JEANNE D'ARC	280
ENDURO RACER	89/139	GUADALCANAL	95/145	PLATOON	89	IMPOSSIBLE MISSION 2	245	L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	225
GUNSHIP	180/239	GUNSHIP	139/189	ROAD BLASTER	95	IKARI WARRIOR	225	LEADERBOARD BIRDIE	225
GABRIELLE	139/175	GAUNTLET 2	95/145	ROADWARS	95	ICE HOCKEY	190	LOCK ON	245
G.B. AIR RALLY	95/145	HAWKEYE	95/145	ROLLING THUNDER	89	IMPACT	179	LEGEND OF THE SWORD	225
GUADALCANAL	95/145	IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145	RAMPAGE	95	INFILTRATOR 2	345	LORD OF CONQUEST	225
GRYZOR	89/139	JINKS	95/145	RASTAN SAGA	95	JEANNE D'ARC	285	LEATHERNECK	225
GAUNTLET 2	95/145	KARNOV	95/145	SUPER HANG ON	95	JET	490	L'ARCHE DU CPT BLOOD	225
HURLEMENTS	/195	KNIGHT GAMES 2	95/145	SUPER SPRINT	95	KARATEKA	290	MICKEY MOUSE	245
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145	L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	95/145	SILENT SERVICE	120	LAST NINJA	420	MACH 3	195
KARNOV	95/145	LORD OF CONQUEST	99/169	TARGET RENEGADE	95	L'ARCHE DU CPT BLOOD	249	MARBLE MADNESS	195
LEADERBOARD PAR 3	145/169	LAST NINJA	99/145	TRANTROR	95	MANHATTAN DEALERS	265	MANOIR DE MORTVILLE	175
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	99/149	MICKEY MOUSE	95/145	VIRUS	95	MINI PUT	245	OVERLANDER	240
L'ARCHE DU CPT BLOOD	199	MINI PUT	120/169	1943	95	MACH 3	215	OPERATION JUPITER	225
L'ANNEAU DE ZENGARA	145/189	MATCH DAY 2	95/145	ATARI XL/XE		MICRO SCRABBLE	290	OBLITERATOR	225
LA CHOSE DE GROTEMBURG	135/175	OUT RUN	95/145			MECH BRIGADE	290	OUT RUN	195
MARAUDER	89/139	PRESIDENT IS MISSING	/180			OFF SHORE WARRIOR	245	PLATOON	185
MACH 3	129/179	PANDORA	95/145			PAPERBOY	295	PREDATOR	225
MATCH DAY 2	89/149	PAC LAND	95/145			PRESIDENT IS MISSING	290	POLICE QUEST	225
NIGHT RAIDER	95/145	PREDATOR	95/145			PC GOLD HITS N° 2	225	ROAD BLASTER	245
NIGEL MANSSELL GRAND PRIX	95/145	POWER AT SEA	99/169			PC GOLD HITS	195	ROADWARS	195
OLYMPIC CHALLENGE	95/145	PLATOON	89/145			PLATOON	225	RETURN TO GENESIS	195
OVERLANDER	95/145	PROJECT STEATH FIGHTER	145/195			P.H.M. PEGASUS	295	ROLLING THUNDER	195
OUT RUN	89/145	PROHIBITION	175/175			PIRATES	225	STARGLIDER 2	225
PHM PEGASUS	149/195	P.H.M. PEGASUS	99/145			PC 1512 HITS	225	SKRULL	245
PIRATES	/179	PIRATES	145/185			POLICE QUEST	245	STREET FIGHTER	245
PREDATOR	89/145	ROAD BLASTER	95/145			PHANTASIE 3	290	SIDE ARMS	225
PLATOON	89/145	ROLLING THUNDER	95/145			RAMPAGE	290	SIDE WINDER	120
ROAD BLASTERS	89/139	RASTAN SAGA	95/145			SARGON 3	295	SPIFFIRE 40	185
RAMPAGE	95/145	SINBAD	/195			SKYFOX 2	245	SUPER SPRINT	140
ROLLING THUNDER	95/145	SUMMER OLYMPIAD	95/145			SOLOMON'S KEY	225	THUNDERCATS	185
RYGAR	89/139	STREET FIGHTER	95/145			STAR COMMAND	340	TARGET RENEGADE	225
SPACE RACER	145/195	SUPER HANG ON	95/145			STELLAR CRUSADE	340	TOP GUN	119
SPY VS SPY TRILOGY	95/145	SAMURAI WARRIOR	95/145			STREET FOOTBALL	290	TEST DRIVE	295
SUPER HANG ON	95/145	SKATE OR DIE	99/159			SPACE RACER	185	THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
SUPERSTARS SOCCER	95/145	SPY VS SPY TRILOGY	95/169			SUBBATTLE	245	U.M.S.	225
STAR WARS	95/145	SKYFOX 2	99/149			SPACE QUEST 2	350	ULTIMA 4 FRANÇAIS	295
SUPER SPRINT	89/145	SUPER STAR SOCCER	95/180			SHANGAI	245	VIRUS	245
SILENT SERVICE	95/145	SUPER SPRINT	85/135			SILENT SERVICE	225	VECTOR BALL	180
STARGLIDER	145/195	THE GAME WINTER	/145			THE 3 STOOGES	295	VIXEN	225
THE HUNT FOR RED OCTOBER	145/195	THE 3 STOOGES	/195			TETRIS	195	VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE	295
TARGET RENEGADE	89/145	TARGET RENEGADE	95/145			THE HUNT FOR RED OCTOBER	225	WARSHIP	290
TETRIS	95/145	THE TRAIN	99/149			TEST DRIVE	269	WIZARD WARZ	225
THUNDERCATS	89/139	TEST DRIVE	99/149			U.M.S.	225	WINTER OLYMPIADE 88	195
VINDICATOR	95/145	THE HUNT FOR RED OCTOBER	169/219			ULTIMA 4	225	XENON	185
VIXEN	99/139	VINDICATOR	99/149			ULTIMA 5	295		
WONDERBOY	89/139	WORLD TOUR GOLF	120/190			ULTIMA 88	190 K		
1943	95/145	WARGAME CONSTRUCTION SET	/240			3 D HELICOPTER	190 K		
		1943	95/145						

INTUT



**1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS
ET REGION PARISIENNE**

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

AMIGA	CONSOLE SEGA	APPLE 2	APPLE 2 GS	MATERIEL
ALIEN SYNDROME 225	CONSOLE SEGA :	B 24 250	ALIEN MIND 390	MATERIEL
ARMY MOVES 220	+ HANG ON	BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT 250	BARD'S TALES 420	ATARI ST
AARGH 245	+ 2 MANETTES DE JEUX	BARD'S TALE 250	DELUXE PAINT 2 950	520 STF 3490
ARKANOÏD 245	+ CABLE PERITEL 990	BARD'S TALE 2 250	DESTROYER 350	520 STF + MONITEUR MONO 4490
BUGGY BOY 245	CONSOLE SEGA :	BARD'S TALE 3 250	GAUNTLET 290	520 STF + COULEUR SC1425 5490
BIONIC COMMANDO 225	+ PISTOLET PHASER	BATTLE CRUISER 590	MARBLE MADNESS 290	1040 STF 4790
BOBBLE BUBBLE 245	+ MARKSMAN SHOOTING	COLONIAL CONQUEST 295	PIRATES 295	1040 STF + MONITEUR MONO 5990
BLACK LAMP 245	+ TRAP SHOOTING	CHUCK YEAGER FLIGHT ADV 245	PAPERBOY 290	1040 STF + COULEUR SC1425 7490
BARBARIANS 195	+ SAFARI HUNT	CALIFORNIA GAMES 350	POLICE QUEST 290	MEGA ST :
BARD'S TALES 225	+ HANG ON	COMMANDO 350	SUBBATTLE SIMULATOR 340	MEGA ST2 + MONOCHROME H.R. 9450 HT
BARD'S TALES 2 290	+ 2 MANETTES DE JEUX	CHESSMASTER 2000 250	SPACE QUEST 450	MEGA ST2 + COULEUR 10750 HT
CARRIER COMMAND 245	+ CABLE PERITEL 1390	DIG DUG 190	SHANGAI 450	MEGA ST4 + MONOCHROME H.R. 12450 HT
CHESSMASTER 2000 195	PISTOLET PHASER +	DEATH SWORD 245	THEXDER 290	MEGA ST4 + COULEUR 13750 HT
CAPONE 285	- MARKSMAN SHOOTING	DONDRRA 290	WORLD TOUR GOLF 390	MEGA ST2 + MONOCHROME +
CRACK 290	- TRAP SHOOTING	DAMBUSTER 250	MACINTOSH	IMPRIMANTE LASER SLM 804 19950 HT
CALIFORNIA GAMES 290	- SAFARI HUNT 449	DECISION IN THE DESERT 290	AMAZON 450	MEGA ST4 + MONOCHROME +
DRUID 2 245	JEUX :	DESTROYER 195	ANCIENT ART OF WAR 350	IMPRIMANTE LASER SLM804 22950 HT
DESTROYER 225	AFTER BURNER 290	ECHELON 340	BALANCE OF POWER 290	LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :
DEFENDER OF THE CROWN 315	ALIEN SYNDROME 260	EARTH ORBIT STATION 225	CHUCK YEAGER 390	SH 205 DISQUE DUR 20 MEGA 4490
EXPLORA 350	ALEX KIDD 215	FLIGHT SIMULATOR 2 430	COMPUTER AMBUSH 590	CA 720 3" 5 DF 1590
FOOTBALL MANAGER 2 260	ALEX KIDD 2 290	F15 STRIKE EAGLE 230	CHESSMASTER 2000 390	CUMANA 3" 5 DF 1630
FUTURE TANK 149	ACTION FIGHTER 215	GAUNTLET 245	DEFENDER OF THE CROWN 290	CUMANA 5" 1/4 1 MEGA 2190
FERRARI FORMULA ONE 249	ASTRO WARRIOR / PIT POT 215	IKARI WARRIOR 320	FLIGHT SIMULATOR 450	MONITEURS ATARI :
FLIGHT SIMULATOR 2 335	BANK PANIC 165	INFILTRATOR 2 250	SCENERY DISK N. 7 250	MONOCHROME HR. SM124 1590
SCENERY JAPAN 245	BLACK BELT 215	JET 430	SCENERY DISK N. 11 250	COULEUR SC1425 2590
SCENERY EUROPE 245	CHOPFLIFTER 165	KARATE CHAMP 195	GUILD OF THIEVES 260	MONITEURS COULEUR PHILIPS :
GREAT GIANA SISTER 245	ENDURO RACER 215	KING QUEST 3 390	KING OF CHICAGO 450	- 8801 2490
G.B. AIR RALLY 195	F16 FIGHTER 165	KARATEKA 320	LODE RUNNER 350	- 8832 (COULEUR + MONO + TTL) 3490
INTERCEPTOR 245	FANTASIE ZONE 215	KUNG FU MASTER 190	POLICE QUEST 350	IMPRIMANTES :
IKARI WARRIOR 225	FANTASIE ZONE 2 265	LEGACY OF THE ANCIENT 225	PATTON VS ROMMEL 395	ATARI SMM804 1990
INDOOR SPORT 195	GLOBAL DEFENSE 215	MECH BRIGADE 350	SPACE QUEST 2 350	LASER SLM804 11450 HT
JINKS 225	GREAT GOLF 215	MARBLE MADNESS 225	SHANGAI 350	STAR LC10 COMPLETE 2590
JEANNE D'ARC 345	GREAT FOOTBALL 215	PAPERBOY 290	SKYFOX 250	STAR LC10 7 COULEURS 2890
JET 450	GREAT BASKETBALL 215	PIRATES 350	JOYSTICKS	STAR LC 24/10 4990
KARTING GRAND PRIX 145	GREAT BASEBALL 215	PANZER STRIKE 295	QUICKSOT 2 69	CABLE IMPRIMANTE 150
LE MANOIR DE MORTEVILLE 245	GREAT VOLLEYBALL 215	P.H.M. PEGASUS 225	QUICKSOT 2 TURBO 129	RUBAN ENCREUR SMM804 79
LEATHERNECK 225	GANGSTER TOWN 215	PHANTASIE 1 390	QUICKJOY 2 89	RUBAN ENCREUR NL10 79
L'ARCHE DU CPT BLOOD 340	GHOST HOUSE 165	PHANTASIE 2 390	SPEEDKING KONIX 105	RUBAN ENCREUR LC10 49
MANHATTAN DEALERS 245	KUNG FU KID 215	PHANTASIE 3 290	PRO 5005 159	AMIGA :
MACH 3 220	MISSILE DEFENSE 3D 215	QUESTION 2 290	DISQUETTES VIERGES	AMIGA 500 4490
MARBLE MADNESS 195	MY HERO 165	RAD WARRIOR 245	DISQUETTES VIERGES	A.500 + SUPERBASE + TEXCRAFT 4725
OBLITERATOR 245	OUT RUN 265	SHADOW OF MORDOR 295	DE GRANDE MARQUE	A.500 + MONITEUR 8801 6390
PANDORA 245	PRO WRESTLING 215	SUPER BOULDERDASH 190	ATARI ST / AMIGA / ... :	A.500 + MONITEUR 1084 7490
QUESTRON 2 290	QUARTET 215	SUPAC QUEST 2 290	10 DISQ. 3.5" SF/DD 99	AMIGA 2000 11590
RETURN TO GENESIS 245	RESCUE & MISSION 215	SHARD OF SPRING 250	10 DISQ. 3.5" DF/DD 120	A.2000 + MONITEUR 1084 14790
ROLLING THUNDER 225	ROCKY 265	SPINDIZZY 190	BOITE RANGEMENT 50 DISQ 99	MONITEUR COULEUR 1084 2990
ROADWARS 195	ROCKY VS SPY 185	SUBBATTLE SIM 290	BOITE RANGEMENT 150 DISQ 150	CABLE PERITEL 190
SENTINEL 225	SECRET COMMAND 215	SOLO FLIGHT 240	DISQUETTES VIERGES	LECTEUR 3" 5 CA880 1590
SCRABBLE DE LUXE 245	SUPER TENNIS 165	STARGLIDER 245	DE GRANDE MARQUE	COMITES D'ENTREPRISE ET
SUMMER OLYMPIADE 225	SPACE HARRIER 265	SILENT SERVICE 285	ATARI ST / AMIGA / ... :	ETUDIANTS, NOUS CONSULTER.
STREET FIGHTER 295	SHOOTING GALLERY 215	SUMMER GAMES 195	10 DISQ. 5" 1/4 NEUTRES 39	RESERVATION ET DISPONIBILITES,
STAR RAY 245	TEDDY BOY 165	SUMMER GAMES 2 195	10 DISQ. 5" 1/4 SF/DD 69	TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00
STAR WARS 245	TRANSBOT 165	TEST DRIVE 225	10 DISQ. 5" 1/4 DF/DD 99	SUPER PROMOTIONS
THUNDERCATS 245	THE NINJA 215	TOMAHAWK 290	BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ 99	SUR LES LOGICIELS
THE THREE STOOGES 295	WORLD SOCCER 215	THUNDERCHOPPER 245	APPLE / C64 / ATARI XL :	POUR THOMSON. LISTE SUR DEMANDE.
THEXDER 240	WORLD GRAND PRIX 215	TRIPLE PACK 190	10 DISQ. 5" 1/4 NEUTRES 39	
THE HUNT FOR RED OCTOBER 225	WONDERBOY 215	ULTIMA 3 360	10 DISQ. 5" 1/4 SF/DD 69	
TERROR PODS 195	ZAXXON 3D 265	ULTIMA 5 590	10 DISQ. 5" 1/4 DF/DD 99	
TEST DRIVE 325	ZILLION 2 215	WASTELAND 250	BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ 99	
ULTIMA 4 295	ZILLION 215	WARSHIP 390		
VECTORBALL 180	JOYSTICKS SEGA	WORLD GAMES 250		
VIXEN 245	SPEED KING SEGA	WINTER GAMES 195		
WINTER OLYMPIADE 88 195	CONTROL STICK	WIZARD CROWN 290		
XENON 195				

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

**VENTE PAR
CORRESPONDANCE**

à adresser
exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris



NOM _____ TITRES _____ PRIX _____

ADRESSE _____

TEL _____

Date d'expiration - / - Signature _____

Participation aux frais de port et d'emballage + 15 F

Précisez Cassette Disk - TOTAL à payer _____

Règlement je joins chèque bancaire C.C.P. mandat-lettre C.B.

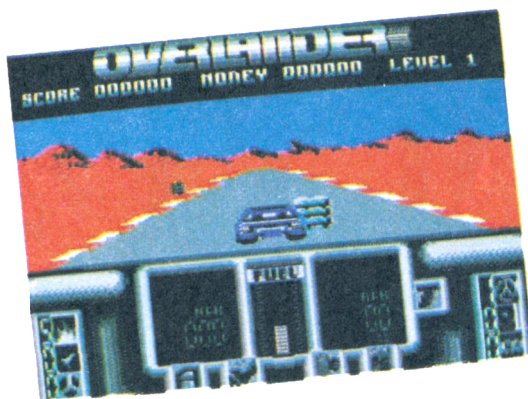
Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20F pour frais de remb):

PRÉCISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX

ATARI ST ATARI XL/XE AMSTRAD / CPC APPLE APPLE 2 GS

MACINTOSH AMIGA C64 SPECTRUM PC ET COMPATIBLES

A DAPTATIONS



• **Overlander** est sorti sur **C64**. Ce clone de Road Blasters bénéficie d'une animation correcte mais les décors sont un peu

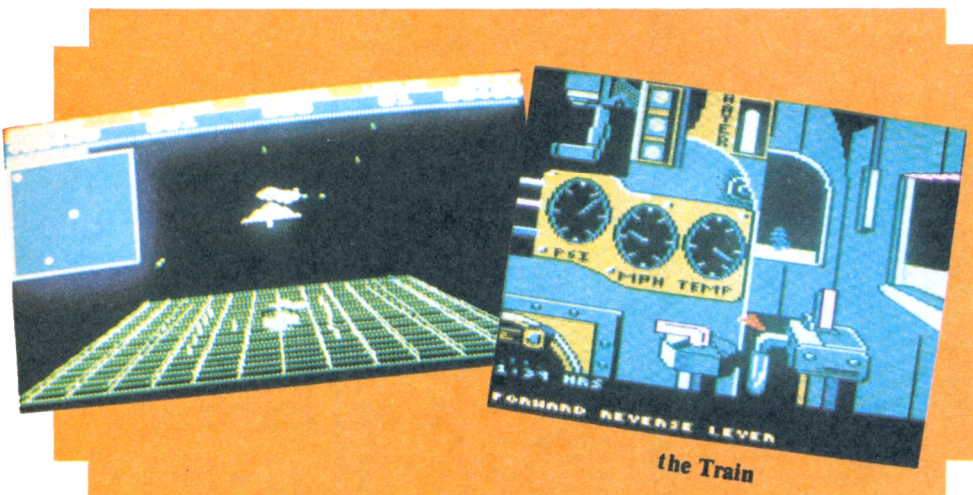
tristes. Il est vrai que dans cette vision pessimiste d'un futur proche, on peut s'attendre à tout. La musique, elle, n'incite pas à rouler au ralenti. Hélas, il y a aussi des défauts et on notera une certaine perte de vitesse dans l'animation, lorsqu'un autre véhicule est présent sur l'écran. Un jeu assez moyen qui gagne un peu d'intérêt grâce à sa difficulté. En effet, boucler les étapes n'est pas évident... 12/20.



Off Shore Warrior



• **Crazy Cars**, un des must de chez Titus, est enfin adapté sur Thomson TO8, TO9 et TO9+. Déjà testé dans le numéro 2 d'Arcades sur Atari ST, cette adaptation est assez décevante. Les graphismes manquent de couleur, les sons sont inexistantes et l'animation est lente. Dommage car nombre de lecteurs, possesseurs de Thomson, espéraient depuis longtemps cette version. Malgré tout, c'est la seule course de voiture sur cette bécane alors...



the Train

• **Titus**, avec son rythme infernal d'une sortie par semaine va squatter la rubrique adaptations. **Off Shore Warrior** (testé dans Arcades Hebdo n° 15) est arrivé sur **CPC**. La célèbre Kartine d'Amstar (ne cherchez pas son nom dans le bottin mondain) est parvenue à la 5ème course, en quelques séances d'entraînement. Beaux graphismes et animations correctes, dit-elle. La seule chose qu'elle regrette, c'est qu'on ne puisse accélérer dans les virages. Sinon, c'est tout bon.

• **The Train**, le jeu d'Accolade, distribué par Electronic Arts, a été adapté sur **CPC**. Nous, on l'avait testé sur **C64**, dans Arcades n° 6. Il n'a pas beaucoup perdu lors de son passage sur **CPC**. L'aspect stratégique et l'aventure priment sur tout le reste. Néanmoins, si les graphismes n'ont pas trop souffert, les animations auraient pu être travaillées davantage.

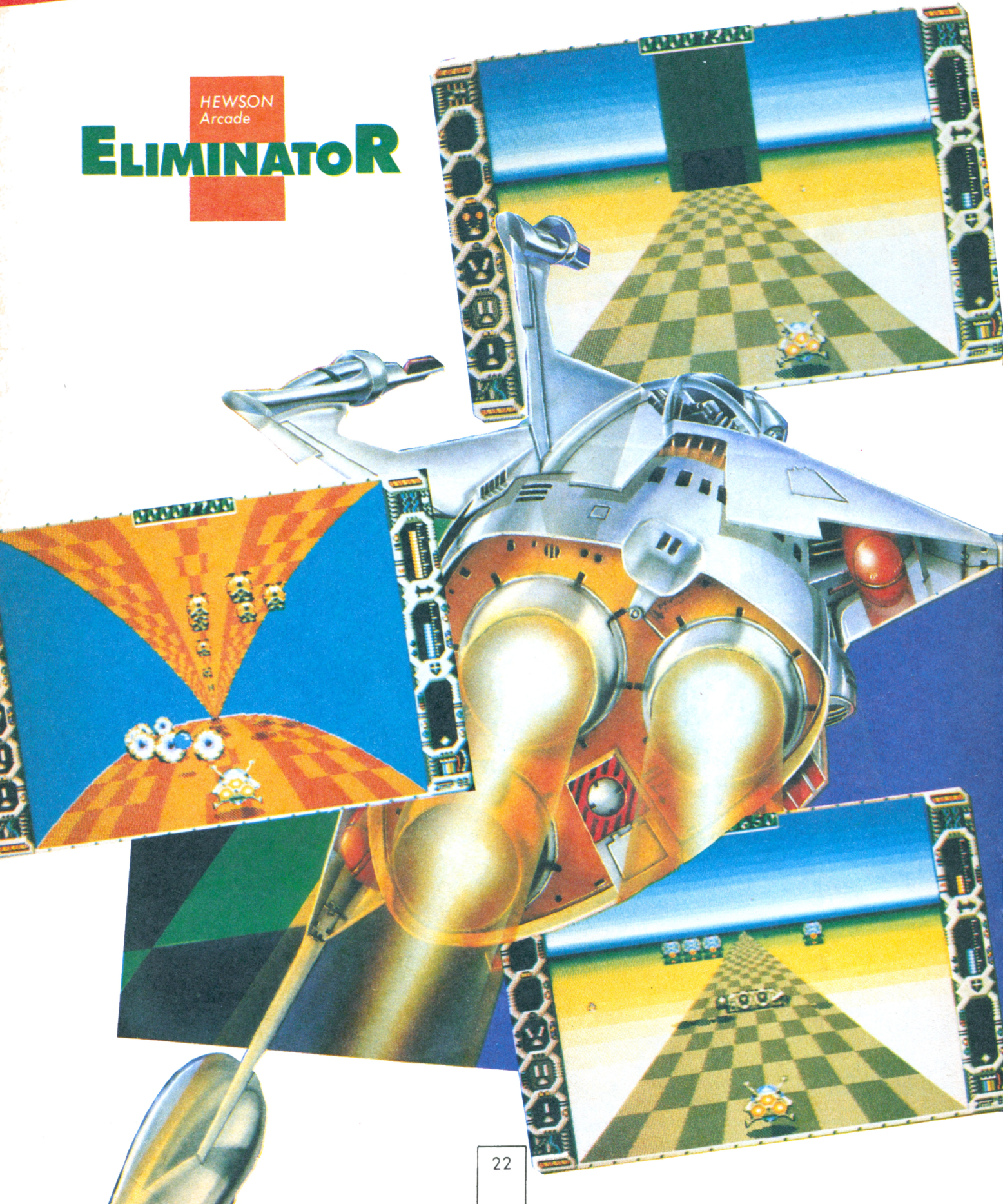
• **Le Spectrum** est atteint du **Virus** de Firebird. Ah, c'est pas facile de tester à nouveau ce jeu sur cette machine, aux possibilités limitées, après l'avoir vu sur **ST** et **Amiga**. En toute impartialité, il faut reconnaître que les programmeurs ont fait de leur mieux. L'animation est bonne, l'effet d'inertie dans le pilotage est toujours là, et le paysage en 3D a été intelligemment simplifié. Le jeu conserve donc tout son intérêt et le scénario reste tel qu'il avait été présenté dans Arcades n° 11.

• **1943** sort sur **C64**. Ce classique des salles d'arcades a pour lui un avantage : il n'est pas trop difficile, ce qui encouragera les débutants à l'acheter. Bon scrolling, animation correcte, décors moyens et bruitages peut-être un peu simplistes mais un jeu globalement amusant. (Voir Arcades n° 13).

Le Jeu De La Semaine

HEWSON
Arcade

ELIMINATOR





Il y a de cela des éons est arrivé dans notre univers une machine, un monstre de métal, voué à une seule tâche : détruire. Pourquoi ? Nul ne le sait, et il y a peu de chance qu'on le comprenne jamais, tant le mode de pensée (si jamais cette créature pense) de l'Etranger semble éloigné du nôtre. Il va de planète en étoile, semant la mort et la désolation. Son nom seul suffit à faire trembler les Grands Sages eux-mêmes. On l'appelle l'Eliminator. Tant que la quête solitaire de la Machine de Mort se poursuivait aux confins du cosmos, les Sages n'ont rien osé entreprendre de peur d'attirer la créature. D'ailleurs, auraient-ils pu tenter quelque chose à l'époque ? Rien n'est moins sûr.

Las ! Il y a trois siècles, l'Eliminator est entré dans notre galaxie ; il a commencé à annihiler, lentement mais inéluctablement, toutes les formes de vie existantes. Rien ne semblait affecter l'Etranger, et les armes les plus puissantes furent employées... en vain. Rien ne semblait pouvoir l'arrêter.

Ce n'est que lorsque la machine atteint Proxima Centauri que les Sages révélèrent leur plan : un projet mûri depuis près de deux siècles, qui avait mobilisé les plus grands esprits de la galaxie, et tout cela dans le plus grand secret ! La tâche était impossible : créer un appareil armé capable d'anéantir l'Eliminator ! Et pourtant, le vaisseau est là.

Les Sages ont cherché dans toute la voie lactée le pilote capable de diriger l'engin. Dans toutes les écoles de pilotage, des tests furent effectués, des sélections sévères s'établirent. "Au bout du compte, c'est vous qui avez été choisi". La voix du Vénérable résonne encore dans vos oreilles, mais vous n'avez d'yeux que pour l'engin posé devant vous : la plus puissante machine de guerre jamais créée par l'homme. Six types d'armes peuvent prendre place sur ses flancs, du canon simple au laser trois-têtes, en passant par les phasers de côté, les bombes mobiles et les canons doubles. Proposant bouclier magnétique, il ré-

de toutes les armes connues...
 attention, pilote !" La voix graine à la réalité. "D'après nos sondes et nos exo-espions, l'Eliminator siège toujours sur la planète où il sème la mort. Une route transdimensionnelle permettra de l'atteindre, mais nous n'avons aucune idée de ce que vous pouvez rencontrer une fois le passage traversé. Il vous faudra faire face, car nous n'aurons pas de seconde chance. Et maintenant, allez ! Le vaisseau vous attend..."

Stéphane

Testé sur Atari ST

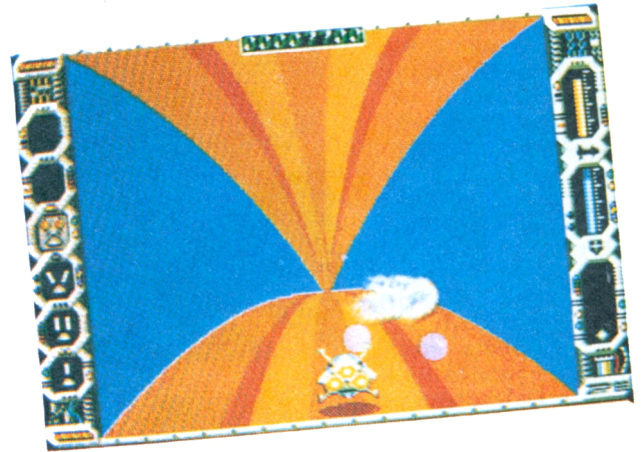
D'autres avis

Cette progression d'un vaisseau spatial, façon combat de route dans un décor imaginaire avec la perspective de la tridimension, je peux vous certifier qu'elle décoiffe ! Oui, la vitesse est sensationnelle mais ce qui l'est plus c'est d'avoir placé dans le rôle habituellement tenu par la voiture, un vaisseau, ce qui nous rapproche encore de la fiction. Avouez que ce n'est pas commun et que ça a une saveur toute particulière. En plus la manipulation de l'engin est très bonne, les décors réussis et il y a des ennemis à ne savoir qu'en faire et tous aussi curieux les uns que les autres. Soyez-en convaincus : la vitesse, les embûches, les tunnels, les bosses et tout ça en 3D, ça vous réserve des sensations !

Nathalie

De la 3D à grande vitesse, des bosses, des virages, des obstacles et des ennemis agressifs. La recette est bonne, il n'est plus besoin de le démontrer ; avec la qualité de l'animation et des graphismes travaillés plus une musique d'enfer on aboutit au résultat escompté : un bon jeu !

Marc



Fiche technique

Parmi la somme de nouveaux jeux d'arcade que Hewson a présenté au PC Show de Londres, Eliminator laisse augurer un bon avenir pour la firme anglaise ! Le vaisseau que vous dirigez suit une route représentée en perspective arrière, route évidemment truffée de pièges et de monstres de toutes sortes. Les graphismes et la version Atari sont de Pete Lyon, qu'on ne présente plus ! L'animation du vaisseau est bonne, et celle de la route a été soignée, avec une gestion de bosses béton ! Vous pouvez récupérer jusqu'à six armes différentes, mais attention à la consommation en munitions : il faut parfois savoir faire des compromis entre puissance de feu et réserves de balles ! Doté en plus d'une musique sympathique et de bruitages corrects, ce logiciel devrait faire parler de lui en peu de temps. Et de plus, on peut commuter la fréquence de balayage sur 60 Hz, comme pour la plupart des autres produits de Hewson. Bonjour les grandes images !

16/20

Un chouette jeu d'arcade.

Truck

FIL
Arcade/Simulation course

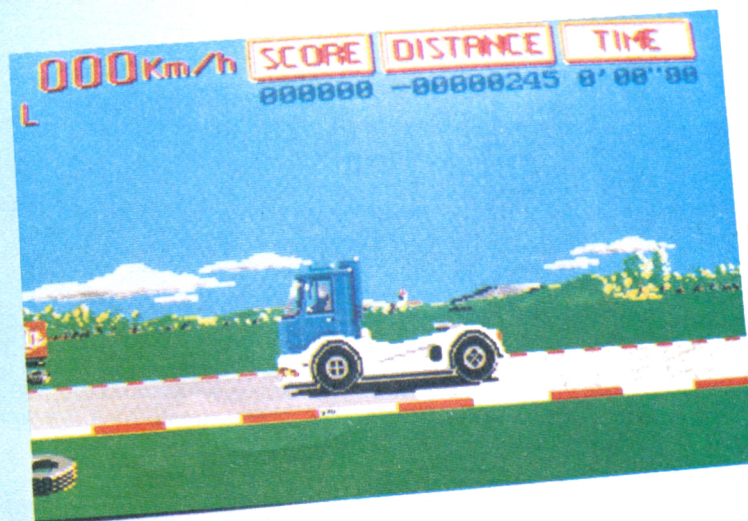
On avait eu les courses de voitures. On avait eu les courses de motos. Il ne manquait plus que les gros cubes. Les gros gros cubes. Voici la course de camions. 400 CV sous le capot, ça pousse ! surtout quand le tracteur est tout seul, sans sa remorque. Et puis, c'est spectaculaire une quinzaine de camions luttant pour prendre la corde, dérapant dans les virages et jouant à la poussette du haut de leurs 3 mètres. Le Mans, Le Castellet ou Paul Ricard, même combat ! Quatre tours de circuit, un seul but : la première place.

Plus que la course, le spectacle d'adresse attire davantage la foule : prendre un tremplin à 110 km/h et basculer sur 2 roues pour rouler ainsi le plus longtemps possible n'est pas à la portée du premier venu. A côté de ça, le slalom, dernière épreuve de cette exhibition hors pair, semblera de tout repos. Qu'on ne s'y trompe pas : le but n'est pas d'écraser les balises en plastique mais bien de les éviter : un coup à gauche, un coup à droite. Faut tourner le volant rapidement. S'agit pas de perdre un dixième de seconde !

Si vous n'avez pas encore permis votre permis poids lourd, c'est le moment de commencer l'entraînement. Un seul mot d'ordre : pied au plancher, il faut qu'ça passe... en évitant la casse.

Marc

Testé sur ST



Fiche technique

Voilà un bon FIL ! Une production qui devrait séduire les amateurs de conduite sauce micro. Trois jeux en un. La course, l'épreuve d'adresse et le slalom. Pour la course, c'est du classique : le camion est vu de derrière. La route défile comme sur un classique... Out Run. Bonne animation, impression de vitesse. Seulement un petit défaut quand on dépasse un autre concurrent : le sprite "hésite avant de disparaître".

Dans l'épreuve d'adresse, le truck est vu de côté. C'est dommage, on aurait bien aimé le même type de plan que pour la course. L'épreuve est difficile, trop peut-être. Au slalom, on voit la route "du dessus", comme si un hélico suivait le camion. La musique n'est présente que pendant les phases de jeu intermédiaires et les bruitages auraient pu être mieux faits. La possibilité offerte par la touche F1, de modifier la fréquence de balayage du moniteur permet d'obtenir une image, étirée certes, occupant presque tout l'écran.

L'ensemble reste malgré tout de bonne qualité et le principal reproche ira envers ce laconique "Game Over", apparaissant à la moindre faute, privant le joueur du reste de l'épreuve et conduisant au passage forcé vers le tableau des scores, le choix du jeu. Bref, ça casse le rythme !

15/20

Une bonne réalisation qui ne pèche que par quelques défauts minimes.

Tout petit déjà, j'étais une force de la nature. Avec l'âge, cela n'a fait qu'empirer... Mes parents, devant mes défaillances intellectuelles et mes impulsions meurtrières, qui avaient déjà envoyé à l'hôpital deux sages-femmes, trois profs et un conseiller pédagogique, décidèrent, en désespoir de cause, que la seule issue professionnelle qui m'était raisonnablement offerte était de devenir "Rambo". Y en a bien qui sont rédacteur en chef ! (NDRC : c'est une fixation !). Pour ce, on m'acheta chez l'armurier du coin une belle mitraillette, un beau lance-roquettes et un paquet de Choco BN, pour mes quatre heures. Mon arrivée sur le stand de tir fut grandiose, j'allais enfin me divertir. Pas une cible ne réchappa à mes tirs, et c'est très logiquement que je fus nommé sergent. Les choses sérieuses allaient, enfin, pouvoir commencer ! A peine lâché dans la jungle humide et mystérieuse, l'ennemi tente de m'arrêter. Les minables, ils ne savent pas à qui ils ont affaire. Non contents de leur déconvenue, ils essayent alors de me stopper sur le pont. C'est pas quelques chars, deux ou trois hélicoptères et une bande de joyeux parachutistes qui vont me faire peur. Plus tard dans la journée, c'est dans un village que des accrochements sérieux eurent lieu. Mais rien de grave. Finalement je réussis à pénétrer leur base. J'avais quand même fini par les énerver et ils sont devenus extrêmement susceptibles. Pour tout dire, ils m'ont eu...

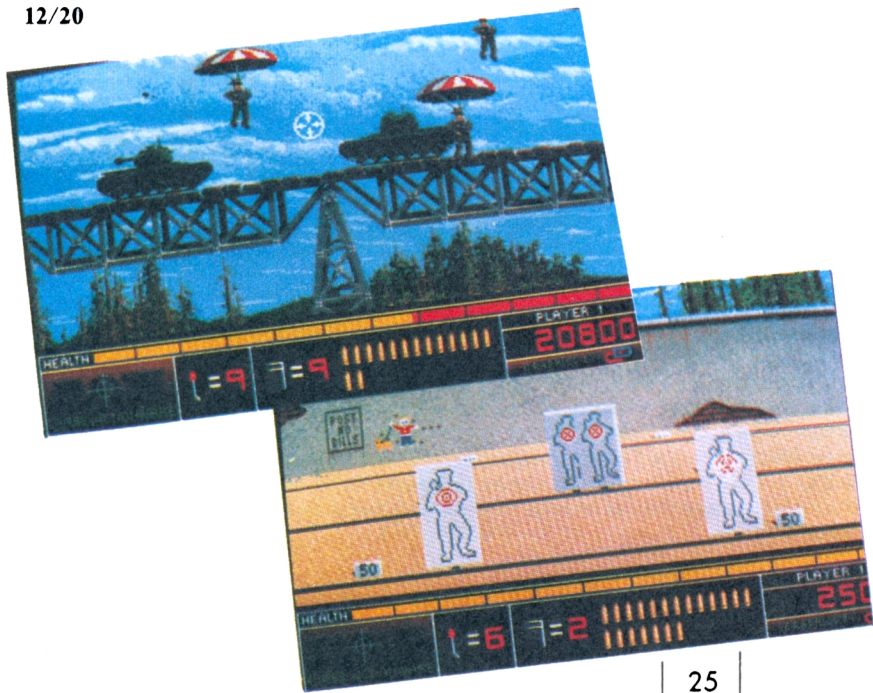
Yanick

Testé sur Amiga

Un notre avis

Le nouvel Actionware est sorti. Pow est bâti sur le même principe que Capone. C'est un jeu de tir où il faut avoir de bons réflexes. La souris commande le réticule de visée que l'on positionne sur la cible. Les truands ont laissé leur place aux soldats mais le principe du jeu ne change pas. On récupère, en visant bien, quelques roquettes ou des chargeurs de munitions abandonnés par l'ennemi. A part le scénario, rien de neuf ! Les décors sont bien travaillés et les sons digitalisés mettent dans l'ambiance. Ça défoule, c'est pas très original, et si vous avez Capone, vous délaisserez Pow pour un jeu d'un type différent... sauf si tirer est, pour vous, devenu une drogue. Un dernier mot : on joue à la souris ou au light phaser.

Marc
12/20



PoW ACTIONWARE Arcade



Fiche technique

Le petit frère de "Capone", testé dans le numéro 10 d'Arcades, nous transporte dans la jungle profonde des milieux équatoriaux. Les graphismes sont soignés et les décors somptueux regorgent de détails insolites. Les sons n'ont pas été oubliés. Cris de douleur, ambiance, bruits de moteurs, etc. rendent plus crédible l'atmosphère particulière des combats tropicaux. Peu de choses à redire sur l'animation qui demeure sans reproche. Pourtant, ce type de logiciel devient vite lassant, le décor change mais les phases de jeu restent les mêmes...

13/20
Bien fini mais sans plus...



V

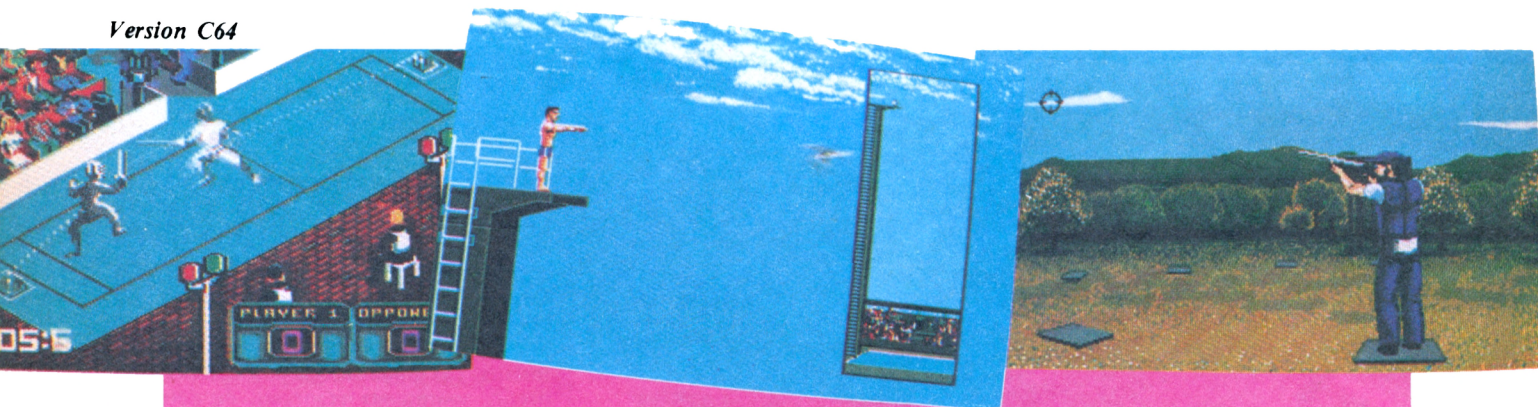
ous êtes petit. Vous êtes faible. Vous êtes lent et maladroit. vous n'avez qu'un seul rêve : devenir champion olympique ! en ce moment au 12ème étage de votre immeuble, prêt à est vraiment trop injuste !). A cela je dis : STOP ! Ne déses- blème existe, je l'ai rencontrée, c'est Summer Olympiad ! Vous vous ins- féré, à portée de main un joystick et une souris, ainsi bien sûr qu'un bon laissée à votre convenance). Première épreuve : lancer de disquettes dans la avant élimination). Deuxième épreuve : vitesse de double cliquage, un seul essai Zut, je me suis trompé de feuille ! Allez on n'a rien vu, on recommence tout à zéro !

Vous allez commencer vos efforts par une épreuve de tir aux pigeons. Deux cabanes de lancer et sept séries de tir pour gagner un maximum de points. Un d'un côté, puis un de l'autre, et les deux en même temps, avec une seule balle pour chaque : pas évident de faire le sans-faute ! Et puis, ça donne chaud, le tir : que diriez-vous d'aller vous rafraîchir dans une piscine ! L'épreuve de plongeon de haut vol est là pour cela ! La tour est haute, très haute même, j'espère que vous n'avez pas le vertige. Une fois en l'air, exécutez un maximum de figures, puis préparez-vous à rentrer dans l'eau, et plouf ! Ça baigne ! Allez, après le plaisir, un peu d'efforts : on va se faire une petite épreuve d'athlétisme... pourquoi pas le triple saut ? Combinant vitesse et coordination, c'est le saut qu'il vous faut ! (Vous savez, c'est le style "casse-joystick", celui où on agite la manette à fond de droite à gauche, et où les branchés maladie de Parkinson sont les rois !). Ouais, c'est sympa, mais c'est crevant : on va se calmer un peu, et faire dans la finesse avec l'escrime. Feinte, parade, esquive et botte, à vous les plaisirs du sabre ou du fleuret. Trois niveaux différents selon votre brio, de 30 à 60 secondes, de 3 à 5 touches : de quoi satisfaire les plus exigeants. Et pour finir en beauté, on va écœurer Stéphane Caristan en effectuant un 110 mètres haies d'anthologie, je ne vous dis que cela (encore une épreuve "casse-joystick", cf. plus haut !). Il vous faudra courir contre trois adversaires bien décidés à ne pas se laisser battre facilement, alors au boulot !

Et si après tout cela vous n'êtes pas au moins musclé... du poignet, retournez au 12ème étage de votre immeuble !

Stéphane *Testé sur ST*

Version C64



Fiche technique

Après Winter Olympiad, Tynesoft récidive avec cette fois au programme cinq jeux d'été. Si les sports choisis n'ont rien de particulièrement original, il faut toutefois souligner la grande qualité technique de la réalisation de ce logiciel. Les graphismes sont jolis, les animations assez bien faites, une musique sympa accompagne les changements (avec de belles pages titres !) et surtout beaucoup de petits détails rendent cette simulation attrayante : fenêtres au fond de la piscine (on voit le plongeur nager et remonter à la surface), mouvement de caméra pour accompagner le 110 mètres haies, et les épreuves sont souvent représentées en perspective (aérienne, ou arrière, pour changer !) : la sempiternelle représentation de côté semble bien battue en brèche ! A part ça, la vitesse d'animation est bien suffisante (surtout au tir aux pigeons) et les scrollings corrects. Pas grand-chose à redire au niveau technique donc, quant au jeu lui-même, rien de particulier : c'est une sympathique simulation sportive, et comme elles ne sont pas si nombreuses que cela sur le ST, pourquoi pas ?...

13/20

Pour les sportifs en fauteuil et à jouer à plusieurs.

Sur Amiga

Malgré un air de déjà vu, cette simulation sportive réjouira les plus exigeants. La rapidité d'action, le graphisme et la présentation sont irréprochables, on approche la perfection. A part, peut-être, les pigeons brûlant dans la flamme Olympique, rien n'a été négligé. Cependant, les épreuves choisies dans cette simulation (ball-trap, escrime, 100 m haies, plongeon, triple-saut) manquent singulièrement d'originalité ! On soupçonne aussi quelques raccourcis de programmation. Ainsi, au ball-trap, le tireur ne dispose que d'un coup, et lors d'une touche à l'escrime, les tireurs n'interrompent pas leurs assauts pour se repositionner. Mais ne soyons pas trop sévères...



14/20
Dommage
qu'il
n'y ait
que cinq
épreuves...

Sur IBM PC et compatible

Il est des adaptations qu'il vaudrait mieux n'avoir jamais vues. Le graphisme est ridicule (même pour un PC), les couleurs sont mal choisies et on a l'impression que les programmeurs ont passé plus de temps à travailler la présentation du logiciel qu'à adapter celui-ci au PC. Le tireur du ball-trap est atteint de la maladie de Parkinson, le coureur de 110 mètres haies a dû empoisonner au cyanure ses concurrents, car un seul y a échappé. Bref, à éviter à tout prix...



07/20
Je suis
dans ma
semaine
de bonté...

Sur Commodore 64/128

Malgré son âge avancé, cet machine continuera toujours à m'étonner. A part un chargement plus que long, l'adaptation de cette simulation sportive est plus que correcte. Les graphismes sont réussis et il n'y a rien à redire au niveau de la rapidité. L'organisation et le déroulement des épreuves sont plus que parfaits. Mais que demande le peuple ?...

14/20
Plus que bien...

DISPONIBLE SUR PC, ST, Amiga, C64



Avant d'aller au Viêt-nam (pas pour des vacances), chaque soldat doit se soumettre à un entraînement rigoureux qui lui permettra plus tard, au combat, d'augmenter ses chances de voir la prochaine bataille. Pour ce faire, on dispose d'un camp d'entraînement bien sale, d'instructeurs bien vaches et de psychiatres bien planqués. Quatre épreuves s'offrent à la jeune recrue : le parcours du combattant sans lequel l'armée ne serait plus l'armée, le stand de tir (pourquoi les cibles sont-elles jaunes mon adjudant ?), un entraînement en Jeep sur une route plus qu'accidentée et un combat à mains nues avec un instructeur costaud et vicieux (un peu le genre de mon rédacteur en chef). Pour réussir, il faut faire preuve de coordination, avoir une mentalité de bagarreux (ou ne pas en avoir du tout si l'on désire faire carrière) et des nerfs d'acier. Les performances ou contre-performances seront bien évidemment analysées.

Yanick

Testé sur C64

Fiche technique

Se situant dans la lignée de Combat School, ce logiciel ne peut cependant pas rivaliser avec son aîné. Les graphismes sont plus que moyens malgré une bonne gestion de l'écran qui permet des effets d'optique intéressants. La documentation est plus que succincte et, passé le stade de la curiosité, on trouve vite ce soft lassant et ennuyeux. Je n'ai, personnellement, jamais aimé les logiciels qui font une apologie de la guerre dans leur documentation...

09/20
Ne mérite pas l'indulgence du jury...

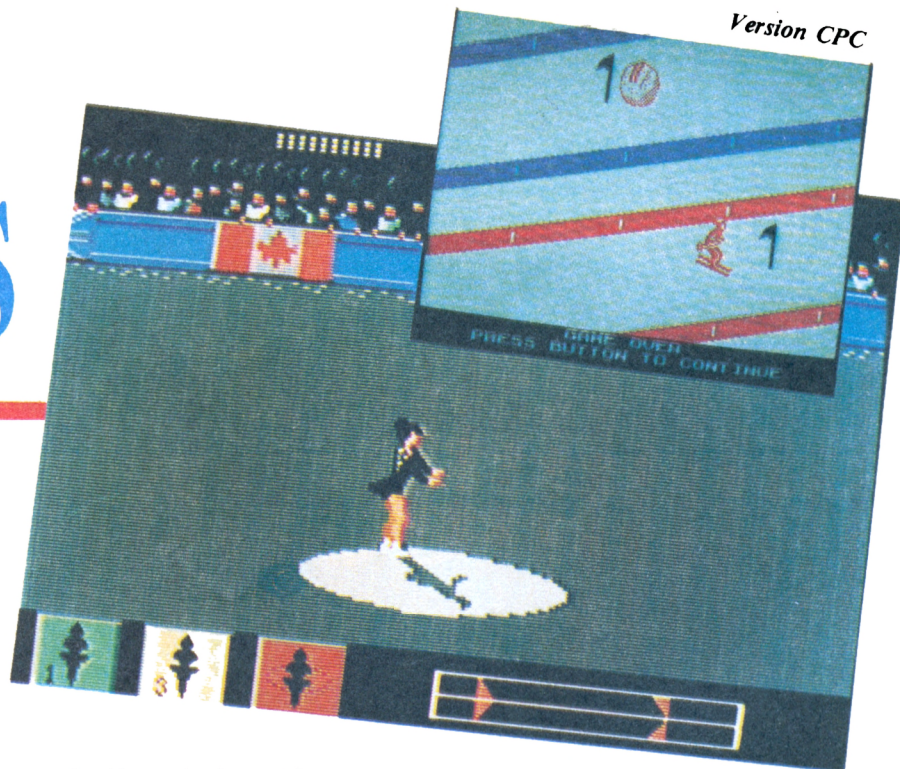
DISPONIBLE SUR SPECTRUM
BIENTOT SUR AMIGA

THE GAMES

EPYX
Simulation sports

The Games : Winter Edition est un programme spécialement sorti par Epyx à l'occasion des jeux Olympiques d'hiver à Calgary. Il réunit sept épreuves : la luge, le patinage de vitesse, le slalom, la descente, le saut à ski, le ski de fond. Tout est orchestré à la manière des Summer Games, Winter Games et autres World Games.

Après la cérémonie d'ouverture, le joueur se retrouve devant le classique menu où il pourra choisir entre l'entraînement, la compétition, l'ouver-



ture ou la clôture des jeux et la consultation des meilleurs scores. Le soft permet l'utilisation d'un ou deux joysticks et autorise un à huit joueurs. Lors d'une compétition, il vous faut choisir votre nationalité.

Pour le patinage de vitesse, le ski de fond et le slalom, vous pouvez choisir la distance du parcours. Pour le patinage artistique, l'épreuve la plus difficile, vous sélectionnez la musique (rock, jazz, romantique...). Sur celle-ci, vous faites votre chorégraphie avec les quatorze mouvements disponibles.



Les mouvements devront être faits au même moment que lors de leur sélection (dur ! dur !).

Pour ceux qui ont préféré la série des Summer Games, mon petit doigt m'a dit qu'Epyx prépare un logiciel appelé the Games-Summer Edition. Plus de nouvelles dans les prochains numéros d'Arcades, votre hebdo préféré.

Il faut que je vous quitte car la rédactrice arrive et je veux être parti quand elle s'apercevra que j'ai pulvérisé ses records.

Olivier

Testé sur C64

Fiche technique

Version C64 : des graphismes corrects, une animation fluide, musique et effets spéciaux variés et élaborés. C'est bien ! L'humour est souvent présent sur ce méga programme occupant 2 disquettes. Les 7 épreuves ne risquent pas de lasser le joueur avant longtemps, sauf peut-être le patinage artistique trop difficile. 15/20

Version CPC : les graphismes sont moyens, l'animation saccadée et le son trop souvent absent. Il y a trop d'inégalités entre les épreuves. C'est dommage et ça explique la note de Marc. (9/20)

12/20

Surtout grâce à la version C64 !

DISPONIBLE AUSSI SUR SPECTRUM.

Un autre avis

Si la version C64 méritait une note honorable, notre enthousiasme a été tempéré par la sortie de la version CPC. Le jeu est moyen : à trop vouloir en faire, on obtient des épreuves inégales en qualité. Si le patinage artistique est intéressant, le slalom est franchement nul. Les cérémonies d'ouverture et de clôture, c'est bien mais c'est plus du spectacle que du jeu alors, un bon conseil messieurs les programmeurs, travaillez davantage les parties utiles de vos réalisations.

Marc
9/20

GALACTIC

CONQUEROR



VERSION ATARI ST



VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION AMIGA

**AU COEUR DE LA GALAXIE, LA PLANETE «GALLION» EST MENACEE D'INVASION !!
SEULS LES CONQUERORS POURRONT EVITER LE PIRE ?**



TITUS

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

MAJOR

MOTION

MICRODEAL Arcade



Major motion : un nom de code, celui d'une mission. On signale de plus en plus d'agressions sur les autoroutes. Des véhicules équipés d'armes diverses sèment la terreur est on a réalisé, peut-être un peu tard, qu'ils représentent un réel danger. Trop tard ? Non, pas vraiment car The Heroe (c'est toi...) arrive. Au volant d'une voiture rapide et solide, tu vas devoir nettoyer la route et rendre la circulation automobile aussi sûre qu'auparavant. Tes ennemis ne lésinent pas : ils disposent même d'un hélicoptère pour t'empêcher de réussir. Qu'importe, tu en as vu d'autres ! Canons, missiles, écran de fumée, turbo et... j'en passe et des meilleurs sont à ta disposition si tu sais en profiter. Comme, de plus, tu es un roi du stock-car, tu ne crains plus rien...

Marc

Testé sur Amiga

Fiche technique

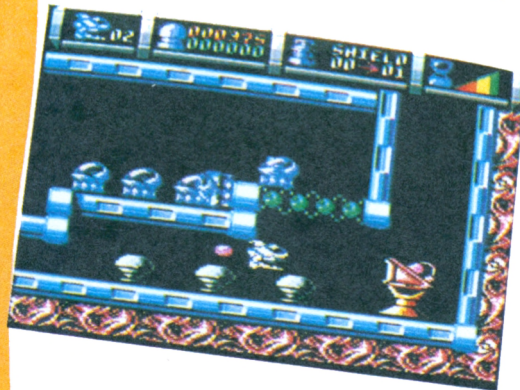
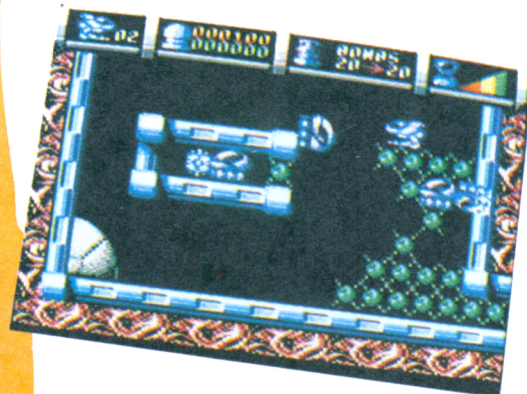
Moi, je trouve que c'est un petit jeu. Si vous me demandez pourquoi, je répondrai que : les graphismes sont moyens, et représentent le paysage vu d'en haut, les animations sont bonnes et les bruitages marrants. Hélas, tout cela ne suffit pas à faire un bon jeu et celui-ci devient vite lassant. La conduite du véhicule à l'aide de la souris n'est pas une mauvaise idée mais on aurait aimé une option joystick, les différentes armes à récupérer apportent un petit intérêt supplémentaire, ainsi que le challenge entre 2 joueurs mais... l'ensemble n'est pas suffisant pour captiver longtemps.

10/20

Manque d'intérêt à long terme.

CYBERNOID 2

HEWSON
Arcade



Ceux qui croyaient s'être débarrassés des pirates dans le premier épisode de Cybernoid se sont mis le doigt dans l'œil et jusqu'au genou en plus ! Loïn de s'avouer vaincus, vos ennemis d'hier ont médité leur défaite et sont repartis à l'attaque des entrepôts de stockage de la Fédération. Lors de leur dernier assaut, ils ont volé un stock important d'armements sophistiqués... Comble de malheur, comme vous vous étiez fait remarquer pour votre courage, votre habileté et votre sens inné du devoir (conjugal ?), et qu'en plus vous ne manquez jamais une occasion de faire du lèche-bottes, le gouvernement a immédiatement pensé à vous pour retrouver la cargaison et détruire les pirates. Sachant que cette périlleuse mission ne serait pas de tout repos, on vous a affecté un vaisseau puissamment armé et entièrement nouveau, à vous d'en faire bon usage...

Yanick

Testé sur Commodore 64

Fiche technique

Ce jeu, bien que peu original (cela devient dur par les temps qui courent), est relativement plaisant. Le graphisme est correct, la rapidité d'action est plus qu'honorable, les bruitages sont plaisants, et pour réussir il faudra une bonne connaissance de la gamme (fort complète) d'armements sans jamais négliger le maniement du joystick. Cybernoid II procura grâce à ses nombreux et difficiles tableaux de quoi s'occuper pendant les longues soirées d'hiver.

13/20

Un peu simpliste malgré tout...

DISPONIBLE SUR C64 - BIENTOT SUR SPECTRUM, CPC

LA GUERRE DU 21^{eme} SIECLE: APACHE GUNSHIP

GUNSHIP™

LE PLUS PRIME DES SIMULATIONS D'HELICOPTERE D'ATTAQUE

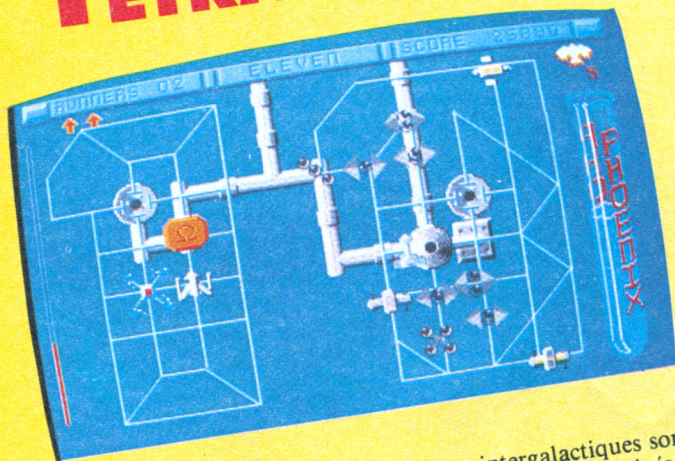
ENFIN SORTI
SUR AMSTRAD CPC.
K7 et DK

DISPONIBLE SUR: IBM PC
AMSTRAD CPC
C64
ATARI S

MICRO PROSE
LOGICIELS DE SIMULATION

MicroProse France: 6/8 Rue de Milan, 75009. PARIS Tel: (1) 45 26 44 14

TETRA QUEST



2 328, les premiers Jeux Olympiques intergalactiques sont sur le point de débuter. Des milliers d'athlètes sont arrivés de plus d'une centaine de planètes différentes pour participer à ces épreuves. Tout semble bien se passer lorsqu'un message arrive dans le bureau de l'organisateur des jeux :

- Monsieur, les six tablettes Phoenix, elles ont été volées !
- Merde ! Que s'est-il passé ? Qui les a volées ?
- Ce sont les Tétróids. N'ayant pas été invités aux jeux, il se sont vengés.
- Bon appelez-moi vite le justicier des cas désespérés, le capitaine FI... euh Arcades.
- Bien, monsieur.

Et voilà, comme d'habitude j'ai récolté cette affaire. Seulement là, c'est vraiment pas du gâteau. Les Tétróids ont fait preuve de sadisme. Ils ont séparé chaque tablette en 16 parties, chacune étant placée dans un complexe de quatre pièces. Bien sûr, chacun de ces complexes est différent et très... complexe.

Pour mener à bien cette mission, j'ai été pourvu d'un petit engin qui se déplace sur des "rails" bleus. Evidemment, il est muni d'un laser et surtout, d'un système de métamorphose Phoenix qui lui permet de s'envoler et d'oublier les contraintes des rails, barrières et autres. Seulement ce n'est pas si facile. Votre vaisseau transformé en Phoenix consomme beaucoup d'énergie et celle-ci est très limitée.

Les vols sont donc de courte durée. Une fois équipé, j'entame cette périlleuse mission. Dans chaque complexe se trouve un fragment d'une des tablettes, mais celle-ci est invisible. Pour la faire apparaître il faudra d'abord récupérer quatre pièces d'or et dans l'ordre ! La grande difficulté ici est de réussir à se rendre sur chacune des pièces d'or pour les prendre. Les "rails" sont en effet bourrés de portes pivotantes à faire... pivoter si l'on veut passer. Pour les faire tourner il faut manœuvrer le bon switch qui peut très bien se trouver à l'autre bout du complexe. Vous suivez encore ? Parfait car ça va se gêner ! En effet certaines parties ne sont accessibles que grâce à des téléporteurs, pour savoir lequel va au bon endroit, c'est vraiment pas de la tarte, surtout que pendant tout ce temps je suis assailli sans cesse par des hordes d'aliens infatigables. J'en fais des caudchemars la nuit !!!

Jérôme

Un autre avis

Le jeu en lui-même est rapide et même un peu trop, quand on pilote le Tetra-Runner. Les graphismes sont bons, sur un fond sonore. Mais, malgré l'intérêt de ce jeu, on ne retient que son niveau trop élevé. Pour y jouer, un conseil, choisissez un joystick de grande sensibilité. 14/20
Jean-François

J'aurais mis de 2 points de plus s'il avait été moins difficile.

Testé sur Amiga.

Fiche technique

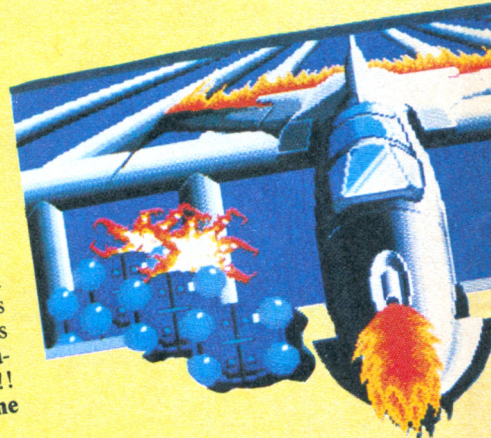
Je l'avoue, ce jeu est le plus terrible casse-tête (dans les deux sens du terme !) que je connaisse sur ordinateur. Les énigmes, assez simples au début, deviennent de plus en plus complexes à résoudre. Essayez donc de réfléchir tout en tentant d'éviter des hordes d'aliens qui n'arrêtent pas de vous sauter dessus. Moi, je n'y arrive pas !! Je ne suis pas multitâche comme mon Amiga chéri.

A part cela, pour la réalisation, les graphismes ne sont pas terribles. L'animation pas vraiment géniale, mais peut-on l'améliorer dans ce genre de jeu ? Quant à la musique, heureusement qu'on peut l'enlever !!

La petite histoire, elle, est presque originale mais le rapport avec le jeu est largement contestable. De plus la doc en anglais est à lire obligatoirement si l'on veut bien comprendre le jeu.

11/20

Tetra Quest est le genre de jeu qu'on aime ou qu'on n'aime pas. Moi, j'aime pas (et vian !!).



Testé sur Amiga

Il est des coins perdus en Bretagne où la fiction côtoie la réalité. L'île de Shar Briez regorge de mystères, sans doute le fruit de son riche passé : les dolmens, tout d'abord, ne sont en aucun cas comparables avec ceux existant dans les autres sites bretons. Dans les années 1830, où l'île était un repaire de pirates soumis à l'autorité de Yann Kermen, chef incontesté de Shar Briez, le roi Louis-Philippe fit donner l'assaut au refuge des brigands par la troupe, qui eut bien du mal à rétablir l'ordre. Mais Yann Kermen, capturé, se volatilisa comme par miracle, emportant dans sa fuite un butin inestimable. Depuis l'île a changé de propriétaire et appartient désormais à M. Minotier, célèbre industriel.

En tant que journaliste, je m'intéressais aussi bien au passé de Shar Briez, qu'au comportement de Minotier qui a toujours tenu à garder son île loin du continent, si je puis dire ! C'est sans doute pour mieux accomplir ses recherches sur les mondes occultes, passion qu'il partageait avec son frère qui a, lui aussi, mystérieusement disparu de l'île. Que de questions sans réponses pour ce îlot. La seule solution était de se rendre sur place et d'enquêter. Peut-être qu'avec un peu de chance et de perspicacité j'allais pouvoir lever le voile sur ces énigmes... A peine débarqué, je rencontre le maître de maison. M. Minotier est un homme mystérieux, il me laisse aux soins d'un ami de la famille Léon, une brute épaisse mais bon marin. Je me demande s'il n'est pas là pour me surveiller, voire m'empêcher de mener à bien mon enquête.

Yanick

Testé sur ST

Fiche technique

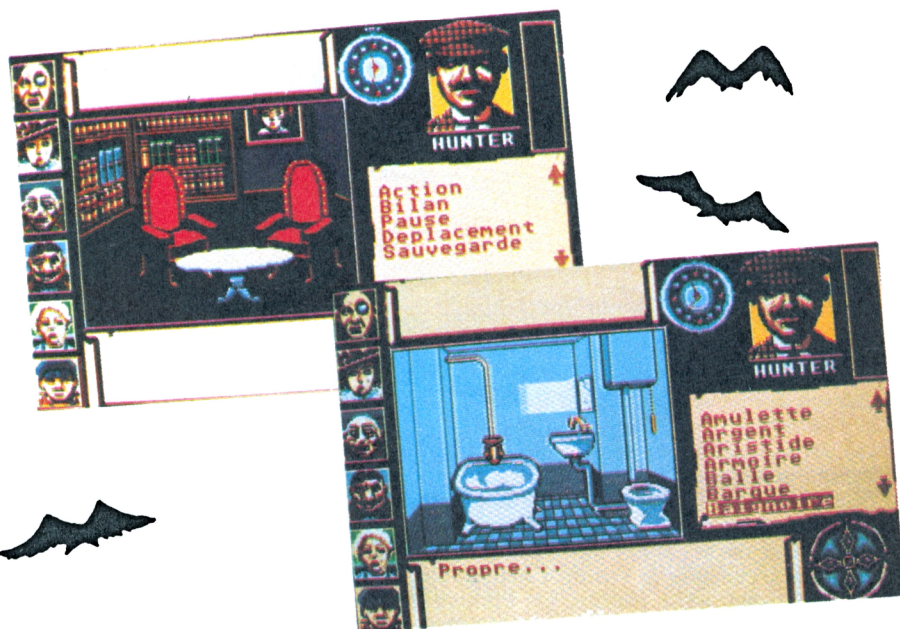
Ce jeu n'est en fait qu'une adaptation d'un logiciel existant sur CPC. Si sur cette machine, il nous avait plus que séduit, il n'en est pas de même sur Atari. Il ne tire aucun avantage de la machine, et les graphismes n'ont rien de fantastique par rapport à la version Amstrad. Visiblement les auteurs n'ont pas tenu compte des productions concurrentes, qui savent utiliser le graphisme dans les phases du jeu. Ici, on se retrouve confronté à un analyseur syntaxique sommaire, qui nous balance une liste de mots et d'actions, sans tenir compte du décor. C'est dommage car le scénario et l'énigme sont bien ficelés.

11/20

Le scénario, fort réussi, sauve un jeu trop moyen...

EXISTE AUSSI SUR CPC.

SOFTHAWK Aventure INCANTATION



DATA EAST Arcade Lock-on



Je serai bref car ce jeu ne vaut pas un grand banc d'essai. En effet, pour parler de l'intérêt de ce jeu, je n'en ai trouvé aucun ; le but ? C'est foncer sans s'arrêter de tirer, ainsi, en fermant les yeux, j'ai passé les 20 stages qu'il y avait à parcourir. Vous comprenez alors que ce jeu a un niveau de difficulté assez bas ou si vous préférez, de facilité assez haut. Enfin, c'est un jeu qui n'en vaut pas la chandelle.

Jean-François

Testé sur ST

Fiche technique

Les graphismes sont moyens mais très indignes d'un Atari, tout comme l'animation et le fond sonore. Enfin, si vous l'avez déjà acheté, revendez-le car les bons jeux (enfin meilleurs) vont bientôt arriver.

7/20

C'est renversant, mais du mauvais côté.

PETER PAN

DE COKTEL VISION
Arcade/Aventure pour petits



Au cours de ce jeu, inspiré du roman de sir James Barrie, vous aiderez Peter Pan, entouré de tous ses amis, John, Wendy et Michael.

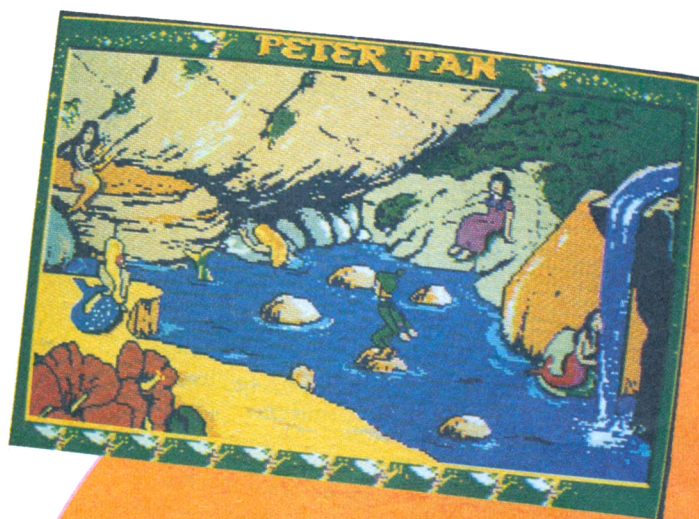
Au début, vous devez choisir entre 3 animaux : une tortue, un lapin ou encore un oiseau. Ceci sert à définir le niveau de difficulté du joueur. Après ce choix, vous devez un soir à Londres retrouver l'ombre de Peter Pan qui s'est perdue dans la chambre de Wendy. Cherchez dans les coffres, les cubes, enfin partout, car l'ombre de Peter est bien là mais cachée parmi tous les objets qui jonchent le sol. Si vous réussissez, alors la fenêtre s'ouvrira et vous vous retrouverez sur un nuage avec vos amis, survolant Londres de nuit. Ceci vous amènera sur une île constituée par différents décors symbolisant les 5 missions à accomplir, appartenant soit au type découverte, soit au type action où il s'agira de Pac Man. Une sélection judicieuse d'un des cinq endroits vous conduit à la première épreuve. A vous de délivrer la fille d'un chef indien prisonnière du méchant Capitaine Crochet, en étant victorieux d'un Pac Man où il faut recueillir des plumes disséminées çà et là et éviter le bateau pirate. Les 2 autres séquences du même type vous obligeront à constituer un bouquet ou à retrouver Wendy enfermée dans le bateau du capitaine... Les parties découvertes vous permettront de rencontrer toutes les sirènes présentement dans un bassin et à la lisière d'un bois, Peter vous met au défi de retrouver son repère... Si vous réussissez ces cinq phases, par une belle nuit, vous repartirez survoler Londres à bord d'un beau bateau...



Lionel

Testé sur ST

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, THOMSON, COMPATIBLE PC, EGA, CGA



Un autre avis

Les tout petits ne manqueront pas d'être attirés par l'une des plus belles histoires de la littérature enfantine. Ils ne seront pas déçus car on a eu le souci de respecter l'histoire et les différentes phases du jeu s'y intègrent et la suivent très bien (c'est d'ailleurs là le point fort du logiciel). D'autre part, ils seront charmés par les graphismes qui sont rehaussés par des couleurs éclatantes sur Atari et ST. Sur Thomson, ils sont corrects par rapport aux capacités de la machine. Un autre atout du logiciel, c'est sa conception intelligente de par l'autonomie qu'il offre aux tout petits qui n'ont besoin de personne et même pas de maîtriser la langue écrite pour comprendre... et jouer. C'est pourquoi, il perd tout son intérêt sur Thomson ou PC puisqu'il n'y a pas de voix digitalisées, les petits auront besoin de papa ou maman pour leur expliquer l'histoire et la démarche à suivre, d'autant plus qu'aucun aménagement par icône symbolique n'est prévu. Malgré tout, il faut mettre en garde les enfants contre un jeu dont ils auront vite fait le tour et qui perdra tout son intérêt : la gamme des jeux est trop sommaire (5 seulement) et le niveau de difficulté me paraît assez bas (arcade facile et partie exploration vite résolue), c'est pourquoi je n'accorderai qu'un 13/20.

A mon avis, ce jeu s'adresse plus à des 4/5 ans qu'à des 8 ans.

Nathalie

Fiche technique

Ce logiciel s'adresse aux très jeunes de 4 à 8 ans. Certes les graphismes ne sont pas révolutionnaires mais pour le public visé, cela suffit. Sur PC, le mode EGA est utilisé si la carte est présente. Les voix digitalisées sur Atari ST et Amiga aident le joueur dans sa progression même si la voix de Peter Pan à un accent du midi. Le jeu est basé sur le principe du Pac Man avec quelques variantes. Je ferai seulement remarquer que reprendre la musique d'introduction d'un jeu sorti quelques mois avant (qui plus est chez Coktel Vision) pour Peter Pan, c'est vraiment dommage !

12/20

Pour faire découvrir les jeux sur micro aux débutants

SPORTS D'ETE



FIL Arcade/Simulation sportive

Participer aux Jeux Olympiques grâce à son micro, c'est bien le moyen le plus sûr de remporter quelques médailles... (Je ne voudrais pas faire de mauvais esprit mais vue la performance des athlètes français... Hum !...). Sports d'été vous métamorphose en effet un dieu de l'olympie et au cours de ces Jeux Olympiques d'été vous pourrez faire briller vos beaux muscles lustrés devant un public déchaîné... Vous aurez à courir dans six épreuves : plongeon, aviron, tir au pistolet, 400 mètres plat, 110 mètres haies, javelot, tir aux pigeons. Au cours du plongeon et des tirs, votre adversaire sera tout simplement l'habileté, mais lors des 3 autres séances vous serez confronté à un étrange individu, dénommé electronic (non, ne cherchez pas, c'est votre bécane...). Ensuite, pour compléter cette mise en scène des jeux, à vous la belle cérémonie de remise des médailles. Si le scénario est alléchant et d'actualité, la réalisation est extrêmement décevante et bien peu convaincante... Décidément, dès qu'il s'agit de Jeux Olympiques, on est toujours à côté de la plaque...

Nathalie

Testé sur Thomson

Un autre avis

Sports d'été est une mise en scène de Jeux Olympiques d'été au cours de laquelle vous vous battez dans 6 épreuves différentes et quelquefois contre l'ordinateur. Ce jeu présente très peu d'intérêt : les graphismes sont mauvais et le déroulement des épreuves est plutôt banal. Soit les épreuves ne sont pas assez élaborées, soit c'est trop facile, soit la jouabilité est mauvaise à cause d'une médiocre manœuvre du joystick.

Bref, ce n'est pas franchement attrayant.

8/20

Testé sur Amiga

Fiche technique

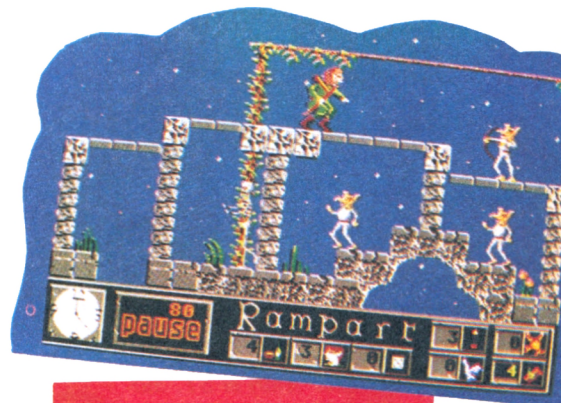
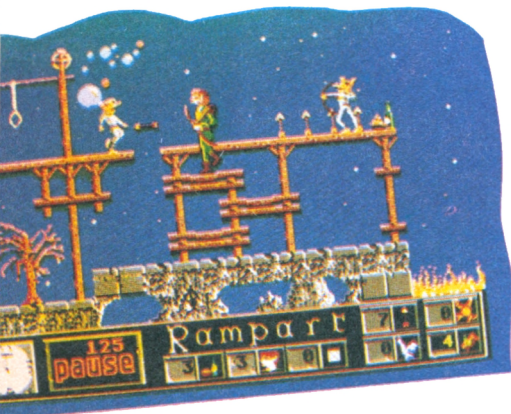
Ce n'est pas la peine de s'étaler sur les détails : c'est mauvais, le jeu ne présente aucun intérêt. Les graphismes, tout comme les couleurs sont médiocres ce qui donne des sprites pas jolis et des décors élémentaires... Le déroulement des épreuves est tout aussi raté : il est impossible d'apercevoir le plongeur sur le plongeur, sa démonstration est donc inintéressante, la commande au joystick est exécutable lors des séances de tirs, il n'est pas difficile de battre l'ordinateur au cours des différentes courses (pourant lors des courses, le mouvement des sprites est bien décomposé).

8/20

Très peu attrayant

ELF

MICROVALUE
Arcade/Aventure



Un autre avis

Elf, eh bien, ça n'a pas vraiment le caractère explosif des produits d'une société du même nom... Certes au premier coup d'œil, on a tendance à être charmé par une histoire mignonne, du type d'un conte pour enfant et par des graphismes aussi jolis et fournis que variés, emprunts d'une touche d'originalité, de légende et de fantastique. Mais bientôt un sentiment de défaite grandit qu'on ne parvient pas à refouler : c'est dur, trop dur... Les ennemis ont une tendance à un peu trop grouiller, il y a trop d'embûches et ce petit Elf a un caractère si teigneux qu'il est difficilement maîtrisable... Eh oui, à l'évidence, l'animation est saccadée ce qui rend Elf beaucoup trop rapide ainsi que ses ennemis. D'autre part, on s'aperçoit bien vite que malgré des graphismes satisfaisants, les décors sont beaucoup trop denses ce qui donne un sentiment de confusion. Un jeu d'arcade-aventure qui aurait donc pu offrir de l'intérêt mais qui souffre d'une mauvaise jouabilité.

Nathalie
12/20

Testé sur Amiga

Fiche technique

Elf est un jeu d'arcade-aventure où la part réservée à l'arcade est largement majoritaire ! Votre personnage et les décors sont représentés en 2D, vus sur le côté. Il n'y a pas de scrolling permanent, le changement de tableau s'effectuant à une des deux extrémités de l'écran. Le héros est dirigé avec les touches de curseur ou le joystick, mais le clavier reste indispensable pour certaines options. On peut quitter le jeu principal pour se retrouver dans un jeu style "jeu à échelles" pour gagner des points de bonus mais surtout pour permettre à votre Elfe de commencer le jeu à un plus haut niveau, un système de mots de passe permettant la reprise du jeu à n'importe quel niveau.

Le scénario est classique (trouver des armes et de la nourriture, tirer les ennemis !) quant à l'aspect technique, il n'est pas au top niveau. Les graphismes sont moyens, assez fouillis, l'animation n'a rien d'exceptionnel, et la gestion des proximités et collisions réserve quelques (mauvaises) surprises ! Rien de très enthousiasmant dans tout cela.

10/20

Ce n'est pas que le jeu soit mauvais, mais... bof !

Me perdre dans la forêt ! Pour un elfe, quelle erreur... Le roi n'a pas pardonné et voilà l'elfe exilé dans un endroit étrange peuplé de créatures hideuses. Malgré tout, il lui a offert le moyen de se faire pardonner en retrouvant, en moins d'une journée, les deux moitiés de l'énorme citrouille d'or.

Si jamais il échouait, son sort serait rapidement réglé : il resterait pour toujours dans cet horrible endroit, ou il succomberait d'ailleurs rapidement tant les parages étaient mal fréquentés.

Hélas, la quête était loin de s'annoncer facile. Le pauvre Elfe était seul, vêtu seulement de son habit de forêt et armé en tout et pour tout de son arc court, et sans même la moindre flèche ! Quant au ravitaillement, ses provisions étaient plus que réduites : pas une once de nourriture, pas une outre d'eau. Cette mission de réhabilitation, c'est le cas de le dire, c'était pas de la tarte !

Ah, une dernière chose : si jamais cette mésaventure vous arrive, essayez de faire mieux que l'Elfe de notre histoire, et rapportez les deux morceaux de la Citrouille d'Or, je pourrai ainsi donner une fin heureuse à mon conte !

Stéphane

Testé sur Atari ST



ABONNEZ-VOUS !

S'abonner à Arcades Hebdo, c'est recevoir chaque semaine la revue dans sa boîte à lettres, sans avoir à se déplacer jusqu'au kiosque le plus proche. Mais c'est aussi le meilleur moyen de se prémunir d'une éventuelle augmentation de prix et de réaliser de substantielles économies, voyez ci-dessous !



FRANCE METROPOLITAINE Franco de port	Port à ajouter	
	DOM - TOM ETRANGERS PAR AVION	EUROPE
12 numéros 92 F au lieu de 102 F	45 F	30 F
24 numéros 175 F au lieu de 204 F	90 F	60 F
36 numéros 245 F au lieu de 306 F	135 F	90 F
48 numéros 306 F au lieu de 408 F	180 F	120 F

NOM _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____

Signature (des parents si mineur)

Ci-joint, un chèque de _____ F pour mon abonnement _____ numéros.

Chèque libellé à l'ordre des Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

BON DE COMMANDE NUMEROS PRECEDENTS D'ARCADES

Cochez la case de votre choix

JE COMMANDE LE(S) NUMERO(S)

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> 1 à 20 Fx _____ = _____ | <input type="checkbox"/> 11 à 8,50 Fx _____ = _____ |
| <input type="checkbox"/> 2 à 20 Fx _____ = _____ | <input type="checkbox"/> 12 à 8,50 Fx _____ = _____ |
| <input type="checkbox"/> 3 à 20 Fx _____ = _____ | <input type="checkbox"/> 13 à 8,50 Fx _____ = _____ |
| <input type="checkbox"/> 4 à 20 Fx _____ = _____ | <input type="checkbox"/> 14 à 8,50 Fx _____ = _____ |
| <input type="checkbox"/> 5 à 20 Fx _____ = _____ | <input type="checkbox"/> 15 à 8,50 Fx _____ = _____ |
| <input type="checkbox"/> 6 à 20 Fx _____ = _____ | <input type="checkbox"/> 16 à 8,50 Fx _____ = _____ |
| <input type="checkbox"/> 7 à 20 Fx _____ = _____ | |
| <input type="checkbox"/> 8 à 20 Fx _____ = _____ | |
| <input type="checkbox"/> 9 à 20 Fx _____ = _____ | |
| <input type="checkbox"/> 10 à 20 Fx _____ = _____ | |

NOM _____ Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

Signature (des parents si mineur)

FRANCO DE PORT

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre des Editions SORACOM - La Haie de Pan 35170 BRUZ.

TOTAL

ATARI : LA MODE DES CONSOLES

Fidèles lecteurs d'Arcades, pardonnez-moi car, dans cet article, vous allez retrouver des informations que vous connaissez déjà depuis la sortie du numéro 3 de votre revue préférée. A l'époque, nous étions en avance sur notre temps, pour vous présenter la console XE. Cette fois, Atari France la lance officiellement sur le marché. Son nom de code : XE Game.



Pourquoi une console, peut-on se demander. Tout simplement parce que tout le monde n'a pas besoin d'un ordinateur. Pas de cassette ou de disquette à manipuler, pas d'ordre à taper au clavier, tout juste un poussoir à actionner après avoir introduit une cartouche. La console, c'est plus un jouet qu'un ordinateur. C'est d'ailleurs en suivant ce principe qu'Atari tente de replacer sur le marché la VCS 2600. La vieille VCS 2600, serais-je tenté d'écrire, car la bête n'est plus toute jeune et seul son prix (490 F) et celui des logiciels (entre 50 et 99 F) pourront attirer les clients. Côté graphismes, animations et sons, c'est assez rudimentaire... Pourtant, elle a connu son heure de gloire et des dizaines de millions (vous avez bien lu, millions) de cartouches ont été vendues. Des éditeurs tels que Epyx ou Activision, pour ne citer qu'eux, ont contribué à sa popularité. Elle se connecte directement à la prise antenne du téléviseur, pourvu que celui-ci soit capable de recevoir la VHF Bande II en 625 lignes (ce qui n'est pas le cas de tous les postes). A mon avis, elle sera surtout amusante pour le p'tit frère ou la p'tite sœur qui seront contents d'avoir "un jeu vidéo" et ne viendront plus vous déranger pendant que vous jouerez sur le ST. Techniquement, elle est un peu trop dépassée et il vaut mieux convaincre papa et maman d'attendre un peu pour acheter plus performant, si l'on a déjà goûté aux jeux vidéos.

Le modèle au-dessus est la XE Game. C'est sur elle que nous portons déjà nos regards avant Noël 1987. Atari France n'avait pas encore cherché à promouvoir ce matériel qui possède pourtant quelques atouts. Son esthétique, d'abord. N'est-elle pas jolie dans son habit gris, souligné par les tons pastels de ses 5 boutons ? Son design attire les regards. Allons plus loin pour voir ce qu'elle offre en plus. Son prix. Quel prix ? Moins de 1 000 balles. Très exactement, 990 F. Avec les 10 balles qui restent, vous pouvez acheter un numéro de l'hebdo et un paquet de chewing-gum si ça vous chante. Après, vous pourrez aller braquer une banque : la XE Game est livrée avec son pistolet laser. Pour le prix, y'a aussi un joystick mais il est... nul ! Vous le changerez rapidement pour un joy plus conventionnel. J'comprends pas, les fabricants de consoles négligent toujours le côté joystick. Et c'est pas fini, la XE Game a encore quelques avantages... Console ou ordinateur ? Ordinateur ou console ? Qu'est-ce qu'il nous dit, lui ? Ben ouais quoi, la question ne vous a jamais chatouillé ? Atari a tranché : la console XE Game est évolutive. E-vo-lu-ti-ve : ça veut dire que, pour 500 balles de plus, on s'offre une extension clavier pour magnéto qui la transforme en un honorable ordinateur 8 bits. Attends, c'est pas tout ! Cet ordinateur a déjà une impor-

tante bibliothèque de jeux, prélevés dans la gamme des Atari XL. En résumé : t'as la console, tu lui donnes une cartouche de jeu à manger. T'as l'extension micro-informatique, tu peux programmer en BASIC (voilà qui va convaincre tes parents), enfiler une cassette de la gamme XL ou jouer avec tes cartouches. Pour le prix, Atari t'offre le Flight Simulator et son manuel.

Et les performances ? Honorables pour du 8 bits : un choix de 16 couleurs parmi 256, 320 sur 192 pour la définition et 4 voies pour le son. Le microprocesseur est un 6502 et il est aidé par des circuits spécialisés dans le son, l'affichage, la gestion d'écran et les entrées-sorties. Des périphériques peuvent être connectés à l'ensemble et en particulier, un lecteur de disquettes. Compatibles avec quoi, les périphériques ? Le premier qui répond IBM prend 2 baffes dans sa gueule. Compatibles avec les modèles XL. Quant au BASIC, s'il n'a rien de révolutionnaire, il n'en est pas pour autant moins honorable. Le clavier est d'un bon rapport qualité-prix et ne vient pas dépareiller l'esthétique de l'ensemble.

Un dernier mot avant de terminer ce tour d'horizon du matériel sagement disposé dans son bloc de polystyrène protecteur. Le "light-gun" (pistolet) ressemble à celui qui vous est proposé par N... et S... Ah, bon, j'peux citer les noms ? Ben évidemment ! Nintendo et Sega, disais-je ! Sa sensibilité est des plus correctes et il n'exige pas de trop pousser les commandes de lumière et contraste du téléviseur. A un mètre sur petit écran ou 3 mètres sur grand écran, il conserve sa précision. Rassurez vos parents : il ne balance rien vers l'écran, pas même un jet d'eau pour le 1er avril ! Comme nous l'annoncions dans un précédent numéro, plusieurs cartouches de jeux sont déjà disponibles à des prix situés entre 50 et 140 F. Des jeux nouveaux sont attendus : Eagle's Nest, Airball, Aces of Aces, Commando, pour ne citer que ceux-là. Pour compléter cet article, nous vous donnons en annexe la liste des cartouches existantes pour VCS 2600 et XE Game.

En conclusion, si la VCS 2600 ne saurait être raisonnablement conseillable (sauf comme "jouet électronique" pour les plus petits...), la XE Game, de par son caractère évolutif, représente la bonne alternative dans le choix console ou ordinateur. Il reste à souhaiter que Atari diffuse en France davantage de jeux intéressants (car la qualité, dans la gamme, est assez inégale) et sache profiter de sa force de vente au moment où ses deux principaux concurrents, sur notre territoire, en sont encore à se chercher commercialement parlant.



TITRES SUR VCS 2600

*Volleyball/Dig Dug
Joust/Moon Patrol
Mario Bros/Pacman Jr
Midnight Magic/Boxing
Solaris/Cross Bow
Desert Falcon/Super Stunt Cycle
Cracked/Defender
Missil Command/Asteroids
Football/Vanguard
Phoenix/Ms Pacman
Tennis/Galaxian
Jungle Hunt/Kangaroo
Millipede/Qbert
Dodge'em/Basket Ball
Pole Position/Battle Zone
Crystal Castle/Defender II (Strar Gate)
Dark Chambers*

TITRES SUR XE GAME

*Caverns of Mars/Football
Donkey Kong/Robotron
Eastern Front/Donkey Kong Jr
Realsports Tennis/Joust
Millipede/Jungle Hunt
Moon Patrol/Rescue on Fractalus
Ballblazer/Final Legacy
Star Raiders/Foot Fight
Blue Max/Lode Runner
Midnight Magic/Fight Night
Barnyard Blaster/Crossbown
Desert Falcon/Gato
Archon/One on One (Basket Ball)*

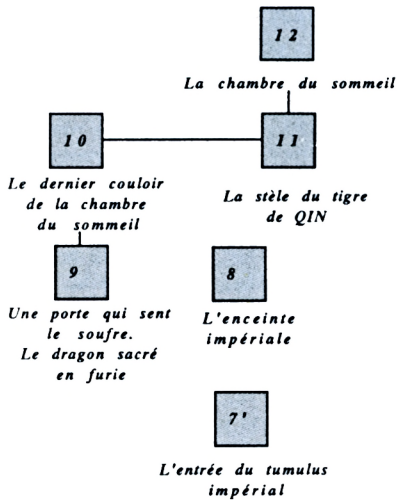
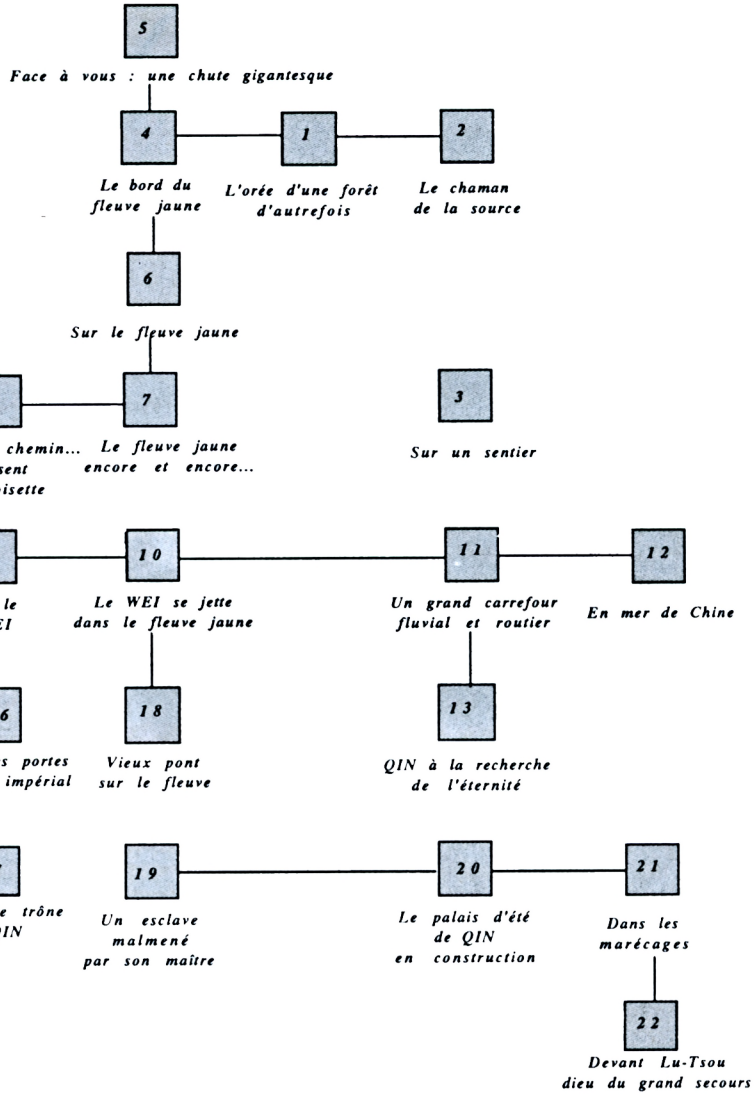
PROCHAINEMENT SUR XE GAME

*Commando /Karateka
Choplifter /Ace of Aces
Crime Buster /Airball
Eagle's Nest*

Disquette II - face I

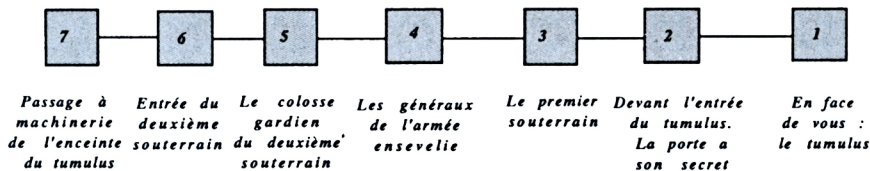
- 2 : donner eau
- 4 : embarquer, payer
- 9 : fouiller forêt, discuter (2 fois)
- 13 : se prosterner
- 16 : parler garde - donner invitation
- 17 : se prosterner, rire, discuter (2 fois)
- 18 : regarder pont
- 20 : chercher lieu, discuter (2 fois)
- 22 : prendre vin, discuter

Après avoir fait tout cela, les dieux vous rappelleront...

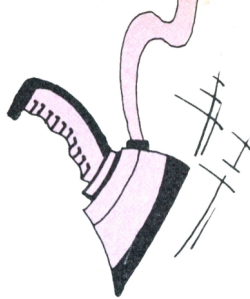


Disquette II - face II

- 2 : examiner mur, poser amulette, boire vin
- 3 : raser mur
- 4 : discuter (2 fois)
- 5 : examiner colosse, examiner yeux, loué soit Qin
- 6 : ramper
- 7 : regarder torche, tourner torche à gauche, regarder porte
- 9 : enlever planches, utiliser BI
- 11 : examiner stèle, poser clé de jade
- 12 : examiner QIN, examiner talisman, prendre talisman



C O U R R I E R



DAVID BALAGEA de Limoges

Je vous écris cette lettre car je suis le fier possesseur d'un 520 STF et que j'en suis très fier. Vous pouvez aussi être fiers de moi car la première fois que j'ai joué à un jeu vidéo de ma vie, c'était "Space Invaders" sur Atari 2600. Je m'en souviens comme de la 1re fois que j'ai été à la fin de "Lide-Winder" ; et qu'au moment où vous lirez ces lignes je peux vous jurer solennellement que je n'achèterai jamais "d'Amiga" de ma vie de roi du joystick. J'ai aussi offert à mon Atari une superbe "Zurich-Joy III". Je ne vous écris pas ceci pour gagner le concours (bien que...) mais pour savoir si vous avez une idée de la date de sortie du fabuleux "ST+", et une idée de son prix. Je voudrais savoir s'il écrasera (comme prévu) graphiquement et s'il sera compatible "ST".

P.S. : vous pouvez si vous le voulez bien faire paraître ce solennellement dans le courrier des lecteurs, mais j'aimerais aussi que "Atari-France ait connaissance de cette lettre ou que vous puissiez me répondre.

Bonne continuation

O, sublime "Atari"

O, sublime "Arcades"

• *Chers lecteurs, prenez exemple sur David, voilà un vrai, un pur qui sait rester fidèle à la marque de ses premières amours. En voici un qui sait chérir sa bécane, ça prouve bien que les joueurs fous ne sont pas tous des "brise-fer". Hélas, David, nous n'avons pas encore la date de sortie du futur bébé d'Atari mais, promis juré, dès qu'on a du nouveau, on en parlera dans les news de ton "sublime" hebdo...*

D'ailleurs, je suis sûre que lorsque le service de communication d'Atari France lira ces quelques lignes, il nous confiera tous ses secrets, alors épiluche bien les news des prochains numéros.

RICHARD GAUZIC de Saint-Clair

Salut ! Arcades c'est génial, mais il faudrait un coin SOS aventure pour toutes les machines, et je voudrais savoir pourquoi on ne parle pas des jeux pour les machines XE/XL pourtant il y en a beaucoup des nouveautés, et aussi pourquoi les jeux comme Barbarian, Grizor, Trantor, Platoon, Predator, Combat School, etc. ne sortent pas pour ces machines ? Merci et j'espère que ma lettre sera publiée.

• *Bonjour Richard, si on publie ta lettre c'est pour te rappeler ainsi qu'à vous tous, nos petits lecteurs chéris, qu'il faut que vous pensiez aux petits copains et que vous nous envoyiez vos trucs et astuces. Tiens, regarde bien dans tes tiroirs, tu vois cette feuille gribouillée là, ce ne serait pas un plan par hasard ? Et là, je suis sûre que ce sont des pokes... Pas vrai ? Alors vite, on exige des tonnes de lettres pour notre rubrique Mayday. Alors les aminches, qu'est-ce que vous attendez ???*

PHILIPPE LAIRES de Tourcoing

Je voudrais d'abord vous féliciter pour votre rubrique "une salle d'arcade dans votre chambre" qui était une pure merveille. Croyez-moi, je me suis régalé, je l'ai même emporté avec moi en vacances. Et c'est en vacances que j'ai aperçu qu'il y avait un super jeu, on offrait un logiciel de l'ordinateur possédé à toutes les fiches envoyées. Alors j'ai tout de suite pris une enveloppe, glissé à l'intérieur une superbe carte postale du Portugal et la fameuse fiche et envoyé tout ça à Arcades en précisant mon adresse en France.

Or, voici mon problème, je n'ai encore rien reçu, eh oui, snif...

J'espère que c'est juste un retard de votre part, car j'ai lu dans votre journal, un lecteur qui a eu le même problème lors d'un concours.

Ou bien est-ce que vous n'avez plus de jeux pour Sega ?

J'espère que vous répondrez à ma lettre et vous remercie d'avance.

P.S : pour ne pas encombrer la rubrique des lecteurs, vous n'avez qu'à m'envoyer une lettre chez moi. Je serai heureux de la recevoir.

• *Ben tu vois, on préfère te répondre dans la rubrique "Courrier" plutôt que d'envoyer cette réponse chez toi. En effet, tu soulèves un problème pour lequel plusieurs lecteurs ont eux aussi écrit. Il faut que tu saches qu'en ce moment c'est une période très riche en événements dans le monde de la micro. C'est pourquoi nous n'avons pas encore réussi à faire parvenir ce logiciel à tout le monde, faute de temps. Mais ne t'inquiète pas, tu n'es pas oublié : parmi les milliers de softs que l'on doit envoyer, il y en a un pour toi, si, si...*

CYRILLE ROMAND de Versailles

Salut ! Je tiens à vous féliciter pour ce journal super (Arcades). Je tiens aussi à vous dire que votre idée des fiches-jeux est géniale. Ah ! au fait, je voudrais savoir si Fire and Forget et Off Shore Warrior sont prévus pour Thomson. Salut à toute l'équipe et longue vie à Arcades Hebdo. Soyez chic, publiez ma lettre !

• *Tout d'abord merci pour les fiches-jeux. Nous devons t'avouer que nous, ça nous fait super plaisir, ça permet de reprendre notre pied avec de vrais bons jeux... Pour Fire et Forget et Off Shore Warrior, rassure-toi, Titus va sortir un soft par semaine d'ici le mois de février, tu en trouveras bien quelques-uns sur Thomson. Alors surveille bien la rubrique Adaptations d'Arcades Hebdo...*



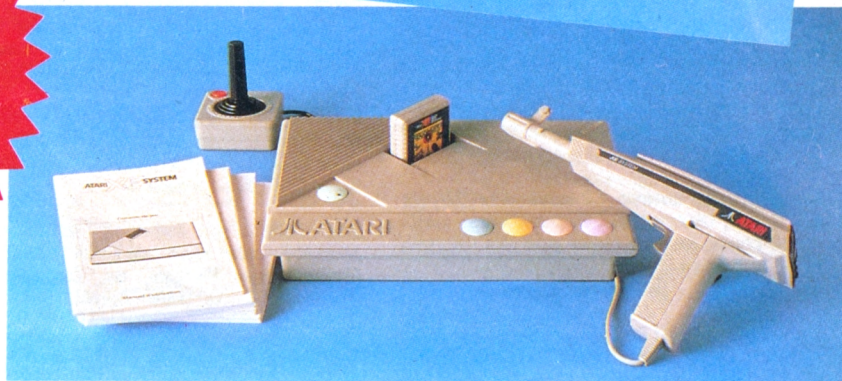
GERARD CHEVIN de Cormontreuil

Nous sommes quelques copains à nous être lancés dans l'aventure de Space Quest. Nous sommes équipés de PC avec cartes Ega, et les écrans sont plutôt chouettes ; sans compter que l'aventure est passionnante, et l'analyseur syntaxique assez supportable. Bref nous avons réussi à terminer Space Quest I, et complètement emballés, nous avons voulu nous lancer dans Space Quest II. Mais là, le hic ! On est complètement coincés à 64 points depuis plusieurs mois ; plus une seule idée que l'on n'ait déjà tentée mille fois.

• *Ah, voici des demandeurs de solutions... Bon, on va être sympa, on publiera votre demande dans un prochain Mayday. Mais, si vous vouliez être aussi sympa que nous...., vous pourriez peut-être nous rédiger une belle solution pour Space Quest I ? OK ? Merci pour les bisous et les poignées de main et ne vous inquiétez pas pour les PC : on a maintenant un pur, un dur du PC qui vient de rejoindre l'équipe. Pour ceux qui ne le connaissent pas encore, c'est Yanick (avec un seul n...). Big Bisous...*

CONCOURS

Gagnez
un ensemble
complet
ATARI XE



Chaque semaine, pendant 3 mois, vous allez pouvoir gagner un ensemble complet Atari XE, c'est-à-dire : la console de jeu avec pistolet et joystick, mais aussi l'extension informatique composée du clavier et du magnéto K7. Un beau cadeau ! De plus, 5 cartouches de jeu viendront consoler ceux qui n'auront pas gagné le premier prix.

- Pour jouer, c'est très simple : il suffit de répondre correctement à la question posée ci-dessous, de découper la page et de la renvoyer à Arcades Hebdo avant la date limite.
- Les gagnants seront désignés par un tirage au sort effectué parmi les bonnes réponses que nous auront reçues.
- N'hésitez pas à rendre visite à votre revendeur, il pourra peut-être vous aider.



Cette semaine, on est moins gentil. On ne vous suggère aucun titre, alors débrouillez-vous un peu pour gagner cet ensemble XE Game. Ça en vaut la peine ! Un p'tit indice, ça se passe sur la lune. Si vous lisez attentivement Arcades, ça vous semblera enfantin !

Votre réponse : _____

Vos réponses avant le **29 octobre 1988**

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Age : _____

Je ne possède pas d'ordinateur ou de console

Je possède un : _____

A renvoyer à SORACOM - Concours Atari/Arcades - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

Vends jeux Atmos, 30 logiciels dont : Crocky, Tyrann, Super Jeep, Aigle d'Or, Zorgon, Triathlon, Macadam et vends Oric Atmos : 800 F. Téléphoner à Legros Mickaël au 16.1.47.74.92.21 après 19h30.

Vends Apple 2c + Mon + 250 jeux + nombreux utilitaires + joystick + souris + documentations. Le tout : 4500 F. Tél : 87.57.03.02 Demander Michel.

Urgent vends C64 new + lecteur de cassette + joystick + câble péritel + livre + jeux sur C64. Le tout en bon état : 1200 F. Tél : 86.63.01.26.

Help ! Recherche CAO à 550 F. J'accepte les copies. Tél : 39.75.03.39. Affaire, vends logiciels 10 F utilitaires, jeux etc.). Pas sérieux s'abstenir. Je ne veux que des gens en régions parisiennes. M. Henard - 9, rue de la source - 78570 Chanteloup.

Vends spectrum + 2 + mono. + péritel + joystick + 50 jeux (le tout neuf). Valeur : 2200 F. Sacrifié : 1600 F ou échange contre Atari 520 ST (bon état). Tél : 48.50.04.22 (93 Bondy).

ST cherche contact pour échanger news, possède : Ikari Warrior, Enduro Racer, Xenon, Pink Pather etc. Téléphoner au 45.06.42.79 après 18h30 ou écrire à Alexandre Collinet - 13 avenue Georges Pompidou - 92150 Suresnes. Recherche news, surtout Spaceharrier.

Echanges jeux plus ou moins récent sur C64 (j'ai : Out Run, Wonder Boy, Arkanoid 2...). Vends également un livre : "Turbo Pascal sur CPC 6128 : valeur 135 F, vendu 50 F (le livre est tout neuf). Hedtmann Jérôme - 5, rue Général de Latrre de Tassigny - 67150 Erstein.

Vends Commodore 64 péritel + magnéto + joystick + jeux originaux (Arkanoid, Defender of the Crown, Skate or Die, Slap Fight, Game Duer, Paperboy) + livres le tout en très bon état pour 1300 F. Tél : 75.60.71.85 heures des repas. Région dauphinoise.

Atari XL K7 et cartouche cherche contacts. Possède : F15 Strike Eagle, Zaxxon, Pac Man, etc. Désire acquérir périphériques et logiciels (ex : Pole position/Green Beret, etc.). Ecrire à Joachim Hugnon - 5 route de Giverny - 27200 Vernon.

Cherche possesseurs d'Atari XL/XE habitant en Isère pour échanger logiciels et trucs de programmation et peut être créer club non sérieux s'abstenir. Tél : 76.89.22.69 à partir de 19h00 dans la semaine.

Vends C128 + lecteur K7 + 42 logiciels originaux + nombreux jeux + Jane + joystick + interface/Secam + livres + revues pour 2800 F. Demander Laurent au 39.71.66.42 après 18h00 (Yvelines). Merci.

Achète jeux d'aventures à bas prix pour Amiga 500. Envoyez vos listes avec vos prix à Brosier Philippe - 6 rue des Glières - 42230 Roche-la-Molière.

Vends pour C64 "Shoot'em up kit" or Igal : 100 F (frais d'envois inclus). Vends aussi Power Cartridge : 300 F (à débattre). Contactez J.P. Candela - 27 rue du Puits Toutain - 76240 Mesnil-Esnard. Tél : 35.80.18.57 (version disk).

Vends C64 + 1530 + environ 300 jeux et utilitaires dont 15 originaux. Bon état : 1500 F. Pauline Bourg - 2 rue du Rossignol - 25220 Thise ou Tél : 81.61.07.89 après 20h00 ou 81.80.34.70 après 19h00.

Vends T09 + écran couleurs + disks 3/1/2 + crayon optique + 2 joysticks + nombreux jeux originaux (TNT-Mach 3- Space Raler). Tél : 28.26.03.89 après 19h00 : 42 rue de la Mairie - 59229 Teteghem.

Recherche Atari 520 STF avec moniteur couleur, ainsi que nombreux logiciels (éduc., jeux) : 4800 F. Tél : 23.59.77.53 (heures repas). Laurent Eeckhaut - 6 rue le Mur Barre - 02200 Pasy-Soissons.

Amiga 500 échange Hot News. Vends pour C64 MPS803 + 30 disks news : 1000 F. Marçon Francis - Bat Opale, Appt 62 - Mouzimpre - 54270 Essey les Nancy. Tél : 83.21.45.86.

Vends pour T09, éducatif 2, Math CM2/6ème, Stress et pour T09/T08/T09+ : Wargame, Bivouac, Silent Service. Ecrire à Dominguez Olivier - 7, rue du Manège - 64000 Pau. Tél. 59.92.19.45.

Vends M05 + extension Jane + lecteur de cassette + crayon optique (à réparer) + câble imprimante + Color Paint + nombreux jeux + lecteur disks. Le tout sacrifier à 2 500 F (valeur réelle : 6 500 F). Tél. 45.04.85.34. (Paris) entre 18h et 21h. Demander Cyril.

Recherche Test Drive C64, Bad Cat, Combat School, Roller Thunder pas cher (50 F). Recherche contacts durables sur C128 pour échange de trucs et programmes. Ecrire à Chai Stophe Chiovetta Via Zumaglini - N25 - 13030 Verrone (VC) - Italie. Réponse assurée.

Vends console Sega + cartouches : Black Belt, Out Run, Fantazie Zone, After Burner... + Phaser. Le tout pour 1 580 F. Tél. 60.66.49.77.

Echange pour 520 ST-DF logiciels. Possède news (Dungeon M., One Two, Return to Genesis, L'arche du Captain Blood, Olymp. 88, etc.). Pas sérieux s'abstenir. Envoyer vos listes à James Alexandre - 6, rue de Paris - 62300 Lens. Tél. 21.28.38.20.

Echange/Vends/Achète logiciels pour Amiga 500 surtout news. Possède Vixen, Pandora... Laurent Lefebure - 210, rue Henri Barbusse - 59540 Caudry. Tél. 27.76.04.93.

Vends C64 + lecteur K7 1530 + 15 jeux : le tout pour 1 350 F. Tél. 30.45.42.81. Demander Hubert.

Sega-Man vends lunettes 3D + Zaxxon 3D : 400 F ! Vends Wonder Boy, Shooting Gallery, Great Football, Enduro Racer, Super Tennis, After Burner à 140 F pièce. + vends Hang On à 60 F. Aiken Marc-Olivier - 8, rue de Dunkerque - 06110 Le Cannet. Tél. 93.45.50.24. Dépêchez-vous !

Vends CBM 128D + 200 disquettes + manuels : 4 000 F à débattre + moniteur 1901 (40/80) : 5 000 F à débattre. Tél. 84.36.03.58. Nicoud Christophe - 21, rue d'Alsace - 90100 Joncherey.

C64 (disk) échange ou vends news (Pink Panther, Street Fighter, Skate Crazy...). Recherche contacts sérieux et durables. Vigier Marc - 16, rue Girard - 49400 Saumur. Tél. 41.67.67.06.

Echange news sur C64 sur disks only contactez : Poulin Eddy - 50 avenue de la République - 95400 Arnouville les Gonesse. Tél : 39.93.50.70. 19h00.

Echange nombreux jeux sur spectrum 48 et 128K (Bravestarr, Bovsleigh, Karnov, Ikari Warriors...). Da Silva Nicolas - 92 rue de la République - 69270 Couzon au Mont d'Or.

Cherche pistolet Phaser Sega à bas prix : environ 200 F. Ecrire à Thielland Frédéric - 35 rue de Normandie - 71000 Macon. Tél : 85.39.08.40.

Vends Amstrad CPC 6128 + nombreux jeux + joystick à double prise + cordon de téléchargement et de magnéto- phone + 60 revues (Ammag, Arcades, SVM). Moniteur couleur. Le tout en tbé. Prix : 3 900 F. Tél. 63.57.10.04. Demander Matthieu.

Vends CPC 6128 couleur + nombreux jeux originaux + joystick + revues. Prix : 3 000 F. Tél. 56.40.10.87.

Vends Amstrad CPC 464 moniteur couleur tbé + housse + 3 manettes + 125 jeux : Barbarian, Arkanoid, Combat School, Gryzor, Yie ar Kung Fu : 3 500 F. 18000 Bourge et 45140 St Jean de la Ruelle - Orléans. Tél. 48.21.24.95./38.88.55.18.

Vends CPC 6128 couleur + DMP 2000 + 1 joystick + 25 disks (70 jeux) utilitaire. Le tout état neuf, vendu 4 700 F (valeur 8 000 F). Tél. 42.97.57.01. avant 18h. Paris.

Stop affaire ! Vends pour CPC 6128 jeux et utilitaires à 20 F mais oui 20 F. Super non ? (Targant, Renegade, Fer & Flamme, Discology, Hercule, Gryzor, Paper Boy). Envoyez votre liste à Cyrille Menard - 9, rue de la Source - 78570 Chanteloup. Pas sérieux s'abstenir.

Vends CPC 464 couleur tbé + 200 jeux et utilitaires. Le tout 2 000 F. Tél. 64.57.41.51.

Vends Amstrad 464 moniteur couleur + DD1 + housse clavier + 182 jeux sur disks + 67 K7. Jeux tous originaux + livres + joystick. Vendu 5 000 F. Leux Patrick - 1, allée des Prés Touillon - 94370 Sucy en Brie. Tél. 45.90.81.70. de 20h à 22h.

Vends Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + drive DDI-1 + joystick + jeux (20 originaux) : S, Ski, Les Dieux de la Mer... + revues informatiques tbé. Le tout 3 500 F. Tél. 39.75.97.77.

Vends CPC 464 mono + lecteur DDI-1 + 35 jeux cassettes + 20 jeux disquettes + utilitaires + livres. Valeur 5 500 F, vendu 3 600 F. Tél. 31.94.77.27. Demander Cédric après 19h.

Echange pour Amstrad 6128 news. Possède Arkanoid 2, Gauntlet 2, 720°, Buggy Boy, Side Arms, Terminator. Recherche Rastan, Karnov, Last Ninja, Target Renegade. Stéphane. Tél. 45.83.31.12. entre 19h et 20h30. (Paris 13ème).

Vends Amstrad CPC 6128 + plein de jeux dont Cobra, Short Circuit, Batman, Miami Vice, Knight Games, Movie, Mario Bros, Bob Winner, Ghosts'n Goblins, Hit Pak, Barbarian... avec écran monochrome + joystick pour 3 000 F. Tél. 91.76.34.88. de préférence vers 19-20h.

Vends CPC 6128 couleur bon état + 100 logiciels + jeux originaux (Les Ripoux, Qin...) + magazines. Valeur 3 000 F, vendu 4 500 F. Contacter Bergon Emmanuel au 47.99.93.70. Asnières sur Seine.

Cherche correspondants sur Atari STF. Possède nombreux news en vue d'échange. Envoyez liste. Pas sérieux s'abstenir. Ecrire à Dominique Régis - 2, place de la République - 57130 Ancy-sur-Moselle. Tél : 87.30.95.03.

Recherche contacts pour échanger de nombreuses nouveautés surtout imports venant des USA-GB-RFA-Danemark. Quel que soit votre niveau, une réponse sera assurée. Ecrivez à : Armand Spina - 6 rue du Général Gouraud - 57158 Montigny-les-Metz. Tél : 87.50.25.47.

Vends Amstrad CPC 6128 + imprimante DMP 2000 + 250 jeux + 80 disks + la solution (Datamat, Cazcumat, Textomat) : 5 500 F. Tél. 49.98.30.21 ou 49.98.13.31.

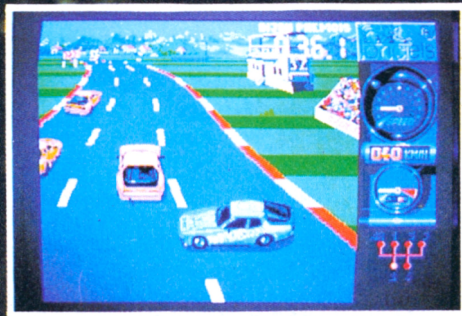
Vends Amstrad 6128 couleur + livre sur Assembleur + logiciels : Art Studio, Discology, Oddjob, Hercule, Turbo, Copy III. Le tout 3 500 F. Bondroit Matthieu - 27, allée des Bois - 78130 Les Mureaux. Tél. 30.99.27.67. toute la semaine sauf jeudi, mardi.

Super ! 6128 échange softs (disks). Poss. vies infinies et sol. Envoyez vos listes + timbre à Hallais Fabrice - 4, allée Berny d'Houville - 93190 Livry-Gargan. M'écrire vite : cadeaux aux rapides. Recherche surtout des jeux de sport ! Merci d'avance.

Echange jeux, utilitaires sur 6128. Envoyez vos listes. Recherche news et Club Amstrad en France, Angleterre. Ecrire à Levy Stéphane - 14, allée des Damades - Appt 65 - 92000 Nanterre.

Vends jeux C64 (cassettes) tels Road Race, Green Beret, Super Cyclg, Beach Head II,... Pour avoir une liste complète, envoyer adresse (sans timbre) à Etienne-Arnaud Dopff - 1 route de Colmar - 68340 Riquewihr (Haut-Rhin). Chaque jeu est vendu à 40 F.

avec René Metge, en



PHOTOS ATARI



199 Frs* toute version cassette
249 Frs* toute version disquette

- ATARI ST
- AMIGA
- AMSTRAD CPC
- THOMSON MO6-108-109+
- C 64/128
- SPECTRUM
- IBM PC
- AMSTRAD PC
- OLIVETTI PC 4
- THOMSON TO16
- TANDY PC
- et tous les compatibles PC
- disquettes 5 1/4 et 3 1/2

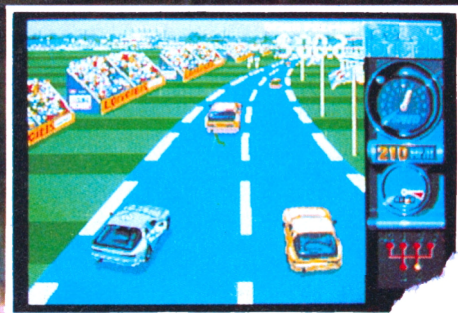
RENÉ METGE

- Paris-Dakar 1981 : 4^{er}
- Touriste Trophy 1983 : 1^{er}
- Paris-Dakar 1984 : 1^{er}
- Paris-Dakar 1986 : 1^{er}
- Turbo Cup Porsche : 1^{er}



* Prix moyen constaté

trez dans la course !



"Avec ce superbe logiciel, j'ai éprouvé autant de plaisir que lors de mes courses au volant de ma Porsche LORICIELS.

Pilote toi aussi à travers ce jeu sur les meilleurs circuits de France, et comme moi, monte sur la plus haute marche du podium."

René Metzger



Sortie Nationale
28 OCTOBRE 1988

Turbo Cup



81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 + Téléx 631748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18



N° 1 Français du jeu
pour micro-ordinateurs

CATALOGUE GRATUIT

LORICIELS · 81, rue de la Procession · 92500 RUEIL

ARCADES 42

NOM

PRENOM

ADRESSE

ORDINATEUR

Joindre 2 timbres à 2.20 F pour participation aux frais d'envoi.

O F F S H O R E

WARRIOR

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



VERSION AMIGA



VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION ATARI ST



VERSION CPC A TOMBER PAR TERRE !

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



TITUS

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