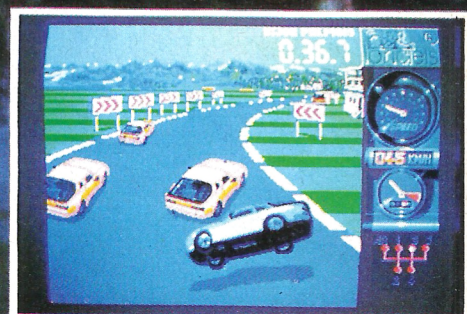
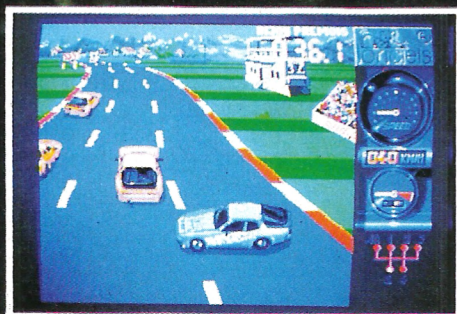
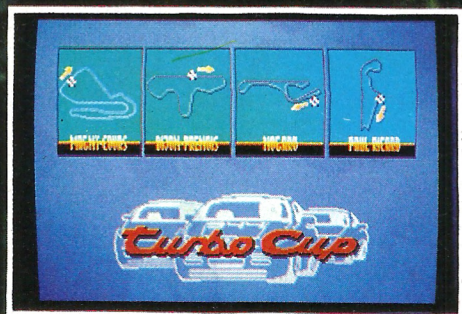


avec René Metge, en



PHOTOS ATARI



199 Frs*
toute version cassette

249 Frs*
toute version disquette

ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD CPC
THOMSON
MO6-TO8-TO9+
C 64/128

SPECTRUM
IBM PC
AMSTRAD PC
OLIVETTI PC 1
THOMSON TO16

TANDY PC
et tous les
compatibles PC
disquettes 5 1/4
et 3 1/2

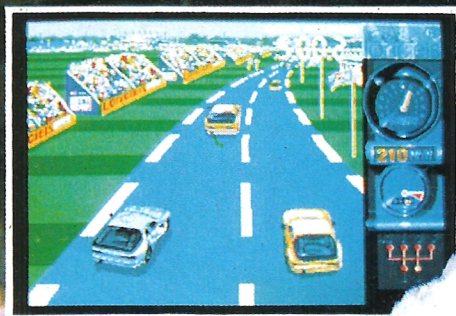
* Prix moyen constaté

RENÉ METGE

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



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 48

NOM

PRENOM

ADRESSE

ORDINATEUR

Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi.

La Haine 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

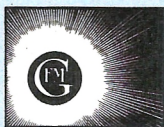
IZARD Créations (Patrick SIONNEAU)
 15, rue St-Melaine
 35000 RENNES - Tél. : 99.38.95.33

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-MELLET, en cours de constitution ; editrice de AMSTAR, CPC, PCompatibles Magazine, ASTROLOGIE Pratique, MEGAHERTZ Magazine. RCS Rennes B319 816 302



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

Dessin de couverture sur Amiga : Lionel COURTOIS

LES TENDANCES DE LA SEMAINE

Peu de grandes sorties, cette semaine. L'excellent Starglider 2 s'est, sans contestation possible, attribué la place de "Jeu de la semaine". Les espagnols nous ont agréablement surpris avec "Game Over II", un jeu de Dinamic sur Amstrad CPC. Barbarian II est arrivé mais, cruelle déception, la belle Maria n'était pas dans la boîte. Trois avant-premières nous aideront à patienter en attendant la sortie définitive de Total Eclipse, Star Trap et Skate of the Art. Enfin, nous vous offrons quatre nouvelles fiches-jeux pour compléter votre collection et une question hyperfacile au concours Atari.

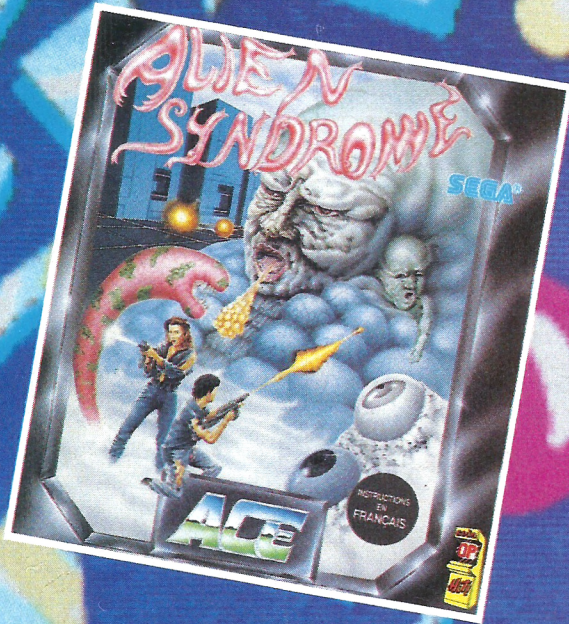
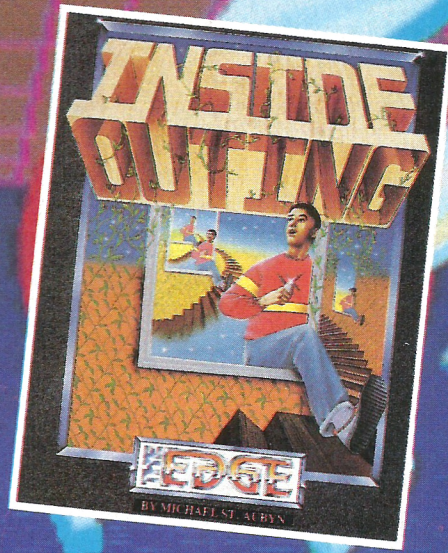
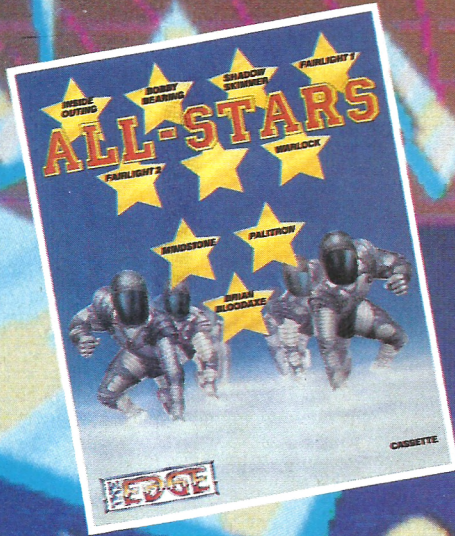
La Rédaction

SOMMAIRE

- 6 Actualité
- 14 Editeur, qui es-tu ?
Tomahawk
- 18 En Avant-Première
- 21 Adaptations
- 23 Le jeu de la semaine :
Starglider 2
- 25 Banc d'essai des jeux
- 38 Dans les salles :
Dragon Ninja
- 39 Mayday !
- 41 Fiches-jeux
- 43 Concours Atari
- 44 Petites Annonces
- 46 Bulletin d'abonnement



EMOTIONS EN DIRECT!



SOLDIER OF LIGHT

Xion, un mercenaire intergalactique, doit affronter la plus dure des épreuves jamais rencontrée dans sa carrière : débarrasser toutes les planètes de la galaxie des envahisseurs qui ne cessent d'affluer. Une adaptation brillante du jeu de café.

AMSTRAD K7 et DK, COMMODORE K7 et DK,
SPECTRUM K7, ATARI ST, AMIGA, PC de 79 à 199 F *
© TAITO-ACE.

ALIEN SYNDROME

D'horribles aliens ont envahi toute une colonie spatiale et ont pris comme otages tous les ambassadeurs terrestres. Votre mission : exterminer ces monstres repoussants et sauver tous les otages avant que la bombe nucléaire, déclenchée par les aliens, n'explose ! Une adaptation du jeu de café qui vous fera frémir !

AMSTRAD K7 et DK, COMMODORE K7 et DK,
SPECTRUM K7, ATARI ST, AMIGA, PC de 89 à 199 F *
© SEGA-ACE.

INSIDE OUTING

Vous êtes un voleur réputé comme le meilleur, à la recherche des trésors cachés dans la demeure d'une vieille veuve. L'action se déroule dans un décor surprenant de réalisme : tous les objets peuvent être déplacés. Bonne chasse aux trésors !

AMSTRAD K7 et DK, COMMODORE K7 et DK,
SPECTRUM K7, ATARI ST, AMIGA, PC de 99 à 199 F *
© EDGE.

ALL STARS

Une superbe compilation qui regroupe neuf hits de la micro : le splendide Fairlight 1 suivi de Fairlight 2, Warlock, Brian Bloodaxe (un jeu de plate-formes), Mindstone, Palitron, Bobby Bearing, Shadow Skimmer et Inside Outing. Une très bonne sélection qui passionnera pendant des heures les amateurs d'arcade-aventure !

AMSTRAD K7 et DK de 89 F à 149 F *
© EDGE.

* PRIX PUBLIC GÉNÉRALEMENT CONSTATÉ



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

EN BREF ET EN VRAC

• Chez Ocean France, **Operation Wolf** avance à grands pas. Ça se confirme : les programmeurs font des exploits et se surpassent afin d'atteindre une qualité proche de celle du coin-op. Sur ST, c'est presque fini ; sur Amiga, c'est en bonne voie. On devrait avoir une bonne surprise en novembre.

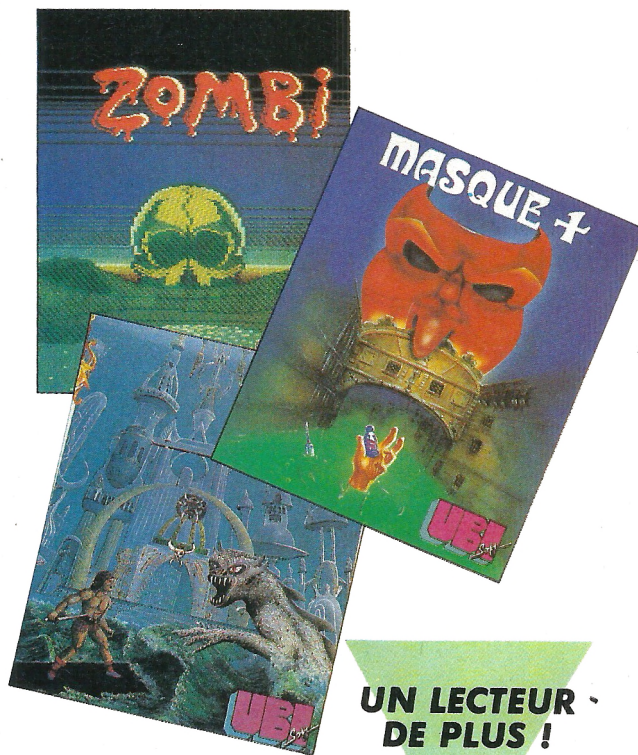
• **Delphine Software** fait dans le 16 bits, ça vous le savez. Pourtant, on pense à tous ceux qui ont encore des 8 bits et, comme on ne doute pas du succès commercial, on a passé un accord avec Palace Software. Oui, ceux-là même qui ont pondu **Barbarian II** (entre autres) : un gage de qualité. Sortie des versions 8 bits vers février 89.

COMMODORE S'EXHIBE

C'est pas souvent qu'on peut, nous les commodoristes, avoir notre expo. Une expo où il n'y aura rien que nous. En un mot, une réunion de famille. Et c'est où ça ? Pas en France, hélas. C'est pourquoi, je vous préviens assez tôt pour que vous ne ratiez pas l'occasion. Notez bien : Londres du 18 au 20 novembre à 16 heures, dans les salons du Novotel Hammersmith. J'en connais qui vont traverser le Channel à la nage !

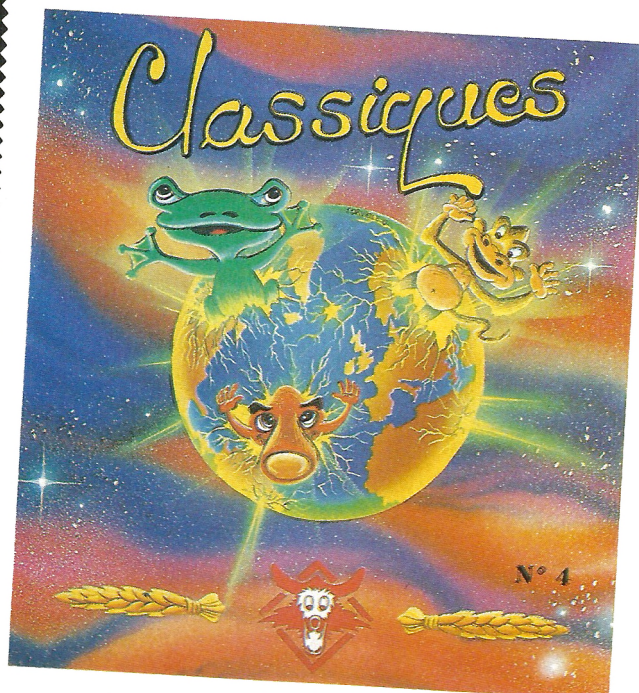
MICROIDS

Ouais, ben finalement, **Trackers**, la double simulation de Quad de Microïds, s'appellera **Iron Trackers**. La sortie du jeu reste fixée autour du 21 octobre.



UN LECTEUR DE PLUS !

A force de jouer avec les joysticks (on l'avait pourtant prévenue !) c'est arrivé. Laurence, notre rédactrice, a mis au monde un petit garçon, François. Ici, on ne se fait pas de souci pour son avenir, ni pour ses futurs loisirs. On se demande même s'il n'est pas né avec un joystick entre les doigts pendant que sa maman lisait Arcades Hebdo !



UBI SOFT

Ils sont sept, comme les sept nains ou... les sept merveilles du monde. Les 7 prochains produits d'Ubi Soft sont très attendus, chez nous comme ailleurs. En Angleterre et en Irlande, leur distribution exclusive sera assurée par Electronic Arts. Ubi Soft devient ainsi "marque affiliée" et ses produits viendront compléter la gamme du géant Electronic Arts.

• L'**Album PC** est une compilation qui existe sur 3"1/2 ou 5" 1/4. Elle regroupe **Masque+**, **Zombi** et le **Nécromancien**, trois jeux à posséder absolument.

DU COTE DES PROS

J'vais vous faire une brève sur Amstrad, parce que ça pourrait bien intéresser votre paternel. Le PPC 640 avec modem intégré, arrive sur le marché français. Ce portable sera vendu 6 000 balles (HT) dans sa version un lecteur de disquettes et il intègre un modem multistandard. L'ouverture vers la communication... totale.

CARREFOUR INFOMEDIA JEUNESSE DE NIORT

Cette année aura lieu la seconde édition d'un concours doté d'un prix hors pair : une entreprise au capital de 100 000 F est à gagner. Ce concours national est basé sur la création du meilleur logiciel éducatif. Les candidats peuvent proposer plusieurs produits. Le jury favorisera ceux qui établissent une interaction entre l'informatique et d'autres médias. Pour obtenir davantage de renseignements, contactez le 16.49.32.58.00.

TITUS

Les possesseurs de Thomson, toujours un peu délaissés dans le domaine des jeux, seront contents d'apprendre que les programmeurs rusés de Titus leur offrent une compil de 3 jeux : Tibert, Krystal Zone et Gribouy. Son nom : les Classiques n° 4.

ILS ONT GAGNE !

Il fallait reconnaître One-on-One Basketball, sur la photo présentée dans Arcades Hebdo n° 14. Là encore, tout le monde n'a pas trouvé la bonne réponse... Les gagnants, pour une cartouche de jeu (ah, ah, je commence par la fin cette fois !) sont les suivants : Christian Leroy, Dominique Tessier, Alexis Chinn, Lorenzo Mazzucco, Laurent Dilain. Le grand gagnant, celui qui a la chance de remporter l'ensemble XE Game complet s'appelle Abdallah Zemnar et il habite à Marseille. On aimerait bien recevoir ta photo, Abdallah, pour mieux te connaître. C'est ce qu'a fait Audrey Debonne qui nous a envoyé une petite lettre et sa photo. Merci, Audrey et ne t'inquiète pas : Atari prévoit un délai d'un mois pour expédier les lots. Ce sont des gens sérieux et tu recevras ta console bientôt.



Cher "ARCADES"
comme d'habitude, quand mon père m'a ramené ARCADES, je bondis à la page 19, et a fallu que je relise plusieurs fois pour y croire
C'est la première fois que je gagne à un concours et, en plus, dans le domaine que j'adore : les jeux vidéo.
Audrey

POURSUITE INFERNALE!



DUEL

Vous êtes seul à bord de votre pick-up... destination Black Moon City. Soudain... un énorme camion surgit, sirènes hurlantes, et tente de vous percuter. Un duel sans merci s'engage, alors, entre vous et le camion fou. Serez-vous venir à bout de cet ennemi roulant non identifié?

* Prix public généralement constaté. (PC et Compatibles, Atari ST).

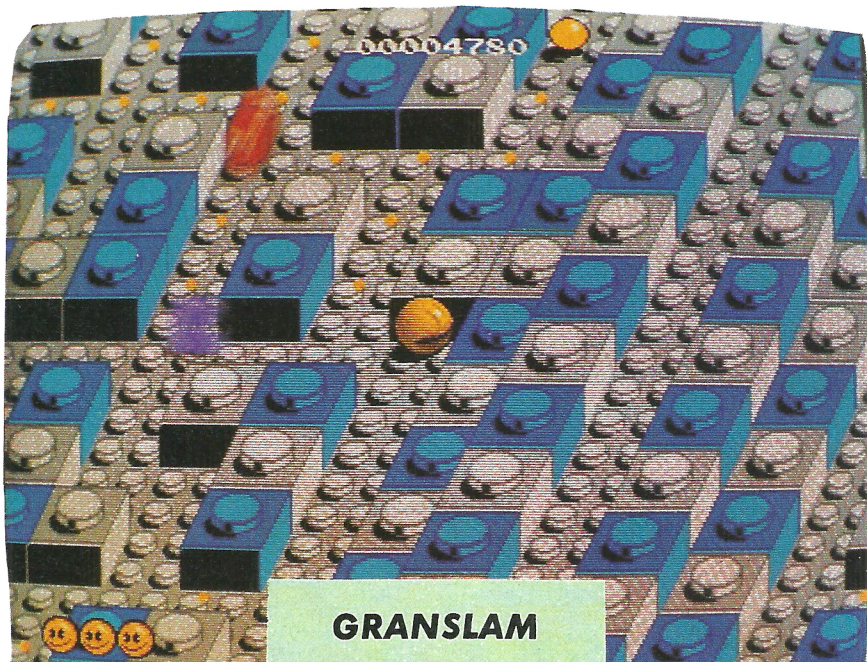
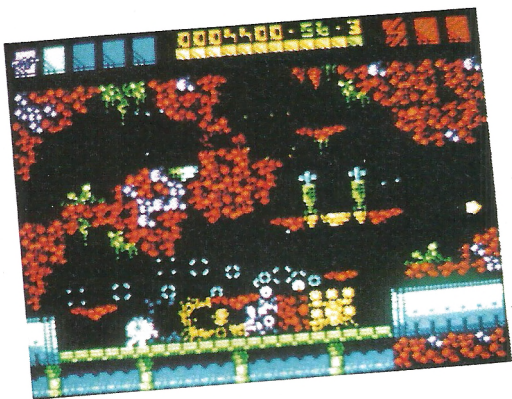


FRANCE IMAGE LOGICIEL

LE FRISSON DU JEU

MARTECH

Zenith va ravir les possesseurs de Spectrum. Ce jeu d'arcade, très coloré, se déroule sur plusieurs tableaux. Il met en scène un petit héros, Rex, pas très engageant et qui devra réussir là où tous les autres ont échoué. Pour ce faire, il dispose d'une panoplie d'armes inégalée. Son champ d'investigation recouvre de multiples lieux tout aussi fantastiques que peu engageants. Prix annoncé : 9 £



GRANSLAM

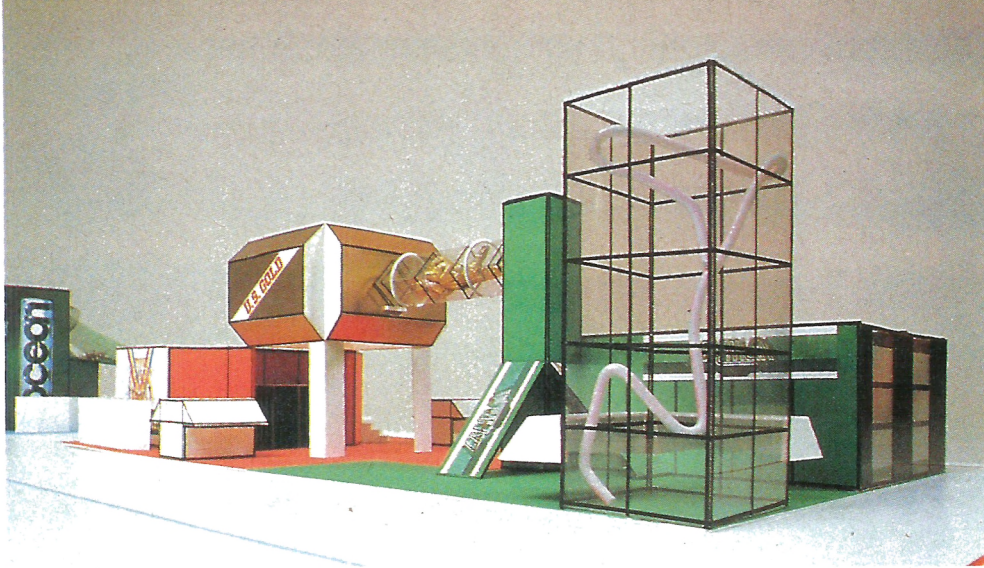
Le Pac-Mania de Namco, le célèbre coin-op, a été adapté sur Amiga par Granslam. Superbe ! La preview est superbe ! On a l'impression d'être sur une machine d'arcade, car l'image occupe tout l'écran. Un jeu qu'il ne faut surtout pas manquer ; c'est un classique du genre qui plaira aux petits et aux grands. Les couleurs et les animations sont sans reproches. Seule la musique, absente de cette préversion, n'a pu être appréciée. Prévu sur ST, Amiga (20 £) et Spectrum en octobre. Sortie sur C64 et CPC en novembre. Un jeu qui devrait être déclaré d'utilité publique par le ministre de la Culture. Comment s'appelle-t-il, déjà, j'ai son nom sur le bout de la langue ?



AMSTRAD

coup de cœur pour

DU 4 AU 7 NOVEMBRE



• US GOLD ET LES SALONS •

• US Gold sera présent au **Festival de la Micro**, Espace Champerret à Paris. Abrisé dans le hall réservé par Atari, US Gold présentera sur son stand **Operation Wolf**, un jeu développé par Ocean France. Cette version, limitée à 5 tableaux, sera le thème d'un concours permanent. Il y aura de nombreux lots à gagner : casquettes, tee-shirts, sweat-shirts et, pour les grands vainqueurs, un stage de parachutisme ascensionnel.

• Sur le podium principal, une animation ayant pour thème **The Games, winter edition** (Epyx) permettra aux champions du joystick, de s'affronter dans un décor évoquant la montagne. Là encore, il y aura de nombreux lots à gagner avec, pour le super champion, un séjour d'une semaine aux sports d'hiver, à Noël, tous frais payés. Un très beau cadeau !

• On continue ! A l'**Amstrad Expo** (du 4 au 7 novembre), les stands US Gold, Ocean, Gremlin... seront gigantesques. Il y aura des machines d'arcade partout (y compris sur le stand d'Arcades Hebdo). Un grand concours sera organisé autour de Thunder Blade, ce super hit d'arcade. Manche en main, doigt sur le poussoir de tir, les spécialistes vont pouvoir s'affronter. A la clé, une vraie balade en hélico pour les vainqueurs de chaque série entre Issy-les-Moulineaux et Versailles. Voilà un baptême de l'air qui ferait plaisir à plus d'un !

EXPO

les loisirs

MICRO,
SON,
VIDEO



A AMSTRAD EXPO 88, Amstrad présente toutes les innovations qui vont révolutionner les loisirs. Parmi elles, à voir absolument :

- Une station micro complète (bureau, adaptateur télé, radio-réveil AM, FM, joystick et 15 jeux) pour les possesseurs d'Amstrad 464 et 6128 couleur.
 - Le magnétoscope VCR 6000 (VHS - HQ) et sa fameuse télécommande "Easy-Programmer", et le VCR 6100 à programmation code-barre. Deux révolutions dans la simplicité d'emploi.
 - Le Studio 100, à la fois studio d'enregistrement multipiste, chaîne musicale et console de Disc-jockey, un must pour les amateurs de musique.
 - Les intégrés télévision-magnétoscope TVR2 et TVR3.
 - Et toujours, ses nombreuses chaînes Midi, classiques et à disque laser.
- Avec les prix Amstrad, les coups de cœur, c'est pour tout le monde : Amstrad le prouve une fois encore à AMSTRAD EXPO!

AMSTRAD 88
EXPO

.PARIS.PORTE DE VERSAILLES

HEWSON

• Pour en finir avec **Nebulus**, après l'adaptation sur ST et Amiga, c'est sur PC que va atterrir Pogo, le petit héros du jeu. Sortie prévue en octobre. Pourvu qu'il soit aussi soigné que sur les autres 16 bits !

• Un ange de la mort, des monstres féroces, mais aussi des trésors perdus dans un labyrinthe, enterrés sous une colline loin, loin, loin de tout. C'est le thème de **Astaroth** (et ça, c'est le nom de l'ange de la mort susmentionné). Aid Ozymandio, un brigand sans peur (mais pas sans reproches) va affronter le terrible Astaroth et ses créatures dans un jeu d'arcade-aventure aux graphismes signés Pete Lyon. Prévû en décembre, sur ST et Amiga.

MINDSCAPE

• Y'a des mecs qui ont un Mac et qui jouent avec. Z'ont ben raison ! Pour ceux qui aiment les conflits politiques, voici **Balance of Power : The 1990 Edition**. Ça merde de partout dans le monde : en Afghanistan, Iran, Irak, Israël, Jordanie et au Nicaragua. Le paysage politique mondial a changé depuis la sortie, en 1985, du premier *Balance of Power*. Ceux qui ont aimé se feront plaisir à nouveau en se mettant dans la peau du président des Etats-Unis ou dans celle du Premier Secrétaire de l'Union soviétique. Disponible sur Mac. Bientôt sur PC et Amiga (novembre).

• C'est Mindscape qui distribuera aux US les versions micro de *Out Run*, *Space Harrier* et *Alien Syndrome* (Sega, faut-il le préciser ?) sur les bécanes en vogue outre-Atlantique (C64, ST et Amiga).



Predator



Megablaster

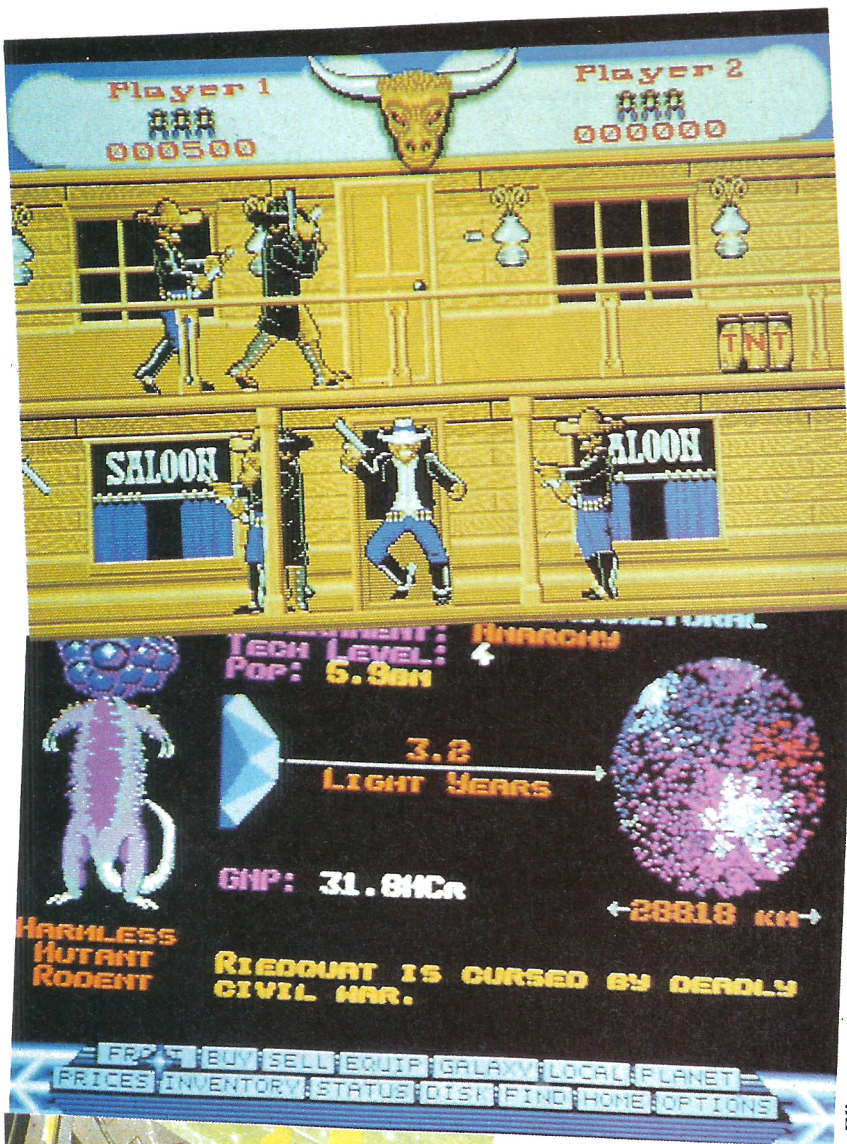
JOY, JOY, JOYSTICK !

Konix a profité du PCS pour présenter deux nouveaux joysticks. On connaît le sérieux de la marque qui n'hésite pas à garantir 12 mois certains de ses manches. Il est vrai que eux, n'ont pas Olivier pour les casser. **Predator**, c'est le nom du premier. Empreinte des doigts sur le manche, et matière costaud pour les brise-tout. Les poussoirs de tir tombent là où il faut et 4 ventouses cramponnent l'engin à la table. Quand je vous aurai dit qu'il y a un autofire (attention, ça ne marche pas sur toutes les bécanes et en particulier sur CPC), et qu'il est compatible avec tous les ordinateurs utilisant des joysticks "à contacts", et que lesdits contacts sont des microswitches, il ne me restera plus qu'à vous annoncer son prix : 140 balles. L'autre s'appelle **Megablaster** et sa conception est moins élaborée. Olivier n'a pas eu le droit d'y toucher. Seuls les doigts fins et délicats de Kartine ont pu le caresser. Il convient aux gauchers comme aux droitiers puisqu'il est équipé de 2 poussoirs de tirs symétriques. Ici, pas d'autofire ni de microswitches et la garantie n'est que de 3 mois. Le prix, voisin de 80 balles, satisfaira les petits budgets et les joueurs calmes.



UN NOUVEAU PILOTE D'HELICO

L'animation MicroProse chez Coconut, à Paris, s'est achevée. Un champion est devenu pilote d'hélico grâce à *Gunship*. Peut-être le début d'une carrière ? En tout cas, un beau diplôme à encadrer !



Blazing Barrets

Elite



KIXX

Kes Kixx cé ? C'est une nouvelle gamme de jeux bon marché, les fameux "budgets", qui marchent si bien en Angleterre (certains arrivent fréquemment vers les sommets des hits) et qui font un bide (mais pourquoi donc, certains sont très bons) en France. Sous ce nouveau label vont sortir des titres connus, en format C64, CPC, Spectrum et certains MSX et Atari. Citons, entre autres, Ace of Aces, Gauntlet, Metrocross, 10 th Frame... La présentation n'est pas pour autant négligée puisqu'une notice complète, en français, est intégrée à la jaquette qui n'en finit pas de se déplier. Le tout à... 3£ chez nos voisins.

TELECOMSOFT

- Vieux de 4 ans sur BBC, **Elite** vient de sortir sur ST et sera bientôt suivi de la version Amiga. Le but du joueur consiste à rejoindre la station Elite, quelque part, là dans l'une des 3 galaxies. Pour y parvenir, il faudra faire du commerce, combattre, user de diplomatie ou de stratégie car bien sûr, on n'est pas tout seul dans ce vaste univers. Les graphismes sont sympa. Peut-être pas ce qu'on fait de mieux actuellement sur ST, mais les vaisseaux et divers objets volants sont dessinés en 3D surfaces pleines et bien animés.

- Si tu ne veux pas réfléchir, choisis **Blazing Barrets** et te voilà déguisé en cow-boy, partant en guerre contre des Mexicains. Eux ne te feront aucun cadeau alors, un bon conseil, tire sur tout ce qui bouge ! Il en vient même par dessus... En route, n'oublie pas de récupérer des munitions. Les sprites sont grands, la musique et les animations réussies sur cette version ST que nous avons pu essayer.

- **Verminator** n'en finit pas d'arriver. Depuis le temps qu'on en parle, je suis sûr qu'il y a de nouveaux lecteurs parmi vous. C'est un jeu d'arcade avec 4 niveaux. Le héros est un personnage à 3 pattes qui grimpe aux arbres mieux qu'un écureuil. S'il fait ça, ce n'est pas pour cueillir des pommes mais pour débarrasser un vieil arbre de sa vermine. Le jeu est très coloré et les changements de plans se font verticalement ou horizontalement, pour parcourir les quelques 250 positions (à quoi pensez-vous ?) de l'arbre.

Les sprites sont de bonne taille et il y a tout plein d'animations secondaires. Une boutique permet d'acheter des armes pour exterminer la vermine ; un "radar" donne une idée de la situation, un peu comme dans un classique "defender". Evidemment, le héros n'est pas toujours en bonne santé, mais qui le serait dans un tel milieu ? La sortie est annoncée pour novembre, sur ST et sur Amiga.



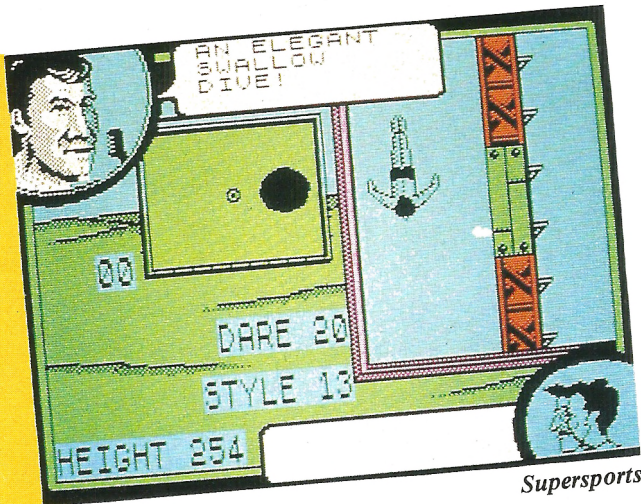
Verminator

GREMLIN

• Le vol dans l'espace est devenu la principale préoccupation des éditeurs. Gremlin a construit sa propre navette et nous la présente dans **FOFT** (Federation of Free Traders). On nous promet des heures d'exploration, une musique d'excellente qualité, des graphismes vectoriels en surfaces pleines. Navigation, communication, commerce et combat sont à l'ordre du jour. Je vous fais grâce du scénario dont nous aurons l'occasion de reparler. Prévu avant la fin octobre sur ST et Amiga.

• Y z'aime le foot, les Anglais ! Gremlin encore plus ! Dans **Roy of the Rovers**, on nous transforme en manager d'une équipe à qui il arrive bien des malheurs. Rendez-vous compte : on veut raser son terrain. S'il ne trouve pas le fric nécessaire, des promoteurs immobiliers remplaceront la pelouse par du béton. Pas nouveau ça, y'en a même qui foutent le feu aux forêts du midi mais... je m'égare ! Pour récupérer le fric, il organise un match ; seulement voilà, l'équipe a disparu (non, pas comme les rameurs français aux JO, vraiment disparu !). Vous avez deviné, il faut la retrouver. J'vous file un Amstrad ou un Spectrum et vous cherchez.

• Toujours dans le domaine du sport, voici quelque chose de plus original : **Supersports**. Gilbert, le commentateur vous guide à travers 5 compétitions bizarres : tir des cracks, plongeon du diable, lancer de tuiles, tir à l'arc, course sous-marine. Pour 4 joueurs. Sur Amstrad et Spectrum cette semaine.



Supersports



Trip-a-Tron

ELITE

Une compilation baptisée **Frank Bruno's Big Box** vient d'être éditée. Sa première version concerne les possesseurs de CPC. Elle regroupe 10 jeux : Frank Bruno's Boxing,

Katty, Commando, Bomb Jack, Scooby Doo, Battle Ships, Saboteur, 1942, Ghosts'n Goblins, Airwolf. A offrir ou à se faire offrir au lieu de pirater !

BEAU-JOLLY

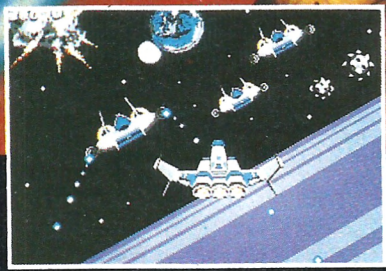
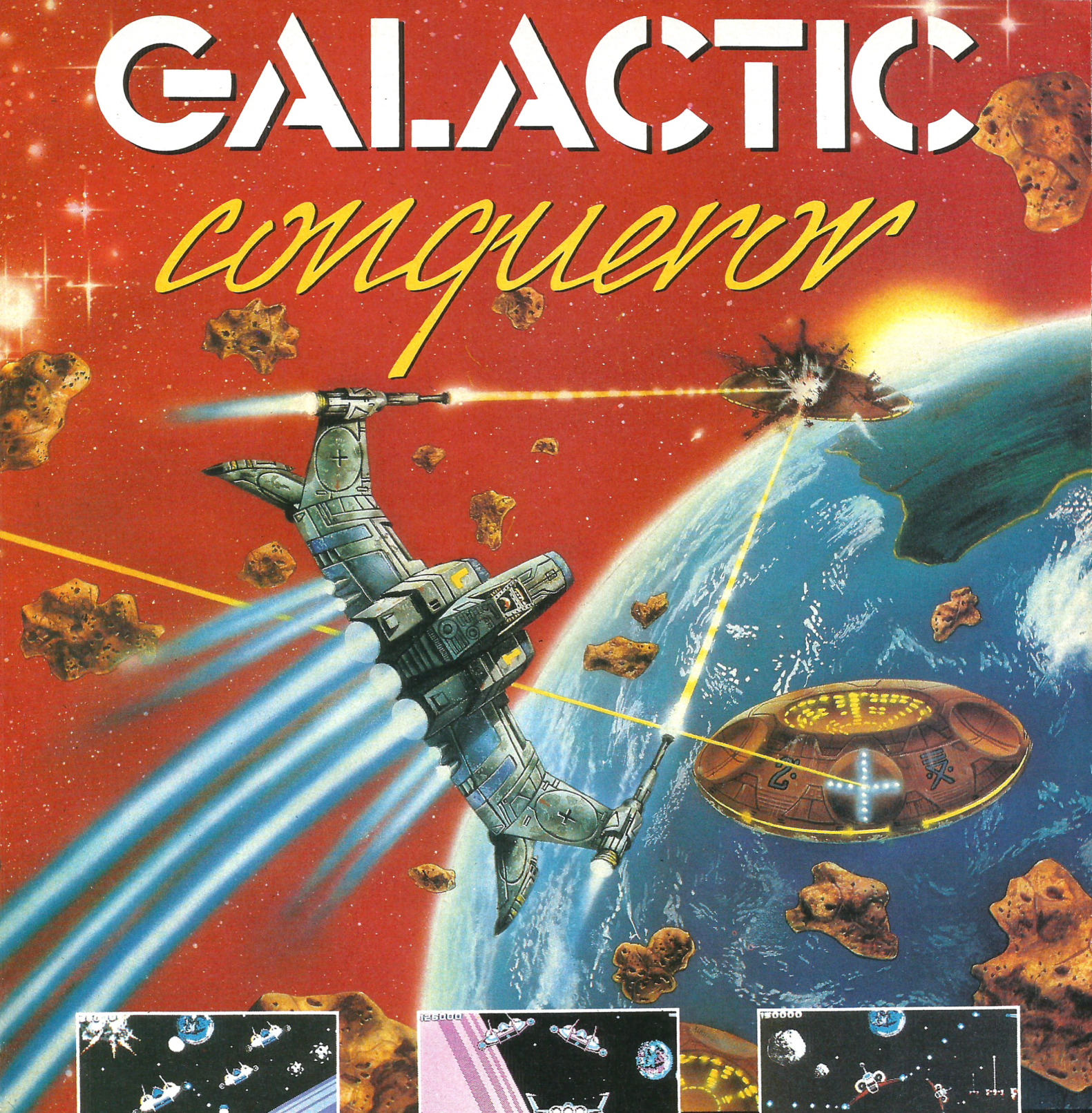
Avec **Supreme Challenge**, Beau-Jolly signe une compilation de 5 jeux, dont la version C64 vient juste de sortir. Sur 2 cassettes sont regroupés **Elite** (célèbre simulation de commerce intergalactique), **Starglider** (un très beau shoot'em up sur des objets en tracé vectoriel), **Tetris** (un casse-tête original), **Ace II** (une double simulation de combat aérien) et **The Sentinel** (un jeu au concept original qui fut un événement lors de sa sortie).

LLAMASOFT

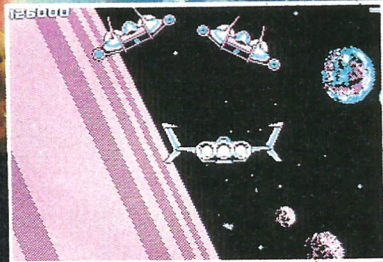
On ne vous a pas souvent parlé d'eux... Ils viennent de sortir une nouveauté qui n'est ni un jeu, ni un utilitaire. Avec **Trip-a-Tron**, les possesseurs de ST vont pouvoir jouer avec sons et lumières. Ce logiciel est un synthétiseur d'effets lumineux (et sonores). On peut s'offrir un feu d'artifice, sur écran, de toute beauté. On peut imaginer des spectacles "laser" qui n'auront rien à envier à ceux de Jean-Michel Jarre. On vous en dira plus très prochainement, sur cet étonnant logiciel.

GALACTIC

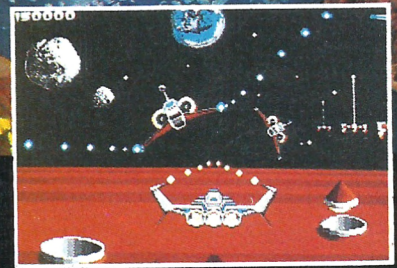
CONQUEROR



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 ?**

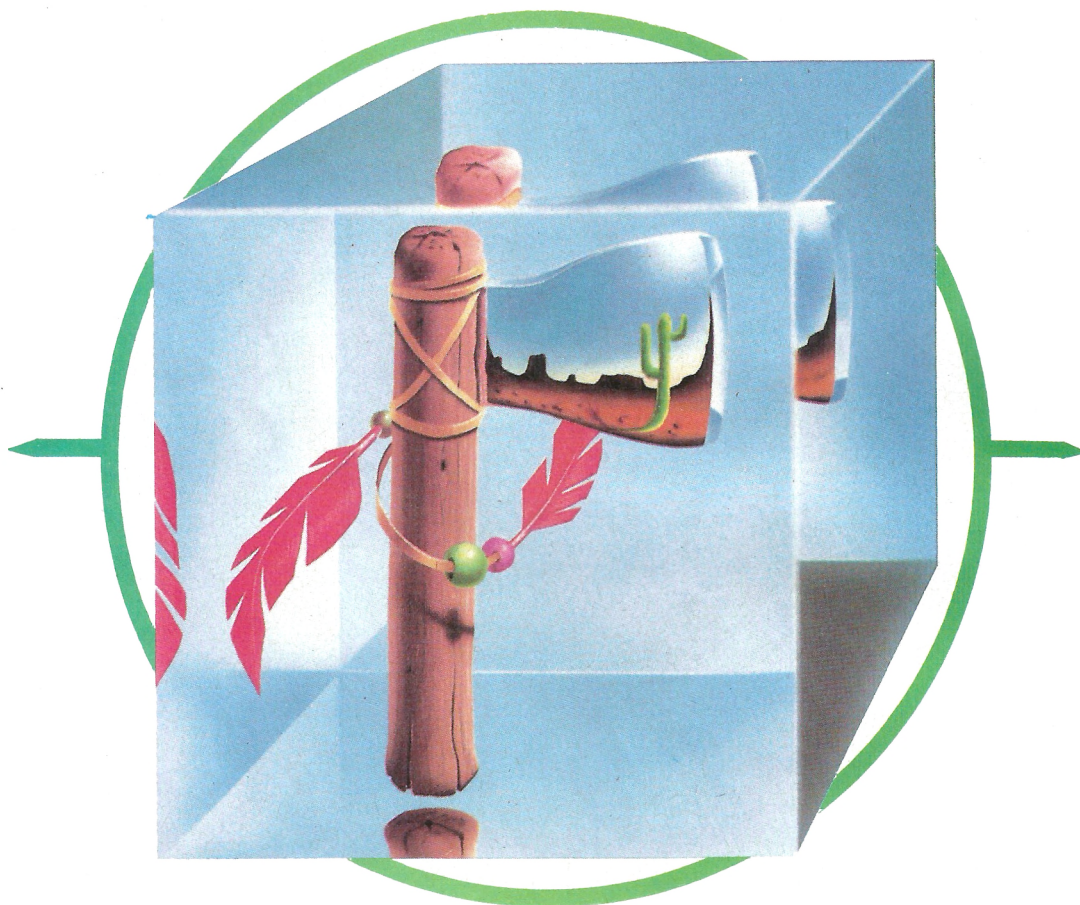


TITUS

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

TOMAHAWK :

LA QUALITE POUR CIBLE



Sous ce nom qui évoque la célèbre hache de guerre des Indiens se cache une nouvelle marque de logiciels. Une société française s'en va en guerre avec des produits de qualité. Le tomahawk enfermé dans un cube de cristal sera bientôt connu de tous.

L'objectif de Tomahawk, c'est de faire du logiciel pour tous, pour un public de 7 à 77 ans... Jeux d'arcade ou d'aventures, rien n'est oublié : il y en aura pour tous les goûts. Les machines visées sont l'Atari ST, l'Amiga, le PC et le CPC. Sur cette dernière bécane, la programmation sera entièrement reprise afin d'offrir des jeux qui, techniquement, ne seront pas des adaptations au rabais.

Les logiciels, en préparation depuis des mois, ont été dévoilés très récemment à la presse. Souvenez-vous, nous vous en parlerons il y a fort peu de temps. Les premières sorties auront lieu avant la fin du mois. Leurs grandes lignes sont résumées en fin d'article. Mais revenons-en aux hommes.

Tomahawk est née en décembre 1987. Depuis, scénaristes, graphistes, musiciens et programmeurs ont travaillé sur leurs projets. Qu'ils soient 16/32 ou 8 bits, les ordinateurs

ont été exploités au maximum. Les graphistes avouent ne pas se cantonner dans un style particulier, comme c'est trop souvent le cas. Ici, on sait dessiner, digitaliser ou faire du dessin animé. On fait largement appel à des programmeurs, des scénaristes ou des artistes extérieurs à l'entreprise. Les structures, très souples, permettent de choisir sur des coups de cœur et il n'y a pas de règle arrêtée pour le choix d'un projet de jeu. Bien sûr, l'idéal consiste à trouver un auteur qui soit aussi programmeur ou graphiste mais, à ce niveau, c'est très rare. D'ailleurs, si vous faites partie de ces gens aux multiples possibilités, n'hésitez pas un seul instant à contacter Tomahawk.

Prenons l'exemple de la réalisation d'un des jeux de ce nouvel éditeur. Terrific Land. Le concept en a été élaboré en décembre 87. Le projet, présenté à Tomahawk, a plu et, tout de suite, 3 graphistes ont été choisis et ont travaillé pendant 2 mois. Un programmeur, surdoué à ce qu'on dit, a pris le projet en charge. La programmation s'est achevée à

la mi-septembre pour une sortie prévue en octobre 88. On voit également quel risque a pris Tomahawk en rémunérant ses gens jusqu'à la sortie du produit. L'un des problèmes les plus difficiles à résoudre concerne les restrictions de place sur les disquettes. Quant aux protections, on estime ici que les seules valables sont celles qui mettent en œuvre du "hard" mais alors, le coût de revient du logiciel augmente considérablement. Toutes les nouveautés du marché sont soigneusement analysées afin de tenter de faire mieux et plus original. Un temps important est consacré à des conférences sur ces produits.

La partie commerciale a été confiée à Jacqueline Colin dont la rude tâche consiste à conquérir tous les segments du marché. Il ne nous reste plus qu'à attendre quelques jours afin de découvrir les créations qui devraient faire de Tomahawk un nouveau synonyme de qualité.

Jean-Pierre LIONEL

GROS PLAN SUR LES JEUX A VENIR

• **CRUCIAL TEST** est un jeu à explorer en famille. Il propose des centaines de questions pour parcourir, redécouvrir, apprendre sur tous les sujets. Situé entre l'éducatif et le questionnaire de jeu, il garantit à l'utilisateur une grande diversité grâce à un important nombre de questions. Tomahawk a également développé l'aspect graphique du produit afin de le rendre plus agréable. A l'origine, le jeu avait été conçu par une personne extérieure à l'entreprise.

Sortie sur CPC puis sur ST.



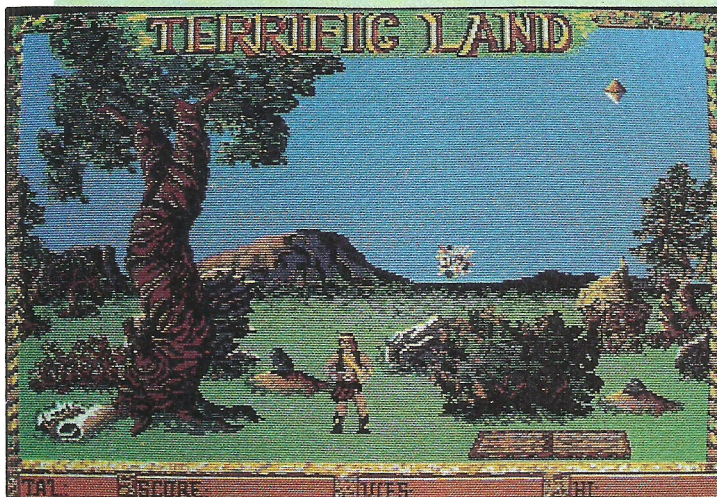
Emmanuelle

• **EMMANUELLE** ne sera pas pour tous les publics. Il faut, dans ce jeu, tenter de séduire plusieurs partenaires et surtout, retrouver la charmante héroïne du logiciel qui n'est autre que celle de la série de films du même nom. Aventure et action se sont donné rendez-vous et les graphismes que nous avons pu voir semblent à la hauteur de la beauté du personnage.

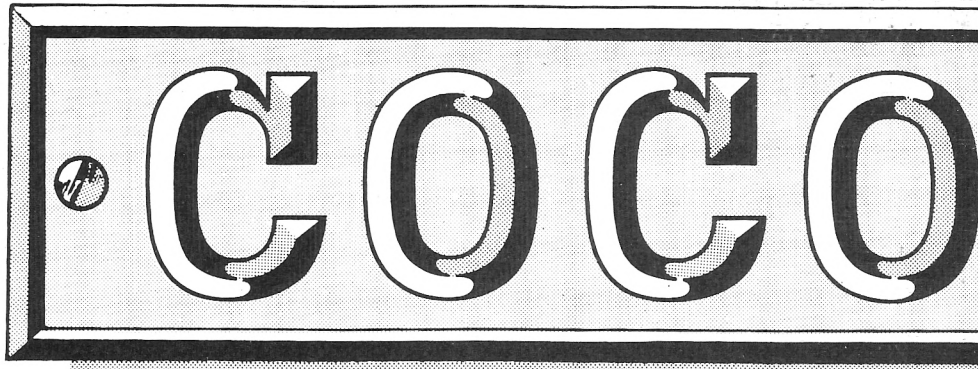
Sortie prévue sur ST.

• **TERRIFIC LAND** transporte le joueur dans quatre mondes parallèles. Des bruits digitalisés assez marrants et des animations nombreuses et réussies sont présentés dans la démo. Des monstres aussi hideux que nombreux n'ont qu'un seul but : vous empêcher d'atteindre la sortie de chacun des mondes. Si vous y parvenez, attendez vous au pire pour le suivant !

Sortie prévue sur ST.



Terrific Land



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
RÉPUBLICAIN**

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						
TAITO COIN PO	139/199	TAITO COIN OP	125/165	LEADERBOARD PAR 3	175	ALTERNATIVE REALITY	245	ALBEDO	195
GOLD SILVER BRONZE	149/199	GOLD SILVER BRONZE	149/199	TAITO COIN OP	125	APOLLO 18	225	ALBUM EPYX	239
LEADERBOARD PAR 3	145/169	LEADERBOARD PAR 4	145/175	GOLD SILVER BRONZE	145	ALBUM UBI	275	ARMY MOVES	175
KARATE ACES	115/175	KARATE ACES	119/179	LES GEANTS D'ARCADE	120	ALBUM EPYX	195	ALIEN SYNDROME	185
COLLECTION KONAMI	110/180	COLLECTION KONAMI	110/189	TOP 10 COLLECTION	120	ACE 2	190	ARKANOID 2	185
TOP 10 COLLECTION	99/145	ARCADE ACTION	110/180	LES TRESORS DE U.S. GOLD	110	ARKANOID	195	BARBARIAN 2	195
LES GEANTS D'ARCADE	110/190	LES GEANTS D'ARCADE	110/190	GAME, SET & MATCH	129	ANNALS OF ROME	290	BOMB JACK	225
GOLD HITS N.3	110/190	TOP TEN COLLECTION	99/145	GAME SET & MATCH	149	ANCIENT ART OF WAR	290	BIONIC COMMANDOS	185
GAME SET & MATCH	129/169	GAME, SET & MATCH	129/179	6 PACK VOL.3	95	ANCIENT ART OF WAR AT SEA	290	BEYOND THE ICE PALACE	185
GAME SET & MATCH 2	129/169	LES TRESORS D'US GOLD	115/179			B24	490	BUGGY BOY	185
ALBUM EPYX	89/189	ALBUM EPYX	99/149	ALTERNATIVE WORLD GAMES	95	BED LAM	225	BARO'S TALES	225
6 PACK VOL.3	95/145	6 PACK VOL.3	89/139	ALIEN SYNDROME	95	CORRUPTION	225	BARBARIAN (PSYNOVIS)	195
ALTERNATIVE WORLD GAMES	95/145	POWER CARTRIDGE	470 K	ARKANOID 2	95	CARRIER COMMAND	245	CARRIER COMMAND	220
ARTICFOX	145/195	AMERICAN CIVIL WAR 2	7249	BARBARIAN (PSYGNOSIS)	149	CALIFORNIA GAMES	195	CHESS (PSION)	295
ARKANOID 2	89/145	ARKANOID 2	95/145	BIONIC COMMANDO	95	CONFLICT IN VIETNAM	245	CHESSMASTER 2000	225
A.T.F.	95/145	APOLLO 18	95/145	BUGGY BOY	95	CRUSADE IN EUROPE	290	D.T. OLYMPIC CHALLENGE	185
BARMAN	95/145	BATMAN	95/145	CALIFORNIA GAMES	95	CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245	DONGEON MASTER	245
BARBARIAN 2	95/145	BARBARIAN 2	95/145	F 15 STRIKE EAGLE	120	COMMANDO	390	DEFENDER OF THE CROWN	269
BIONIC COMMANDO	95/145	BIONIC COMMANDO	95/145	GAME OVER 2	95	CHESSMASTER 2000	290	ELITE	225
BARO'S TALES	145/195	BEYOND THE ICE PALACE	95/145	GUERRILLA WAR	120	DOSSIER KHA	225	EXPLORA	345
BEYOND THE ICE PALACE	95/145	BARO'S TALES	195	G.B. AIR RALLY	95	DREAM WARRIOR	225	FOOTBALL MANAGER 2	245
BUBBLE BOBBLE	95/145	BARO'S TALE 2	245	GAUNTLET 2	95	DECISION IN THE DESERT	290	FLIGHT SIMULATOR II NF	345
BASKET MASTER	89/145	BARO'S TALE 3	245	GUNSHIP	120	DEFENDER OF THE CROWN	245	SCENERY EUROPE	245
BUGGY BOY	95/145	BASKET MASTER	89/145	INTERNATIONAL FOOTBALL	130	DESTROYER	215	GUERRILLA WAR	185
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145	BUGGY BOY	95/145	IKARI WARRIOR	95	FOOTBALL MANAGER 2	260	GHOST 'N GEBELINS	185
CHARLIE CHAPLIN	95/145	BUBBLE BOBBLE	95/145	KARNOV	95	FLIGHT SIMULATOR V3	450	GAME OVER 2	185
CONSPIRATION	145/185	CORPORATION	95/145	LAST NINJA 2	140	SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM		GOLD RUNNER 2	195
CRAZY CARS	129/159	CHESSMASTER 2000	120/195	MATCH DAY 2	89	I'UNITE	250	GAUNTLET 2	195
COMBAT SCHOOL	89/145	CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	99/189	NIGHT RAIDER	95	SCENERY JAPAN	250	GUNSHIP	239
CALIFORNIA GAMES	89/139	COMBAT SHOOOL	89/145	NIPELL MANSSELL	95	SCENERY SAN FRANCISCO	250	HEROES OF THE LANCE	245
ELIMINATOR	95/139	CALIFORNIA GAMES	89/139	OLYMPIC CHALLENGE	120	SCENERY EUROPE	245	HOTSHOTS	185
ENDURO RACER	89/139	DEFENDER OF THE CROWN	149/189	OVERLANDER	95	GAUNTLET	250	INTERNATIONAL KARATE +	225
GAME OVER 2	89/129	FLIGHT SIMULATOR II. NF.	490/590	OUT RUN	95	GUNSHIP	195	IKARI WARRIOR	195
GUERRILLA WAR	89/139	GAME OVER 2	89/129	PREDATOR	95	INDOOR SPORT	295	JET	395
GUNSHIP	180/239	GUERRILLA WAR	89/129	P.H.M. PEGASUS	95	IMPOSSIBLE MISSION 2	245	JEANNE D'ARC	280
G.B. AIR RALLY	95/145	GREAT GIANA SISTER	95/145	PLATOON	89	IKARI WARRIOR	225	L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	225
GUADALCANAL	95/145	GUADALCANAL	95/145	RAMBO 3	95	ICE HOCKEY	190	LEADERBOARD BIRDIE	225
GRYZOR	89/139	GUNSHIP	139/189	ROAD BLASTER	95	IMPACT	179	LEATHERNECK	225
GAUNTLET 2	95/145	GAUNTLET 2	95/145	RASTAN SAGA	95	JEANNE D'ARC	285	MENACE	245
HOTSHOTS	95/145	HOTSHOTS	95/145	S.D.I.	95	JET	490	MAXI BOURSE	290
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145	HAWKEYE	95/145	SUPER HANG ON	95	LAST NINJA	420	MICRO SCRABBLE	295
KARNOV	95/145	KARNOV	95/145	SUPER SPRINT	95	L'ARCHE DU CPT BLOOD	245	MARBLE MADNESS	195
LAST NINJA 2	125/145	LAST NINJA 2	125/145	SILENT SERVICE	120	MANHUNTER	329	MANOIR DE MORTVILLE	175
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	99/149	L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	95/145	THE GAME WINTER EDT	95	MANHATTAN DEALERS	265	NIGHT RAIDER	185
MAXI BOURSE	145/195	LORD OF CONQUEST	99/169	TARGET RENEGADE	95	MINI PUT	245	OPERATION WOLF	185
MATA HARI	139/189	LAST NINJA	99/145	VICTORY ROAD	95	MACH 3	215	OVERLANDER	225
MACH 3	129/179	MINI PUT	120/169	VIRUS	95	MICRO SCRABBLE	215	OFF SHORE WARRIOR	249
MATCH DAY 2	89/149	MATCH DAY 2	95/145	1943	95	MECH BRIGADE	290	OPERATION JUPITER	225
NIGHT RAIDER	95/145	OPERATION WOLF	95/145	ATARI XL/XE				OBLITERATOR	225
OPERATION WOLF	95/145	OLYMPIC CHALLENGE	95/145					OUT RUN	195
OFF SHORE WARRIOR	129/169	OUT RUN	95/145					PAPERBOY	185
OLYMPIC CHALLENGE	95/145	PREDATOR	95/145					POWERDROME	225
OVERLANDER	95/145	POWER AT SEA	99/169					PALADIN	275
OUT RUN	89/145	PLATOON	89/145					PLATOON	185
PHM PEGASUS	149/195	P.H.M. PEGASUS	99/145	AIRWOLF	95/	PC GOLD HITS N° 2	225	QUESTION 2	225
PIRATES	179	PIRATES	145/185	AMERICAN ROAD RACE	85/	PC GOLD HITS	195	R TYPE	225
PLATOON	89/145	R TYPE	95/145	ACE OF ACES	99/149	PLATOON	225	RAMBO 3	185
ROBOCOP	89/139	RAMBO 3	89/139	ARKANOID	95/145	P.H.M. PEGASUS	295	S.D.I (Activision)	185
RAMBO 3	89/139	ROAD BLASTER	95/145	BASIL DETECTIVE	110/160	PC 1512 HITS	225	SUPER HANG ON	195
R TYPE	95/145	S.D.I.	95/145	CRUSADE IN EUROPE	120/169	POLICE QUEST	245	STARGLIDER 2	225
RASTAN	85/139	SUPERSKI	139/179	COLOSSUS CHESS 4.0	120/169	RAMBO 3	185	SUMMER OLYMPIADES	195
ROAD BLASTERS	89/139	SINBAD	195	DAMBUSTERS	95/	RAMPAGE	245	SKRULL	245
RAMPAGE	95/145	SUMMER OLYMPIAD	95/145	DECATHLON	95/	SUMMER OLYMPIADES	290	STREET FIGHTER	245
S.D.I.	95/145	SUBBATTLE	95/145	GAUNTLET	95/145	SARGON 3	295	SIDE WINDER	120
SAMURAI WARRIOR	89/139	STREET FIGHTER	95/145	EUROPEAN SUPER SOCCER	140/195	SKYFOX 2	245	SPITFIRE 40	185
STREET FIGHTER	95/145	SUPER HANG ON	95/145	FOOTBALL MANAGER	95/	STAR COMMAND	340	SUPER SKI	225
SPACE RACER	145/195	SAMURAI WARRIOR	95/145	FOOTBALLER OF THE YEAR	120/180	STELLAR CRUSADE	340	SPACE HARRIER	195
SPY VS SPY TRILOGY	95/145	SPY VS SPY TRILOGY	95/169	F 15 STRIKE EAGLE	120/169	SPACE RACER	185	SPACE RACER	185
SUPER HANG ON	95/145	SKYFOX 2	99/149	LEADER BOARD	95/145	SUBBATTLE	245	SUPER SPRINT	140
SUPERSTARS SOCCER	95/145	SUPER STAR SOCCER	95/180	MIG ALLEY ACE	120/169	SPACE QUEST 2	350	THUNDERCATS	185
SUPER SPRINT	89/145	SUPER SPRINT	85/135	MIRAX FORCE	110/169	SHANGAI	245	TEST DRIVE	295
SILENT SERVICE	95/145	THE GAME WINTER	95/145	NINJA MASTER	69/	SILENT SERVICE	225	THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
THE GAME WINTER EDT	120/180	THE 3 STOOGES	195	PRO GOLF	85/	THE GAME WINTER EDT	325	U.M.S.	225
THE TRAIN	115/185	TARGET RENEGADE	95/145	ROCKFORD	85/	THE 3 STOOGES	295	VICTORY ROAD	185
THE HUNT FOR RED OCTOBER	145/195	THE TRAIN	99/149	RAMPAGE	120/180	THE HUNT FOR RED OCTOBER	225	VIRUS	195
TARGET RENEGADE	89/145	TEST DRIVE	99/149	SPACE SHUTTLE	85/	TEST DRIVE	269	WHERE TIME STOOD STILL	185
THUNDERCATS	89/139	VICTORY ROAD	89/125	SPY VS SPY TRILOGY	120/180	U.M.S.	225	WHIRLIGIG	185
VICTORY ROAD	89/139	VINDICATOR	99/149	SPITFIRE ACE	120/169	ULTIMA 4	225	WARSHIP	290
VINDICATOR	95/145	WASTELAND	195	SOLO FLIGHT 2	120/169	ULTIMA 5	295	WINTER OLYMPIADE 88	195
WONDERBOY	89/139	WARGAME CONSTRUCTION SET	740	SILENT SERVICE	95/145	VICTORY ROAD	185	XENON	185
1943	95/145	1943	95/145	TUER N'EST PAS JOUER	110/169	WHERE TIME STOOD STILL	195	ZYNAPS	185
944 TURBO CUP	195/245	19 PART ONE	95/145	WINTER OLYMPIADE 88	120/180	WINTER OLYMPIADE 88	195	1943	185
						3 D HELICOPTER	190	944 TURBO CUP	245

INTUT



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

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

AMIGA	APPLE 2	CONSOLE SEGA	CONSOLE NINTENDO	MATERIEL
ALBEDO 195	BARD'S TALE 250	CONSOLE SEGA : + HANG ON 250 + 2 MANETTES DE JEUX 295 + CABLE PERITEL 990	CONSOLE DE BASE = CONSOLE NINTENDO : + SUPER MARIO BROS 4490 + 2 MANETTES DE JEUX 5490 + CABLE PERITEL 990	ATARI ST 520 STF 3490 520 STF + MONITEUR MONO 4490 520 STF + COULEUR SC1425 5490 1040 STF 4790 1040 STF + MONITEUR MONO 5990 1040 STF + COULEUR SC1425 7490
ARMY MOVES 220	BARD'S TALE 3 250	CONSOLE SEGA : + PISTOLET PHASER 250 + MARKSMAN SHOOTING 250 + TRAP SHOOTING 250 + SAFARI HUNT 250 + HANG ON 250 + 2 MANETTES DE JEUX 295 + CABLE PERITEL 1390	CONSOLE DE LUXE = CONSOLE DE BASE + GYROMITE 1890 + DUCK HUNT 270 + PISTOLET 420 + ROBOT 270	LECTEURS SUPPLEMENTAIRES : SH205 DISQUE DUR 20 MEGA 4490 CA 720 3"5 DF 1490 CUMANA 3"5 DF 1490 CUMANA 5"1/4 1 MEGA 1990
BATTLE CHESS 325	COLONIAL CONQUEST 295	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT	JEUX : BALLOON FIGHT 260 CLU CLU LAND 260 DONKEY KONG 210 DONKEY KONG 3 210 EXCITEBIKE 310 GOLF 260 ICE CLIMBER 260 KUNG FU 260 LEGEND OF ZELDA 395 METROID 360 MACH RIDER 310 PUNCH OUT 360 PINBALL 260 POPEYE 210 PRO WRESTLING 310 RAD RACER 360 SOCCER 260 SLALOM 260 SUPER MARIO BROS 260 TENNIS 260 URBAN CHAMPION 260 VOLLEY BALL 260 WRECKING CREW 310	MONITEURS : MONOCHROME HR. SM124 1590 COULEUR SC1425 2590 COULEUR PHILIPS 8801 2490
BARBARIAN 2 245	CHUCK YEAGER FLIGHT ADV 245	JEUX : AFTER BURNER 299 ALIEN SYNDROME 299 ALEX KIDD 259 ALEX KIDD 2 299 ACTION FIGHTER 259 ASTRO WARRIOR / PIT POT 259 BANK PANIC 199 BLACK BELT 259 CHOPFLIFTER 259 ENDURO RACER 259 F16 FIGHTER 199 FANTASIE ZONE 2 299 FANTASIE ZONE 299 GLOBAL DEFENSE 259 GREAT GOLF 259 GREAT FOOTBALL 259 GREAT BASKETBALL 259 GREAT BASEBALL 259 GREAT VOLLEYBALL 259 GANGSTER TOWN 259 GHOST HOUSE 199 KUNG FU KID 259 MISSILE DEFENSE 3D 299 MY HERO 199 OUT RUN 299 PRO WRESTLING 259 QUARTET 259 RESCUE & MISSION 259 ROCKY 299 SPY VS SPY 199 SECRET COMMAND 259 SUPER TENNIS 199 SPACE HARRIER 299 SHOOTING GALLERY 259 TEDDY BOY 199 TRANSBOT 199 THE NINJA 259 WORLD SOCCER 259 WORLD GRAND PRIX 259 WONDERBOY 259 ZAXXON 3D 299 ZILLION 259 ZILLION 2 259	IMPRIMANTES : ATARI SMM804 1990 LASER SLM804 11450 HT STAR LC10 COMPLETE 2590 STAR LC10 7 COULEURS 2890 STAR LC 24/10 3990	
BOWJACK 245	COMMANDO 350	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT	JEUX POUR PISTOLET : DUCK HUNT 310 HOGAN'S HALLEY 310 WILD GUNMAN 310	DIVERS : CABLE IMPRIMANTE 150 RUBAN ENCREUR NL10 79 RUBAN ENCREUR LC10 49 TAPIS SOURIS 75 PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm) 49
BUGGY BOY 245	CHESSMASTER 2000 250	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT	JEUX POUR ROBOT : GYROMITE 360 STACK UP 360	AMIGA : AMIGA 500 4490 A. 500 + SUPERBASE + TEXCRAFT 4725 A. 500 + MONITEUR 8801 6390 A. 500 + MONITEUR 1084 7490 AMIGA 2000 11590 A. 2000 + MONITEUR 1084 14790 MONITEUR COULEUR 1084 2990 CABLE PERITEL 190 LECTEUR 3"5 CA880 1590
BOBBLE BUBBLE 195	DECISION IN THE DESERT 290	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT	DISQUETTES VIERGES	JOYSTICKS : QUICKJOY 2 89 QUICKJOY 3 129 SPEEDING KONIX 105 PRO 5005 159
BARD'S TALES 225	DESTROYER 195	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT	DISQUETTES 3"5 3"5 SF/DD, LES 10 99 3"5 DF/DD, LES 10 120 BOITE DE RANGEMENT 40 DISQ. 99 BOITE DE RANGEMENT 150 DISQ. 150	COMITES D'ENTREPRISE ET ETUDIANTS, NOUS CONSULTER.
BARD'S TALES 2 290	ECHELON 340	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT	DISQUETTES 5"1/4 5"1/4 NEUTRES, LES 10 39 5"1/4 SF/DD, LES 10 69 5"1/4 DF/DD, LES 10 99 BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ. 99	RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00
CARRIER COMMAND 245	FLIGHT SIMULATOR 2 430	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		SUPER PROMOTIONS SUR LES LOGICIELS POUR THOMSON. LISTE SUR DEMANDE.
CHESSMASTER 2000 195	F15 STRIKE EAGLE 230	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
CAPONE 285	GAUNTLET 245	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
CALIFORNIA GAMES 290	IKARI WARRIOR 320	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
DONGEON MASTER 225	INFILTRATOR 2 250	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
DESTROYER 225	JET 430	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
DEFENDER OF THE CROWN 315	KARATE CHAMP 190	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
EXPLORA 350	KING QUEST 3 390	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
FUSION 245	KARATEKA 320	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
FOOTBALL MANAGER 2 260	KUNG FU MASTER 190	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
FERRARI FORMULA ONE 260	LEGACY OF THE ANCIENT 225	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
FLIGHT SIMULATOR 2 335	MECH BRIGADE 350	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
SCENERY JAPAN 245	MARBLE MADNESS 225	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
SCENERY EUROPE 245	PAPERBOY 290	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
GUERRILLA WAR 225	PIRATES 350	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
G.B. AIR RALLY 195	PANZER STRIKE 295	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
INTERNATIONAL KARATE + 245	P.H.M. PEGASUS 225	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
INTERCEPTOR 245	PHANTASIE 3 290	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
IKARI WARRIOR 225	QUESTRON 2 245	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
INDOOR SPORT 225	SUPER BOULDERDASH 190	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
JEANNE D'ARC 345	SPACE QUEST 2 290	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
JET 450	SUBBATTLE SIM 290	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
LEADERBOARD BIRDIE 295	SOLO FLIGHT 240	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE 185	STARGLIDER 245	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
LEGEND OF SWORD 295	SILENT SERVICE 245	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
LE MANOIR DE MORTEVILLE 245	SUMMER GAMES 195	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
LEATHERNECK 225	SUMMER GAMES 2 195	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
L'ARCHE DU CPT BLOOD 340	TEST DRIVE 225	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
MENACE 225	THUNDERCHOPPER 245	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
MARBLE MADNESS 195	TRIPLE PACK 190	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
OPERATION WOLF 245	ULTIMA 3 290	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
OFF SHORE WARRIOR 245	ULTIMA 5 290	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
OBLITERATOR 245	WINGS OGF FURY 275	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
PLATOON 225	WASTELAND 250	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
POW 325	WORLD GAMES 250	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
RAMBO 3 225	WINTER GAMES 195	PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
ROCKET RANGER 325		PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
ROADWARS 195		PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
SUMMER OLYMPIADES 225		PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
STARGLIDER 2 225		PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
SUPERSKI 215		PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
SENTINEL 225		PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
SCRABBLE DE LUXE 245		PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
SUMMER OLYMPIADE 225		PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
SKYFOX 2 195		PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
SPACE RACER 185		PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
THUNDERCATS 245		PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
TEST DRIVE 325		PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
ULTIMA 4 295		PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
VICTORY ROAD 225		PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
VIRUS 195		PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
WHIRLIGIGS 185		PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
WINTER OLYMPIADE 88 195		PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
ZYNAPS 225		PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
1943 195		PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		
944 TURBO CUP 245		PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 449 - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT		

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

**VENTE PAR
CORRESPONDANCE**
à adresser
exclusivement à :
COCONUT
13, bd Voltaire
75011 Paris

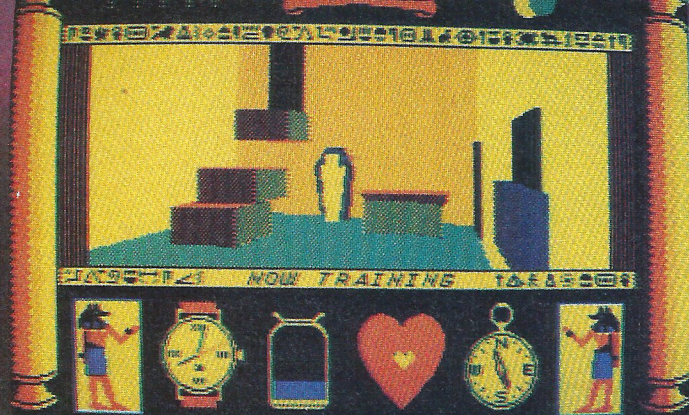


NOM _____
ADRESSE _____
TÉL _____
Date d'expiration -/- Signature _____

TITRES _____
PRIX _____

Participation aux frais de port et d'emballage + 15 F
Précisez Cassettes 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 rembt
PRÉCISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :
 ATARI ST ATARI XL/XE AMSTRAD CPC APPLE APPLE 2 GS
 MACINTOSH AMIGA C64 SPECTRUM PC et COMPATIBLES

avant
première



TOTAL ECLIPSE

Incentive

Si je vous dis Zephyr One, cela ne vous interpelle-t-il pas quelque part au niveau du vécu ? Ceux qui ont répondu Dark Side ont gagné notre bienveillance éternelle. Souvenez-vous : le Zephyr One est l'arme gigantesque installée sur Tricuspide par les ignobles Ketars afin de détruire la planète Evath. Mais ce n'est pas tout : il s'agit aussi de l'adresse d'Incentive Software en Angleterre.

Or donc les deux frangins Andrew composés respectivement de Chris et d'Ian se sont déplacés jusqu'en notre beau pays pour nous présenter leurs derniers logiciels (entendez par là, nouveaux : ce ne sont que les premiers d'une longue série). Puisque tout fonctionne par paire chez les Andrew, c'est Ian le directeur d'Incentive qui a eu l'idée du Freescape, procédé permettant la visualisation d'objets en 3D "pleins" et c'est Chris qui a réalisé le programme. C'est ainsi qu'apparurent les Driller, Dark Side et autres Total Eclipse. Au rythme d'environ 2, 3 jeux par an, la petite société (6 personnes) nous propose régulièrement des nouveautés. Total Eclipse est la dernière en date sur CPC, C64 et Spectrum. Cette fois-ci il n'est plus question d'espaces mordorés et constellés mais d'une aventure terrestre. Vous êtes un aventurier décidé à conjurer une malédiction pharaonique : en 1930 lorsque l'éclipse de Soleil sera à son point culminant, la Lune explosera et détruira par la même occasion notre bonne vieille Terre. C'est à l'intérieur de la grande pyramide que se trouve une pièce secrète dans laquelle vous pourrez arrêter ce processus destructeur. Le trajet jusqu'à cette pièce est évidemment piégé comme c'est pas permis avec des passages secrets, des fléchettes empoisonnées et des momies belliqueuses.

Si le Freescape est toujours là (bonjour Freescape !) les couleurs donnent plutôt dans un jaune orangé de bon aloi pour une aventure égyptienne. Il n'y a bien sûr plus de tableau de bord et seuls trois indicateurs visualisent votre état : une bouteille plus ou moins remplie vous signale vos réserves en liquide (de l'eau bien sûr, bande d'ivrognes), alors par ces températures extrêmes n'oubliez pas de faire le plein en vous méfiant de certains liquides de couleurs douteuses. Une autre icône représente un cœur qui bat : c'est le vôtre. Surveillez attentivement ce rythme cardiaque, il ne doit pas accélérer et s'emballer. Si vous vous sentez un peu fatigué, n'hésitez pas à stopper le jeu en avançant les aiguilles de la montre, objet fatidique indiquant le temps restant avant la catastrophe. Enfin la boussole sera votre seul guide une fois entré dans la pyramide.

SKATE OF THE ART



L1NEL
Arcade



skate, toute ma jeunesse ! Tant d'aventures vécues avec ma bande de jeunes quand, le soir venu, nous rentrions à la maison, les genoux rapés, les coudes écorchés, la mine ensanglantée. Malgré nos protections, nous bravions vaillamment la mort, au mépris de la vie d'autrui. Et la nuit tombée, nous nous endormions, allongés sur les draps, le long de nos planches. Aujourd'hui, on est un bande de vieux, usés par l'âge et la conjoncture. Heureusement, il reste l'informatique... et les simulations de planches à roulettes.

Cette version n'est pas encore complète, elle ne possède que quatre niveaux de difficulté et une phase de bonus. La version définitive comportera plus de vingt niveaux et quatre phases de bonus. Malgré ce handicap, on cerne parfaitement le jeu et l'on peut déjà s'entraîner au maniement de l'engin de mort. Six actions sont pour l'instant possibles (mais d'autres peuvent être rajoutées) : l'accélération, le saut, la montée du tremplin (hill en anglais), le freinage et deux figures acrobatiques (une simple et une double). Les spécialistes auront traduit dans leur charabia d'eux-mêmes !

Le but du jeu est de franchir, par niveaux, une série d'obstacles (tremplins, ballons, fossés, etc.) sans se casser la figure. Certaines chutes sont plus que comiques. Heureusement que les sprites sont des gens dociles, sans cela j'aurais sûrement eu le droit à des insultes.

L'animation et la musique sont fort réussies, les graphismes sont colorés et agréables, mais, du moins dans cette préversion, le jeu ne présente pas de difficultés majeures. La planche se maîtrise très vite et l'on peut même commencer à délirer en effectuant, un peu n'importe où, des acrobaties. Seule la phase de bonus est difficile. L'écran est divisé en deux zones : une pour le score, le nombre de planches restantes et les points marqués ; l'autre sert au jeu lui-même.

Espérons que la version définitive du logiciel conservera les qualités de cette pré-version et que quelques acrobaties seront rajoutées au programme.

Testé sur ATARI ST



LE REMORQUEUR DES PRIX

☎ 21.36.37.71

COMMODORE 64		ATARI ST		AMSTRAD		SPECTRUM		SEGA	
1943	89 139	MONOPOLY DE LUXE	155	MANOIR MORTEVILLE	170	GETTYSBURG	279	IMPOSSIBLE MISSION II	85
ADV ART STUDIO	209 209	MANIZER STRIKE	279	OVERLANDER	139 189	GLOBAL COMMANDER	275	INTERFACE	40
ADV MUSIC SYSTEM	315	PATTON VS ROMMEL	149	MOTORBIKE MADNESS	142	SOLDIER	235	LA COLLECTION KONAMI	83
AEROJET	99 159	PIRATES	145 149	NORTH STAR	159	HOT SHOTS	166	LA PANTHERE ROSE	92
AIRBORNE RANGER	99 196	PLATOON	99 139	OUT RUN	195	IKARI WARRIORS	205	LEADERBOARD COLLECTION	135
ANDY CAPP	102 135	PROJECT STEAL FIG.	119 196	OBLITERATOR	195	JEANNE D'ARC	219	MICKEY MOUSE	85
ARCADE ACTION	99 175	RAMPART	99 125	OUT RUN	175	JET	335	NIGHT RAIDER	89
ARKANOID II	99 115	SALAMANDER	89 135	OVERLANDER	195	LA GUERRE DES ETOILES	185	OUT RUN	79
ARCTIC FOX	99 155	SILENT SERVICE	99 135	PHANTASIE III	209	LA PANTHERE ROSE	159	OVERLANDER	89
AUTO DUEL	175 135	SINBAD	99 149	PLATOON	165	LEATHERNECK	185	PLATOON	79
BANGKOK KNIGHTS	106 149	SPY VS SPY VOL 3	105 155	PREDATOR	159	MANIAX	145	ROLLING THUNDER	155
BARDS TALE	99 179	SKATE OR DIE	99 155	QUESTION II	175	MANOIR DE MONTEVILLE	175	WINTER GAMES II	79
BARDS TALE II	179	SLAMIN'	99 115	RETURN TO GENESIS	175	MOEBIUS	209	SALAMANDER	79
BATTLE ISLAND	102 155	SPY VS SPY TRILOGY	106 149	ROLLING THUNDER	175	MOTORBIKE MADNESS	145	STREET SPORT BASKET	99
BEYOND THE PALACE	95 179	STREET SPORT BASKET	89 149	SARGON III CHESS	239	STREET FIGHTER	145	STREET FIGHTER	245
BIONNIC COMMANDOS	95 129	SUBATTLE	89 149	SENTINEL	159	STRIPPOKER 2	192	STRIPPOKER 2	79
BLOOD VALLEY	99 129	SUNNER OLYMPIAD	82 129	SHACKLED	175	OFF SHORE WARRIOR	225	SUMMERTIME SPECIAL	139
BUGGY BOY	99 142	SUPER SPRINT	82 135	SHADOWNGATE	269	PANDORA	169	SUPER SPORT	89
CHESSMASTER 2000	99 149	TARGET RENEGADE	95 149	SID WINDER	95	OVERLANDER	95 149	SUPREME CHALLENGE	135
CHUCK YEAGER	99 179	TETRIS	95 149	SILENT SERVICE	215	PANTOON	269	TARGET RENEGADE	92
COLONIAL CONQUEST	245	THE THREE STOOGES	99 149	SINBAD	225	QUADRALIEN	189	TOP TEN COLLECTION	95
CYBERNOID	135	THUNDERCATS	99 145	SKYCHASE	195	QUASTRON II	225	TYPHOON	75
DALEY THOMP. OLYM.	99 129	TOP TEN COLLECTION	99 119	SKYCHASE	175	ROLLING THUNDER	175	VINDICATOR	92
DARK CASTLE	99 135	TREASORS D'US GOLD	99 159	SORCERY PLUS	189	ROAD BLASTERS	99 125	VINDICATOR	92
DEF. OF THE CROWN	125 129	TRIAL PURSUIT JR	106 129	SPIDERTRONIC	215	ROLLING THUNDER	79 142	VIRUS	245
DEJA VU	99 149	TRIVIAL IV	109 269	STARGLIDER 2	215	SARGON III	306	WINTER GAMES II	79
DEMON STALKER	99 149	UNINTRAX	105 149	STARGLIDER 2	215	SCENERY DISC JAPAN	166	WINTER GAMES II	79
EARTH ORBIT STATION	135 135	VANPIRE EMPIRE	95 149	STARGLIDER 2	215	S.D.I.	285	WINTER GAMES II	79
ELITE COLLECTION	135 165	THE ENFORCER	139	STARGLIDER 2	215	SIDE WINTER	285	WINTER GAMES II	79
EMPIRE CONTRE ATT.	105 145	VANPIRE EMPIRE	159	STARGLIDER 2	215	SILENT SERVICE	205	WINTER GAMES II	79
F-15 STRIKE EAGLE	145	VANPIRE EMPIRE	159	STARGLIDER 2	215	SKY CHASE	209	WINTER GAMES II	79
FERNANDEZ MUST DIE	109 115	WARGAMES CONST SET	95 115	STARGLIDER 2	215	STARGLIDER 2	205	WINTER GAMES II	79
FLIGHT SIMULATOR II	269 249	WARGAMES CONST SET	95 115	STARGLIDER 2	215	STARGLIDER 2	205	WINTER GAMES II	79
FLINSTONES	99 155	WARGAMES CONST SET	95 115	STARGLIDER 2	215	STARGLIDER 2	205	WINTER GAMES II	79
FRIGHT MARE	95 155	WARGAMES CONST SET	95 115	STARGLIDER 2	215	STARGLIDER 2	205	WINTER GAMES II	79
FURY	95 155	WARGAMES CONST SET	95 115	STARGLIDER 2	215	STARGLIDER 2	205	WINTER GAMES II	79
GAME SET & MATCH	89 139	WARGAMES CONST SET	95 115	STARGLIDER 2	215	STARGLIDER 2	205	WINTER GAMES II	79
GEE BEE AIR RALLY	235	WARGAMES CONST SET	95 115	STARGLIDER 2	215	STARGLIDER 2	205	WINTER GAMES II	79
GETTYSBURG	235	WARGAMES CONST SET	95 115	STARGLIDER 2	215	STARGLIDER 2	205	WINTER GAMES II	79
GOLD SILVER BRONZE	135 165	WARGAMES CONST SET	95 115	STARGLIDER 2	215	STARGLIDER 2	205	WINTER GAMES II	79
GUNBOAT	135 139	WARGAMES CONST SET	95 115	STARGLIDER 2	215	STARGLIDER 2	205	WINTER GAMES II	79
GUNSHIP	125 135	WARGAMES CONST SET	95 115	STARGLIDER 2	215	STARGLIDER 2	205	WINTER GAMES II	79
HAWKEYE	102 135	WARGAMES CONST SET	95 115	STARGLIDER 2	215	STARGLIDER 2	205	WINTER GAMES II	79
HOT SHOTS	95 125	WARGAMES CONST SET	95 115	STARGLIDER 2	215	STARGLIDER 2	205	WINTER GAMES II	79
HYSTERIA	145 145	WARGAMES CONST SET	95 115	STARGLIDER 2	215	STARGLIDER 2	205	WINTER GAMES II	79
IKARI WARRIORS	92 135	WARGAMES CONST SET	95 115	STARGLIDER 2	215	STARGLIDER 2	205	WINTER GAMES II	79
IMPACT	105 155	WARGAMES CONST SET	95 115	STARGLIDER 2	215	STARGLIDER 2	205	WINTER GAMES II	79
INTENSITY	299	WARGAMES CONST SET	95 115	STARGLIDER 2	215	STARGLIDER 2	205	WINTER GAMES II	79
JET	299	WARGAMES CONST SET	95 115	STARGLIDER 2	215	STARGLIDER 2	205	WINTER GAMES II	79
KARIBOGRUPPE	129 145	WARGAMES CONST SET	95 115	STARGLIDER 2	215	STARGLIDER 2	205	WINTER GAMES II	79
KARATE ACES	99 175	WARGAMES CONST SET	95 115	STARGLIDER 2	215	STARGLIDER 2	205	WINTER GAMES II	79
LA COLLECTION KONAMI	99 145	WARGAMES CONST SET	95 115	STARGLIDER 2	215	STARGLIDER 2	205	WINTER GAMES II	79
LA GUERRE DES ETOILES	99 145	WARGAMES CONST SET	95 115	STARGLIDER 2	215	STARGLIDER 2	205	WINTER GAMES II	79
LEGACY OF ANCIENT	175	WARGAMES CONST SET	95 115	STARGLIDER 2	215	STARGLIDER 2	205	WINTER GAMES II	79
LES GEANTS D'ARCADE	145	WARGAMES CONST SET	95 115	STARGLIDER 2	215	STARGLIDER 2	205	WINTER GAMES II	79
LIVE ANIMO	99 159	WARGAMES CONST SET	95 115	STARGLIDER 2	215	STARGLIDER 2	205	WINTER GAMES II	79
LORD OF CONQUEST	175	WARGAMES CONST SET	95 115	STARGLIDER 2	215	STARGLIDER 2	205	WINTER GAMES II	79
MAGNIFICENT SEVEN	235	WARGAMES CONST SET	95 115	STARGLIDER 2	215	STARGLIDER 2	205	WINTER GAMES II	79
MEACH BRIGADE	95 145	WARGAMES CONST SET	95 115	STARGLIDER 2	215	STARGLIDER 2	205	WINTER GAMES II	79
MICKEY MOUSE	95 145	WARGAMES CONST SET	95 115	STARGLIDER 2	215	STARGLIDER 2	205	WINTER GAMES II	79
MINI PUTT	189	WARGAMES CONST SET	95 115	STARGLIDER 2	215	STARGLIDER 2	205	WINTER GAMES II	79
MOEBIUS	189	WARGAMES CONST SET	95 115	STARGLIDER 2	215	STARGLIDER 2	205	WINTER GAMES II	79

BON A DÉCOUPER

TITRE : Prix :

TITRE : Prix :

TITRE : Prix :

TITRE : Prix :

Total :

Port : 15

C/R :

Type ordinateur :

Total :

A retourner à **SOFTAGE - BP 35 - 62101 CALAIS CEDEX**

Nom Prénom

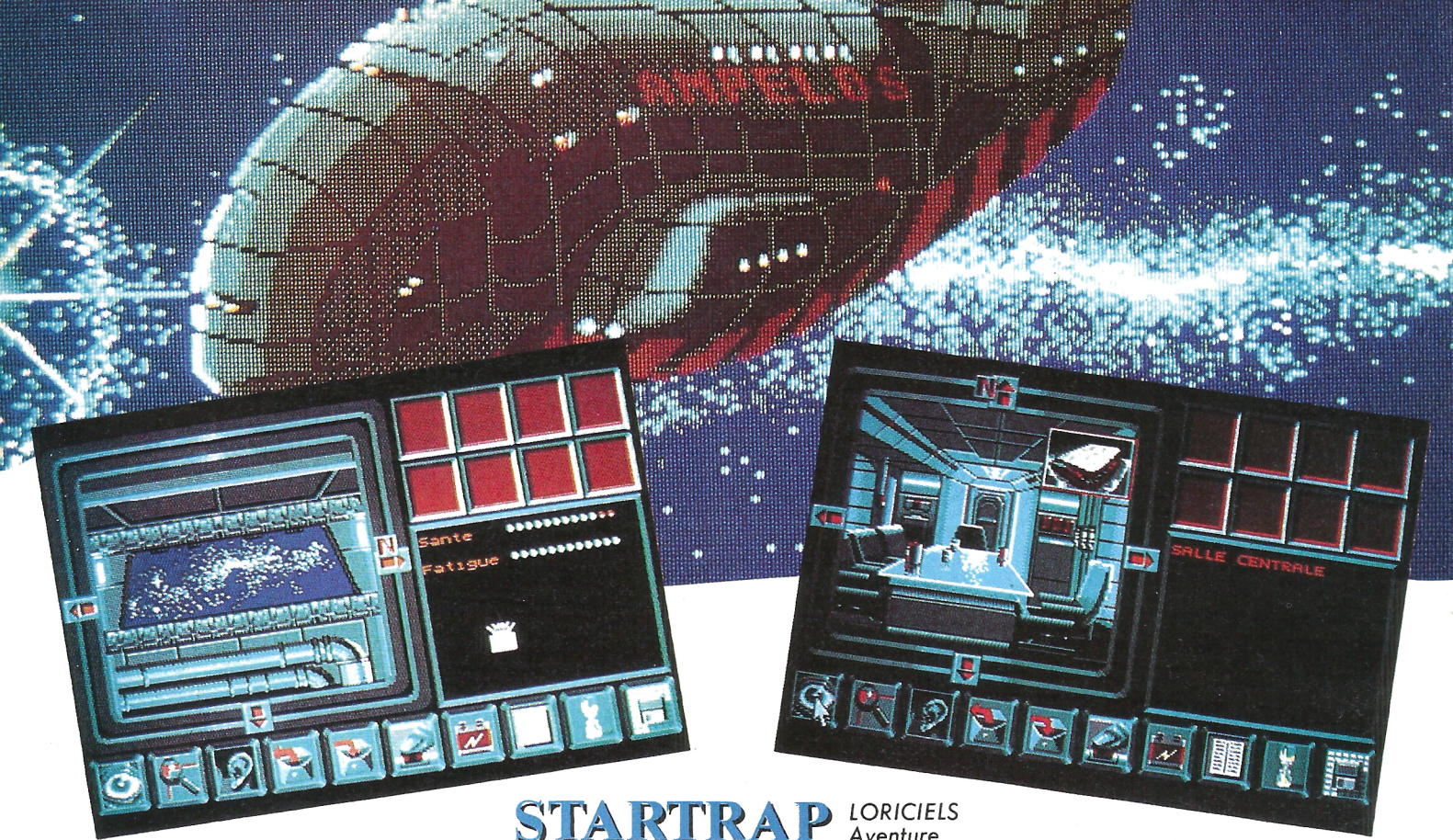
Adresse

Code Postal Ville

chèque ou mandat-lettre contre remboursement

Carte Bleue

Date expiration : Signature :



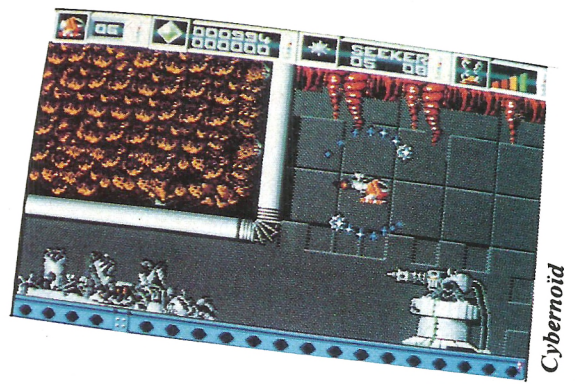
STARTRAP LORICIELS Aventure

2 2 juin 2189, 10h00 Temps Terrestre Universel. Le vaisseau-cargo remplit sa mission intersidérale comme prévu. Soudain, l'alerte retentit, les commandes automatiques ne fonctionnent plus. Bon sang, que s'est-il passé ? Je laisse tomber mon plateau, surpris par l'alerte ; tous les voyants rouges se mettent à clignoter. Qu'est-ce qu'on se sent seul dans ce cas ! Et dire que je suis à 3 années lumières de la Terre... Je prends le transporteur moléculaire pour me rendre au troisième étage, là où se trouve la salle principale des commandes du vaisseau. Le pilotage automatique ne marche plus. Si je ne fais rien, à la vitesse où je dérive, la planète Plutonius III ne m'épargnera pas. J'appelle la base de téléguidage sur la Terre mais mes appels restent vains. En désespoir de cause, j'éjecte la dernière balise de détresse ; ah ! si j'avais su, j'aurais fait le plein de balises. En 15 ans de navigation, je n'ai jamais eu de problème de ce genre. Je vois un vaisseau de l'Universal Security par la baie vitrée qui est illuminée d'étoiles et de planètes, mais ils ne m'ont pas vu. Plus ça va, plus le vaisseau ralentit de six méga-années lumières je suis passé à 1 méga-année lumière. En me dirigeant vers la porte qui conduit aux salles des machines, j'entends un choc à l'arrière du vaisseau. Je prends mon phaser biotron à particules digitales que je charge avec une micro-puce radioactive. Une fois franchie la porte de la salle des commandes, je traverse le couloir qui me sépare du bloc des machines... plus j'avance, plus un bruit sourd se fait entendre. Arrivé dans le sas, je referme la porte derrière moi. J'enfile ma combinaison vulcano-statique et verrouille mon casque de pressurisation. Le bouton qui me permet d'ouvrir la porte est enclenché. Les turbines ne tournent plus, les électros systèmes qui me servent de boucliers de protection autour du vaisseau sont grillés et, juste à côté, je m'aperçois qu'un trou d'un mètre de large est là, béant dans l'espace. Je fais demi-tour tout en enlevant ma combinaison ; j'étais sûr que des êtres étrangers étaient là et m'espionnaient. Arrivé à la cabine de pilotage, je ferme toutes les issues sans oublier le ponton d'arrimage qui donne sur l'aile sud du vaisseau. Les plans du vaisseau indiquent 24 niveaux ayant chacun en moyenne un kilomètre carré de surface. Le système vidéo est encore en état de marche, j'actionne toutes les caméras : les couloirs sont déserts. Les appartements et salles de conférence aussi. Il ne reste que la soute du vaisseau. Je cherche la caméra qui couvre cette partie. J'aperçois sur le dernier moniteur la soute à moitié vide qui contient du Risilium démagnétisé enrichi. Mais qui a pu vider cette cale grande comme un immeuble de 30 étages ? En balayant la soute, je vois des formes bouger : des robots sur leur petit vaisseau garé là, avec une inscription "Startrap". Ils sont une dizaine et mangent ma cargaison. Je vais devoir les mettre hors d'état de nuire, pour voir ce qu'ils me veulent...

Avec des graphismes assez bien faits, Loricels propose aux fanas d'aventure un jeu dont le scénario est le point fort. L'ergonomie est très bien étudiée et la gestion des actions s'effectue grâce à des icônes. L'écran est séparé en plusieurs fenêtres. En haut, à droite, on peut visualiser les objets qu'on possède ; juste au-dessus s'inscrit le texte décrivant la situation. La fenêtre de visualisation des lieux occupe la partie gauche de l'écran. On peut arrêter une partie en cours grâce à la sauvegarde. Autant de bons arguments qui font de Startrap un bon jeu en perspective. Test complet très prochainement.

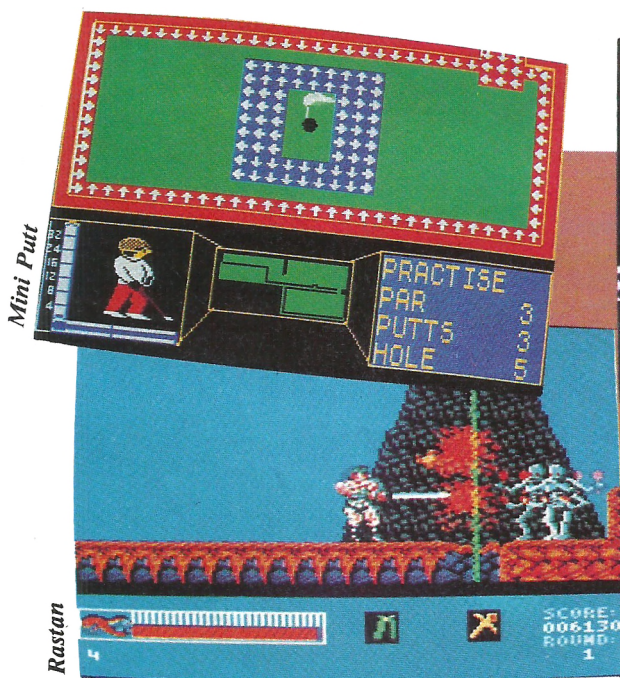
Lionel

A DAPTATIONS



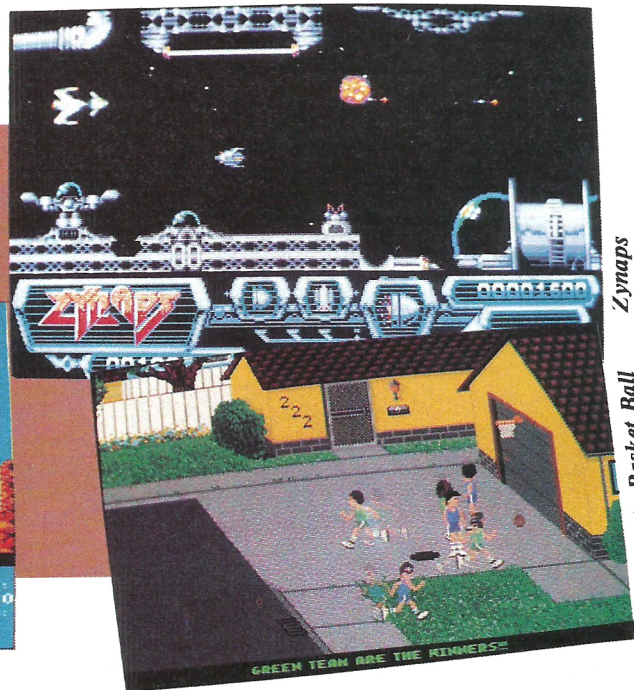
Cybernoid

- **A**près la version ST, présentée dans Arcades n° 16, Hewson offre **Zynaps** aux possesseurs d'Amiga. Une bonne animation et des graphismes très futuristes sont les points communs avec la version Atari. Le niveau de difficulté place la barre un peu haut, à notre avis. Le background sonore est bien fait. Un jeu pour les spécialistes qui aiment le shoot'em up dans sa plus pure tradition. **13/20**
- **R**astan est arrivé en version CPC. Y'a longtemps qu'on l'attendait et on est assez déçu par le résultat. Le graphisme est assez moyen, l'animation est lente et l'intérêt réduit en ce sens où il y a un sempiternel retour à la case départ à la moindre faute. Peut-être que les rois du joy aimeront mais alors, la lenteur les décevra ! **9/20**
- **J**ouer au mini-golf, c'est marrant. Accolade nous proposait une excellente simulation, **Mini Putt**, que nous avons testée dans Arcades n° 6, version C64. Sur **Spectrum**, le jeu vient de sortir et il a perdu ses beaux graphismes et seule la simulation demeure. Comme elle est assez bonne, on peut trouver matière à se laisser tenter. **11/20**



Mini Putt

Rastan



Zynaps

Street Sports Basket Ball

- **F**alcon de Spectrum Holobyte est sorti en version PC-AT. Les graphismes sont beaux et profitent des avantages de l'EGA. Cette simulation de vol avait été présentée dans Arcades n° 8 et le reproche qu'on lui faisait, sur XT, était sa lenteur. Ici l'amélioration est évidente, le système d'armes est toujours aussi réaliste et la documentation fournie est un modèle du genre. Un produit distribué en France par Ubi Soft. **15/20**
- **H**ewson met le paquet sur les nouvelles machines et fait subir un sérieux lifting à ses jeux. **Cybernoid** vient de sortir sur **Amiga**. Les décors sont très beaux, le graphisme fin et les bruitages extrêmement réussis. Le jeu est d'une difficulté moyenne, ce qui le rend abordable par tous et les mécanismes de la progression s'acquièrent en jouant. Tout ici a été soigné, y compris l'entrée des noms au tableau des scores. Cybernoid avait été présenté dans Arcades n° 7. **13/20**
- **S**treet Sports Basket Ball de Epyx, avait été testé dans Arcades n° 8. La version Amiga vient de nous parvenir. Les graphismes ne sont pas mauvais et les bruitages amusants. Si la musique est entraînante, on ne peut pas en dire autant de l'animation qui reste un peu trop lente. C'est dommage car le jeu est bien fait, proposant de multiples choix tant pour les options que pour les décors. **12/20**

STARGLIDER 2

Deux ans auparavant, la tentative d'invasion de Novénia par l'impérialisme d'Egron s'était soldée par un cuisant échec, dû en grande partie au courage de deux héros, Katra et Jaysan, qui avaient brillamment contrecarré les plans du général Hermann Kruud. Mais l'empereur Prator, maître suprême du royaume d'Egron, ne pouvait laisser cet affront impuni : sa soif de vengeance était trop forte pour qu'il accepte la leçon ! La colère décupla d'ailleurs son ingéniosité, et un plan démoniaque ne tarda pas à voir le jour. Puisque l'attaque de front semblait impossible, il décida d'établir une tête de pont à l'intérieur même du bras de spirale défendue par Novénia. Le général Orphéus Krass succéda à Kruud au grade peu envié (à cause des représailles en cas d'échec !) de commandant en chef de la flotte Egronienne. Durant un an, soutenu par un effort financier sans précédent, un projet de construction d'une flotille d'invasion fut mis au point puis développé à terme !

L'empereur Prator choisit le système de Solice pour première cible. L'attaque fut aussi soudaine que violente : un seul navire spatial parvint à s'enfuir, et encore fut-il détruit à peine la zone atmosphérique franchie ! Sur les vingt et une capsules de secours qui s'éjectèrent à la destruction du vaisseau, vingt furent anéanties. Mais une passa à travers les mailles du filet ennemi : alors que tout semblait parfaitement se dérouler, une première accroche venait de se produire dans le plan infallible de l'empereur !

La capsule de secours parvint à se poser sur Novénia sans encombre. Le gouvernement fut alors averti du péril qui menaçait la paix de la galaxie tout

Un autre avis

Il est des adjectifs qu'on hésite à utiliser. Fantastique. Je l'ai sur le bout de la langue : je le laisse tomber. Croyez-moi, ce n'est pas exagéré. J'avais vu des trucs superbes sur Amiga. Pas seulement des bêtes jeux d'arcade. Non, des simus, où il y a plein de calculs à faire, comme dans Flight Simulator II ou Interceptor. Starglider 2 a presque toutes les qualités. Un scénario bien ficelé, des graphismes qui tiennent debout, une animation d'enfer. On peut voler sans but, rien que pour le plaisir des yeux et, dès qu'on décide de jouer, on n'arrête plus. Enfin un jeu qui, comme ceux cités plus haut, nous en donne pour notre argent. Je n'hésiterai pas un seul instant à lui coller 18/20.

Denis

● ARGONAUT SOFTWARE & RAINBIRD ●
● Stratégie/Arcade/Simulation ●

entière. Un gros problème subsistait toutefois : s'étant consacrée à sa reconstruction d'après-guerre, Novénia avait totalement négligé le domaine militaire et se retrouvait maintenant sans moyen de contre-attaque ! Novénia semblait sans défense !

Semblait seulement, car c'était sans compter sur l'imagination des hommes (surtout en période de crise !). Karl Dagoon, le célèbre industriel (vous savez, celui qui construit les vaisseaux de la police !) dévoila aux deux plus célèbres pilotes de Novénia son dernier projet : l'Icarus (Interplanetary Combat and Reconnaissance Universal Scoutcraft, pour les rares qui ne l'auraient pas encore deviné !).

Conçu pour être utilisé dans virtuellement n'importe quelles conditions, équipé d'armes au top niveau en matière de destruction, pourvu d'un système de rayon tracteur pour le ravitaillement interplanétaire, l'Icarus était le dernier rempart entre la Galaxie et le Chaos : l'avenir déciderait !!!

Stéphane

Testé sur Atari ST

Exceptionnel
Arcades

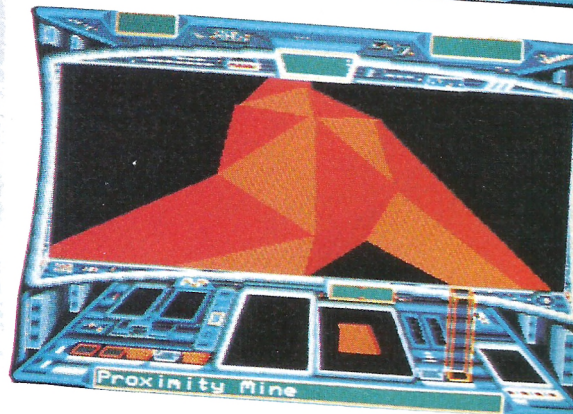
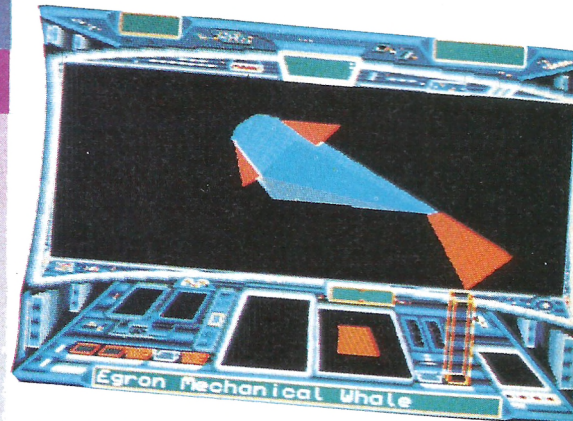
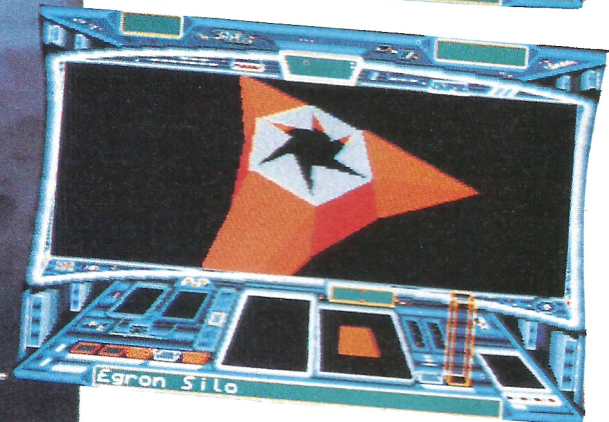
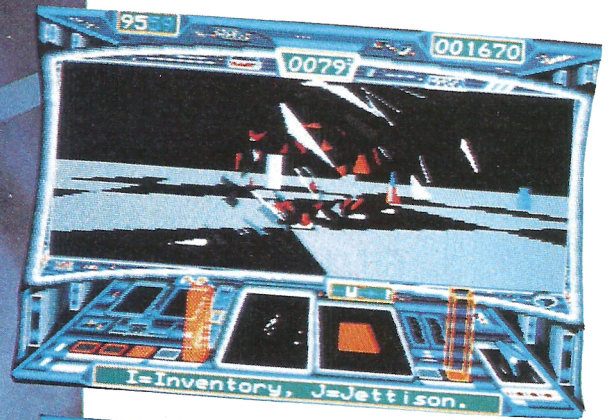
Fiche technique

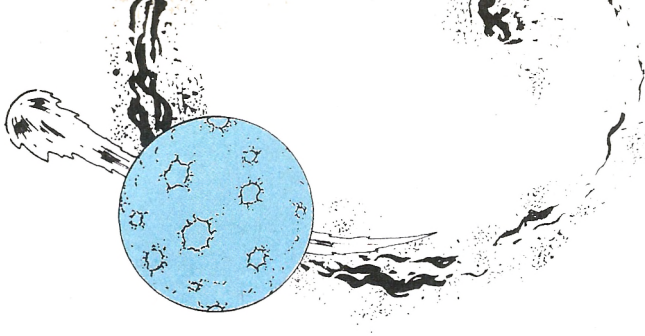
On l'attendait depuis de longs mois, il a pris son temps pour arriver, mais en définitive on n'est pas mécontent d'avoir attendu : Starglider II est maintenant là, et bien là !

Sur une trame qui a déjà fait ses preuves dans le premier Starglider, les programmeurs d'Argonaut Software ont réalisé un superbe logiciel, au moins aussi vaste que le précédent mais beaucoup plus achevé au point de vue technique ! Car c'est vraiment à ce niveau que Starglider II impressionne : plus d'une centaine d'objets représentés en 3D sur des surfaces pleines (examinables à volonté sous tous les angles imaginables à partir du menu d'accès) animés à grande vitesse, ça jette. Et en plus, les animations sont superbement coulées : pas moins de 23 séquences pour un pas de Walker ! (Une bestiole sur deux jambes avec une cabine au-dessus, cf. le retour du Jedi). Les graphismes sont dessinés à partir de formes géométriques (normal pour de la 3D), donc pas extrêmement fouillés et colorés, mais il faut bien faire des compromis quelque part ! Autre exemple témoignant de la qualité de la réalisation : à l'intérieur du cockpit, neuf angles de vues présélectionnés, et on peut les modifier à volonté. Et si vous vous lassez d'être derrière la vitre, placez-vous derrière l'Icarus, et regardez-le bouger ! On peut également fixer le vaisseau sur un ou deux axes (pour le stabiliser, par exemple), et cela à partir des deux points de vision, etc. Je ne vais pas tout vous raconter : allez l'essayer au plus vite ! Un dernier détail : vous n'appriivoiserez pas la bête rapidement, la maîtrise est loin d'être immédiate et c'est un jeu de longue haleine !

17/20

A vos souris.





• QUELQUES CONSEILS POUR STARGLIDER 2 •

Jeff

MEMENTO STARGLIDER II

Sur apogée au dépôt 1 (en 6630), Trem vous demandera, afin de réaliser la bombe à neutron, de dénicher Halsen Taymar sur Broadway et de fournir :

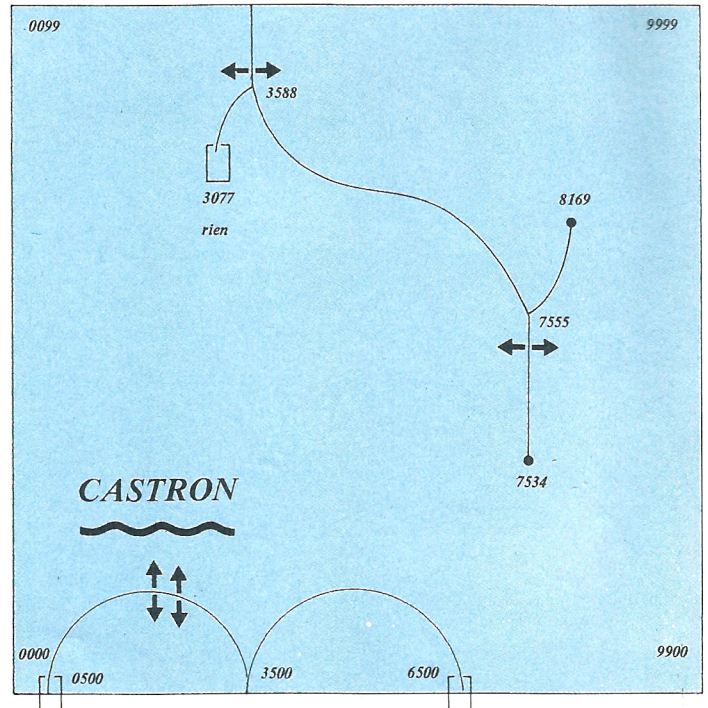
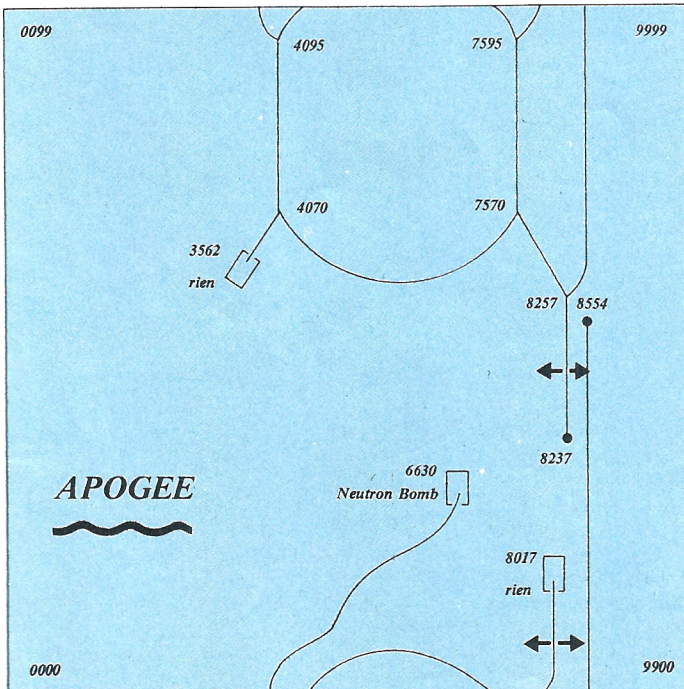
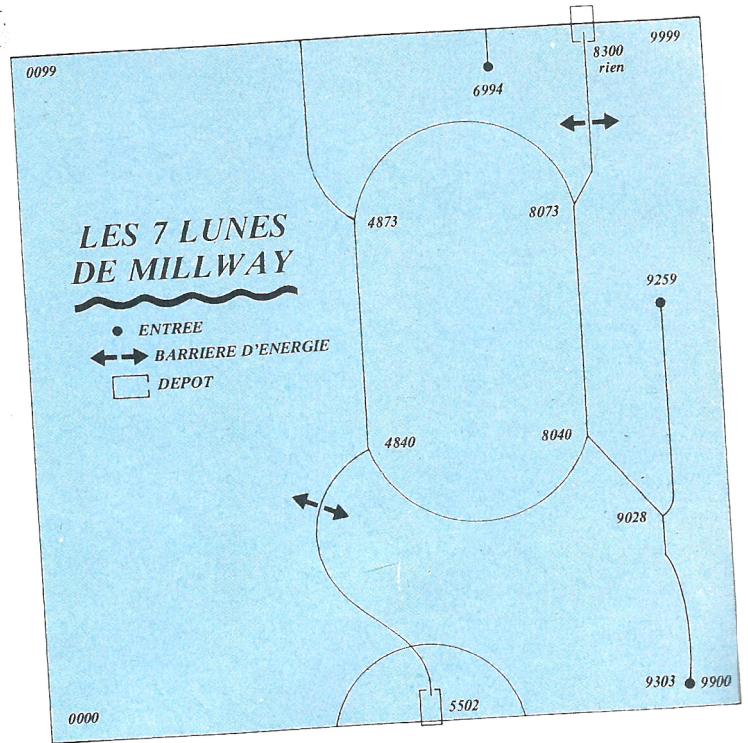
- A case of Nuclear fuel
- A lump of Mineral Rock
- A crate of Castrobars
- A cask of Vistan Wine
- An Egron Mini Rocket
- An asteröid
- A flat diamond
- A cluster of nodules

Dans le dépôt en 5502, sur Broadway peuvent être réalisées de nouvelles armes, sur Wackfun, vous est offert une réparation de l'Icarus contre tout objet transporté, sur Questa flat Diamond contre Egron mechanical Whale, sur Esprit Case of Nuclear Fuel contre Icarus Pilot Couch, sur Apex Lump of Mineral Rock contre Pyramid, sur Westmere an Egron Mini Rocket contre Astéroïd, sur Synapse a cluster of Nodules contre Egron Duck.

Egron Duck et mechanical whales errent dans l'atmosphère supérieure de Millway.

Sur Castron, en 6500, en échange d'un petrified Tree d'Enos, vous aurez a Crate of Castrobars, en 0500, a Bouncing Ball vous suffira pour obtenir a Cask of Vistan Wine ; vous pouvez vous équiper de 4 Bouncing Balls dans ces 2 dépôts.

Puissent ces quelques renseignements guider votre lutte contre l'envahisseur Egron.





X amox était, il y a peu encore, une paisible planète, fruit d'une parfaite civilisation. La violence, la haine, la corruption et autres gangrènes des sociétés modernes avaient, depuis quelques siècles, entièrement disparu de l'esprit de ses habitants. Trop beau pour durer ! Les ignobles pirates de l'espace fondirent comme un essaim de frelons sur les habitants de Xamox, massacrant, pillant et tuant tout sur leur passage. Les survivants (fort peu nombreux) durent se réfugier dans des abris souterrains, et ne purent les quitter car la surface de la planète était devenue radioactive. Pendant des générations, les Xamoxiens développèrent l'outil de leur vengeance : un robot capable de survivre aux radiations émises par les plantes qui servent de nourriture à l'adversaire. Le pistolet entre les dents, le fusil automatique en bandoulière, le canon laser coincé entre le porte-jarretelles et le slip, et le lance-roquettes dans la main gauche, le robot dévastateur n'attend désormais plus qu'un cerveau pour être définitivement opérationnel. Le processus de pacification pourra s'enclencher dès qu'une main secourable acceptera de le contrôler, par l'intermédiaire du joystick...

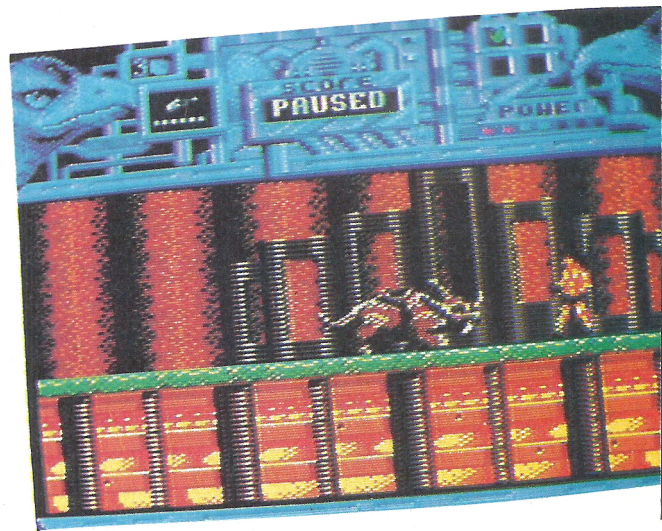
Yanick

Testé sur C64

Un autre avis

Je serai un peu moins généreux sur la note. C'est vrai, les scrollings sont très beaux, avec un effet différentiel. Les monstres sont variés (y'a même un "monster show" pour les présenter) et les sons bien travaillés. Et comme il ne faut pas seulement tirer dans le tas... Pour moi, ça vaut...14/20

Marc



Fiche technique

Incroyable mais vrai, ce jeu d'arcade est un des plus réussis qu'il m'ait été donné de tester : des scrollings hyper rapides, une animation parfaite, des graphismes superbes, des monstres aussi variés que bien animés ; bref le pied ! Sans oublier les sons qui frôlent, pour un C64, la perfection. Les combats sont âpres et il faudra beaucoup de réalisme et de maîtrise pour parvenir à ses fins. Car pour progresser et changer de niveau, il faut retrouver les morceaux d'un puzzle. On peut facilement atteindre les 100000 points en n'ayant vu qu'un tableau. Attention les munitions sont des denrées périssables qu'il convient d'utiliser à bon escient. Espérons que ce jeu sera adapté sur d'autres machines...

16/20

Il m'a plu, le bougre...

BARBARIAN II

LE DONJON DE DRAX

PALACE SOFTWARE
Arcade-combats

Dans le premier épisode de mes aventures j'avais vaincu l'infâme, que dis-je, l'ignoble Drax et libéré la princesse Mariana (un "canon" certes, mais bête à manger du foin !). Mais cette victoire ne signifiait pas pour autant que j'en avais fini avec Drax. Il est coriace le bougre ! Réfugié dans les donjons de son château noir, il a juré de faire des ravages dans la cité Précieuse. Evidemment, je pouvais pas deviner que la princesse était aussi bonne épéiste que moi. Elle décida, de son propre chef, de m'accompagner pour détruire Drax. Déjà que dans le premier épisode, dès notre première rencontre je m'étais dit que si j'avais su qu'elle était aussi tarte, je l'aurais laissée dans les mains de son adversaire, mais en plus maintenant qu'il y a un deuxième épisode, les auteurs me la collent sur le dos. Je sens que je vais piquer une crise de nerfs !... Je suis pas sexiste, mais j'en connais qui feraient mieux de rester à leurs fourneaux.

Par un informateur (désireux de rester anonyme, t'inquiète pas Denis, je ne suis pas du genre à te trahir !), nous apprimes les obstacles qui nous attendaient sur le parcours. Tout d'abord les terres désolées où cohabitent mutants, singes carnivores, bêtes Sauriennes, stabbers et autres poulets génétiquement mal formés. La bataille allait être rude, et il faudrait faire attention à ne pas glisser dans les nombreuses crevasses qui jalonnent notre périple.

Si jamais nous parvenions à survivre, il faudrait encore nous battre dans les cavernes qui entourent le château. Crabes de Mururoa, Gnomes, Stinger, gardes d'Orc et choses glissantes, affamées et sanguinaires nous souhaiteront la bienvenue. Puis, mais on rentre là vraiment dans le domaine de l'hypothétique, s'ouvriront à nous les donjons mystérieux et mal famés. Je ne vous raconte pas, vous verrez, cela risque d'être drôle ! Si, par je ne sais quel miracle, nous étions encore en état de nous battre après tout ça, il faudrait encore affronter l'idole vivante avant de pouvoir se confronter à Drax.

Heureusement tout n'est pas perdu : des objets magiques sont disséminés sur notre parcours. Nul doute qu'ils nous aideront dans nos efforts.

Yanick

Testé sur C64





Un autre avis

On l'attendait depuis longtemps, cette suite du Barbarian de Palace Software. Pas seulement pour les appâts avantageux de la belle Maria Whittaker, mais aussi et surtout pour faire la connaissance de nombreux et nouveaux monstres. Qui vais-je mettre en scène pour ce combat sans merci contre ces hideux ennemis ? Elle, la sauvage bien remboursée ou lui, cette montagnarde de muscles sans pitié ? N'aimant pas voir une aussi belle nature abîmée par les coups, j'envoie le sauvage au combat. Dieu que les animations sont bien faites ! Les monstres sont hideux et se battent avec chacun leur technique. De l'humour, y'en a partout dans l'horrible. Les bruitages sont marrants, de la déglutition d'une tête au rire moqueur. J'ose imaginer ce que ça donnera avec quelques digits sur 16 bits ! De plus, il y a quelques animations secondaires qui rendent le tout bien agréable. Et le mauvais côté des choses, quel est-il ? Tiens, y'a pas de scrolling et les écrans se succèdent quand on arrive sur l'un des bords. Gênant, parce que parfois, on perd ses ennemis ou on prend un coup inattendu. La rotation gauche-droite du héros est peu pratique. Le mouvement du joystick pour l'obtenir n'est pas naturel. Résultat, au début, on se prendra de sérieuses raclées ! Enfin, la panoplie de mouvements et de coups possibles est assez peu variée. En contrepartie, ça simplifie le combat ! Lui utilise la hache, elle l'épée. Par un plaisir sado-macho, je décide d'envoyer la miss au combat, pour voir. Non, aucun monstre n'aura eu l'idée de lui ôter son soutien-g... mais là, je m'égare ! J'aime, c'est marrant, pas trop difficile (du moins au début) et ça défoule ! Vous pouvez y aller, les copains, surtout si vous n'avez pas Barbarian I, comme cela, ça ne fera pas double emploi.

Marc
15/20

Fiche technique

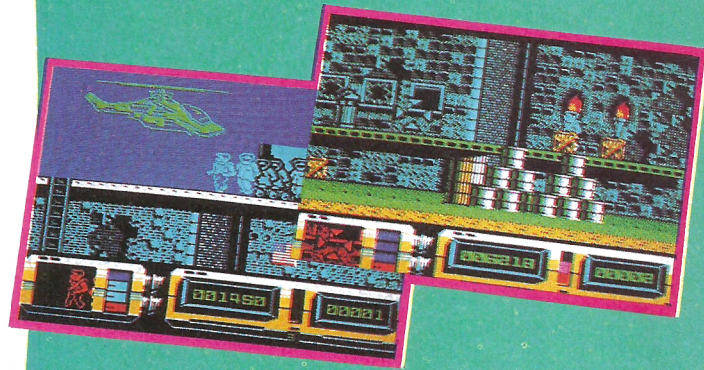
Ce second épisode des aventures sanguinaires de Barbarian était très attendu. Pour moi, ce fut une cruelle déception ! Certes l'animation reste bonne, l'humour n'est pas oublié et les sons corrects, mais ce jeu est médiocre : les scrollings sont inexistantes et l'on peut se retrouver en pleine bataille coincé entre deux tableaux. Ce n'est pas pratique du tout, surtout lorsque l'on désire se débarrasser d'une crevasse qui menace à tout moment de vous engloutir. De plus, les monstres (du moins dans le premier tableau) ne tombent pas dans lesdites crevasses, même si on les y pousse à grands coups de pieds. La panoplie de coups à elle aussi été amputée. Désormais, pour vaincre un assaillant, il faudra attaquer à outrance. Il n'y a plus de parades et les coups restants permettent seulement l'offensive. Du fait de la morphologie de l'adversaire, sur les quatre coups possibles seuls deux sont vraiment nécessaires. Les autres sont inefficaces contre les petits (par la taille) adversaires (et ils sont nombreux). Pour espérer vaincre, il faut se munir d'un bon joystick qui vous donnera sans hésiter les diagonales. La disposition même des ordres sur le joy est, elle aussi, contestable. Maintes et maintes fois, j'ai tourné le dos à mon adversaire malgré moi. Mais ne soyons pas trop critique, l'ensemble du logiciel reste quand même au-dessus de la moyenne de qualité des jeux d'arcade sortis récemment...

12/20

Sans quelques imperfections fortement gênantes, il aurait eu beaucoup plus.

ACTION FORCE II

VIRGIN GAMES
Arcade



Si vous n'avez jamais entendu parler de Cobra ou autre Quick Kick (sans sucre pour moi, merci) c'est que vous n'êtes jamais sorti de votre trou. Même moi, qui approche de la préretraite, et n'ai pas le temps de regarder la télé (on me fait trop travailler), je connais les aventures d'Action Force. Des héros comme on n'en fait plus : les meilleurs, les plus beaux, les plus rapides et surtout les plus chiants. Armés de fusils laser, de préservatifs lance-roquettes ou encore de boules pointues atomiques, ils représentent l'unique rempart de la civilisation face aux dangereux membres de la secte Cobra. Eux, ce sont les vilains, je dis cela pour ceux qui ne le sauraient pas. Bref, je vous résume rapidement la situation : on vous a engagé comme tireur d'élite pour protéger la progression de Quick Kick, maître incontesté des arts martiaux, sur un dangereux immeuble, au sommet duquel les membres de Cobra retiennent des prisonniers. Arrivé en haut, un hélicoptère évacuera les survivants, s'il y en a !... Vous avez donc dû cesser de boire et de fumer et calmer vos nerfs afin de ne pas trembler quand il faudra tirer. Les fenêtres sombres, les poubelles sales, les portes dérobées, autant de pièges qu'il faut contourner ou surveiller. Votre ami compte sur vous : y en a qui doutent de rien ! A sa place, moi je resterais couché...
Yanick

Testé sur SPECTRUM

Fiche technique

Ce jeu, bien simpliste est correctement réalisé.

Les graphismes ne sont pas géniaux mais exploitent au mieux les capacités du Spectrum.

La mire du tireur d'élite n'est pas facilement dirigeable au joystick. Lors d'un changement de tableau, il faut se méfier de la position de ce "viseur". L'impression de tir n'est pas réaliste, quelle que soit l'arme employée. Les autres animations sont correctes, certaines sont même comiques. Les sons sont mauvais et énervants. Le Quick machin s'épuise dans ses ascensions et il faudra penser, lors des phases de jeu, à tirer sur les drapeaux qui jalonnent son parcours pour recharger ses accus.

10/20

Moyen tout cela...

EXISTE EGALEMENT SUR ATARI ST, AMIGA ET SPECTRUM...



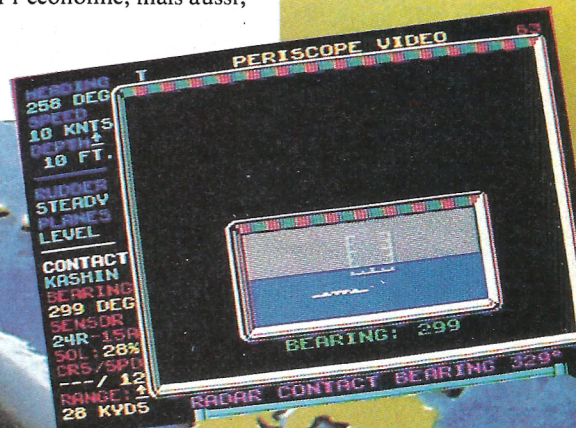
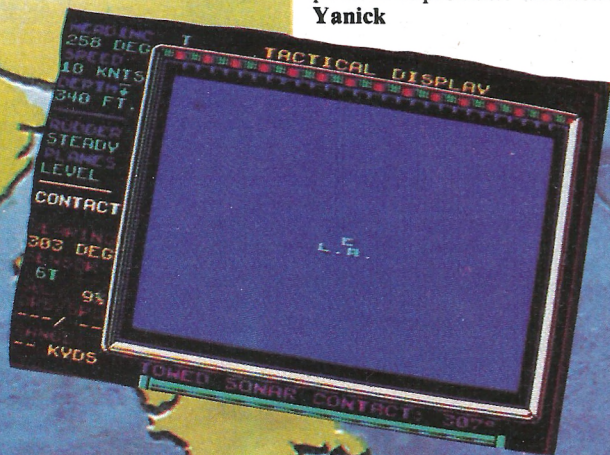
RED STORM RISING

MICROPROSE Simulation

Depuis le premier conflit mondial, le sous-marin s'est révélé aux yeux des stratèges comme une arme de tout premier plan. Avec l'avènement de la propulsion nucléaire, c'est une ère nouvelle qui s'est ouverte sur les missions des sous-marins. Désormais, seul le facteur humain limite en temps la durée d'une campagne. Le commandement de tels navires est, lui aussi, bien particulier, et c'est dans cette optique qu'on vous a confié la responsabilité du SSN improved Los Angeles, un superbe sous-marin de près de 110 mètres (sans les haies) et de quelque sept tonnes. C'est gentil, mais j'ai plus de place dans le salon ! Fortement armé, il représente à lui seul la puissance de feu de plusieurs cuirassés de la Seconde Guerre mondiale. Equipé des derniers cris de la technologie, il possède notamment des torpilles intelligentes (elles parent les manœuvres évasives de la cible), des missiles de croisière Tomahawk (inventés par un Indien ?), etc. Bref, un beau jouet qui peut atteindre plus de trente nœuds (un nœud = 1,852 km/h) : tu peux toujours t'accrocher pour le suivre à la nage ! Il nécessite, quand même, cent vingt-sept hommes pour être opérationnel (Chérie, j'amène du monde à dîner !). C'est le genre d'engin qu'on ne peut pas utiliser n'importe comment (déjà qu'on le file à n'importe qui !). La situation internationale est tendue, et l'on compte, en haut lieu, énormément sur la dissuasion que représente cette force secrète qu'est le sous-marin. Que de responsabilités pour un seul homme... Avant de se lancer dans la grande aventure, il serait sage de se familiariser avec les tactiques de guerre sous-marine ; plusieurs navires alliés sont d'ailleurs à votre disposition pour le faire. Car un échec, même partiel de votre mission, aurait des conséquences plus que catastrophiques pour l'économie, mais aussi, pour la suprématie américaine.

Yanick

Testé sur C64



Un autre avis

Avec *Red Storm Rising*, on retrouve tout le savoir de Tom Clancy en matière de stratégie sous-marine. Je me souviens avoir passé d'excellentes heures à dévorer son bouquin "Octobre Rouge". Ici, MicroProse allie son savoir-faire à un scénario réaliste. Le logiciel a quelques défauts mineurs (l'animation en particulier) et n'est pas à mettre entre toutes les mains. Seuls les amateurs de véritable simulation stratégique et les anticommunistes primaires sauront l'estimer.

14/20
Denis

Fiche technique

Ce logiciel de stratégie mais aussi et surtout de simulation est sûrement un des plus réussis de sa catégorie. Excepté une animation lente, notamment lors de l'utilisation du périscope, on atteint des sommets : une documentation à faire pâlir de jalousie les dossiers confidentiels de l'OTAN, un réalisme extrêmement poussé, sans compter l'originalité du sujet traité. Tout ou presque sur le fonctionnement de l'arme submersible est expliqué dans la documentation. Sans compter des fiches récapitulatives sur les caractéristiques et silhouettes des principaux bateaux ou sous-marins en service aux États-Unis ou dans le Pacte de Varsovie. Un cache est également fourni pour s'adapter au clavier. Il sert à rappeler la fonction des touches. La maîtrise du L.A. demandera cependant un certain apprentissage. Heureusement, ce sous-marin est équipé de plusieurs ordinateurs qui vous conseilleront et vous renseigneront sur les démarches à suivre. Plusieurs scénarios sont également fournis et permettent, chacun à leur niveau, de se familiariser avec le fonctionnement du navire et surtout de sa fantastique panoplie d'armes... Un dernier point : l'excellent manuel est en anglais.

15/20

Domage que l'animation ne soit pas plus rapide.

Warship Identification Test



CU Kiev	SSBN Typhoon
CH Moskva	SSBN Delta IV
BCGN Kirov	SSBN Oscar
CG Kara	SSBN Sierra
CG Kresta II	SSBN Alfa
CL Sverdlov	SSBN Victor I
DDG Udaloy	SSBN Juliet
DDG Sovremenny	SS Tango
DDG Kashin (mod)	SS Foxtrot
FFG Krivak II	LST Ropucha

Highlight your selection.
Press the trigger to continue.

AROUND THE WORLD IN 80 DAYS



PANDORA
Arcade



Un pari incroyable ! C'est ce qu'annonça la presse, le lendemain du soir où moi, Philéas Fogg, sous l'effet de l'alcool (eh oui ! On rigole comme on peut !), je déclarai, devant mes confrères, les membres du club de Réforme londonien, être capable d'effectuer le tour du monde dans un délai maximum de 80 jours. Un pari impossible ? Peut-être. En tout cas l'enjeu était de taille : j'avais joué toute ma fortune ! Les dés étaient jetés et il ne me restait plus qu'à m'exécuter.

Accompagné de mon inséparable et fidèle serviteur, Passepartout, je pris le train pour Paris, puis, arrivé dans le Sud de la France, le bateau pour l'Inde, Bombay, où nous débarquâmes le 27 octobre, soit presque 30 jours (déjà !) après notre départ. Et là commencèrent les ennuis : nous nous retrouvâmes dans une jungle profonde et hostile qu'il nous fallait à tout prix traverser en massacrant les zoulous et les rapaces qui infestaient les lieux. Ce ne fut pas sans difficulté et nous dûmes reprendre notre voyage d'agrément. Cependant, arrivés dans un pays voisin, d'autres pièges nous étaient tendus, d'autres dangers à côté desquels les méchants Indous étaient de véritables enfants de chœur ! Notre contre la montre s'avérait plus difficile que prévu, parsemé d'embûches et de risques incontournables. Une pensée me traversa alors l'esprit : ou nous étions vraiment mal tombés, la malchance étant de notre côté, ou cette malchance n'était en fait qu'une mise en scène d'un être quelconque ayant la particularité d'être plus attaché à ma fortune qu'à ma personne...

Emmanuel

Testé sur ST

Fiche technique

D'accord la musique est chouette et rythmée, d'accord, les décors de fond sont beaux et fouillés, mais est-ce suffisant pour obtenir un bon jeu ? En effet, à côté de ces atouts, on trouve des défauts assez importants quand même : d'abord les sprites sont moches et leur animation est ratée, le scrolling est lent et saccadé, et l'intérêt, n'en parlons pas (du genre Alphonsandantas si vous voyez ce que je veux dire !) De plus, à chaque fin de partie, le jeu recommence à zéro : présentation, musique d'intro, etc.

A ne surtout pas confondre avec "Le tour du monde en 80 jours" de chez FIL, qui est une aventure en textes. Bref, l'adaptation de ce roman de Jules Verne est vraiment trop mauvaise...

10/20

Si vous avez de l'argent à balancer (et encore, j'suis poli !)...

GAME OVER II

DINAMIC
Arcade



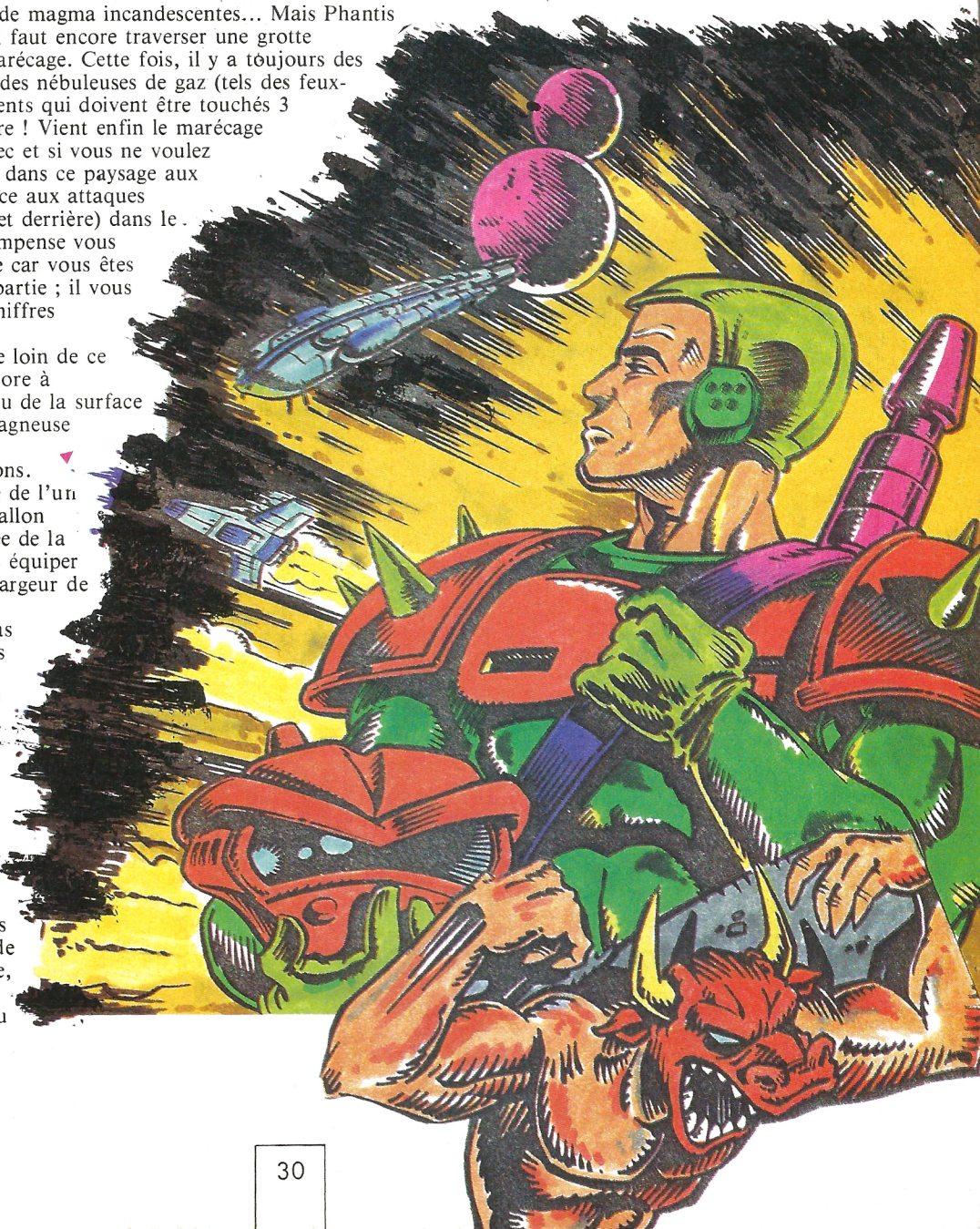
Lorsque je charge ce logiciel, il a déjà pour lui le souvenir d'un excellent antécédent (qui d'ailleurs est présent sur la seconde face). C'est donc avec plaisir que je me replonge dans les aventures d'Arkos, serviteur fidèle de la cruelle Gremla jusqu'au jour où il a décrété que ça ne pouvait plus durer comme cela. Bien sûr, il a vaincu Gremla, mais nous apprenons que les héritiers de cette redoutable impératrice le retiennent prisonnier sur la terrible planète prison Phantis. Le moins que l'on puisse dire, c'est que l'accès à cette planète n'est pas des plus faciles... En effet, pour réussir à l'approcher, il faut d'abord affronter des assauts d'avions offensifs, de vaisseaux en vagues ainsi que des nuées plus ou moins importantes de météorites. A noter qu'il ne suffit pas d'éviter simplement ces attaques car la destruction de certains éléments vous donne des vaisseaux supplémentaires. Vous entrez ensuite dans une zone volcanique où, en plus des attaques d'avions ou de missiles autonomes, il faut éviter la

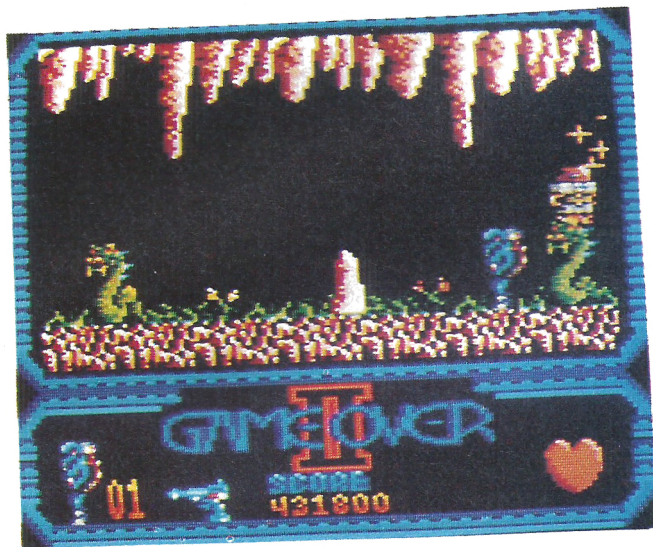
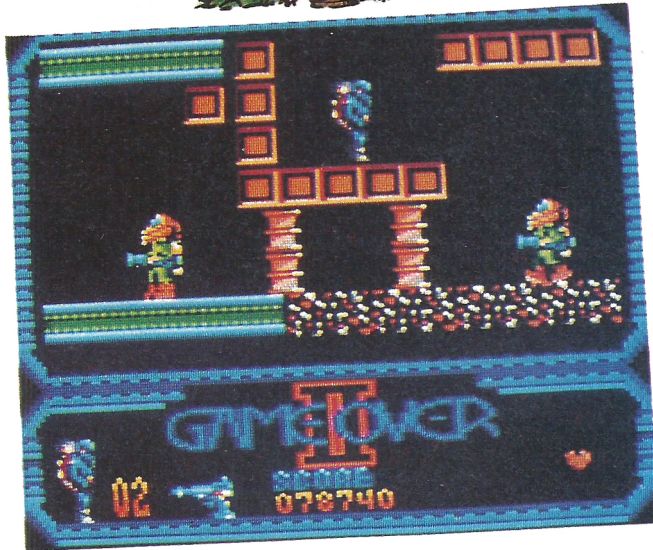
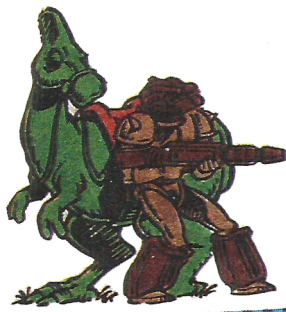
chaude rencontre avec des boules de magma incandescentes... Mais Phantis n'est pas au bout du chemin car il faut encore traverser une grotte souterraine avant d'atteindre le marécage. Cette fois, il y a toujours des vaisseaux patrouilleurs mais aussi des nébuleuses de gaz (tels des feux-follets) et surtout de coriaces serpents qui doivent être touchés 3 fois avant de laisser le passage libre ! Vient enfin le marécage qui doit être traversé à dos d'Adrec et si vous ne voulez pas finir en bouillonnement rouge dans ce paysage aux dominantes bleues, il faut faire face aux attaques aériennes et aux attaques (devant et derrière) dans le marécage même. Mais quelle récompense vous revrez au bout de cette traversée car vous êtes alors apte à affronter la seconde partie ; il vous suffit de vous souvenir des cinq chiffres suivants : 8, 4, 1, 8 et 7.

Arrivé à ce stade, vous êtes encore loin de ce cher Arkos car 6 niveaux sont encore à parcourir ! Tout d'abord, le niveau de la surface vous fait traverser une zone montagneuse (tout y est, même une cabane au Canada...) défendue par des pelotons. Heureusement, vous recevez l'aide de l'un d'entre eux qui a la forme d'un ballon sauteur... Vient ensuite la traversée de la base étrangère qui permet de vous équiper d'un turbo laser à ions et d'un chargeur de protons (profitez-en aussi pour récupérer 2 vies, elles ne seront pas de trop...) avant de pénétrer dans le bois souterrain dont la seule issue est la porte bleue, mais cette porte ne s'ouvre que si vous êtes en possession d'un médaillon magique. A partir de cet instant, les choses commencent à se gâter car si la fin n'est plus très loin, le degré de difficulté devient plus grand dans le lac intérieur, les habitants du lac sont très rapides et féroces, puis dans le magma, c'est fou l'activité déployée par les bulles de lave et les éboulements de roche !... Quant à la prison même, c'est le véritable enfer avec tous ces belliqueux diables rouges... Au secours !

Catherine

Testé sur AMSTRAD CPC





Fiche technique

C'est un vrai plaisir d'avoir un digne successeur de son aîné Game Over : l'animation est rapide, les graphismes sont variés et très colorés et les scrollings passent en douceur.

Game Over II est d'autant plus le bienvenu qu'il y avait longtemps qu'on n'avait pas eu une telle rapidité mais il faut quand même signaler que ce jeu est facile ce qui plaira aux débutants mais les plus expérimentés n'auront du fil à retordre que dans la seconde moitié de la 2ème partie.

14/20

INTERSOFT

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



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

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

CONCOURS PERMANENT

GAGNER DES LOGICIELS GRACE
AU JEU DU QCM.

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

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

Bon à retourner à :

INTERSOFT 15 Rue des Lices 84000 AVIGNON

Veuillez m'envoyer votre catalogue pour :

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

Joindre 1 timbre
à 2,20 F

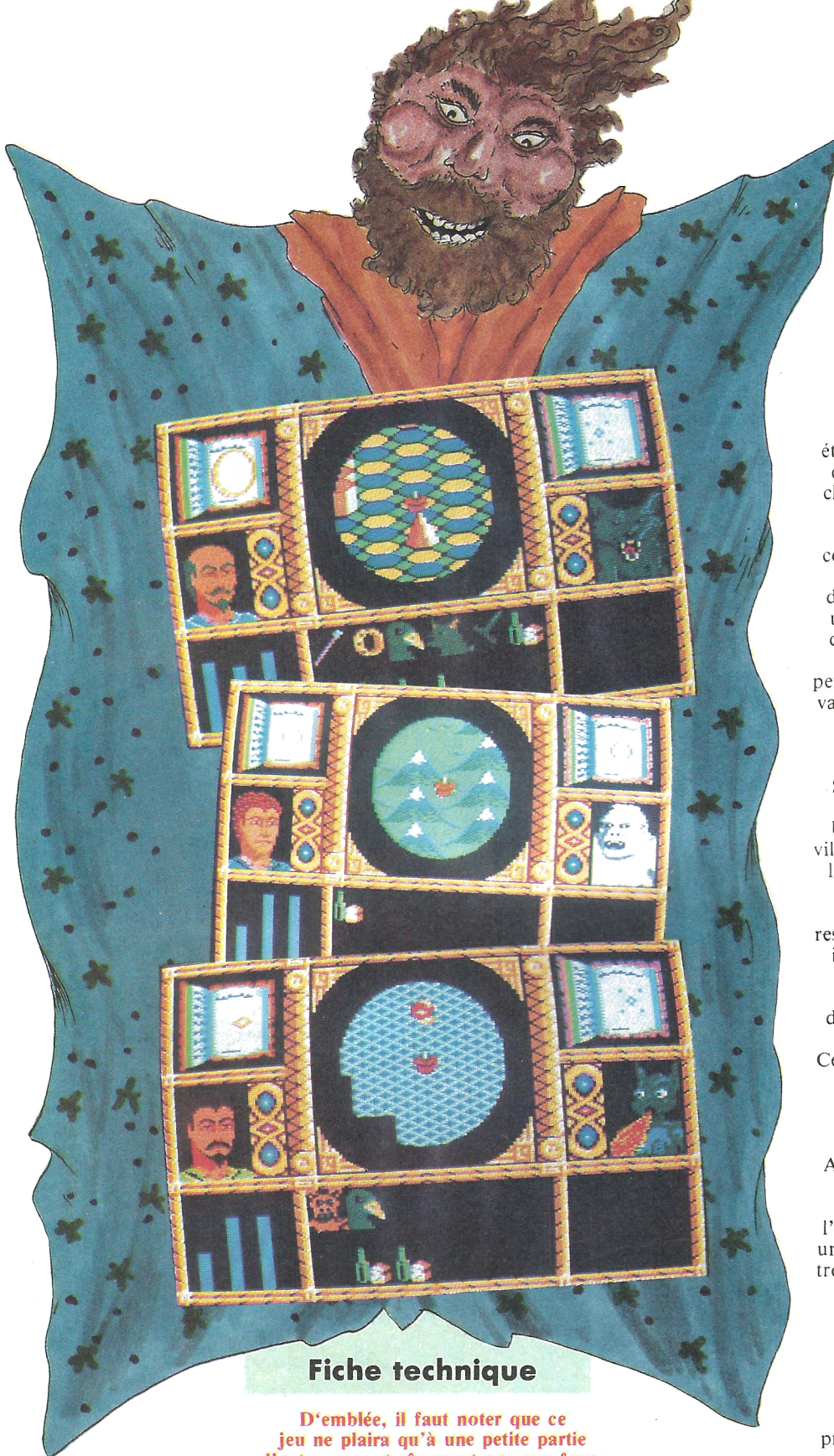
NOM : _____

PRENOM : _____

ADRESSE : _____

CODE POSTAL : _____

VILLE : _____



WIZARD WARZ

GO!
Arcade
aventure

Sur les conseils d'Olivier et de Yanick (sont-ce des conseils judicieux ? A vous de le dire !...), la narration de cette aventure pourrait commencer par : "Il était une fois"... Et pourtant, il n'est pas question de princesse enlevée et de pieux chevaliers volant à son secours mais juste d'un petit magicien.

J'insiste bien sur le mot "petit" car il a contre lui sa jeunesse, son inexpérience et le nombre, très relatif, de sorts dont il dispose au début (4 en tout). Alors, dans un premier temps il doit acquérir un peu de sagesse en survolant un paysage où se trouvent sept villes, six d'entre elles ont perdu leur trésor et votre première mission va être de trouver les six monstres qui ont osé les dérober ! Vous devez utiliser vos pouvoirs pour les combattre et les anéantir afin de récupérer les trésors. Seulement voilà, à quelle ville appartient la couronne, le poignard ou la bague ? Une seule solution : passer au-dessus des villes qui, lorsqu'elles voient leur bien, ont la magnificence de vous donner 2 rations de nourriture (très utile, croyez-moi !).

Tout ce travail de recherche et de restitution étant effectué, sans trop de mal il faut bien l'avouer, vous êtes prêt pour passer au stade supérieur de l'état de magicien et pour cela vous vous rendez dans la septième ville, située au milieu en haut sur la carte...

Cette fois, il s'agit d'acquérir le maximum de sorts agissant sur le physique, le spirituel ou le mental car votre livre de sorts comprend de nombreuses pages et bien peu sont remplis pour l'instant. Alors, vous sélectionnez vos combats l'un après l'autre et à condition d'utiliser le bon sort, vous récupérez celui de l'adversaire déchu, un regain d'énergie ou un objet magique... Soyez très vigilant car trois de ces objets doivent absolument être en votre possession pour accéder à l'ultime épreuve qui vous attend sur vos vieux jours.

Lorsque vous pénétrez dans ce dernier niveau, un petit coup d'œil sur votre image vous montre un magicien qui, certes, n'est plus tout jeune mais qui est presque parvenu au rêve qui a guidé toute sa vie : devenir le maître magicien. Pour cela, suivant le même principe que dans la première partie il va falloir combattre dans un ordre bien précis 7 mages et ce en utilisant bien sûr les sorts adéquats...

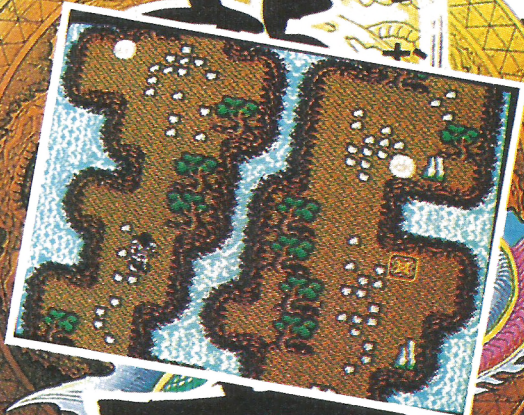
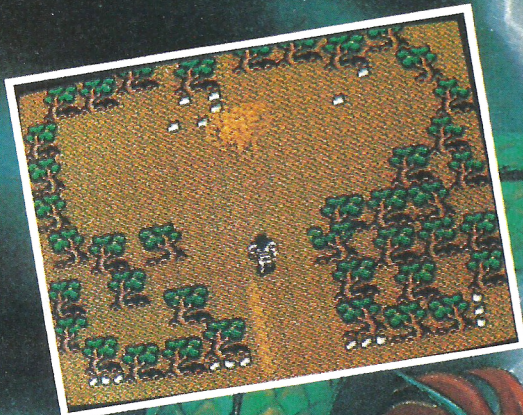
ABRACADABRA !

Catherine

Fiche technique

D'emblée, il faut noter que ce jeu ne plaira qu'à une petite partie d'entre vous et sûrement pas aux fans exclusifs du shoot'em up. Remarquez quand même les graphismes de qualité pour la machine utilisée et l'originalité dans la présentation et le scénario. Par contre, il est facile d'atteindre le dernier niveau et l'enchaînement de nombreux combats ayant tendance à se ressembler finit par émousser un peu la curiosité qu'on ressentait au début.

GARYUO KING



Un autre avis

Malgré l'extrême compétence des gens qui travaillent ici, personne ne parlant japonais, j'ai décidé de ne pas châtier Yanick pour ses élucubrations sur ce jeu. Le thème pourrait être celui de cent, que dis-je, mille jeux du genre. Brave soldat, vous devez combattre bravement les forces du mal afin de rétablir la paix, le suprême combat ayant lieu contre Dragon King. Je retiendrai plutôt l'aspect technique du jeu : sa réalisation est très bonne et je vous renvoie à la fiche technique. Bye !

15/20
Denis

Fiche technique

La plupart des jeux que nous avons jusqu'ici testés sur MSX 2 étaient, disons, moyens. Celui-là est super : des graphismes soignés et colorés, des animations rapides et fluides, des sons délirants, des paysages somptueux... Le pied ! On s'est régalé avec ce jeu en cherchant comment se débarrasser des monstres. La qualité globale du logiciel supporte entièrement la comparaison avec certains softs Atari ou Amiga. Deux conseils cependant :

- munissez-vous d'un bon joystick si vous voulez survivre à cet enfer vert. Vos armes (des Shurikens) suivront la direction indiquée par le joy au moment du tir.
- pour éviter de perdre bêtement des points de vie lors de l'affrontement avec le premier des monstres, restez toujours au milieu de l'écran.

14/20

Un bon jeu MSX 2.

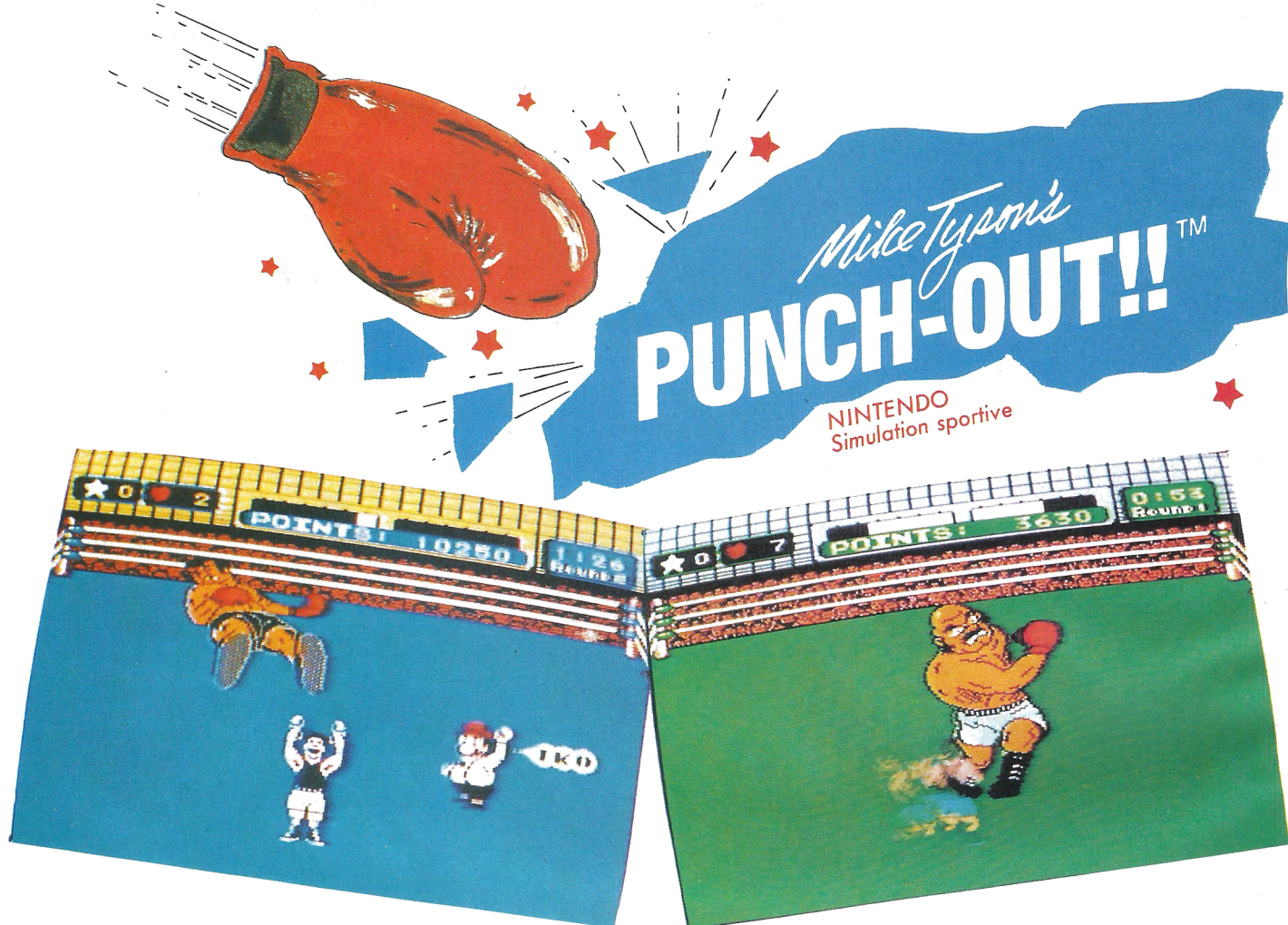
Il y a cent ans aujourd'hui, naissait dans un petit village de Bretagne profonde, le déjà brave Denis Bonomo. Très vite, le jeune bambin qu'il était devint un adolescent puéril et boutonneux. Mais, dans ces jours troubles de l'histoire d'Armorique, les monstres et les esprits des forêts faisaient régner la terreur entre les Dolmens et les Menhirs. N'écoutant que son courage et malgré les supplications de sa maman, le jeune mais déjà vaillant Denis décida d'aller combattre les esprits et leurs gardiens, les tristement célèbres Briez noz qui tenaient congrégation dans les non moins célèbres Fest-Noz.

Arrivé à la hauteur de la forêt de Paimpont, il quitta sa fougueuse monture, une Solara (je ne citerai pas la marque). Le combat pouvait commencer. Très vite c'est l'assaut, les troupes de Bigoudaines lui lancent leurs coiffes. Il échappe à grands coups de galettes-saucisses aux meurtriers projectiles. Grâce aux différents sortilèges récoltés lors de son périple, il est maintenant de taille à affronter le premier des esprits, un sans grade, réformé de l'Education nationale. S'il parvient à vaincre, sa mission n'en sera pas finie pour autant ; d'autres monstres l'attendent encore, cachés à la lisière des bois...

Ah, au fait, le jeu ne se passe pas en Bretagne mais au Japon, mais je suis très xénophobe... (NDLR : pour cette fois, on lui pardonne d'inventer une telle histoire car la jaquette et la notice du jeu étaient... en japonais !).

Yanick

Testé sur MSX 2



J'ai décidé, depuis que j'ai rencontré Doc Louis (un ex-poids lourd célèbre des années 1950) de devenir boxeur. Après un entraînement assidu, mes premiers résultats sont plus qu'encourageants. Très vite on m'affuble de tous les surnoms possibles et imaginables : le bombardier de Seattle, le Travelo Tchèque d'American Express, l'Albatros de Perros Guirec. Il faut dire que j'avais tout pour plaire : une gueule sympa, un look jeune et surtout un crochet du droit qui a fait nettoyer le ring avec les dents à plus d'un boxeur chevronné. Glass Joe, Von Kaiser, Mike Innetosh, Don Flamenco, Affro Diziaque pour ne citer que les plus connus, en savent quelque chose. Aujourd'hui, je suis le prétendant numéro un au titre de champion du monde que détient Mike Tyson.

Mon entraîneur et mon entraîneuse (une ex-petite amie du champion du monde) m'avaient prévenu : "Tu verras, il est aussi costaud qu'il est bête". A en juger par sa musculature, ce doit être le dernier des imbéciles ! Mais quel palmarès ! La plupart de ses adversaires avaient à peine le temps de se lever de leur chaise, que déjà ils étaient au tapis... Régressions sociales ! Dire que c'est mon tour de le combattre.

A peine le gong sonné, la machine à boxer Mike Tyson se met en marche : droite à la face, direct du gauche et un coup dans le biff... Mais il m'a fait mal l'abruti ! Et ça continue par un uppercut à la mâchoire. Mon protège-dents s'est littéralement liquéfié sous le choc ! Ses crochets du gauche transforment mon visage en bouillie et ses contres transpercent ma garde qui préfère se rendre pendant



que je meurs. Finalement, Tyson plus ardent que jamais me cueille en crochet gauche. Mes jambes molles sous l'impact, fléchissent, le Madison Square Garden tourne autour de moi, mon arcade sourcilière gauche est en sang. Un direct dans le foie produit comme une décharge électrique qui sonne le glas de ma défaite. Lentement, sous les cris de la foule, je m'effondre puis m'allonge. L'arbitre retient le champion et s'apprête à compter.

Qu'il se rassure, je ne me releverai pas ! La raclée m'a suffi. Je suis sûr qu'il existe d'autres métiers aussi passionnants que celui de boxeur... Le combat a duré moins d'une minute : bref mais violent ! Mes yeux se ferment...

Yanick

Testé sur Nintendo



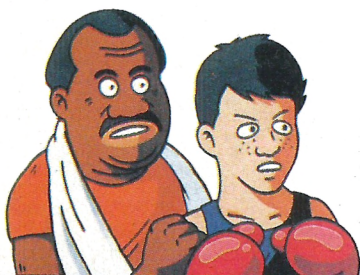
Exolon

HEWSON Arcade

Salut ! Je suis Vitorc et je vous préviens, rien ne me résiste. De la méduse brunâtre à la tête de chien bleue, je les extermine tous d'une rafale de mon mitrailleur portable ; je vais me gêner : mon chargeur contient 99 boules de feu ! Quoi ! Un canon ose tirer des roquettes, un mur barre la route, un cerveau téléguide un missile à mon intention... Ils vont voir de quelle grenade je me chauffe ! Et quand j'aurai revêtu ma rutilante carapace d'acier et que ma puissance de feu sera doublée, je serai sans pitié à l'égard des sphéroides rouges qui sommeillent dans leurs couveuses. Mais, trêve de bavardages, laissez-moi passer que j'achève mon œuvre de destruction et que je pulvérise le high-score.

Jeff

Testé sur ST



Fiche technique

Il existe beaucoup de simulations de combats de boxe sur ordinateur. Peu d'entre elles sont intéressantes et facilement accessibles. Ici, on a plutôt misé sur l'humour. Les graphismes, l'animation et les phases de jeu ont été travaillés dans ce sens. Réussite totale ! Les commandes sont simples mais permettent des combats animés et violents. Les adversaires sont étudiés pour permettre une progression technique et tactique du joueur. Différents titres sont nécessaires pour pouvoir affronter le balaise Mike. Rassurez-vous : quel que soit l'adversaire, il a toujours un poing faible (jeu de mots !). Après, ce n'est plus qu'une question de temps et de rythme. Un match dure trois rounds, c'est peu, mais parfois beaucoup trop ! Après chaque titre obtenu, il vous sera délivré un code qui, pour les parties futures vous évitera de refaire le même parcours, vous permettant ainsi de poursuivre votre progression vers le titre mondial. D'ailleurs dans son infinie bonté, Arcades vous offre le code qui donne accès à la conquête du titre du circuit Majeur de la AMBV : 005 737 5423. Ce code vous offre en plus et pour le même prix un palmarès intéressant : 3 victoires toutes avant la limite et aucune défaite.

15/20

Si vous attendez une justification, c'est que vous n'avez pas lu mon banc d'essai... (NDRC : tu l'as déjà faite, celle-là !).

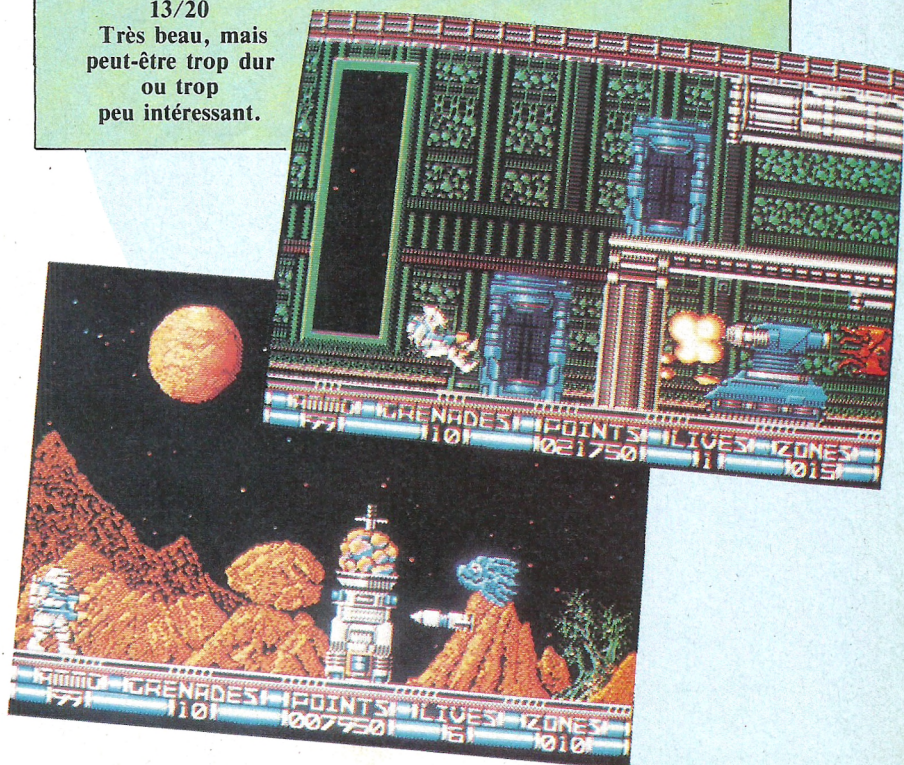
Fiche technique

Ah qu'il est beau ce ciel nocturne avec ses étoiles multicolores qui scintillent ! Le graphisme des écrans d'Exolon (plus de 100) est fin, varié ; les nombreuses couleurs sont éclatantes. L'animation est bien réalisée : démarche réaliste, peut-être un peu lente. Il n'y a pas de scrolling : les écrans alternent. Pas de bruitages mais une musique en permanence qui, heureusement, n'est pas désagréable. Le personnage se dirige très simplement mais exclusivement au joystick. L'intérêt (c'est là que le soft me déçoit) est celui d'un shoot'em up : pas de clés, pas de secrets, pas d'objets à découvrir.

Le jeu fait appel à votre mémoire, à vos réflexes et à votre patience : il est assez difficile de progresser, vos 9 vies s'épuisent rapidement et l'extra-life obtenue au bout de 25 écrans est une bien maigre consolation.

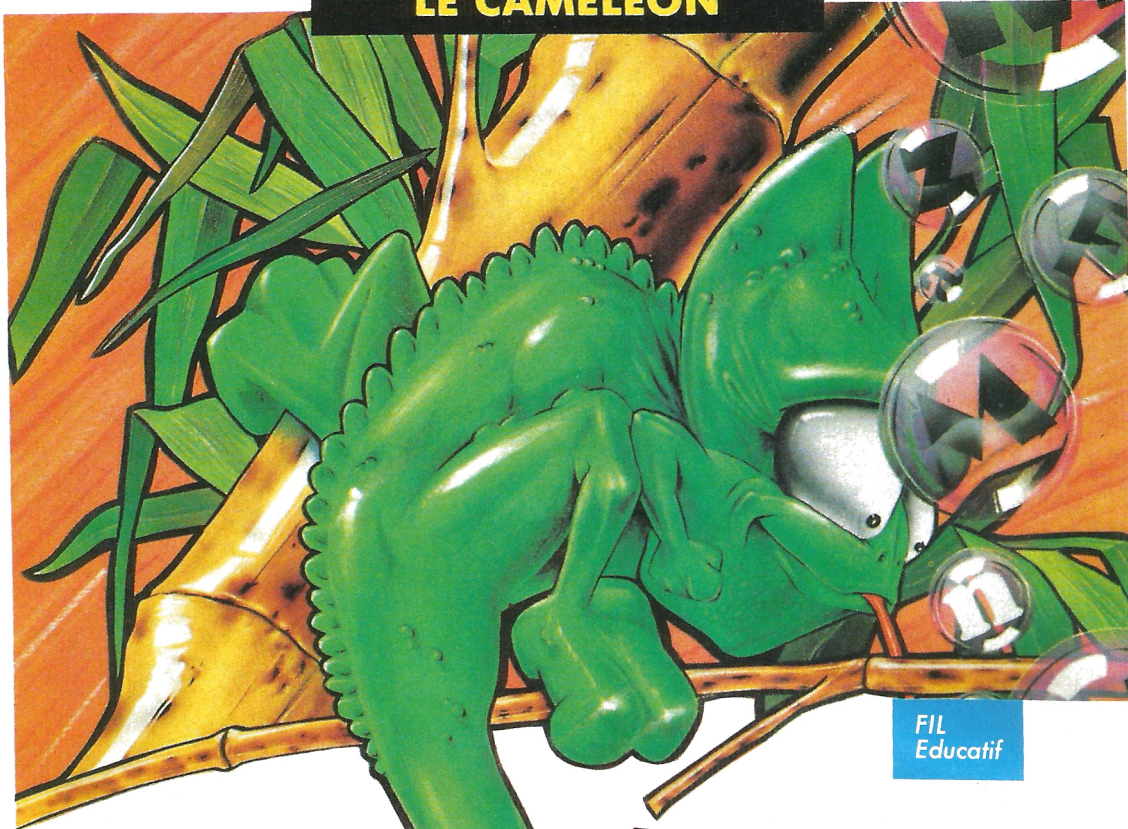
13/20

Très beau, mais peut-être trop dur ou trop peu intéressant.



GEDEON

LE CAMELEON



Si vous avez un enfant en âge d'ap- Atari ST, passez chez votre reven- ce logiciel : vous pourrez juger tout il y a de bonnes chances ! Comme l'in- (vert) qui, perché sur un tronc d'arbre, regarde tom- ces bulles se trouve une lettre de l'alphabet. Votre mar- du joystick et au moment opportun, il doit lancer la qui l'intéresse. Et le but, dans tout cela ? Eh bien, il mot dont le dessin et l'orthographe sont affichés en bas lé grâce à une petite synthèse vocale ! Trois niveaux de est affiché ; au second, l'orthographe s'inscrit puis s'efface fiche : le mot est seulement prononcé par le caméléon. Un de créer votre propre bibliothèque de mots.

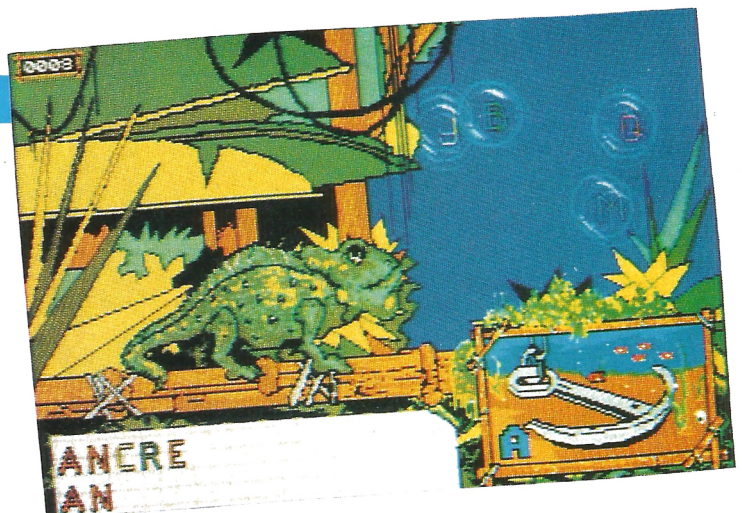
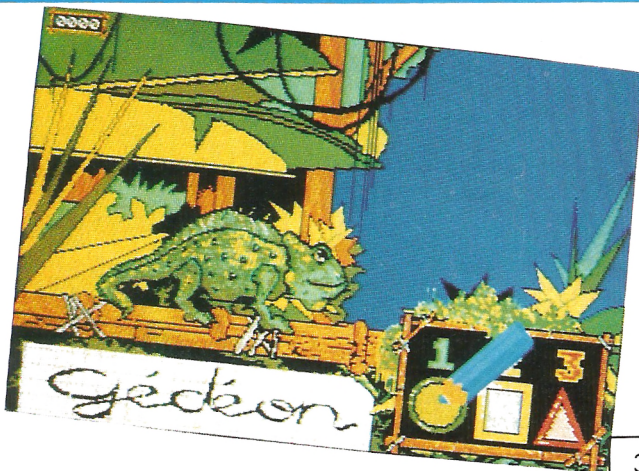
Il comprend un module de phonétique pour la prononciation de vos mots, et il accepte les images au format Degas ou Néo (il vous faudra en effet dessiner vos objets avec un logiciel de D.A.O. au préalable ! A vos crayons...).

Doté d'une bonne réalisation technique (graphisme coloré, animations et synthèse vocale), c'est vraiment un logiciel attrayant, conçu et pensé, pour les petits.

Stéphane

Testé sur Atari ST

14/20. Un bon éducatif, chose assez rare pour être signalée !



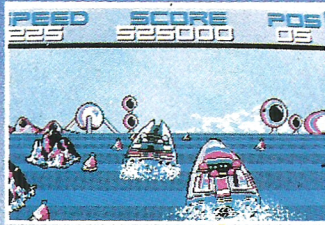
O F F S H O R E

WARRIOR

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



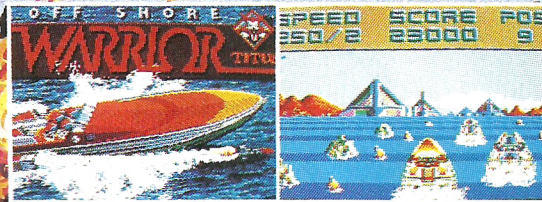
VERSION AMIGA



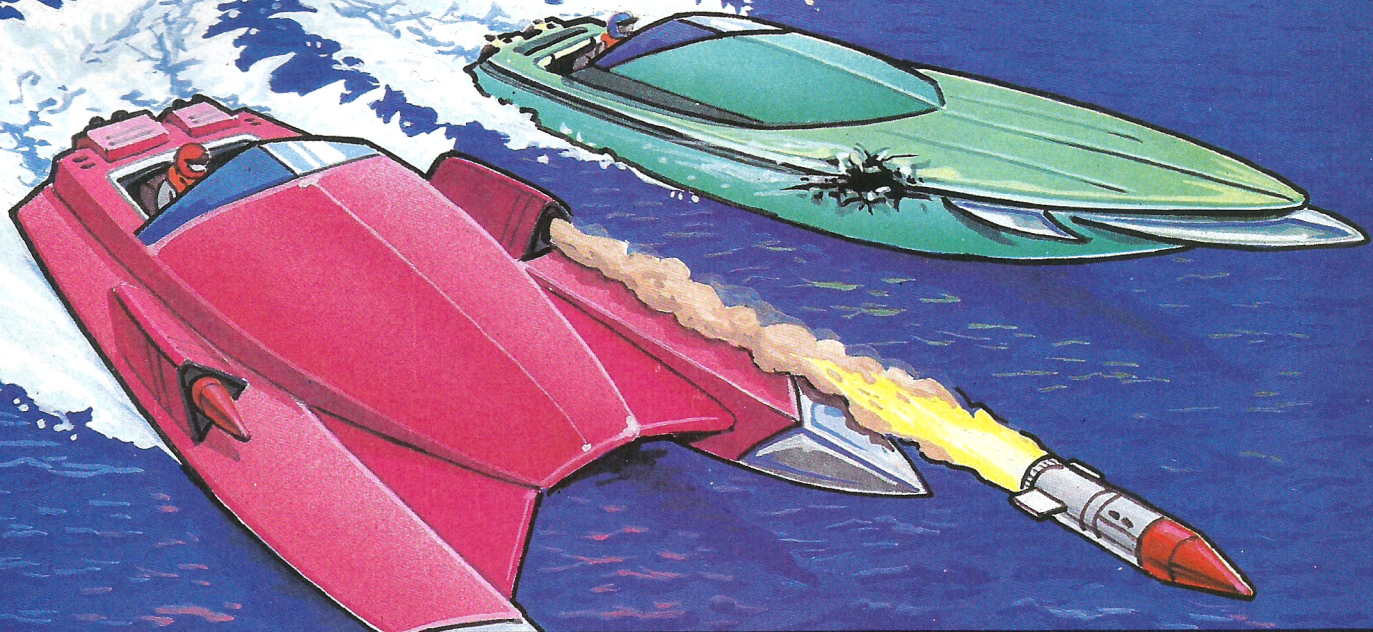
VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION ATARI ST



VERSION CPC A TOMBER PAR TERRE !



LE MONDE ENFIN PACIFIÉ S'ENNUIE
SEUL CE NOUVEAU SPORT DECHAÎNE 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 ÊTES UN OFF SHORE WARRIOR ET QUE TOUS LES COUPS SONT PERMIS...



TITUS

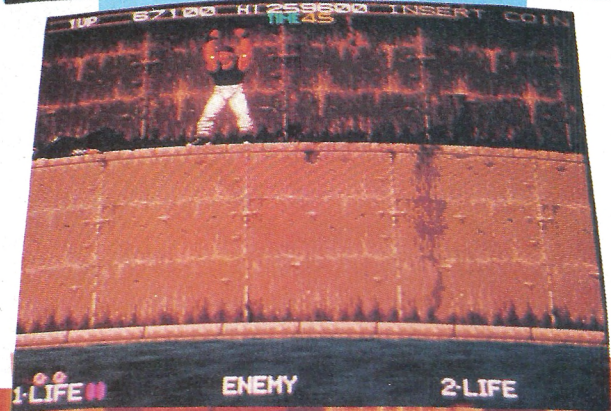
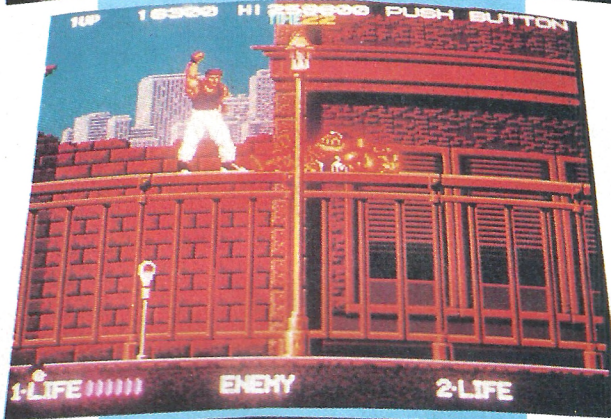
28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92

DRAGON NINJA

Data East

Scénario hyper-archi-super-banal : vous devez retrouver votre fiancée ou sauver la Terre, je n'ai pas réussi à déchiffrer les caractères japonais de la machine d'arcade !

Vous pouvez jouer à deux simultanément, les sprites sont de taille respectable et très jolis à regarder (je vous conseille de bien observer les loups). L'animation est parfaite et le scrolling multidirectionnel est une petite merveille. Vous êtes deux hommes, toi et ton copain, super-baraqués, genre Rambo IV plus Predator (Ernie pour les intimes). On agite le tout, on rajoute un petit peu de Double Dragon et un zeste de Rolling Thunder et Shinobi (le dernier s'étant inspiré du premier), on sert bien glacé et on obtient un excellent cocktail au doux nom de Dragon Ninja (attention à ne pas confondre avec Ninja Warriors, une autre bécane d'arcade qui marche très bien dans toutes les salles où elle se trouve). Dragon Ninja dispose d'un large éventail de coups (et par conséquent... de blessures !), on peut bien entendu ramasser des armes comme cela se fait dans tous les bons jeux (le précurseur fut Nemesis) : un nunchaku, un couteau ou une bombe (je ne sais pas à quoi elle sert !).



Chacun de ces objets s'obtient en tuant un homme rouge (ce jeu fait preuve d'anticommunisme primaire !). Il suffit alors de se positionner dessus, de tirer la poignée et d'appuyer sur le bouton de coups. Venons-en à l'éventail des coups : en appuyant sur les deux boutons et en s'accroupissant, on obtient une attaque assez bizarre : on est accroupi mais les pieds partent en l'air, c'est assez difficile à expliquer car vous n'avez sans doute rien compris à ce que je viens de vous dire, on peut aussi donner un coup de poing très puissant, il suffit de laisser le doigt sur Fire assez longtemps.

Le premier niveau se situe dans la rue et le "monstre" de la fin est... Karnov (eh oui ! c'est un Data East). Au second niveau, l'action se passe sur un camion qui roule : il faudra juste faire attention à ne pas tomber sur le sol ! Il n'y aura pas non plus trop de difficultés pour arriver au terme du troisième tableau. Pour avoir le vilain-pas beau, il faudra donner des coups de pied tant qu'il ne se multipliera pas ; à ce moment, il faudra bastonner la dizaine d'autres qui vous sauteront dessus. Vous aurez intérêt à reculer vers une extrémité de l'écran. Je vous laisse découvrir les trois niveaux suivants qui sont dans l'ordre : la forêt, le train, la grotte.

Raphaël et Benoît.

Coût de la partie : 2 francs

N.B : nous tenons à remercier l'exploitant de la salle de jeux de Rennes divertissements, boulevard Magenta à Rennes, d'avoir eu la gentillesse de nous laisser prendre des photos.



MAYDAY

TRUCS

• **MANUEL CANTANTE** cherche à obtenir, sur CPC 6128, des vies infinies pour Flying Shark, Commando et Rolling Thunder.

• **EDITH CAUMES** aimerait savoir :
- où se trouve le livre de la lumière dans Fairlight
- où se trouve le trésor de Ben et comment ne pas tourner en rond dans sa mine dans "Histoire d'Or".

• **RUDY VANBOCKSTAELE, NOUS DONNE QUELQUES TRUCS POUR C64 :**

- Dragon Hawk : taper poke 3477,255 après le LOAD et avant le RUN.
- Punchy : taper poke 15458,50 avant de lancer le jeu.
- Quo Vadis : après un RESET, taper poke 24709,234
poke 24710,234
sys 3488

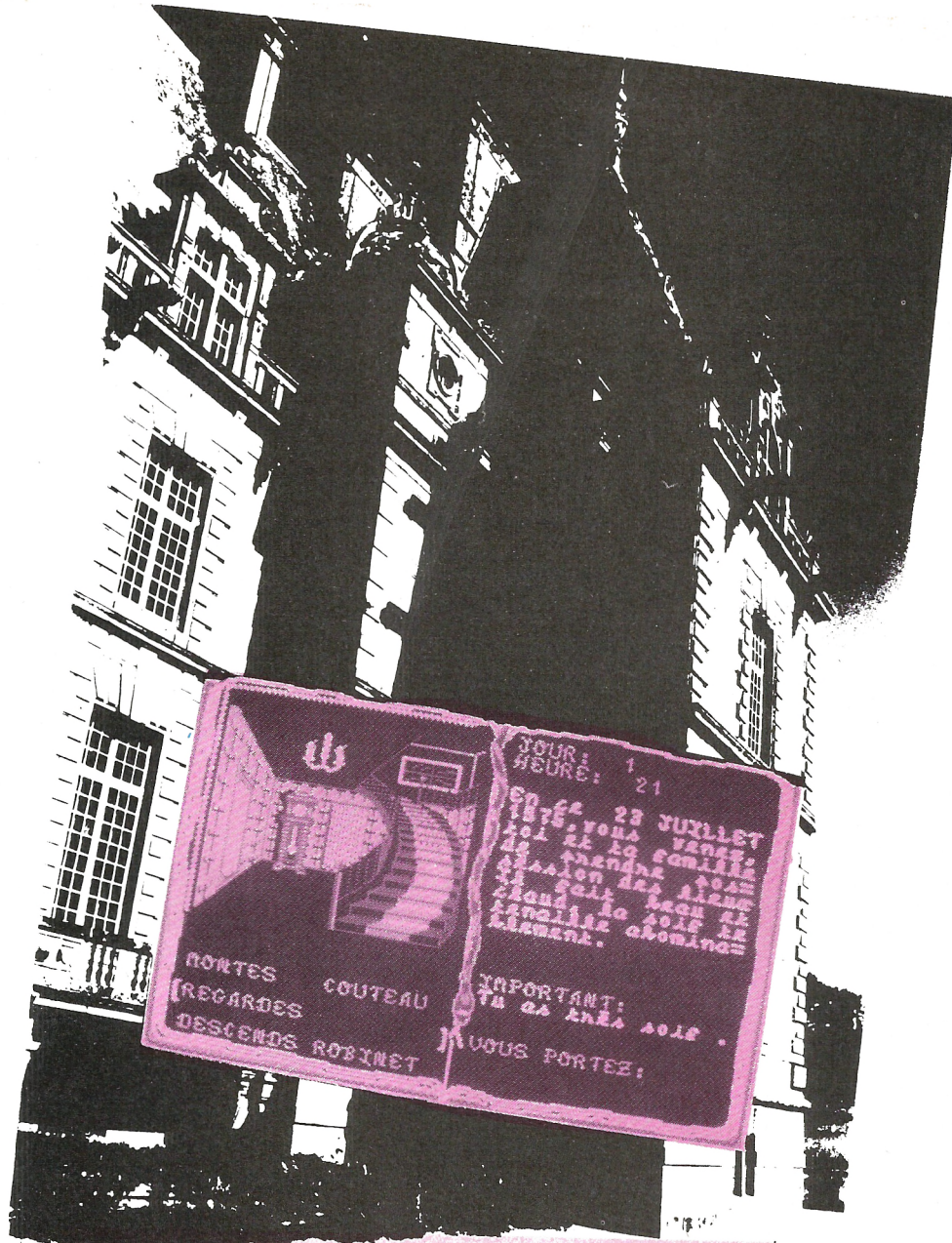
• **QUELQUES TRUCS POUR FIRE AND FORGET ET WORLD CLASS LEADER BOARD SUR CPC 6128.**

Par Christophe Loyal.

Fire and Forget de Titus !

Pour éviter toute collision avec tank, rocher balle... se positionner le plus à droite possible de l'écran. Et voilà le tour est joué. Faites de même pour toutes les guerres et vous n'aurez aucune difficulté à passer les différents niveaux. Mais n'oubliez pas de prendre du fuel.

World Class Leader Board (US Gold)
Choisir le parcours D. (Gauntlet Country Club) puis mettre le niveau (Kids). Au second trou du parcours qui en contient 18 (160YD) qui est la distance, prenez le club 71 sans toucher le curseur, appuyez sur votre joystick, et voilà, votre rêve est accompli : un trou en un coup. Sympa non ?

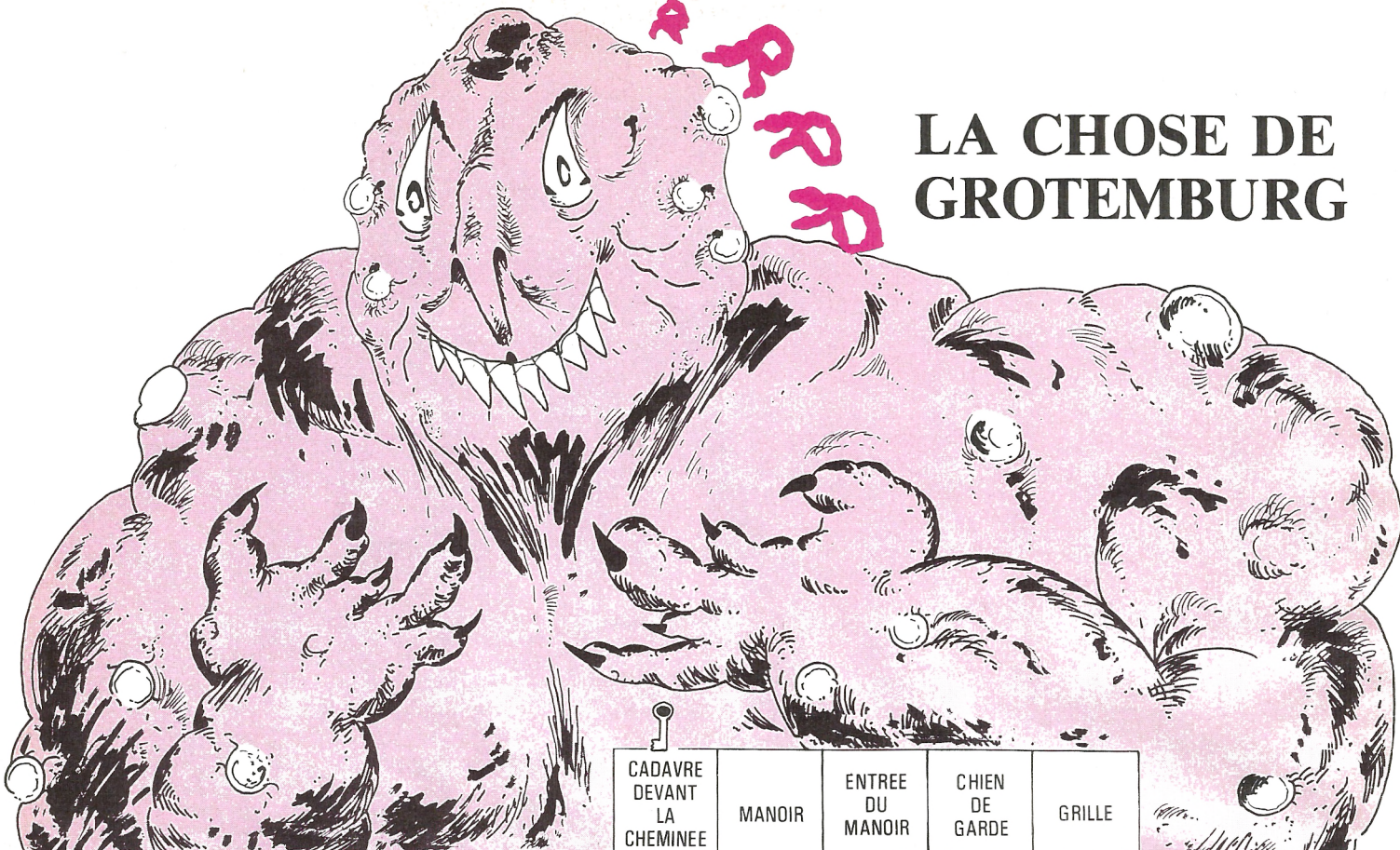


SOLUTION









PATRICK DELAUNAY NOUS ENVOIE SA SOLUTION POUR "PEUR SUR AMITYVILLE" (UBI SOFT)

Nord - Nord - Ouvres robinet - Prends couteau - Coupes doigt - Sud - Sud - Ouest - Dors - Est - Nord - Descends - Prends bois - Ouvres trappe - Prends tête - Montes - Est - Sud - Poses bois - Poses tête - Nord - Ouest - Sud - Ouest - Dors - Est - Nord - Est - Nord - Lis annuaire - Prends écouteur - 89 44 72 83 - Est - Nord - Est - Nord - Prends grimoire - Sud - Lis grimoire - Sud - Ouvres armoire - Prends rasoir - Prends mousse - Nord - Est - Montes - Ouest - Rases tête - Montes - Nord - Ouvres armoire - Prends eau - Sud - Ouest - Donnes eau - Est - Nord - Nord - Ouvres frigo - Prends yeux - Donnes yeux - Sud - Sud - Ouest - Baises - Sud - Prends tuyau - Nord - Est - Nord - Descends - Sud - Branches tuyau - Ouvres robinet - Nord - Sud - Fermes robinet - Ouest - Nord - Est - Suis Jane - Prends pioche - Détruis mur - Montes - Est - Nord - Ouvres armoire - Prends croix - Sud - Ouest - Descends - Nord - Poses croix - Pries - Sud - Ouest - Sud - Rentres camion - Sors camion - Nord - Nord - Descends - Sud - Prends Harry - Nords - Montes - Sud - Sud - Rentres camion - Pars.

LA CHOSE DE GROTEMBURG

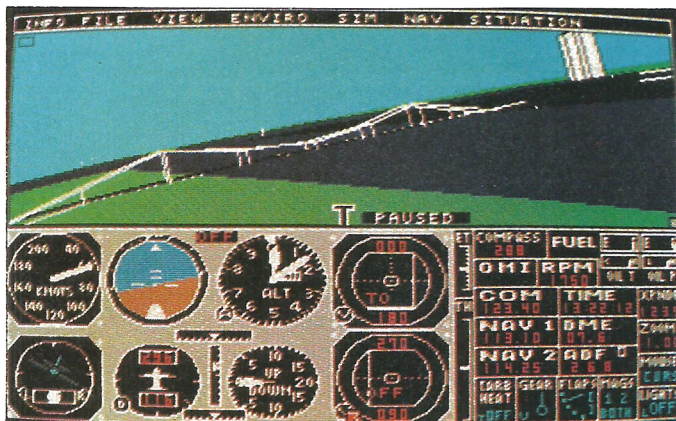


-  = CLE DE LA GRILLE
-  = FLACON DE CHLOROPHYLLE
-  = TAS D'OS
-  = GRENADE
-  = TRONC D'ARBRE
-  = JERRICAN
-  = PIED DE BICHE
-  = PNEU
-  = CAMEMBERT
-  = INSECTICIDE

		CADAVRE DEVANT LA CHEMINEE	MANOIR	ENTREE DU MANOIR	CHIEN DE GARDE	GRILLE			
	CHAMBRE DE GRAND MERE	SALLE A MANGER	SAVANT 			CHEMIN			
		PORTE				CHEMIN			
	RATS 	SOUTERRAIN 				CHEMIN	EGLISE		
	CHAUVES SOURIS					CIMETIERE	CHEMINS	ENTREE DE L'EGLISE	
	MUR					MAISON 	RUE	MORT CERTAINE	
	FORET	CHASSEUR 				JARDIN	CLOCHARD RUE	BAR	
MARECAGES	FORET	FORET 	FORET	MAISON		CUISINE CADAVRE 	RUE	MORT CERTAINE	
MARECAGES DRAGON				ENTREE DE LA MAISON	DEBARRAS D'ORDURES 	ENTREE	RUE	MORT CERTAINE	
						JARDIN PUITS	JARDIN	RUE	MORT CERTAINE

SIMULATION

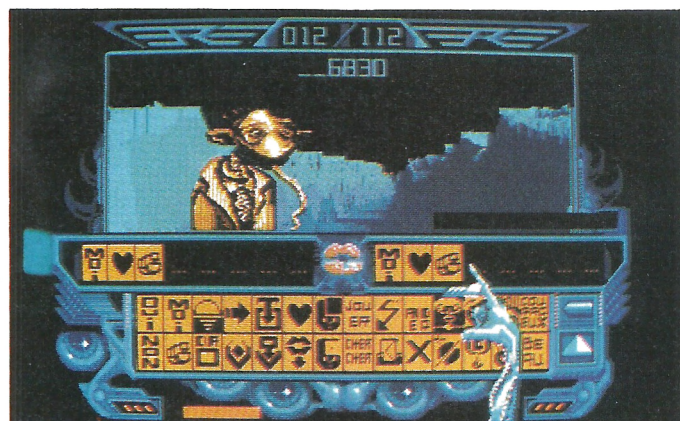
AVENTURE



FLIGHT SIMULATOR II

SUBLOGIC/MICROSOFT 1986

PC-ST-Amiga



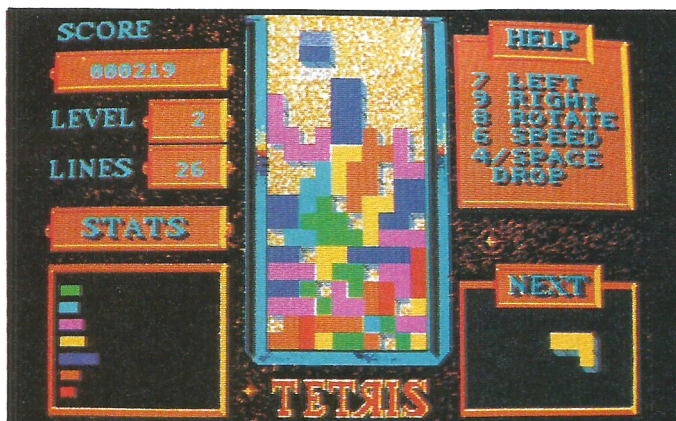
L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD

ERE INTERNATIONAL 1987

ST-CPC-Amiga-PC-Apple

REFLEXION

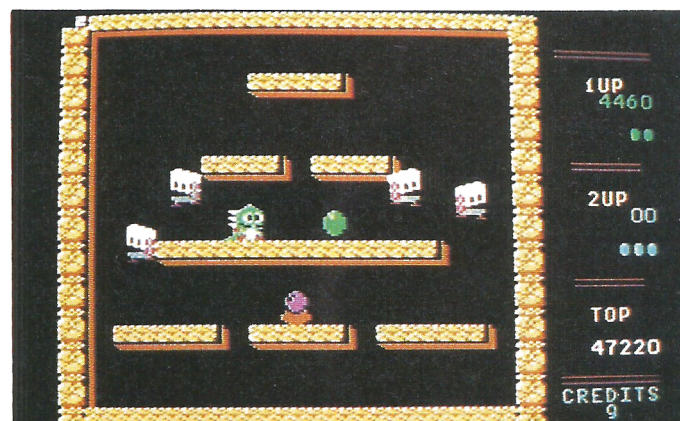
ARCADE



TETRIS

MIRRORSOFT 1987

CPC-PC-ST-Amiga



BUBBLE BOBBLE

FIREBIRD 1987

CPC-C64-ST-Amiga



L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD

TYPE : aventure intergalactique de conception révolutionnaire !

RESUME : quelque part, dans l'une de ces lointaines galaxies, se déroule l'une des plus extraordinaires aventures de notre époque. A bord de son arche, le Captain Blood va tenter de récupérer ses clones dispersés aux confins de l'espace. Mission difficile et pourtant fantastique, durant laquelle il va peut-être avoir la chance de rencontrer les habitants de différentes planètes, dissimulés au fond d'immenses canyons. Lors de ces rencontres, il lui faudra sympathiser avec ces êtres étranges, afin de les convaincre de se faire téléporter. Ainsi, Blood pourra peut-être récupérer son énergie vitale.

REALISATION : sur une musique géniale, voici une aventure très visuelle. Les couleurs éclatent, l'animation est ultra-rapide, les graphismes sont fins et la difficulté est sans cesse croissante. C'est un superbe jeu mais peut-être un peu lassant ?

NOTRE AVIS : bravo à Ere International pour ce superbe soft. Nous, on a aimé mais hélas, il n'a pas su nous captiver très longtemps : dommage... On attend une suite à cette idée originale.

FLIGHT SIMULATOR II

TYPE : simulateur de vol

BUT : aux commandes d'un Cessna, parcourez les cieux du monde entier. Sur ST et Amiga, il est également possible de s'initier au pilotage d'un jet, le Learjet 25.

REALISATION : techniquement, il y a peu de reproches à faire au FS II conçu par Sublogic et adapté sur PC par Microsoft. Cette simulation de vol est très réaliste. Les paysages extérieurs sont assez détaillés, surtout sur certaines zones et un ensemble de disques scénarios permet de changer d'air. La planche de bord n'a rien à envier à celle d'un véritable avion.

NOTRE AVIS : c'est la référence en matière de simulation de vol. Peu ludique, il est extrêmement réaliste et son manuel d'accompagnement est très complet. Captivera les amateurs de pilotage !

BUBBLE BOBBLE

TYPE : jeu d'arcade, avec plates-formes, offrant plus de 100 tableaux à découvrir.

BUT : Bub et Bob sont deux charmants brontosaurus, l'un vert, l'autre bleu. Leur passe-temps : transformer leurs ennemis en nourriture et gagner du terrain en progressant d'un niveau à un autre. Pour ce faire, ils ne possèdent qu'une arme : les bulles de chewing-gum qu'ils laissent s'échapper de leur gueule de bestioles préhistoriques.

REALISATION : adapté de l'un des plus répandus des jeux de cafés, voici un soft qui vous occupera pendant de longs moments car il possède un atout : sa sympathie...

Oui, Bubble Bobble est vraiment mignon, il bénéficie d'un graphisme simple mais très rigolo. L'animation est fluide et parfaitement harmonisée avec la musique (un peu piano mécanique). Bref, sur toutes les machines, Bubble Bobble mérite un bon point pour sa réalisation.

NOTRE AVIS : même si ça ne fait pas appel à beaucoup de génie de la part du joueur, ce jeu est vraiment chouette ; au départ, ça paraît un peu "bébé" mais dès qu'on y joue ça devient beaucoup plus sérieux...

TETRIS

TYPE : jeu de réflexion sur la base d'un casse-tête.

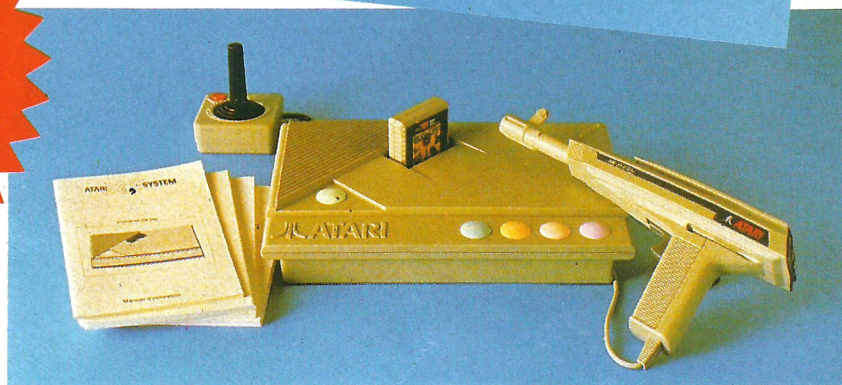
RESUME : venu d'Union soviétique, voici un jeu de réflexion mais aussi de réflexes... Il va falloir maîtriser parfaitement votre souris, joystick ou clavier afin de positionner chaque figure géométrique apparaissant en haut de l'écran, de façon à ne pas laisser de "trous" dans les lignes horizontales. Facile... Mais lorsque l'on sait que les figures se présentent de plus en plus rapidement et que la partie s'achève lorsque l'on a laissé des trous dans environ une vingtaine de lignes, on comprend tout l'intérêt et la difficulté d'un tel jeu.

REALISATION : bien que différente d'une machine à une autre, la réalisation de Tetris n'a rien à se reprocher. C'est simple, clair et surtout secondaire par rapport au but du jeu...

NOTRE AVIS : Tétris est l'un des passe-temps préférés de la rédaction d'Arcades. Il faut le posséder coûte que coûte dans sa ludothèque, sinon à quoi bon avoir un micro chez soi ?!

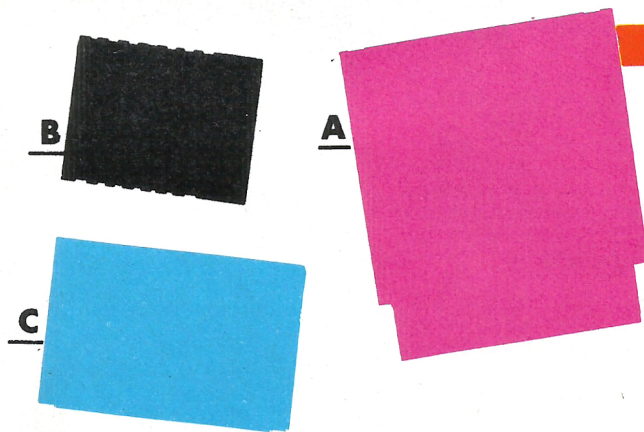
CONCOURS

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.



Ma vue baisse. Je ne sais plus reconnaître les cartouches qui vont dans ma console XE Game. Pourriez-vous m'aider et me dire quelle est la silhouette correspondante.

- A
- B
- C

Votre réponse avant le : **5 novembre 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



Achète jeux sur 520 ST. Cherche news à prix raisonnable : J. d'Arc, Skrull, Bob Morane Ocean, Space Harrier... sur SF Only. Vends originaux Explora et Ikari Warriors : 250 F (les 2 !!). Tél. : 64.52.54.07. Demander Gerry ou écrire à M. Dufort - 8. Bd A.Briand - 77000 Melun. Vite SVP mon St meur de faim.

Vends, échange, achète jeux pour 520 STF DF ou SF. Cherche news (1943 et Iron Lord). Possède (SP Harrier, Ark2, Alien Syndrome et nombreux news). Tél. : 25.74.13.89 après 18h00 ou écrire à : Chaysinh Dek - 5 rue Franklin - 10600 La Chapelle-St-Luc.

Amiga échange nombreux programmes dont dernières news, débutants acceptés, contact sérieux rapide et durable. Ecrire à Téjérina André - 1 rue Pierre Broussolette - 94240 L'Hay-les-Roses.

Vends console Sega très bon état, garantie jusqu'au 24.12.1988 + joystick ; Speed King Konix Autofire + 8 jeux, dont (Choplifter, Rocky, Ninja, Alien Syndrome, Basket, etc.). Le tout : 2800 F, vendu : 2000 F. Jeanne Christophe - 34 rue de Lorraine - 92300 Levallois. Tél. : 47.37.65.29 (19h00, 20h00).

Non ! Le spectrum n'est pas mort !!! Le club des spectrums est ouvert : échanges, contacts, journal bimensuel, concours... : Meurisse Jean-Christophe - Le club des Spectrums - Impasse Pierre Loti - 56860 Sene. Tél. : 97.54.29.67. On attend !

Vends pour Atari 520 ST Realizer pour 1200 F + imprimant Brother M-1009 pour 1200 F ou les deux pour 2200 F. Vends moniteur mono vert : 600 F + clavier modul. music Philips pour MSX : 900 F. Ecrire à Pavan P. - 25660 - 2, rue du Lac Saône. Tél. : 81.55.80.77.

Amiga vends, échange Hot news et source code Seka disk 3"1/2 : 5 F. Ecrire à : Mondoloni Alain - 14 rue E. Rostand - 13006 Marseille. Tél. : 91.81.53.97. Débutants bienvenus aide à programmer assembleur réalisation Demo sur commande délai 15 jours.

Vends pour Amstrad K7 : Winter Games, Pack Fil, Ikari Warriors, Math 3 de 29 F à 99 F. Ecrire à Deline Laurent - 20 rue de la Cour des Bois - 44522 Mesanger. Tél. : 40.96.71.15 (seulement le week-end). Echange possible. Répondez vite !

Vends Atari 1040 ST + 3 joysticks + 35 logiciels + boîte de rangement + magazine + garantie 20 mois : 5200 F, avec moniteur couleur : 6600 F. Ecrire à Icard Olivier - 18 rue Samatan - 13007 Marseille. Tél. : 91.52.09.74 après 19h00.

Echange sur Paris matériel Amstrad CPC contre matériel Thomson T07-70. Faire Proposition, écrire à Raphaël Berna - 15 passage du Génie - 75012 Paris.

C64 cherche contacts sérieux et sympa pour échanger news et anciens sur disks, débutants acceptés. Possède Platoon, Airbone Ranger, Combat School, Skate or Die + news... Envoyer liste à : Nicolas Gallet - 2, avenue des Côteaux - 14790 Verson. Tél. : 31.26.85.89.

Vends T08 + lecteur disk et K7 + souris + 1 joystick + 2 livres + jeux (Sapiens, Mach 3, Arkanoid, etc.) + revues TED. Le tout sacrifié à 2600 F. Tél. : 32.44.13.86 et un cadeau au premier acheteur (une console Atari 2600S + jeux + manettes).

Cherche possesseur de spectrum pour échanges et vends 4 logiciels + 1 extension mémoire 16 Ko pour 2 x 81 150 F et A2TEC pour 800XL à 60 F. Breynat Dominique - 5 bis rue de Serbie - 26000 Valence.

Vends cassettes de jeux originaux pour CPC 464 : Rampage, Enduro Racer, Dragons Lair 1 et 2, Devils Crown, Space Racer, Toad Runner pour 50 francs pièces. Tél. : 90.58.00.75 demander Jacques, après 17h00.

Cherche tout contacts en région Alsace sur ST. Possède : Buggy Boy, Out Run... Pas sérieux s'abstenir. Tél. : 88.29.27.35 Jean-Luc Bauer.

Vends CPC 6128, moniteur couleur + nombreux jeux (Renegade, The Pawn, Crazy Cars) + utilitaires. Le tout : 3000 F. Tél. : 42.40.24.37 après 18h00, demander Yves.

Vends lecteur Cumna IMO 3"5 : 1200 F, moniteur couleur SC 1425, Atari : 2000 F, Atari 520 STF en panne : 1000 F + originaux pas cher. Tél. : 42.81.46.67 (Paris) après 18h00.

Echange ou vends jeux sur Amiga 500 et PC 1512. Possède news sur les 2. Ecrire à : Sylvain Bastide - 5 rue de Guarene - 30230 Bouillargues ou Tél. : 66.20.51.88.

Vends Apple 2E couleur 128 Ko, Chat Mauve, super série, souris, joystick, Paddles, 2 drives, docs, 400 disks (news) + matériels et câbles. Vendu : 6000 F (disk plein 5"1/4 pour Apple, 2,50 F pièce), 93300 Aubervilliers. Johann Faillard. Tél. : 48.39.36.06.

Stop ! Atari ST cherche contacts avec programmeurs en Stos BASIC (I Hope I'am not Alone !) pour échanger trucs et astuces. Contacter Pauchet Frédéric - 19 rue des Peupliers - 62600 Verton.

Exceptionnel ! Vends console CBS + adaptateur de cassettes pour certaines consoles (Atari, etc.) + nombreuses cassettes CBS et Atari pour 900 F. Tél. : 60.86.12.74 après 18h30. Demander Vincent.

Vends 520 ST de 88 double face, nouvelles roms + 50 disks de news : Bobo Out, Run, Explora... 2500 F. Stéphane Piatzsek - 75 rue de la Bièvre - 78200 Nantes-la-Jolie. Tél. : 30.92.04.68.

Très urgent achète MSX2 Sony HBF 700 ou Philips VG 8235 entre 1500 F et 2500 F. Vends Sharp PC-1251 + CE-124 + livres 650 F. Tél. : 64.56.48.59 ou écrire à Lardot Thierry - 45 rue du Chemin de Fer - 91510 Lardy.

Echange logiciels pour 520 STF plus de 120 jeux. Réponse assurée. Ecrire à : Ilharreguy Christian - 9 rue Docteur Ignace Hoareau - 97430 Le Tampon Ile de la Réunion.

Vends T08 couleur + lecteur disk + joysticks + crayon optique + jeux. Le tout en très bon état, valeur réelle environ 6000 F. Vendu : 3000 F. (possibilité de ventes d'éléments séparées). Tél. : 45.39.27.55. Maxence Liot - Logis de Fougère - 16230 Saint-Angeau-Manlle.

Vends réaliser pour Atari ST 1200 F + imprimante Brother M1009 : 1200 F + moniteur N/V : 600 F + pour MSX clavier module music : 900 F. Recherche new Atari ST + MSX 2. Mr Pavan Pierre - 2 rue du Lac - 25660 Saône. Tél. : 81.55.80.77 après 19 heures SVP.

Vends pour T09/T09+/T08. Bobo, Wargame et pour T09 : Bivouac, Dossier Boerave, Silent Service, Wargame, Educatif 2, Stress, Math CM2/6. Ecrire à Dominguez Olivier - 7 rue du Manège - 64000 Pau.

Vends T07/70 + LEP + jeux K7 + QDD + jeux disk + ext mus. et jeux + 2 manettes : 2000 F urgent ! Cherche bidouilles, Plans Electroniques de périphériques T08. Hautereau Martial - 26 rue Besancourt - 95480 Pierrelaye.

Recherche contact(s) sympa pour jeux-utilitaires sur Amiga. Tél. : 20.80.69.56 ou 57 rue Jules Watteuw - 59910 Hem.

Cause CHGT ordi vends pour Amstrad CPC : câble imprimante nouv prises : 100 F. Log orig "La solution" (Text + Dat + Calco) : 300 F. Interf péritel MP2F : 300 F + divers logiciels (liste sur demande). Tél. : 90.04.72.14. Fouache PH - Platanes des Pradons - 84400 Gargas.

Vends C128 + 1571 + lect K7 + pow cartridg + MPS 803 + jeux + 2 joysticks + câble 40-Q80 colonnes + swift 128 + livres ABCinfo, BASIC, plus + Jame. Prix : 4000 F. Pour Amiga jeux originaux, Anclair. Tél. : 40.02.82.99 du lundi au vendredi de 10h30 à 12h30.

Atari 1040 ST : cherche contact pour échanger nombreux softs (ex. Space Harrier, Arkanoid II, Virus, Jeanne d'Arc etc.). Envoyer liste à : Nouguier Pascal - HLM L1 Prairie - 30120 Le Vigan ou Tél. : 67.81.81.41 vers 19h00.

Echange jeux pour IBM PC, possède : Moon Patrol, Tennis, Asteroids, Flipper, Centipo, Othello, Freestyl, Flippvif, Inferno, numéro 10 + utilités : Pctools, Copywrit, 6W BASIC... en disquette 5"1/4. Troux Olivier - 28 rue de Nancy - 54250 Champigneulle.

Vends softs pour T07/70 et mos : l'Aq Vegas, Le Sem Axe, Air Attack, Animatix, Pilot, Pingo, Karaté : 300 F le tout. Tél. : 31.98.18.10 demander Frédéric (entre 17h30 et 19h00).

520 STF double face cherche contacts région Puy-de-Dôme (63). Only news possède : Overlander, Fire et Forget, Sk Rull, Bombjack, Corruption, Street Fighter, Exolon, Verminator, etc. Cherche news hyper récentes. Tél. : 73.83.15.35 après 18h00.

Il était une fois un étudiant sans de sou qui regardait le splendide 520 ST d'Atari en se disant que la générosité n'existe pas, et pourtant... Daniel - 12 rue de la Gare - 57140 Woippy.

520 STF double face, réponse assurée, vends ou échange news. Possède : Verminator, Bombjack, Overlander, Corruption, Op.Jupiter, Exolon, Street Fighter, Space Harrier, etc. Recherche : news et anciens titres. Mr Bertrand Romain - 16 rue des écoles - 63430 Pont du Château.

Echange nombreuses news sur amiga 500. Tél. : 29.63.41.55. Ziezuilko Bruno - 51 b d'Alsace - 88400 Gerardmer.

Recherche tous softs sur Atari 520 ST et sur Amiga 500 et Amiga 100. Faire propositions à Mr Olle Nicolas - 8 chemin de Ravareil - 69360 Ternay.

Echange jeux sur 520 ST, possède news non sérieux s'abstenir. Envoyer vos listes à : Avignon Christophe - La Sardane les Plaines de la Cebo - 13510 Eguilles.

Vends MSX Sony Hit Bit 501 F avec lecteur de cassettes et cartouches + 2 manettes + jeux. Faire offre au 63.20.23.84.

Vends Atari 520 ST + SC 1425 + logiciels jeux originaux + joysticks. Tél. : 78.62.79.41. Le tout : 5500 F à débattre.

Vends pour T08, T09, T09+, 5 disk 3"5 (Renegade, Aquanaut, Enduro, Racer, Malette Fil, Selection d'Or Ioriciens). Valeur : 970 F, vendu 700 F. Tél. : 78.67.35.17 après 19 heures.

Echange jeux sur Amiga 500 contactez : Salzmann Philippe - 141 rue de Saint-Avoid - 57890 Porcellette.

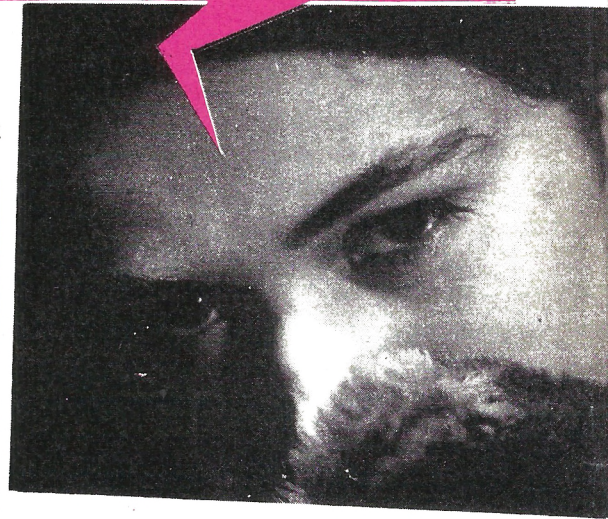
Achète jeux et utilitaires à bas prix pour Amiga 500. Envoyez vos listes et prix à Viard Stéphane - 7 rue Robert Mennessier - 27150 Etrepagny.

Vends Amstrad CPC 464 ex. état + lecteur DDI-1 + Adapt. Péritel + 73 K7 + 70 disks (jeux + util). Le tout : 3490 F avec environ 70 revues + 2 manuels. Ecrire à Gerome Patrick - La croix Montbrot Le Chautay - 18150 La Guerche. Tél. : 48.74.24.49. Merci d'avance. Echange plus de 100 jeux sur Amstrad CPC (cassette). Réponses et rapidité assurées. Ecrire à Jung Valérie - 18 Grand Rue - 67260 Sarre-Union.

Vends 2 joysticks Quick Shot II Turbo pour 250 F. Possède au 22/08/88. Tél. : 45.86.33.04 après 18h00 merci.

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"/> 17 à 8,50 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

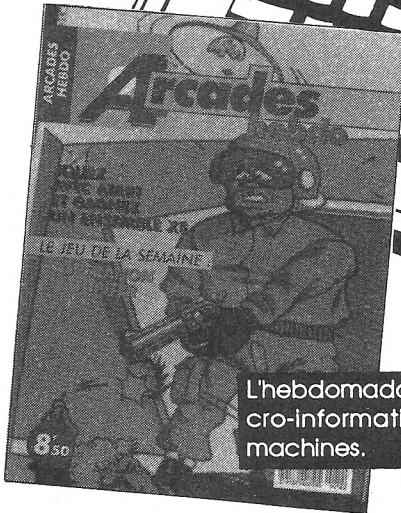
Ci-joint un chèque libellé à l'ordre des
Editions SORACOM - La Haie de Pan
35170 BRUZ.

TOTAL

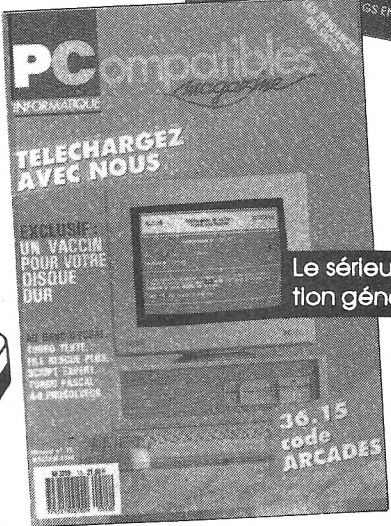
VOUS AVEZ LA PASSION ?




Entièrement dédié à Amstrad. Pour les passionnés.



L'hebdomadaire de la micro-informatique toutes machines.




Le sérieux allié à l'information générale.



La communication amateur avec ses nombreuses applications. Le seul mensuel de ce créneau vendu en kiosque.

Chez votre marchand de journaux habituel



L'astrologie ce n'est pas prédire l'avenir. Ce mensuel vous aide à mieux comprendre les phénomènes astrologiques.

NOUS AVONS L'INFORMATION !

F I R E

A N D

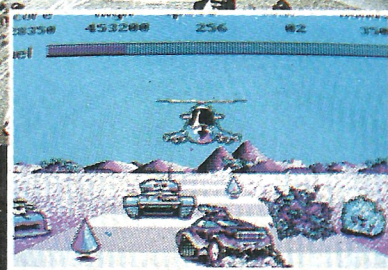
DREAM-UP 45.84.29.79

F O R G E T

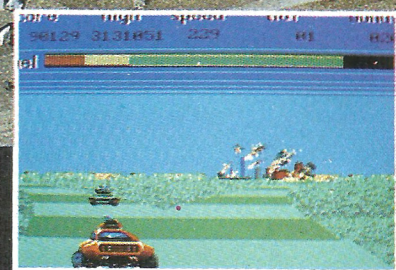
LE FUTUR EST ENTRE VOS MAINS, TIREZ PUIS OUBLIEZ, NE REGARDEZ JAMAIS DERRIERE
VOUS ETES NOTRE DERNIERE CHANCE...



VERSION AMIGA



VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION ATARI ST



VERSION CPC INFERNALE !!



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