

SKATEBALL



Photo d'écran sur ST



DIFFUSION
se tient à votre disposition
pour tous renseignements et commandes
Téléphonez : 16 (1) 48 98 99 00



Photo d'écran sur ST



Photo d'écran sur PC

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

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

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

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

Amiga, ST, PC : 249 F.
Amstrad, C 64 Disc : 189 F.
Amstrad, C 64 K 7 : 149 F.

Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC.

fnac

UBI
SOFT

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

Arcades hebdo

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

REDACTION

Directeur de la Rédaction et Rédacteur en chef
Denis BONOMO

Rédactrice
Laurence LE GENTIL

FABRICATION

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

ABONNEMENTS

Abonnements - Secrétariat
Catherine FAUREZ - Tél. : 99.52.98.11

PUBLICITE

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

GESTION RESEAU

SORACOM - S. FAUREZ
Tél. 99.52.78.57
Terminal E83

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

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



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

EDITO

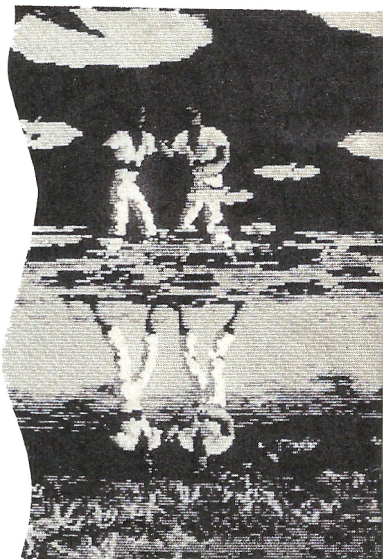
Je vous disais récemment que vous n'auriez pas droit à un éditto toutes les semaines. Un éditto c'est bien quand on a quelque chose à dire. J'ai quelque chose à vous dire et c'est important : Arcades Hebdo prend des vacances. Oui, des vacances ! On s'arrête quelques jours pour faire le point. Pendant cette première expérience hebdomadaire, vous m'avez suggéré beaucoup de choses. Alors, à la rédaction, on y réfléchit et on mûrit une nouvelle formule que vous retrouverez en kiosques dans quelques semaines.

A bientôt !

Denis BONOMO

SOMMAIRE

- 6 ▷ Actualité
- 16 ● Le Festival de la Micro
- 20 ▷ Avant-Première :
Guerilla War
- 22 ▷ Les Adaptations
- 24 ● Le jeu de la semaine :
Galactic Conqueror
- 26 ▷ Banc d'essai des jeux
- 42 ▷ Mayday !
- 44 ▷ Concours Atari
- 45 ▷ Petites annonces
- 46 ▷ Bulletin d'abonnement



Couverture réalisée d'après page écran de "Galactic Conqueror" Titus.

"JE BATS MON RECORD ET J'ATTAQUE LA MICRO"



ATARI XE SYSTEM LA CONSOLE EVOLUTIVE

C'est la première console de jeux vidéo capable de se métamorphoser en un véritable micro-ordinateur. Plus besoin de choisir entre le plaisir du jeu et la passion de l'informatique. Avec le système Atari XE, tu peux t'amuser tout en plongeant dans le monde de la micro.

LE PLAISIR DE JOUER

Elle est vraiment géniale cette console de jeu, avec son joystick et son pistolet laser hyper précis. Les jeux pour exercer tes réflexes et ton adresse ne manquent pas! Ils sont tous palpitants et pleins de suspens.



990F
1 console
1 joystick
1 pistolet

LA PASSION DE LA MICRO

Tu as envie d'aller plus loin et de découvrir les fantastiques possibilités de l'informatique? Tu branches sur ta console XE le clavier avec son Basic intégré et le lecteur de cassette Atari et tu te retrouves devant un



490F
1 clavier avec Basic
1 lecteur de cassette!
1 jeu "Flight Simulator"

micro-ordinateur. Tout de suite tu vas pouvoir t'initier au pilotage, le clavier et le lecteur de cassette sont vendus avec le fameux simulateur de vol "Flight Simulator"... Et te voilà prêt à décoller pour l'univers de la micro.

ATARI
Le plaisir

FIL : LE MAUVAIS COUP

La CAMIF, actionnaire majoritaire de France Image Logiciel, a décidé de se retirer. Sale coup en fin d'année car Fil s'apprêtait à sortir de nombreuses nouveautés, des jeux et des logiciels professionnels de qualité. Après s'être déclarée en cessation de paiements, Fil se retrouve dans une situation délicate. On peut également se demander ce qui adviendra de la distribution des produits **Telecomsoft** (Firebird, Rainbird, Silverbird) et **Activision** confiée auparavant à Fil.

SEGA

La reprise de la distribution par **Virgin Loisirs** permet d'envisager un planning dans les sorties des nouveautés. Ainsi, on nous a annoncé :

- Shangai (1er trimestre 89) ;
- Shinobi, Aztec Adventure (4ème semaine octobre 88) ;
- Monopoly, Thunder Blade, Miracle Warrior (3ème semaine de novembre) ;
- Power Strike, Kenseiden, Lord of the Sword (2ème semaine de décembre) ;
- Rambo III, Double Dragon, Phantasy Star (3ème semaine de décembre) ;
- RType, Golvuelius, Captain Silver, Poseidon 3D (janvier) ;
- Out Run 3D (février).

Un beau programme qui, s'il est tenu, devrait réchauffer les cœurs des possesseurs de consoles Sega.



Delphine Software (de g. à d.) : Emmanuel Le Coz (graphiste), Jean Baudlot (musicien), Michaël Sportouch (responsable) et Pierre Faure (programmeur).

• DELPHINE SOFTWARE •

On vous a déjà parlé de cette nouvelle société parisienne (en tout cas dans le domaine du logiciel informatique), vous devez donc savoir que les projets futurs sont intitulés : Bio Challenge et Castle Warrior. Pour l'instant les pré versions tournent sur Atari et Amiga. Bon très bien alors pourquoi continuerais-je à écrire puisque vous savez déjà tout ? Eh bien le 8 octobre les musiques de Bio Challenge et de Castle Warrior ont été officiellement présentées à la presse. Le résultat est plutôt impressionnant je ne résiste pas au plaisir de vous livrer un extrait de Bio Challenge : $\hat{A} \otimes f n i \hat{U} \otimes \hat{e} \hat{d} \hat{U} \hat{i} \hat{e} \hat{i} \hat{n} \hat{i} \hat{s} \hat{d} \hat{B} - \hat{i} \hat{o} \hat{t}$. Fabuleux, non ? (et encore je ne dispose que d'une seule voie). Pour les malheureux possesseurs de CPC ou autres 8 bits, il est prévu de joindre au logiciel une cassette musicale contenant la mélodie originale. C'est à Jean Baudlot que nous devons cette création originale se démarquant quelque peu des productions sur Amiga souvent répétitives. De plus chaque note a été "échantillonnée" c'est-à-dire que le son est enregistré à partir d'un instrument réel puis restitué par l'Amiga. Cette technique permet d'obtenir des morceaux très longs en un minimum de place. Par exemple, la musique de Castle Warrior dure 7 minutes et n'occupe que 80 Ko. Sur ST la qualité sera un peu inférieure au résultat sur Amiga (because le chip sonore qui est moins performant) mais tout de même le maximum va être fait. Wait and hear.



FIRE

A N D

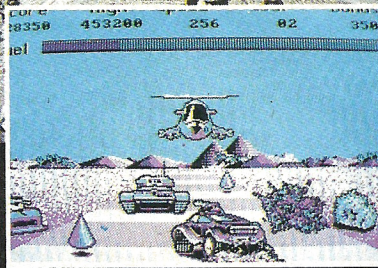
F O R G E T

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

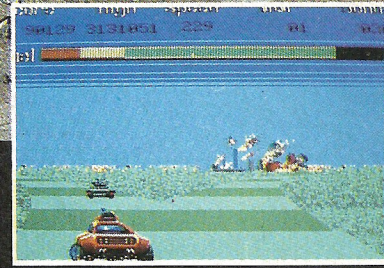
DREAM-UP 45.84.29.79



VERSION AMIGA



VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION ATARI ST



TITUS

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



SEGA : VIRGIN REPREND LA DISTRIBUTION

• Virgin est bien connu dans le monde du disque. En France, Julien Clerc, Renaud, Rita Mitsouko, Etienne Daho... sont sur disques Virgin. La filiale "loisirs" est née : elle assurera la distribution de Sega, abandonnée par Master Games System. Après la reprise, il y a quelques mois, de la distribution de Nintendo par Bandai, le géant du jouet, le marché de la console se restructure complètement.

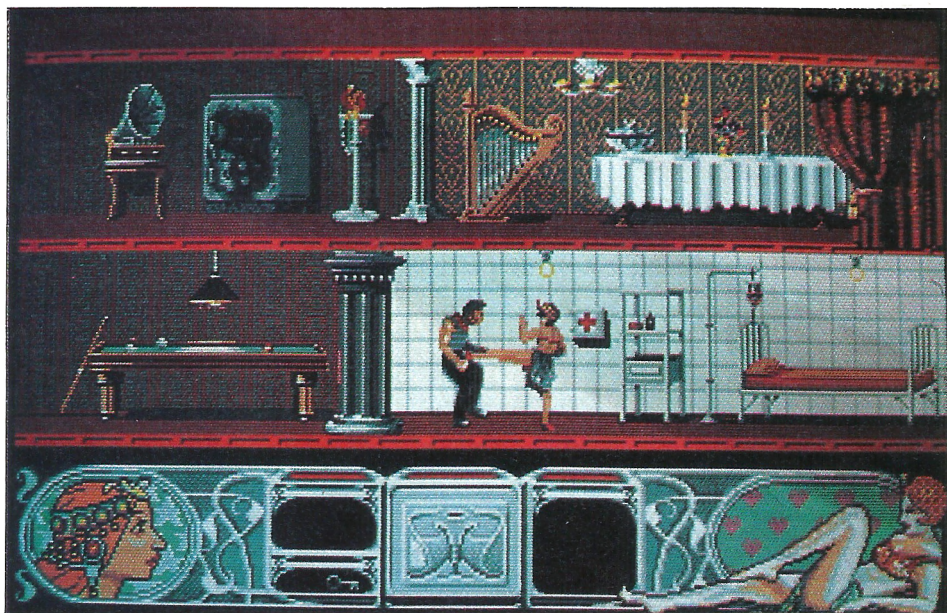
• Virgin attaque le Royaume-Uni, l'Allemagne et la France avec 3 produits : la console avec 2 manettes + Hang On (990 F), la console, 2 manettes, 2 jeux, le light phaser (1 149 F) et enfin, console, 2 manettes, light phaser, lunettes 3D, un jeu 3D (1 499 F). A cette occasion, des nouveautés dont nous reparlerons, ont été présentées à la presse ainsi qu'un calendrier des dates de sorties.

• Enfin, une campagne de pub de 500 spots est prévue sur M6 à partir du 7 novembre. Des jeux seront organisés dans les grandes surfaces. Une promotion qui ne devrait pas passer inaperçue. Dernière bonne nouvelle : une console 16 bits est annoncée pour 89. Super !

COMMODORE : un jeu de cartes

• Si vous avez des tunes, un Amiga 2000 et envie de vous faire plaisir, vous pourrez facilement craquer (non, non, pas du soft !) pour une autre carte Genlock interne (A 2300) permettant de jouer avec la vidéo, en mixant une image Amiga à celle d'une caméra ou d'un magnétoscope.

• Pour aller plus vite, ne cherchez plus ! La carte accélératrice A 2620 résoudra tous vos problèmes. Enfin, pour ceux qui manqueraient de mémoire, à défaut de manger du poisson ou d'avaler des comprimés de phosphore, il ne reste qu'une solution : la carte extension A 2058, permettant d'atteindre les 9 Mo. Comme vous avez des sous pour vous laisser tenter par ce beau matos, vous n'hésitez pas un seul instant à téléphoner au : (1).46.44.55.55. pour plus de renseignements.



Mata Hari

LORICIELS

• Parmi les titres très attendus, nous citerons les sorties imminentes : 944 Turbo Cup (250 F avec le modèle réduit de la Porsche), Fusion II (199 F D7, 149 F K7), A 320 (entre 150 F et 220 F selon la version) et Star Trap (199 F sur ST). Enfin, Mata Hari sort sur ST, avec des graphismes entièrement refaits : un jeu qui pourrait remonter dans notre estime car la version CPC était trop moyenne...

AMSTRAD EXPO : une grande fête en perspective

• Déjà la 4ème édition ? Diable, le temps passe ! Ce sera également le 20ème anniversaire d'Amstrad. Pour marquer le coup, Alan Sugar viendra boire une tasse de thé de ce côté-ci du Channel. L'expo occupera 8000 m² avec une centaine de stands. Vous pouvez toujours amener votre père ou le grand frère : l'espace pro avec toute la gamme PC 2000 les occupera un bon moment. Côté ludique, on attend beaucoup. Les stands devraient rivaliser d'originalité. Quant à l'audiovisuel, il sera présent avec, entre autres, la Studio 100 et le VCR 6100 respectivement chaîne Hi-Fi évoluée et magnétoscope. N'oubliez pas de nous rendre visite sur le stand des Editions Soracom...

SUEURS FROIDES!



NINETEEN-BOOT CAMP : 1965... le VIETNAM... Vous avez 19 ans et vous faites partie des recrues qui vont partir pour le Vietnam. Afin de vous préparer à cette guerre impitoyable, vos supérieurs vont vous faire subir un entraînement « à la dure » : parcours du combattant, combat à mains nues, entraînement au tir et à la conduite de jeep. Serez-vous prêt à affronter physiquement et moralement l'une des guerres les plus traumatisantes ?

© CASCADE — ACTIVISION. Disponible sur COMMODORE K7 et DK, SPECTRUM K7, AMIGA DK de 99 F à 199 F*

SUPER HANG ON : Ce n'est pas n'importe quelle course. Oubliez votre BMX, nous parlons de vraies motos, celles qui peuvent affronter les pistes les plus dures d'Afrique, d'Asie, d'Europe et d'Amérique... 48 étapes en tout ! Les émotions seront si fortes que le port du casque devient obligatoire !

© ELECTRIC DREAMS — ACTIVISION. Disponible sur : AMSTRAD DK et K7, COMMODORE K7 et DK, SPECTRUM K7, ATARI ST de 99 F à 199 F*

INTERNATIONAL KARATE + : Prenez International Karaté, ajoutez-y un joueur hors-paire, (vous), une animation débordante, des figures supplémentaires, une musique remixée... et voilà International Karaté +.

A vous de tester seul ou à deux, les nombreux autres coups remarquables de finesse et de précision !

© SYSTEM 3 — ACTIVISION. Disponible sur AMSTRAD K7 et DK, COMMODORE K7 et DK, SPECTRUM K7, ATARI ST, AMIGA et IBM PC de 99 F à 249 F*

KARNOV : Vous êtes Karnov, un Russe cracheur de feu, à la recherche des trésors de Babylone qui ont disparu. Pour les retrouver, vous devez courir, nager, voler mais aussi, affronter une quarantaine d'horribles monstres : des dinosaures, des génies sur des tapis volants, des squelettes à dos d'autruches, un dragon à deux têtes... Un jeu d'Arcade plein d'actions et de surprises.

© ELECTRIC DREAMS — ACTIVISION. Disponible sur AMSTRAD K7 et DK, COMMODORE K7 et DK, SPECTRUM K7 de 99 F à 149 F*

* PRIX PUBLIC MAXIMUM CONSEILLE

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE

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



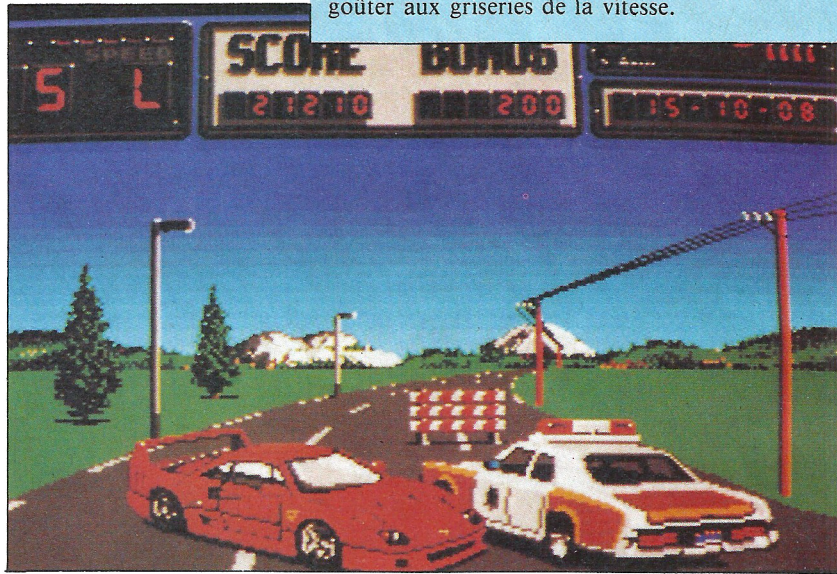
Purple Saturn Day

EXXOS

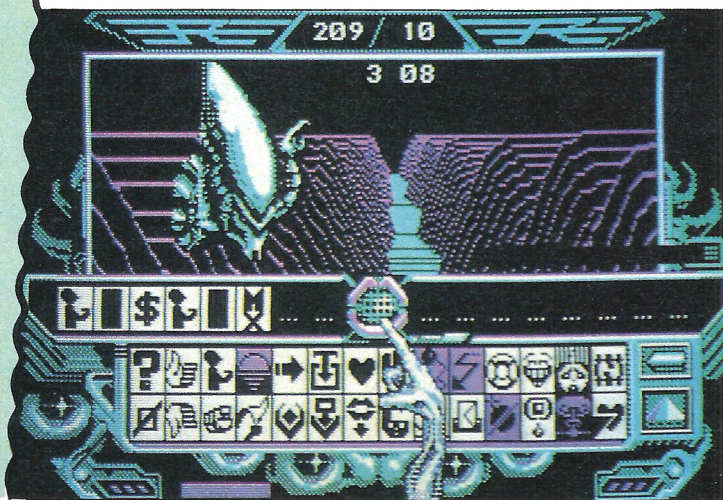
- Les jeux Olympiques sont finis. Les derniers athlètes ont quitté Séoul où ne rôtiennent plus les colombes. Les jeux intergalactiques s'ouvrent : **Purple Saturn Day**. Quatre épreuves attendent le joueur. Rien ne te fait peur, tu y participes. Programmé par Rémi Herbulot et Didier Bouchon, le jeu sortira sous peu sur ST, Amiga, PC, CPC et C64. Un jeu où l'arcade a rendez-vous avec l'arcade !

- Après sa sortie sur C64, le **Captain Blood**, en haut de l'écran casaque bleue, toque orange (qu'est-ce ?) arrive sur PC. Qu'il est beau ce jeu, même avec des graphismes CGA. Beau surtout par son originalité et sa durée de vie... Non, ce n'est pas le plus beau jeu du monde, comme le proclame l'étiquette citant un de nos confrères, mais il faut avouer que son succès international n'est pas usurpé. On voudrait en voir souvent "des-comme-ça" !

- Pas vilain non plus, **Temple of Flying Saucers**. Bientôt prêt sur ST, il suivra sous peu sur Amiga, PC et CPC. Des enfants mutants naissent parmi les humains. Saurez-vous les reconnaître ? Oui, on va vous apprendre à le faire... Cela vous permettra certainement de vous mettre dans la peau de Raven, l'un des héros de ce jeu, parti à la recherche de Sifai sa compagne enlevée. C'est beau, non ?



Crazy Cars II



Captain Blood

TITUS

- **Crazy Cars II**, c'est finalement le titre retenu par Titus pour cette course poursuite, à bord d'une Ferrari F40, qui nous amènera sur les routes de 4 états américains. Avec une mission bien particulière, vous devrez atteindre une ville. Ceci n'est possible qu'en roulant à fond la caisse. Tiens, y'a des flics ? Ben oui ! Avec ça, ils sont collants et la poursuite commence pour ne s'achever que si vous les semez ou si vous franchissez la limite d'un autre état.

Pour ne pas se perdre, on dispose d'une carte et, heureusement, la signalisation est bien faite sur les routes américaines. A bord de la voiture, on n'arrête pas le progrès, un radar signale les barrages de police : un bon moyen de les éviter. Le réservoir d'essence n'est pas éternel et on ne peut faire le plein qu'à l'étape prévue. A l'occasion, on récupère un bonus temps et l'ordre de mission pour la prochaine étape. Le jeu se pratique au clavier, au joystick ou à la souris et, suivant le niveau de difficulté choisi, la Ferrari se conduira comme un veau ou... un cheval de course ! Mais ça a l'air bien tout ça ! Hélas, faudra attendre la fin de l'année pour goûter aux griseries de la vitesse.

INFOGRAMMES

- Le tatou conjugue le verbe compiler... sur toutes les machines. Dans sa collection "**Les Spécialistes**", l'animal nous propose :

- **Les Chevaliers** sur Thomson, MO6 et TO8. Sortilège, Bob Morane Chevalerie, Sorcery, Vampire sont les 4 titres regroupés.

- **Les Aventuriers** sur Amstrad CPC avec Stryfe, Electric Wonderland, Dwarf, Eden Blues, Massacre à la Tomate, Marche à l'ombre, Pépé Béquilles, Momy.

- **Les Aventuriers** sur Thomson MO6 et TO8. Non, c'est pas les mêmes ! Bob Morane Jungle, Las Vegas, Héritage 2, Marche à l'ombre.

ERE INTERNATIONAL

Mediaware
(de g. à d.) :
P.L. Sulitzer,
M. Avéline,
P. Fiastre,
les créateurs.

Avoir les yeux mutins du visage qui se cache derrière un éventail de cartes et à en croire les inscriptions qui barbouillent cet écran, ne serait-ce pas le strip poke ere ? Olivier, l'espion aux grandes oreilles m'a révélé le titre de ce jeu : *Teenage Queen*. Mais c'est beau ça, mademoiselle ! Paraît même que ça n'a rien à voir avec les films et les revues spécialisées. A quoi vous pensez, grands dégeulasses ! En tout cas, c'est bien dessiné. La prochaine fois, elle abat les cartes. Et hop !.



MEDIAWARE

• On se souvient d'eux : **Team Manager** sur PC, un bon jeu pour tous ceux qui voulaient découvrir les lois et les usages du sponsoring, puis les tracas d'une équipe de F1. Voici maintenant la collection Paul-Loup Sulitzer. Cette homme d'affaires et écrivain voulait découvrir un nouveau média : l'informatique. Grâce à la collaboration intelligente avec un polytechnicien, Pierre Fiastre, une collection est née. Des jeux de qualité, à réserver à un certain type de joueur : celui qui veut comprendre le monde des affaires et apprendre en se divertissant. **Market** est une véritable simulation du marché boursier, **Cash Flow** met le joueur dans la peau d'un chef d'entreprise. Les 2 produits sont sur PC et sur Mac et on vous les présentera bientôt.

400 CV SOUS LE CAPOT!



119F*

TRUCK

Vous allez vivre une compétition de Formule 1 passionnante !
Votre véhicule : un énorme camion caréné et sans remorque pour une puissance maximum.
Objectif : aller très vite, rouler sur deux roues latérales, zigzaguer entre les bornes pour être le premier sur la ligne d'arrivée.
Attention, départ !

*Prix public généralement constaté.
(Amstrad, Atari ST, PC et compatibles, cassette ou disquette de 119 F à 245 F).



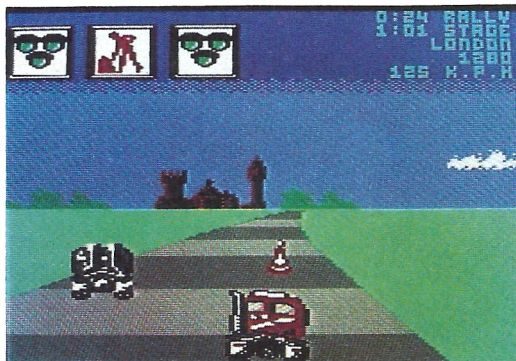
LE FRISSON DU JEU

ELITE

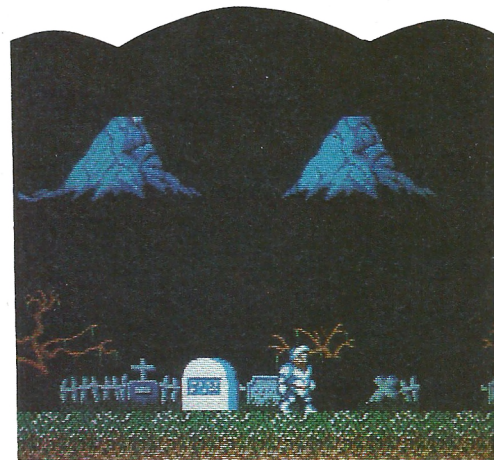
• Après Frank Bruno's Big Box, voici une autre compile, pour ceux qui aiment l'action : **Fists'n Throttles**. Elle regroupe Buggy Boy, Thundercats, Ikari Warriors, Dragons Lair, Enduro Racer.

• On annonce un dernier trimestre chargé en événements. Ainsi, **Paperboy** et **Ghosts'n Goblins** devraient sortir sur ST et Amiga. Deux grands classiques très attendus !

• **Supertrux** est une course de camions. Le joueur doit parcourir les routes d'Europe dans un contre la montre pendant lequel il devra faire preuve de ses qualités de pilote. Sortie prévue sur C64, CPC et Spectrum.



Supertrux



Ghosts'n Goblins

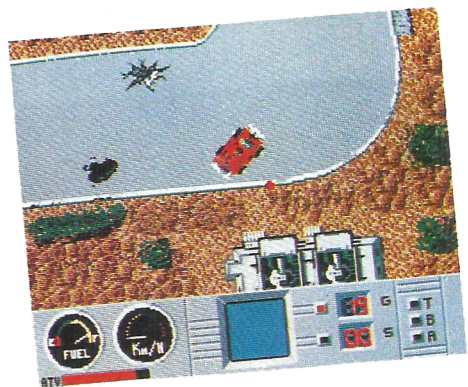
GREMLIN

• On vous le disait la semaine dernière, les programmeurs de Gremlin ont un vieux penchant pour le sport. Avant la fin du mois, sur CPC, Spectrum et C64, on aura droit aux nouveaux exploits de Gary Lineker avec **Gary Lineker's Hot Shots** (non, y'a pas de i). Il paraît que c'est un jeu pour apprendre à devenir un pro du foot. On l'attend... de pied ferme. Prochain épisode, Gary et les hooligans ?

• Gladiateurs de l'an 2000, rendez-vous dans **Motor Massacre** (eh, z'avez pas vu l'avant-première dans Arcades Hebdo n° 17 ?). Un seul but : éliminer un max de bagnoles pour circuler à travers les rues d'une ville à côté de laquelle Beyrouth ressemble à Miami. Au second niveau, bastonnade garantie. A pied, cette fois !

• **Ultimate Golf** est une simu de... volley ? Non, mais votre golfeur n'est pas un lilliputien. Il occupe la moitié de l'écran et joue par tous les temps. Dieu que le golf est à la mode ! Sur C64, ST, Amiga et PC (tiens, le PC a aussi droit au golf ? Un sport qui se démocratise vraiment...).

• Seule l'élite a réussi à passer les 3 phases successives du test du "Corps of the Guardian Warriors". Et l'élite, tu connais, puisque tu en fais partie. Alors, en route, pour un jeu d'arcade où tu rencontreras des monstres qu'on n'imagine pas dans un monde protégé par des défenses coriaces. Un shoot'em up en 3 niveaux : sous terre, dans l'espace et contre un monstre énorme. Sur Spectrum, C64 et CPC début décembre.



Motor Massacre

CLUB

BOOMERANG

CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

POUR SAVOIR COMMENT ÉCHANGER LES JEUX QUI NE VOUS PLAISENT PLUS CONTRE LES NÔTRES QUI SONT MIEUX, RENVOYEZ LE COUPON CI-JOINT A :
BOOMERANG - BP. 585
74054 ANNECY CEDEX
TÉL. 50.27.64.04

JE VEUX UNE DOC.

NOM _____

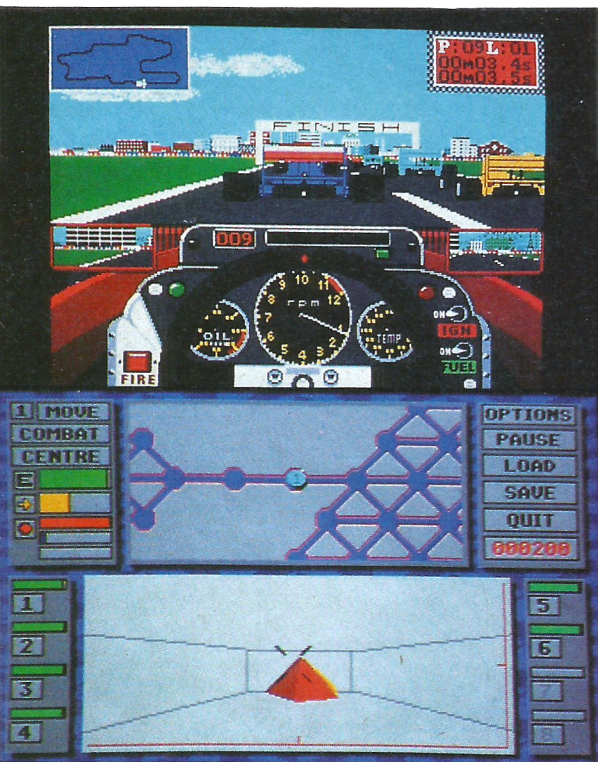
ADRESSE _____

CODE POSTAL _____

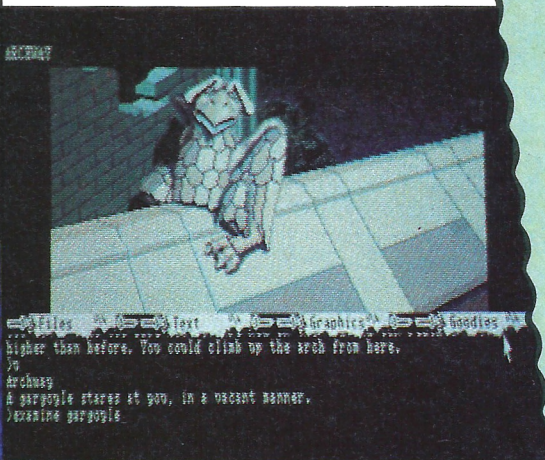
VILLE _____

MATOS : CPC c64

ST SEGA



Tracker



Fish

ACCOLADE

• Distribué par Electronic Arts, cet éditeur nous propose régulièrement des produits de qualité. Souvenez-vous de Test Drive... Après Formula One Simulator sur Amiga, voici une conversion PC éclatante de couleurs. Le jeu s'appellera **Grand Prix Circuit**. On dirait que, chez Accolade, on sait utiliser la carte EGA ! Préparer sa voiture (choix des pneus, réglage de la suspension, passage en soufflerie) et courir pour une équipe de renommée mondiale, telle que Ferrari ou Mc Laren, sur toutes les épreuves du championnat du monde (8 courses). Une réalisation qu'on attend avec impatience, courant novembre, sur PC et C64.

TELECOMSOFT

• On vous avait déjà parlé de **Fish** sur ST, le nouveau Magnetic Scrolls. Cette aventure originale, mêlant textes et écrans graphiques, est bâtie sur le modèle de Corruption. Ici, le joueur se transforme en poisson rouge... Peu banal et certainement de qualité. Une eau à boire avec modération si vous ne pratiquez pas l'anglais courant. Un jeu à consommer tout de suite si ce détail ne vous arrête pas.

• **Tracker** était un jeu assez controversé, que nous avons eu l'occasion de tester dans l'un des premiers numéros d'Arcades, en version ST. A la fois exploration et arcade, il se déroule dans un réseau de tubes, interconnectés, où circule le vaisseau que vous pilotez. Sortie prévue sur Amiga fin octobre.

• **Weird Dreams** me fait rêver. Depuis que j'ai vu les premières images de ce jeu sur ST lors du PCS, je ne peux plus m'empêcher de penser à lui. Des graphismes époustouffants, un scénario original et plein d'humour. Bref, un jeu qui devrait faire du bruit. Comme je suis bon avec vous, je vous livre une photo d'écran. C'est beau, hein ?



Weird Dreams

O P T I M I S E

TEL. : (1) 43.28.22.06 Agréé AMSTRAD - THOMSON - ATARI

PROMO
JEUX OLYMPIQUES
1 ORDINATEUR + 1 TÉLÉ
POUR 6490 F TTC

Soit 1 ordinateur 520 ST
 + 1 écran couleur
 + interface télé
 + 4 logiciels
 (traitement de texte,
 1 créateur de dessin, 2 jeux)
 + 1 joystick

+

de

1000

LOGICIELS

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE

20 - 22 RUE DE MONTREUIL
 BP 72 94300 VINCENNES

OUVERT DU MARDI AU VENDREDI DE 10h30 à 13h30
 et de 15h à 19h LE SAMEDI DE 10h30 à 19h

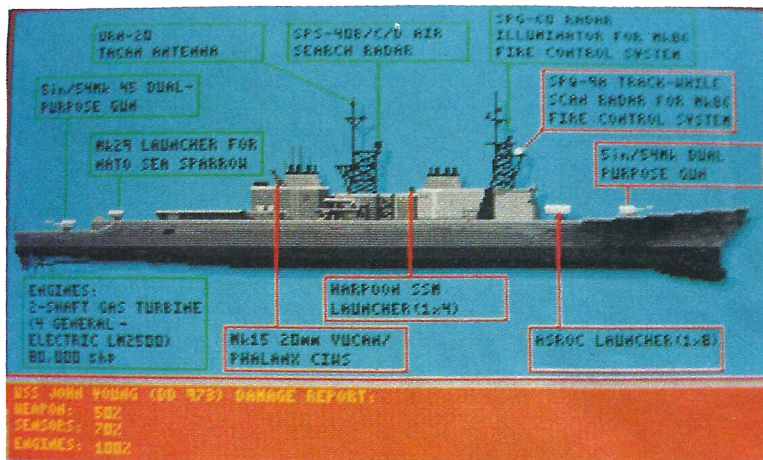
IMAGINE

Dans un vrombissement de réacteurs, *Typhoon* arrive sur C64. De l'action sur mer comme en l'air, des combats à l'extrême limite de vos forces, aux commandes d'un chasseur F14 ou d'un hélico. Converti d'après le coin-op de Konami, ce jeu a été présenté, dans la presse anglaise, comme l'un des meilleurs shoot'em up vu depuis longtemps sur C64. Il devrait nous parvenir sous peu. Suivront les versions CPC et Spectrum et, plus tard, Amiga puis PC.

MAGIC BYTES

• L'éditeur allemand sera distribué en France par SFMI. On le connaît déjà pour son Western Games ou encore Pink Panther. Dans le même genre, reprenant des héros de dessins animés, voici *Tom & Jerry*. Ça a l'air sympa comme tout !

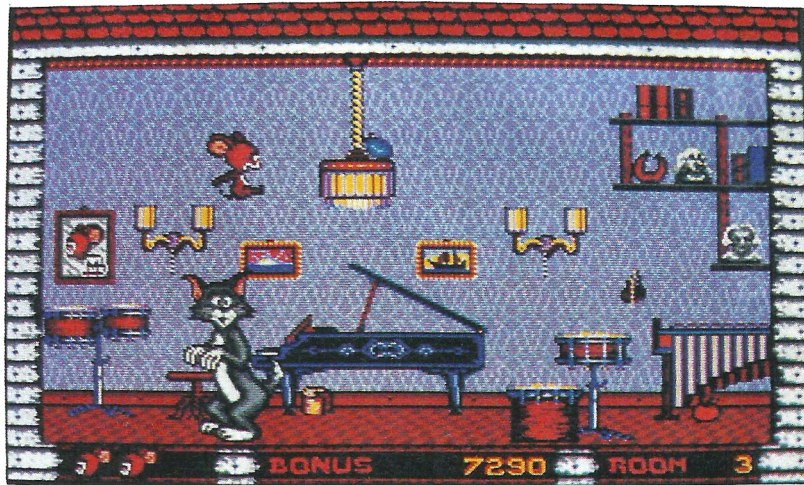
• Dans le genre simulation, on prévoit aussi un truc qui fera plaisir aux marins de toutes eaux. Voilà qu'on leur offre le commandement du *USS John Young* et... on n'est pas en temps de paix ! Pour le moment, on ne sait rien d'autre sur le jeu mais, soyez-en sûr, on en reparlera...



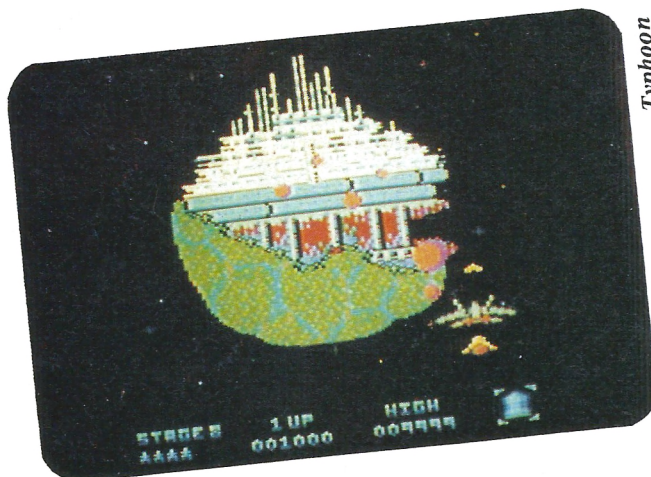
USS John Young

US GOLD

• Au Royaume-Uni, US Gold représente 37 % du marché des jeux. Leader dans ce domaine, la société est classée 17ème, toujours en Angleterre, après des sociétés comme IBM, Olivetti ou Amstrad. Pas mal, non ? C'est aussi le seul éditeur de jeux parmi les 25 premières boîtes d'informatique. De plus, elle représente un certain nombre de labels, que je ne vais pas vous citer ici parce que je n'ai pas la place et que vous en avez peut-être rien à cirer. Pour célébrer son 3ème anniversaire, une compilation géante a été éditée, avec des titres célèbres. C'est "*La Fabuleuse Histoire d'US Gold*". Beach Head, Raid over Moscow, Gauntlet, Infiltrator figurent parmi les 15 jeux proposés. Sortie imminente sur C64, Spectrum, CPC.



Tom & Jerry



Typhoon

EPYX

• Après 4x4 Off Road Racing sur C64, voici qu'est annoncée la version CPC. Il paraît qu'elle a été entièrement revue et corrigée. Souhaitons-le car, sur Commodore, c'était plutôt raté ! Ah oui, c'est annoncé aussi sur Spectrum.

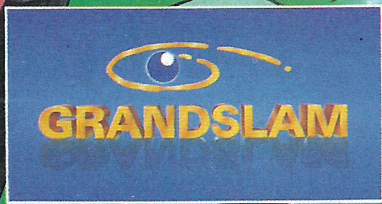
PAC-MANIA

Dans les mondes fantastiques de Blocktown, Packman's Park, Sand Box Land et Jungly Steps, Pac Man affrontera de nouvelles épreuves... plus rebondissantes que jamais.

PAC-MAN est de retour et rebondit en 3 D !

Disponible sur Atari ST et Amiga, C 64 et Amstrad CPC Disk - C 64 Cassette, Spectrum, Amstrad et MSX Cassette.

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.



©1987 NAMCO LTD. All rights reserved

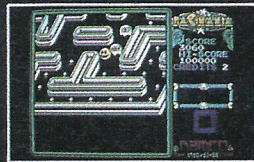
Licensed from Tengen

Distribué par UBI SOFT

- 1, voie Félix-Éboué -

94021 CRÉTEIL CEDEX

Tél. 1 48 98 99 00



Photos d'écran Atari ST

Photos d'écran Spectrum

Visite au FESTIVAL DE LA MICRO

En France, on n'a pas la chance d'avoir un salon extraordinaire où les passionnés de jeux micro peuvent s'éclater. Les Ricains et les British ont le leur. Cette seconde édition du Festival de la Micro, sans être aussi gigantesque que les manifestations citées ci-dessus, était donc l'un des événements majeurs de cette fin d'année.

Animation principale, le concours EPYX. Le podium avant la bagarre.



Titus : vous choisissez la blonde ou la voiture ?

Le groupe Néomédia, organisateur du Festival était confronté à un problème de taille : faire venir les exposants sollicités par ailleurs pour une autre manifestation qui aura lieu début novembre : l'Amstrad Expo. On murmure que le crocodile en question a pesé de tout son poids pour inviter les exposants à honorer son salon alors, comme les budgets ne sont pas extensibles à souhait, beaucoup ont brillé par leur absence, à la Porte Champerret, en cette mi-octobre. C'est bien regrettable...

Moi, j'aime bien ces manifestations : on y voit tout plein de jolies filles, les exposants vous invitent à boire un coup (hip !) et on peut tripoter toutes les bécanes sans se faire engueuler. En entrant à l'Espace Champerret, on avait un choix à faire : à gauche ou à droite ? Pas besoin d'avoir, comme moi, fait mat sup (maternelle supérieure) pour en déduire que l'entrée était au milieu. Suivant une jolie blondinette, j'orientais mes pas, à tout hasard, vers la gauche. Un peu plus à gauche encore, c'était le bar. Non, je n'allais pas m'y arrêter !

Face au bar, je tombais en arrêt devant un guerrier. Décidément, quand ils ne font pas la guerre, les militaires se retrouvent toujours au bons endroits. Dans sa tenue camouflée, celui-ci montait la garde devant une tente. Que diable fout-il là, ce bidasse ? **COBRA SOFT** allait répondre à ma question : bien sûr, il était tout droit sorti d'Action Service. Semblant le regarder droit dans les yeux, juste en face de lui, je devais reconnaître une vieille connaissance : un reporter célèbre accompagné de son chien. Mais oui, vous avez deviné, il s'agit bien de Tintin. Pas bavard, le collègue. Il est vrai que le carton pâte, ça ne parle pas beaucoup ! Un peu plus loin, une table regroupe des acharnés qui se croient à Wall Street : Maxi Bourse fait son effet. Le stand **INFOGRAMES** serait incomplet si on n'y retrouvait, en compagnie de Tintin, un autre héros célèbre : Bob Morane, remonté du fond de ses Océans.



Ubi Soft : toutes les nouveautés réunies.



Le hall réservé par Atari.

J'aurais jamais dû tourner la tête vers la droite : flamant rouge vif, une superbe bagnole, ne ressemblant en rien à une dedeuche, attire les regards : une 328 GTS, frappée du célèbre cheval. Ferrari, quel beau nom ! Les frères Caen (Eric et Hervé) de **TITUS** ont promis de me l'offrir si j'écris dans Arcades qu'ils font les plus beaux jeux du monde. En attendant, y'a un paquet de gonzesses qui en profitent pour se faire tirer le portrait à côté. Faut dire que ça jette un max. Certainement la plus belle attraction du salon. Ne voyez pas là un début de compromission par rapport à ce que j'ai écrit au-dessus, c'était une blague...

Mais les Titus Brothers n'étaient pas venus les mains vides : ils présentaient, sur un stand original, leurs dernières productions : Galactic Conqueror, Off Shore Warrior (and so on) étaient là. Plus intéressant encore, les premières images de Crazy Cars 2, bouclant en démo. Ça me paraît très prometteur.

Chez **UBI SOFT**, on pouvait essayer les versions pratiquement terminées de jeux que vous connaissez déjà, puisque vous êtes des fidèles d'arcade. Iron Lord rencontre toujours le même succès. D'autres préfèrent essayer Chuck Yeager's Aft

d'Electronic Arts, représenté par Ubi. Beaucoup ont sur les lèvres la même question : elles sortent quand ces nouveautés ? On en bave d'impatience, alors, magnez-vous, sinon le château va être pris d'assaut par des émeutiers impatientes.

Suivez l'guide, s'il vous pli... Ici, les ventes d'occasion. Là, le stand **Guillemot** qui, s'il ne vend qu'aux revendeurs, n'attire pas moins les regards grâce à ses vitrines regorgeant de nouveautés dont ils ont l'exclusive distribution.

Plus loin, **COKTEL VISION** présente Freedom et Peter Pan. Pas de surprise, vous connaissez déjà. Les p'tits vicieux demandent s'il n'y a pas de démo d'Emmanuelle. Non, y'en a pas. Faudra attendre encore un peu pour découvrir l'héroïne et, grâce à elle, les ventes de **TOMAHAWK** (c'est le nom de l'éditeur) devraient décoller rapidement. On attend aussi Terrific Land et, pour les deux, seules les jaquettes sont présentées.

Encore sous le charme de cette silhouette de rêve, je poursuis mon chemin le long d'une allée qui me mène au stand **MICROIDS**. Pour me remettre de mes émotions, on m'offre un whisky. Qu'est-ce qu'ils sont sympa ici... En plus, ils font d'excellents produits (j'parle pas du whisky, bande de tares, c'est pas eux qui le fabriquent...) : entre autres nouveautés présentées, je découvre Iron Trackers, cette double simulation de quads que je vais vous présenter en avant-première. Encore un soft pour lequel on ne regrettera pas son pognon : beaux graphismes, animés réussies et... on gagne pas à tous les coups ! Les champions français de la simulation ne s'arrêtent pas là : on présente aussi Highway Patrol (je vous en ai parlé la semaine dernière), et Eagle Rider un space-scénario avec une animation démente mais pour lequel j'ai vu trop peu d'éléments pour vous en parler. Enfin, Chess Worker était en démonstration. Là encore, on en reparlera bientôt.

Mais là principale attraction du Festival était organisée par **EPYX**. The Games : Winter Edition en était le thème. Sur une version limitée à 4 épreuves (et sur ST...), s'affrontaient les champions du joystick, qui rêvaient tous d'une merveilleuse récompense : les vacances de Noël à la neige, tous frais payés. Les autres se consoleront avec des T-shirts, sweat-shirts et joggings frappés aux couleurs d'Epyx.

Pendant que les nombreux boutiquiers, qui exposaient ici, faisaient leurs affaires en vendant câbles, boîtes de disquettes, imprimantes et autres goodies, je traversais le hall en sens inverse pour attaquer l'aile droite de l'expo. Ici, sur près de 800 m², Atari expose, Atari rassemble, Atari super star ! Tant pis pour les autres constructeurs qui ont boudé le Festival de la Micro et félicitations aux responsables de la marque qui ont su si bien utiliser l'espace qui leur était alloué. Hébergés dans ce "village" Atari, on retrouvait de nombreux exposants.

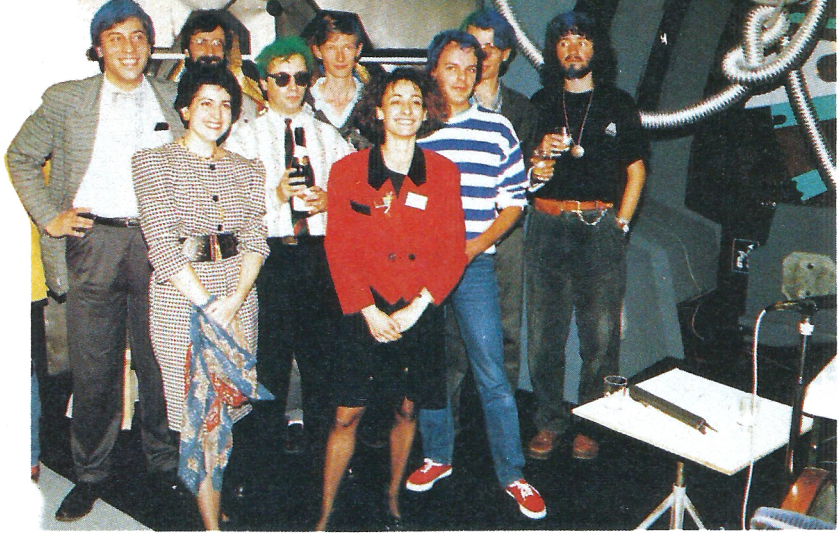
UBI SOFT était à nouveau représenté avec **BAT**, un jeu de rôle qui sort des sentiers battus. Les démos étaient faites par ses créateurs, l'équipe de Computer's Dream, dont nous reparlerons prochainement. Ils s'étaient mis dans la peau de leurs personnages faisant la preuve que leur talent ne s'arrête pas au tripotage du clavier.



Un des membres du gang Computer's Dream développant **BAT** pour Ubi Soft.

A leurs côtés, d'autres cerveaux débordant de créativité : **EXXOS**. Avec *Blood* (faut-il encore le présenter ?) et maintenant *Purple Saturn Day*, ils font preuve d'une imagination sans faille. Pour présenter à la presse le petit dernier, ils avaient mis sur pied une mise en scène qui prouve que, désormais, la création logicielle c'est aussi du show-bizz ! Après avoir poussé leur cri de guerre, *Ata Ata Hoglo Hulu*, le maître de cérémonie, entrant dans une transe indescriptible, devait détruire un ordinateur pour en extraire le cœur, le microprocesseur, afin de l'offrir à *Exxos*.

A chaque coup de masse porté sur le sac poubelle renfermant la victime, *Alan Sugar* a dû ressentir des picotements sur toute son auguste personne : un pauvre



Après le délire *Exxos*, la photo de famille.

CPC 664 venait de finir sa carrière. *Ata Ata A table* fut le dernier mot d'ordre précédant une beuverie qu'*Exxos* appréciera.

Ces coups de feu, cet attroupement, ne seraient-ils pas provoqués par *Operation Wolf* ? Oui, un écran géant montre les images bien connues du coin-op mais, attendez... cette animation un peu plus saccadée... oui, bon sang, mais c'est bien sûr, c'est la version *ST* ! Les graphismes, les couleurs : tout rappelle le coin-op et, à écouter les spécialistes que vous êtes, seule l'animation un peu plus lente permettait d'identifier la bécane. Spécialistes et lecteurs d'*Arcades Hebdo*, car vous avez été nombreux à réclamer une démo de *Dragon Ninja*, après qu'on vous en eut parlé dans le canard. Il est beau, hein ! **OCEAN** est sur la bonne voie dans ce genre de réalisation : un exemple à suivre par tous ceux qui convertissent du coin-op !

Chez **MICROPROSE**, on pouvait faire un tour d'hélico avec *Gunship* et le stand ressemblait à l'entrée d'un parking de base militaire. A côté, chez **MICROIDS** (encore !) les fans de ski pouvaient en foutre plein la vue à leurs copains.

Bien sûr, il y avait aussi les consoles *Atari*, la *VCS* et la *XE*. Une bonne occasion de découvrir ou redécouvrir ces engins. Et puis, il y avait aussi tous ceux qu'on ne peut citer, faute de place, représentant les activités graphiques ou musicales du *ST*. Les éducatifs étaient présents avec les excellentes réalisations de **CARRAZ**, passés maîtres dans l'art de séduire les plus petits (et les plus grands par le charme de leur représentante). **ECO-LAUTO** proposait un didactiel fort bien réalisé, pour apprendre le code de la route. **COKTEL VISION** prépare déjà les postulants au bac. Enfin, bref : le *ST* est mis à toutes les sauces montrant, une fois de plus, que c'est une machine universelle. Dimanche, le Festival de la Micro refermait ses portes avec, dans l'esprit de chacun, le secret espoir d'y trouver l'année prochaine, pour la 3ème édition, tous ceux qui, cette année, n'ont pas montré, à cause de leur absence, leur savoir-faire. Une gigantesque fête de la micro grand public, ce serait si bien !

La base aérienne de *MicroProse*.



Sur le stand *Océan*, *Operation Wolf* et *Gary Bracey, Software Manager*, qui suce son pouce...

Carraz : l'ordinateur dès le plus jeune âge.



PUFFY'S SAGA



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST

Un IRRESISTIBLE jeu d'arcade plein d'humour et de fantaisie.

Incarnez PUFFY ou sa compagne PUFFYIN et partez dans le labyrinthe affronter les mille créatures diaboliques.

A DECOUVRIR D'URGENCE !

UBI SOFT
 1, voie Félix Eboué
 94021 CRETEIL CEDEX



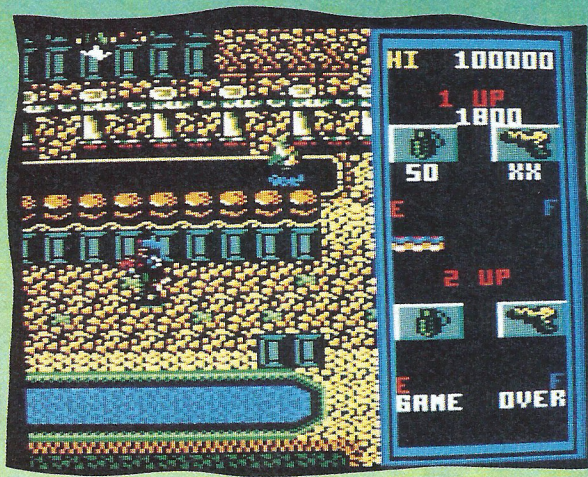
se tient
 à votre disposition
 pour tous renseignements
 et commandes,
 téléphonez au :
 16 (1) 48 98 99 00

Amiga, ST, PC : 249 F.
 Amstrad, C 64, Disque : 180 F.
 Amstrad, C 64, Spectrum K 7 : 140 F.
 Disponible dans les meilleurs points de vente
 et dans les FNAC.



EN AVANT-PREMIERE

GUERRILLA WAR



OCEAN
Arcade

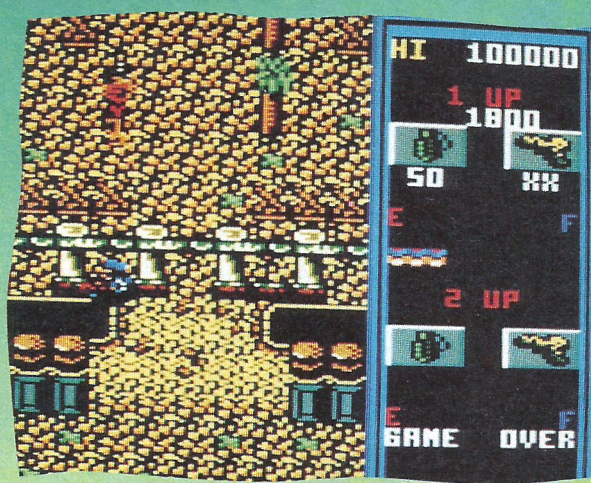
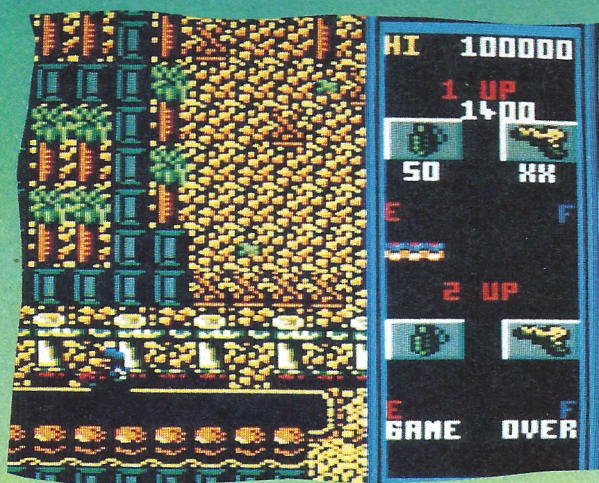
Mettre sa vie en jeu pour la liberté de tout un peuple, voilà une formule qu'elle est bonne !. Mais, avant de me lancer tête baissée dans cette course contre la mort avec ma petite provision de bombes et mon lourd pistolet tenu par mon faible bras, je tiens à en savoir plus sur les raisons de cette lutte sans merci. Tout d'abord, l'action se situe en plein cœur de la brousse dans une île tropicale ; pris sous le joug d'un tyran cruel et sans aucun sentiment, le peuple a finalement réussi à se révolter mais, malheureusement, cela s'est soldé par des dégâts matériels importants et d'immenses souffrances humaines. Seulement, voilà ! Dans des cas semblables, il y a toujours des mercenaires qui traînent dans le coin et qui trouvent là l'occasion d'utiliser leur puissant armement et d'expérimenter leur entraînement à tuer. C'est pourquoi, fort de mon expérience, je me précipite sans plus attendre dans cet environnement de rivières et de marécages...



AMSTRAD

coup de cœur pour

DU 4 AU 7 NOVEMBRE



J'évolue alors dans un décor vert, jaune, orange et bleu et me trouve tout de suite attaqué par les hommes du tyran ; mais j'ai la gâchette facile et je fais le vide en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. J'arrive alors en vue d'un tank dont je m'empare et qui me permet de forcer les lignes ennemies. De plus, lorsque le passage me semble bouché, une petite bombe bien placée règle le problème. Je finis par arriver, au fil de ma progression, en vue d'installations qui sont défendues par un hélicoptère qu'il me suffit d'anéantir pour passer au niveau suivant.

Guerilla War est, d'après la preview que nous avons pu découvrir, un jeu du style Commando, mais en apparence moins bien.

L'action se déroule suivant un scrolling vertical qui est haché et les graphismes ne semblent pas du meilleur cru. Restons donc dans l'expectative jusqu'à l'arrivée de la version finale.

Catherine

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 magnéscope 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-magnéscope 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 !



. PARIS. PORTE DE VERSAILLES

AMSTRAD 88
EXPO

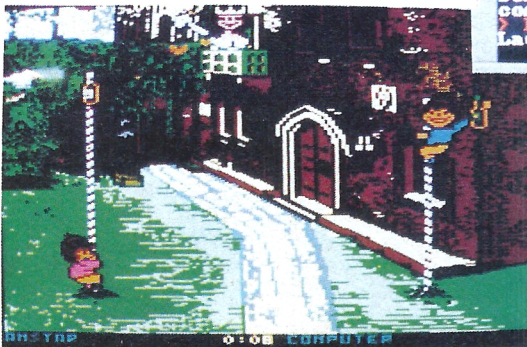
A DAPTATIONS

Sargon III



• Dans la catégorie des aventures à vocation éducative, **Troubadours** de Lankhor fait son apparition sur **Atari ST** ; le résultat est de très bonne qualité tant au niveau du graphisme que de la musique. Et, en plus, ils parlent ; que ce soit le gnome musicien ou le poète distrait !... Une petite restriction quand même à ce niveau : lorsque vous devez recommencer un "exercice", vous réentendez toute la phrase, ce qui est un peu longuet. A part cela, rien à redire...

Alternative World Games



Starray

• **Sargon III** sur Atari ST. L'un des plus célèbres jeux d'échecs sur ordinateur, renaît sur Atari ST. Intégrant les facilités du GEM, il permettra aux débutants comme aux joueurs confirmés d'avoir, à toute heure de la journée, un adversaire digne de ce nom. Au fait, un Français Joël Lautier est champion du monde d'échecs junior, le saviez-vous ?

Academy

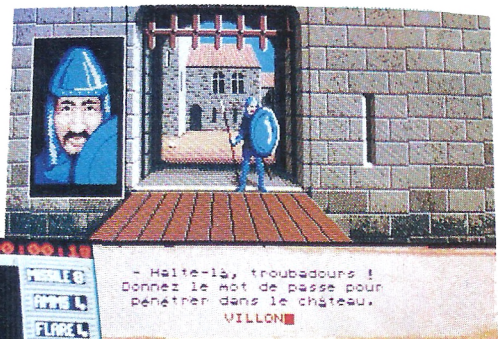


• **Alternative World Games**, que Gremlin Graphics nous promettait depuis longtemps sur **CPC**, est enfin là. Et malheureusement, les résultats escomptés ne sont pas à la hauteur des espérances : les graphismes sont moyens, l'animation est assez lente et le scrolling est saccadé. Pourtant, les 8 épreuves proposées étaient amusantes et originales... A noter quand même des décors de fond plus élaborés.

• **Academy** est de retour sur **Amiga**. Vous êtes toujours dans la peau d'un élève pilote. Vous pilotez toujours un skimmer, vous avez le choix entre plusieurs niveaux. Les graphismes sont malheureusement les mêmes que sur les autres versions (au niveau des décors en tout cas). Seuls les sons ont subi des améliorations. Bon, je retourne voir Starglider II. Bonsoir.

• **Starray** n'est sorti que sur les 16/32 bits et la version Amiga était elle-même une adaptation des Defender et autres Defend or Die sur les 8 bits. Donc le scénario n'a rien d'original sur la version **Atarienne** de la chose. En revanche, l'animation et les scrollings sont particulièrement réussis avec un quadruple scrolling différentiel en bas de l'écran. La musique d'intro, digitalisée, est la même que sur Amiga. Seule l'image de présentation est différente. Pour le reste, le jeu garde son intérêt (hum !) mais Starray est à réserver aux fanas d'arcade.

Troubadour



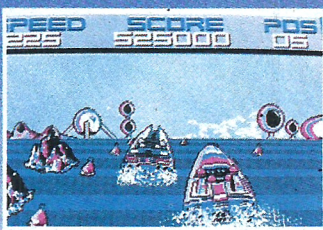
O F F S H O R E

WARRIOR

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



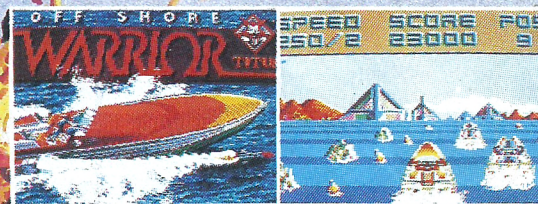
VERSION AMIGA



VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION ATARI ST



VERSION CPC A TOMBER PAR TERRE !



LE MONDE ENFIN PACIFIE S'ENNUIE

SEUL CE NOUVEAU SPORT DECHAINE LES FOULES ET CANALISE LES PULSIONS DESTRUCTRICES

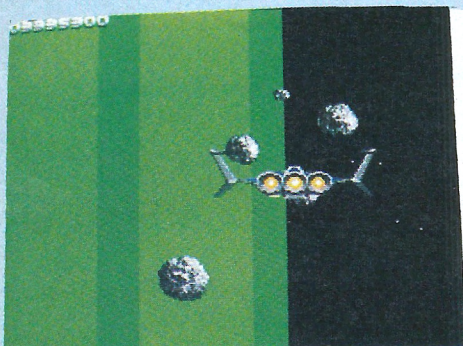
LE COMBAT PEUT VOUS APPORTER LA GLOIRE OU VOUS ENTRAINER DANS LA MORT.

N'OUBLIEZ JAMAIS QUE VOUS ETES UN OFF SHORE WARRIOR ET QUE TOUS LES COUPS SONT PERMIS...



TITUS

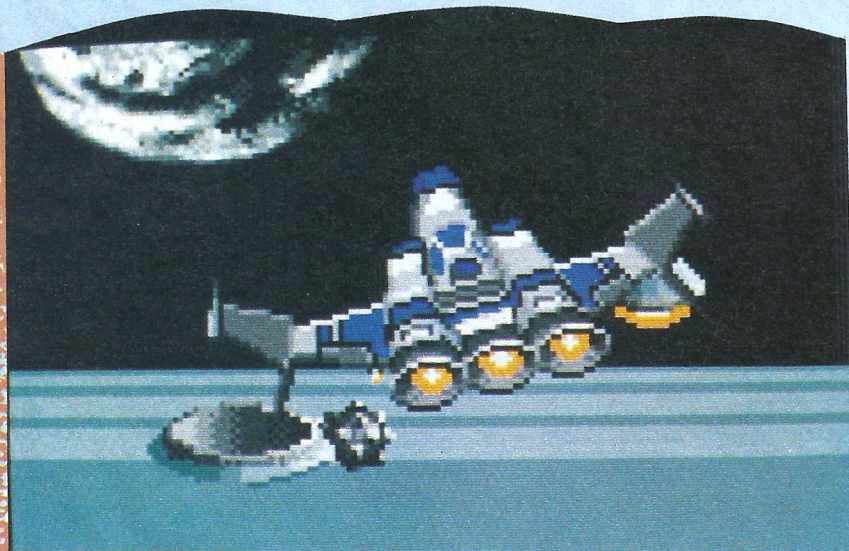
28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92



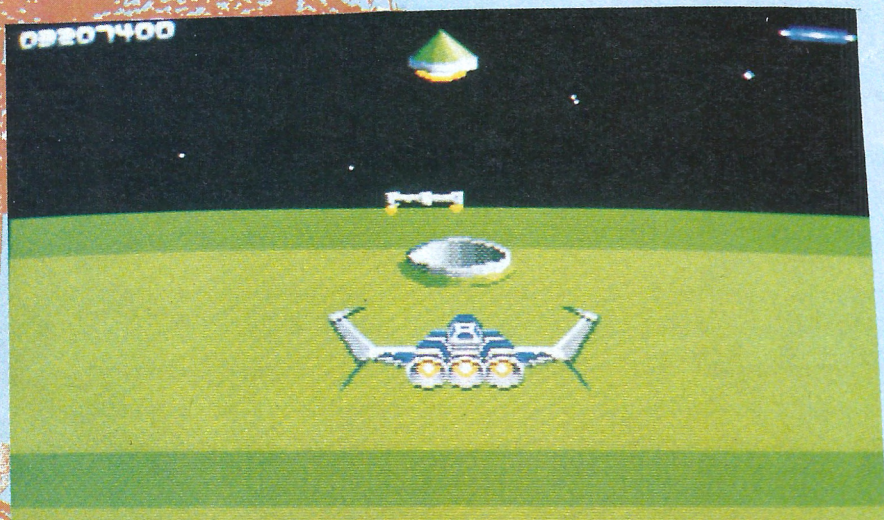
On évite les astéroïdes

GALACTIC CONQUEROR

TITUS Arcade



Vue digitalisée de la sonde



Tir de missiles à partir d'un cratère

Un vaisseau : le Thunder Cloud II. Un homme : le héros de l'espace.

L'homme, c'est toi et on compte sur toi. Il y a longtemps déjà, la paix a fini par régner sur la terre. Pourtant ce bel équilibre est compromis. Pis encore, la galaxie entière est menacée et, en avant-poste, la base militaire interplanétaire, Gallion. Si les pilotes ne manquent pas aux commandes du Thunder Cloud II, il faut des hommes maîtres de leurs techniques et de leurs réflexes.

Aussi curieux que cela puisse paraître, ce n'est pas dans l'Armée de l'Air qu'on va les chercher mais parmi les champions de Off Shore, ce sport impitoyable qui ne pardonne aucune faute.

Après un rapide stage d'initiation au pilotage du chasseur des étoiles et la signature d'un contrat de 10 millions de dollars (dis, t'en aurais pas un à me filer ?), te voilà parti dans le ventre du vaisseau-mère qui parcourt l'espace prêt à intervenir.

Dans la salle de contrôle, une immense carte digitalisée de la Galaxie laisse apparaître les informations fournies par les scanners spatiaux. Chaque point rouge représente une unité ennemie. Les verts matérialisent les planètes sous influence amie.

Rapidement, la progression des rouges vers Gallion se fait de plus en plus évidente. Le vaisseau-mère envoie l'un de ses chasseurs vers Fawu, à l'extrémité nord du plan H27 de l'espace bleu. Aussitôt, la vue digitalisée de Fawu apparaît sur ton écran, ainsi que le niveau de difficulté de ta mission et le type de vaisseau ennemi que tu vas rencontrer. Il n'y a aucune honte à

refuser le combat, ce que l'ordinateur de bord t'autorise à faire mais gare, ce n'est pas ainsi que tu protégeras Gallion. En aucun cas, les ennemis ne devront approcher à moins de 10 années-lumière de la base. De la stratégie, de l'adresse et... peut-être un peu de chance pour rencontrer le vaisseau amiral ennemi. Les services secrets de radio-identification savent le reconnaître : il provoque un écho clignotant sur la carte analytique du scanner.

16/20

Denis

Testé sur AMIGA

Un autre avis

Le Titus nouveau est arrivé ! Un jeu d'action et de stratégie qui nous met en plein cœur d'une guerre galactique.

En protégeant sa base spatiale avancée, le joueur devra affronter des ennemis de toutes sortes. Chaque vaisseau a ses caractéristiques propres, ainsi qu'une certaine puissance de feu. En survolant les planètes ennemies, il faut prendre garde aux missiles qui sortent de cratères aménagés à la surface. En altitude, on rencontrera des météorites et des mines. Toute collision provoque une baisse d'efficacité du bouclier de protection. Gallion est protégé par 4 lunes sur lesquelles on peut se ravitailler.

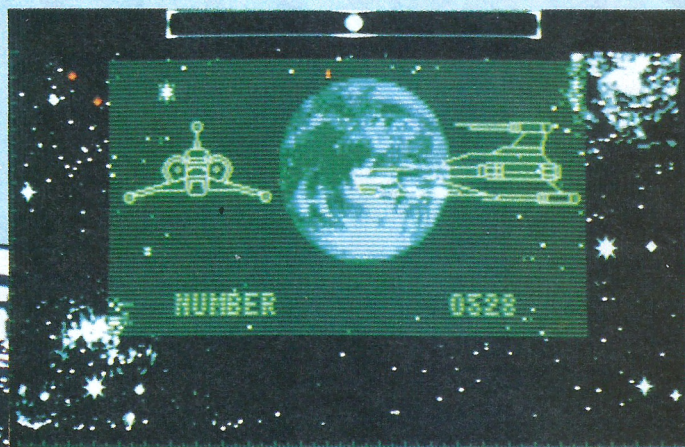
Dans ce jeu, on rencontrera une grande variété d'objets, vaisseaux, robots, sondes ennemis à détruire. Leurs formes apparaissent en graphisme 3D "surface pleine" et leurs animations sont irréprochables.

Au sol, le paysage est un peu sommaire mais la rapidité du jeu et l'intérêt que l'on peut tirer de la partie stratégique feront vite oublier ce petit défaut.

14/20
Marc



Combat aérien



Ennemis à affronter sur "Number"



La Galaxie

Fiche technique

Avec Galactic Conqueror, Titus change de style. Ici, pas de course quelle qu'elle soit, mais un combat pour la protection de toute une galaxie. Aux séquences d'action, demandant une certaine dextérité, le joueur devra ajouter deux doigts de réflexion afin d'enrayer de manière judicieuse, l'invasion qui menace.

On est dans la fiche technique alors, parlons technique ! Cette version Amiga offre tout ce qu'on est en droit d'attendre. Avant de pénétrer dans le jeu, le candidat héros a droit, en hors-d'œuvre, à une séquence d'entraînement. D'entrée, on peut juger de la qualité des bruitages et de la rapidité des animations. Les graphismes sont corrects et, pour être critique, on aurait aimé un peu plus de détails sur le sol des planètes visitées.

Chaque reconnaissance au-dessus d'une planète se solde par 3 combats : au sol, aérien et spatial. A la fin, on retourne au vaisseau-mère. Et c'est là une des caractéristiques de Galactic Conqueror : le joueur ne se retrouve pas éternellement devant un laconique Game Over. La progression peut continuer : seules quelques planètes sont perdues.

Si l'on ajoute à cela que l'on peut sauvegarder le jeu en cours de partie, on se rend vite compte que l'on n'est pas en présence d'un simple jeu d'arcade même si les scènes d'action demeurent l'essentiel de ce jeu.

15/20

Du Titus bon cru... Encore, SVP !

THE GAMES



Séoul ferme ses portes... The Games arrive dans nos lecteurs de disquettes. Ce logiciel vous offre de revivre les moments forts des jeux par joystick interposé. Vous pouvez concourir dans huit épreuves : le plongeon, les anneaux, le lancer du poids, le saut à la perche, le tir à l'arc, le 400 mètres haies, le vélo sur piste et les barres asymétriques. Le plongeon vous permettra de marcher sur les traces de Greg Louganis. Nécessitant un maximum de concentration, il vous faudra préparer à l'avance votre enchaînement de figures. De la rigueur dans votre programme dépend la réussite ou l'échec de votre prestation. Heureusement, le jury (composé de cinq personnes), vous note sur trois essais. Plusieurs figures sont possibles. Grâce au joy, vous enchaînez saut périlleux et double salto arrière... Attention aux mauvais plats !...

Les anneaux, épreuve réservée aux balaises (dans le style de mon rédac'chef), nécessiteront eux aussi une parfaite coordination. Là aussi, les enchaînements sont primordiaux pour l'obtention d'une bonne note. Plusieurs figures sont possibles dont la célèbre croix de fer. La sélection des figures est un peu complexe mais bien représentative de la difficulté d'un tel exercice. Je n'expliquerai pas plus cette épreuve, toute la page y passerait...

Le lancer du poids (féminin en plus) est l'épreuve favorite des jeunes filles sveltes et élancées (1,65 m pour 110 kilos). Kartine, la rédactrice en chef d'Amstar, vous en parlerait plus longuement que moi ! Ici, on fait intervenir la notion de force centrifuge. Grâce à la rotation du corps, l'athlète parvient à soulever le poids et à l'envoyer très loin (les spectateurs au fond du stade sont priés de baisser la tête !). Pour réussir un lancer, il faut parvenir à une vitesse de rotation (grâce aux mouvements de balancier du stick et à l'appui du bouton de feu) suffisante pour pouvoir lâcher au moment opportun le gros colis (en relâchant le bouton fire).



Le saut à la perche est une épreuve particulière. Il faut pour espérer passer les qualifications, avoir dans ses bagages musculaires les cuisses de Carl Lewis et les épaules des nageuses de l'Est (ou à défaut celles de Kartine). Après un sprint rapide mais rythmé (mouvement de rotation de droite à gauche sur le bâton de joie), il faut encore réussir à coincer correctement sa perche. La montée (effectuée par une rotation du haut vers le bas du joy) n'est pas non plus une chose évidente : trop forcer sur la perche et elle casse, être trop mou et on tombe. Une fois la barre franchie, la victoire n'est pas encore acquise ! Gare aux mains qui traînent et qui risquent de toucher la barre.

Le tir à l'arc oppose le tireur aux éléments. Suivant le vent, il doit régler la tension de son arc. Suivant la direction du vent, il doit compenser sa trajectoire. Dans le logiciel, ceci s'effectue en deux temps bien distincts. On règle d'abord la force du tir et l'on vise ensuite. Après : Alea jacta est (ou ouest, je m'en souviens plus très bien). Le score final est obtenu au bout de six tirs.

Le 400 mètres haies, l'épreuve du fantastique Edwin Moses, ressemble aux courses des autres logiciels sauf que là, il y a 400 mètres et des haies. C'est long, c'est dur, et l'on risque à tout moment la chute si on loupe la haie. Les gens atteints de la maladie de Parkinson, doublée de spasmes chroniques, devraient être durs à battre.

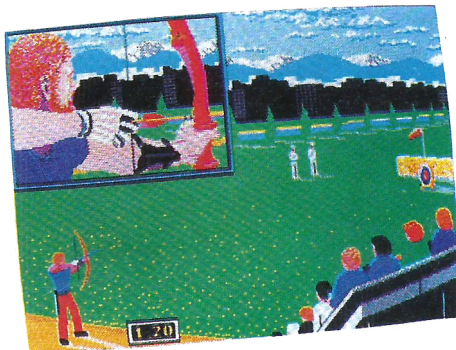
Le vélo, la petite reine, vous permettra de vous muscler les cuisses et les coudes. Si j'ai bien compris la règle du jeu, il faut faire tomber l'adversaire avant que celui-ci n'ait votre peau. Pas très sportif tout cela...

Les barres asymétriques vous permettront de voler entre les barres, défiant les lois de l'équilibre comme Nadia Commaneci ou Chouchounova. Encore une fois, la rapidité d'enchaînement et la clarté de la prestation influenceront le jury. Gare à la chute ! La sortie compte aussi beaucoup. Heureusement votre entraîneur vous conseillera et vous encouragera ! Kartine, pour sa part, n'a réussi qu'à casser les deux barres, peu habituées, il faut bien le dire, à une telle charge...

Yanick

Yanick

Testé sur IBM PC et Compatibles



Fiche technique

On attendait depuis longtemps une suite à Summer Games. C'est chose faite. Et contrairement à une loi de Murphy qui veut que toute suite soit décevante, ce logiciel (qui comprend quand même quatre disquettes) est quasiment parfait. Les sons sont, pour un PC, très bons. Les graphismes en CGA comme en EGA sont exceptionnels (il fonctionne également sur cartes Hercules, VGA, MCGA, mais je ne dispose pas de ces modes d'affichages). Ainsi, on peut admirer de superbes écrans reproduisant le parc olympique, la cérémonie d'ouverture, les stades... L'animation est plus que réussie et, chose rare, elle ne manque pas d'humour. Un manuel important est fourni pour vous permettre de vous familiariser avec toutes les épreuves. Je regrette cependant que la course du 400 mètres haies soit effectuée sur les PC sans adversaires (ce n'est selon la doc pas le cas sur un AT). De même, la course cycliste est bien morne et se résume à une série de bousculades. Celui qui reste debout à gagné !

Pour une fois, dans ce genre de jeu, l'ergonomie a été travaillée et, pour s'entraîner comme pour effectuer une compétition, plus besoin de mille et une opérations.

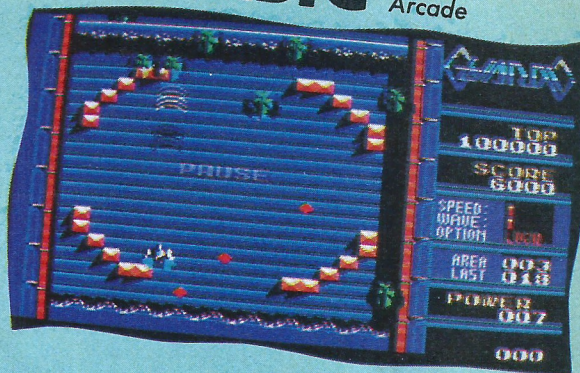
16/20

Une qualité d'ensemble irréprochable.

PREVU SUR C64, CPC, SPECTRUM, ST, AMIGA

GUARDIC

COMPILE
Arcade



En 2813, une planète appelée "GALIUM", située assez loin dans notre système solaire, fait face à de gros problèmes. L'accroissement de la population (les Galiens étant tous de athlètes complets ne se contentent pas de 2,18 enfants par famille...) a forcé le gouvernement à se joindre à une organisation secrète : la Gorce. Ensemble, ils ont mis au point un plan d'invasion et d'extermination de la population. C'est ce qu'on appelle le contrôle des naissances par le vide. La Gorce est connue des organisations de polices de la galaxie pour ses méfaits et sa cruauté. On leur doit, notamment, le rapt de la Lune et le détournement de Vénus. Heureusement, la communauté intergalactique, alertée par des observateurs du retour de vaisseaux de la Gorce dans le système solaire, décida d'opposer aux envahisseurs un nouvel appareil : le Guardic. Fruit d'années de recherche, il est le seul rempart à un holocauste. En plus, une victoire sur la Gorce mettrait sûrement l'organisation dans une passe difficile. Avec son électronique de bord sophistiquée, un contrôle parfait du tir réglé selon l'adversaire et une vitesse de pointe à laisser Ben Johnson dans les starting-blocks (même après une dose d'anabolisants), le Guardic est vraiment un engin révolutionnaire !... Il ne vous reste plus qu'à l'essayer.

Yanick

Testé sur MSX

Fiche technique

Ce jeu, contrairement au Guardic, n'a rien de révolutionnaire. C'est ni plus ni moins un Space Invaders revu au goût du jour : le shoot'em up nouveau est arrivé ! Heureusement, il a le mérite d'être correctement réalisé : les déplacements sont rapides, les animations sont simples mais belles et les graphismes sont soignés. Les sons exploitent à merveille le générateur sonore du MSX. On peut avant chaque tableau, sélectionner la vitesse du vaisseau, le type de tir ou d'arme à employer. La progression du vaisseau se fait à travers une sorte de labyrinthe où l'attendent les engins de la Gorce. Pour avancer, il lui faut donc se débarrasser de l'escadrille qui l'attaque. Un bon jeu japonais comme les possesseurs de MSX aimeraient en voir plus souvent...

12/20 Bonne réalisation mais sans plus.



FUSION

ELECTRONIC ARTS
Arcade/Aventure

Originalité

Arcades

En arrivant à la salle d'arcade, un homme m'aborda et me demanda si je voulais participer à sa dernière création : Fusion. Le jeu d'arcade ultime prétendait-il. Il reconstituait toutes les conditions du jeu sauf... la mort. Tout d'abord, commençons par le scénario. Le voilà (vide). Ça ne vous suffit pas ? Alors sachez que d'après les auteurs, Fusion est un jeu, un vrai !! Et non pas ce qu'ils appellent : "Une simulation futuriste d'un jeu !". Dans ce (vrai) jeu, vous devez récupérer toutes les parties d'une bombe afin de faire sauter toutes ces saloperies d'extraterrestres. Celles-ci étant réparties sur plusieurs "couches interstellaires".

Comme d'habitude, vous êtes équipé d'un véhicule dernier modèle, ultra-moderne, etc. Il a quand même une particularité : il peut être transporté par un vaisseau ravitailleur (qui ne ravitaille rien du tout !).

Pour passer d'une couche extraterrestre à une autre, vous devez franchir des sortes de portes ; logique oblige, pour traverser ces portes, il vous faut les ouvrir !! Vous devrez donc trouver le bon bouton et aller dessus avec le véhicule. Deux portes seulement peuvent être ouvertes en même temps. Cela oblige donc à bien s'organiser dans ses déplacements. Lors de votre quête, vous trouverez des bonus améliorant l'armement de votre vaisseau.

En haut de l'écran on trouve un panneau indiquant l'état du vaisseau, le score (en code !) et les portes ouvertes. Pour le score, il y a une table à côté pour décoder, vous verrez, c'est très simple à deviner. L'action est vue de dessus et exploite le mode half-bright (64 couleurs à l'écran, serait-ce une première ?). En bref, des heures d'amusement garanti par ce nouveau chef-d'œuvre d'Electronic Arts.

Jérôme

Testé sur
AMIGA



Un autre avis

Voilà le style de jeu qui demande à être approfondi. Au premier abord, on le trouve plutôt réussi : de jolis graphismes, une musique digitalisée un peu rengaine. Cela semble être un jeu d'arcade un peu spécial mais un jeu d'arcade tout de même. Puis en lisant la notice et en essayant plus à fond le programme, on change rapidement d'avis : Fusion fait appel à une bonne dose de stratégie et devient alors passionnant.

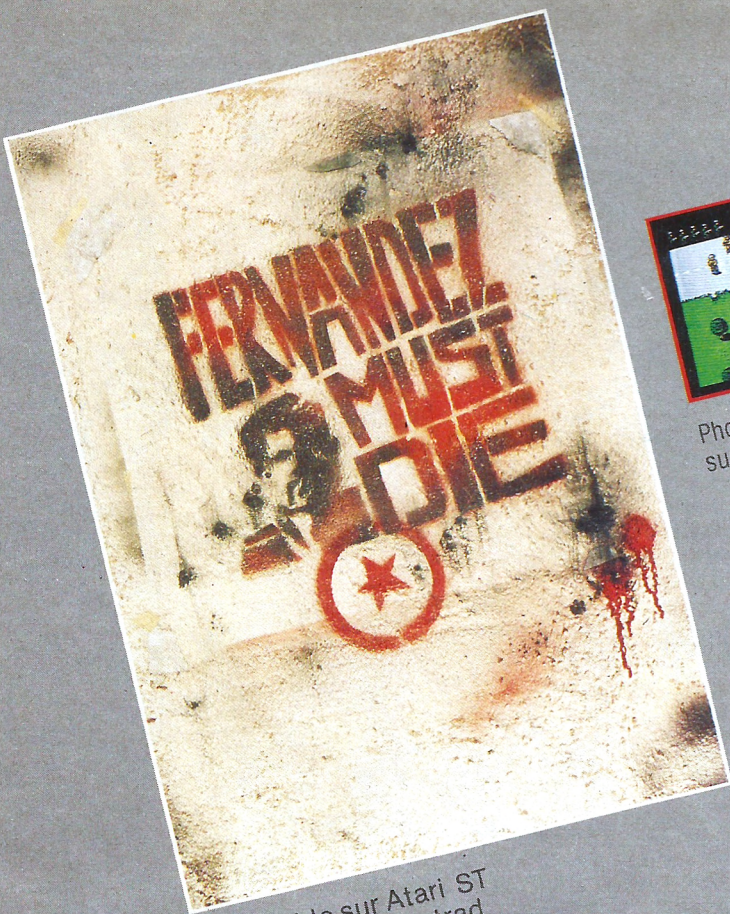
Olivier

Fiche technique

Electronic Arts se confirmerait-il comme synonyme de qualité ? C'est ce que ses dernières productions laissent penser (Interceptor, Bard's Tale 2). En effet, nous avons là un soft d'une réalisation quasi parfaite. Le logiciel exploite le mode half-bright (attention, les tout premiers Amiga 1000 ne suivront pas) ce qui est encore rare. Le scrolling un petit peu saccadé (mais pas beaucoup !!) est rapide et multidirectionnel. Le graphisme est très soigné et très coloré (64 couleurs à l'écran). La gestion du joystick ne se laisse jamais prendre en défaut. En fait, la seule chose qui manque dans ce jeu c'est justement les défauts.

16/20

Bien foutu, beaucoup de couleurs !



Disponible sur Atari ST
Amiga - C 64 - Amstrad
Spectrum.



Photo d'écran
sur Atari ST



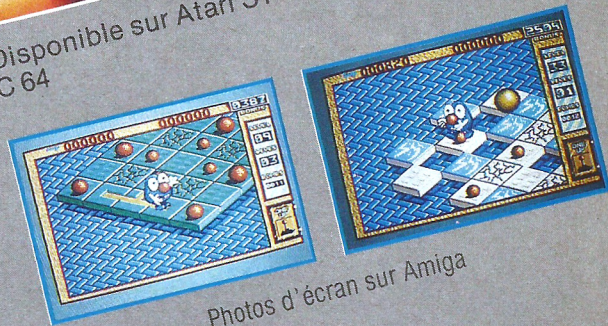
Photo d'écran
sur Amstrad



Disponible sur Atari ST - Amiga
C 64




Disponible sur C 64 - Spectrum



Photos d'écran sur Amiga



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

Distribué par



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

F

Freedom est un jeu qui se passe au XVIII^e siècle dans l'une des grandes colonies produisant du sucre destiné aux marchés métropolitains. Tout se joue la nuit : vous êtes le leader de la rébellion et à la tête de votre troupe, vous devez évader de votre village. Vous choisissez entre quatre personnages dès le départ du jeu : "Makandal", "Sechou", "Solitude" ou "Delia". Chaque personnage a ses propres caractéristiques ; moi, j'ai pris "Sechou" : il a l'air sympa, il est très fort et très doué pour l'escalade (un peu comme moi !). Après avoir choisi votre niveau de jeu, l'"insoumis", le "révolté" ou le "forcené" sont les caractéristiques des personnages à choisir. Vous arrivez sur le plan du village en vous déplaçant avec votre souris dans les rues. Il faut se rendre devant les maisons que vous voulez visiter. Dans ce village, il y a tout plein de personnages : les cases de vos amis esclaves et les maisons des colons. Votre peuple se compose d'ouvriers, de petits chefs qui ont des métiers différents : forgeron, tonnelier, etc. tous très durs. Les domestiques sont privilégiés sur l'habitation, les nourrices, les jardiniers, etc.

Les quimboiseurs sont des sorciers avec des pouvoirs divers, mais qui vous seront très utiles. D'autres personnes, comme les scéanciers, la sirène Manman-Dlo, occupent des places importantes et il faudra compter avec eux pour votre réussite, ceci pour vos cases environnantes. Mais les adversaires sont vos maîtres, parmi eux le gérant est le délégué du maître, il a la direction des habitations. Il existe encore 3 délégués : Nelson (brutal et sévère), Trevisse (distingué et sévère) et Bonnetterre (qui se bat très mal). La population du village est composée aussi des économes de sucreries, des économes des champs etc.

Le commandeur conduit les esclaves durant les travaux ; il fouette et augmente la cadence de travail. (Ah ! celui-là, si je le vois, je le descends !) Mais c'est pas tout : il y a aussi un religieux qui a une très grande influence sur les esclaves. Le vétérinaire est affecté aux soins du cheptel. Quelques compteurs apparaissent à l'écran. Le Tambour comporte trois fenêtres superposées, caractérisant votre force à main nue, au coutelas et au pistolet. L'Hibiscus : ce sont vos points de vie. Le Papillon caractérise votre discrétion qui elle diminue avec le bruit que vous faites.

Le Nid représente la confiance.

La Torche indique le temps qui passe, voilà pour le bas de l'écran.

Le haut se compose d'autres compteurs REPERAGE ; vous pouvez, en allant sur la carte, cliquer avec la souris qui représente un masque, pour voir le nom et la fonction des gens qui habitent dans la maison choisie.

Le mode REVUE donne l'état des troupes et comptabilise victimes et dégâts. Le but du jeu est de quitter l'exploitation avec le maximum d'amis de votre village, mais sans oublier de détruire un maximum de maisons et de tuer les gens qui vous exploitent (super, on va tous les descendre).

Si vous déplacez votre personnage en le positionnant devant une maison en cliquant, vous arrivez devant des portes ; là il faut cliquer dessus pour faire apparaître les habitants qui disent s'ils veulent ou non s'allier avec vous. Car n'oubliez pas que, seul, votre entreprise est vouée à l'échec ! Parcourez les cases en espérant tomber sur quelqu'un qui vous suivra. Après avoir pris plusieurs hommes avec vous, allez assez vite car le temps vous est compté. La rivière franchie, il vous faudra éviter les chiens qui guettent autour des maisons des maîtres. Ah ! Les sales bêtes, il ne faut pas les faire aboyer car dans ce cas, le taux de discrétion diminue ; oh oui, j'oubliais : quand vous prenez des hommes, votre taux de discrétion diminue aussi ; ne le prenez pas tous avec vous... ! c'est un conseil.

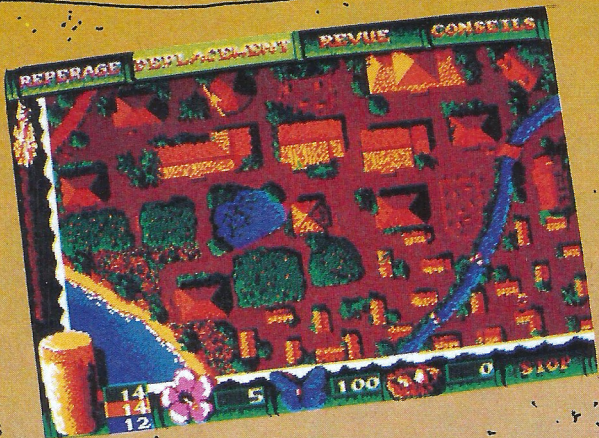
Dans le cas où les chiens aboient trop, il faut les affronter au couteau. La scène est bien réalisée : vous promenez votre bras sur l'écran et les chiens courent vers vous et vous sautent dessus.

Donnez-leur un coup de couteau pour vous en débarrasser mais il n'est pas évident de gagner à tous les coups. Si vous parvenez à éviter les chiens, positionnez-vous devant une des maisons des maîtres, après un petit dialogue avec la personne chez qui vous allez. Choix possibles : INCENDIER, ESCALADER, CROCHETER ou AFFRONTER. Si votre adversaire n'est pas trop fort, affrontez-le. Pour tous les combats, vous êtes au bord du cours d'eau avec une vue de côté. Il existe trois parades ; cette scène est très belle car vous vous reflétez dans l'eau. Votre dextérité sera décisive.

Brûlez les maisons, crochetez les granges à outils pour fournir des armes à vos hommes, car n'oubliez pas que plus vous êtes nombreux et plus votre force est grande pour capturer vos ennemis. Cela a pour effet de diminuer les forces du Maître que vous aurez à affronter en final. Il faut que j'y retourne pour m'enfuir de cette exploitation et la nuit est courte.

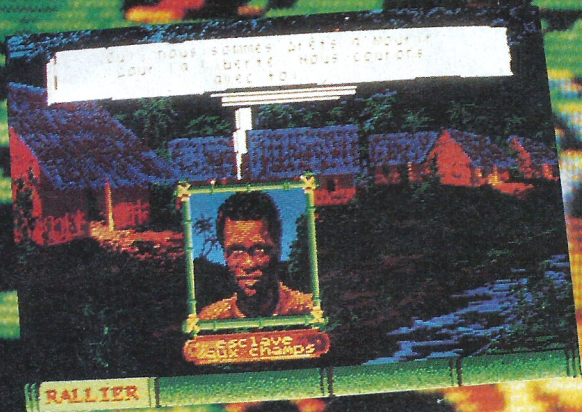
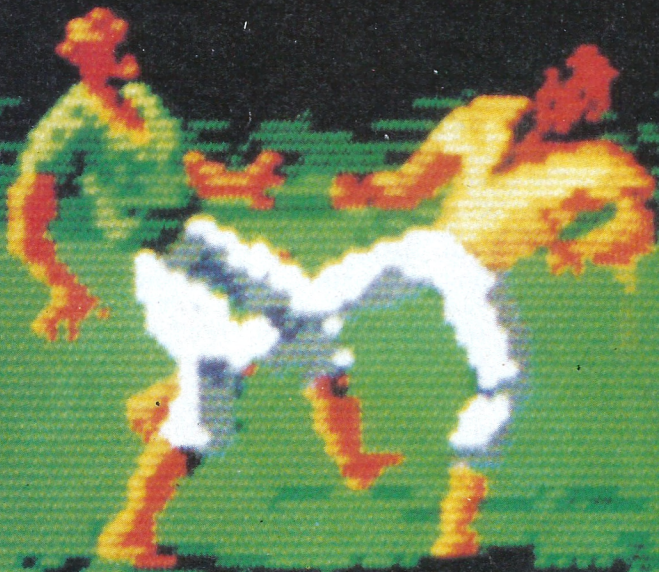
14/20

◆ Lionel



COKTEL VISION
Stratégie/Rôle

FREEDOM



Un autre avis

Sur la version CPC de Freedom, nous retrouvons un problème majeur déjà rencontré avec 20 000 lieues sous les mers : il concerne les graphismes qui sont par moment tellement fouillis qu'on ne s'y retrouve même pas... Cet aspect étant souligné, il faut noter un scénario qui tient la route (vers la liberté !) et cette alliance de jeu de rôle et de stratégie suscite un véritable intérêt au jeu. De plus, les 3 niveaux de difficulté proposés permettent à chacun d'y trouver son compte ; enfin, les phases de combat (avec adversaires ou chiens) introduisent de petites séances d'arcade mettant votre vie en jeu.

Pour être complet, encore deux défauts à signaler : il n'y a pas de musique (dommage !) et le temps de chargement est long alors un petit conseil : mourez le moins souvent possible !...

12/20 pour la version CPC
Catherine

Testé sur ST

Fiche technique

FREEDOM se présente comme un jeu de stratégie avec un soupçon de jeu de rôle, certes on peut augmenter ou diminuer une quelconque caractéristique du personnage choisi mais cela n'est possible qu'à un certain niveau de difficulté du jeu. Les graphismes sont très beaux, comme par exemple ceux de la scène de combat. Les animations sont amusantes dans l'ensemble. La musique se résume à quelques tantams et aux sons de cloches, mais les bruits de crapauds sont aussi présents. Pour que ce jeu soit vraiment d'une très haute qualité, il faudrait plus de réalisme lors du recrutement des hommes, de plus on retombe toujours devant les mêmes plans des maisons en les voyant de loin et quand on clique sur la porte, le personnage apparaît comme dans un cadre. Il aurait été plus judicieux de pouvoir rentrer dans les maisons et de voir les gens chez eux afin de les convaincre par la parole en leur proposant des services ou encore des échanges d'objets. Cela frustre un peu le joueur.

14/20

Un bon jeu dans son genre.

FIREBIRD
Arcade

INTENSITY

La station spatiale Betatoimeme est, depuis peu, assiégée par des hordes d'extraterrestres. Le gouvernement spatial a compris très vite que la position était intenable et qu'il valait mieux évacuer sans plus tarder les chercheurs et les colons peuplant la station. Différentes solutions techniques furent proposées par la communauté scientifique au gouvernement et c'est finalement le plan "Skimmer" qui fut retenu.

On allait utiliser pour l'évacuation deux types d'engins : le Drone, une sorte de négrier de l'espace radiocommandé qui recueillera les fuyards et le Skimmer, un véhicule d'exploitation minière converti et équipé de ciseaux pivotants (pour tailler un short aux Martiens) qui lui, sera plutôt chargé de placer et de défendre le Drone.

La station est composée de cinq rangées de seize plates-formes. Il faudra les évacuer les unes après les autres.

Ce travail étant confié à des mercenaires (le gouvernement spatial ne voulant pas, pour des raisons diplomatiques, être directement impliqué dans cette mission), chaque évacuation réussie rapportera donc une indemnité financière au pilote du Skimmer (le Drone n'étant qu'un engin télécommandé du Skimmer). Encore faut-il qu'il arrive à rattraper les mandats qui tomberont du ciel. Avec cet argent, le mercenaire pourra moderniser sa flotte d'appareils en s'achetant soit un Skimmer soit un Drone dans l'une des trois options disponibles pour chaque engin. Plus il y mettra le prix, plus l'appareil sera performant. Mais attention, ces petites merveilles de la technologie ne sont pas construites à la chaîne et il faudra patienter pour la livraison. A lui de rester vivant jusque-là ! Tout le succès de la mission repose, en fait, sur la dextérité mais aussi le sang-froid du pilote du Skimmer car les colons, une fois dans l'espace, ne peuvent survivre longtemps avec leurs faibles réserves d'air. Cependant tel les Kamikazes, ils n'hésiteront pas à se sacrifier pour sauver le Drone de la destruction...

Yanick

DISPONIBLE SUR C64
BIENTOT SUR CPC, ST

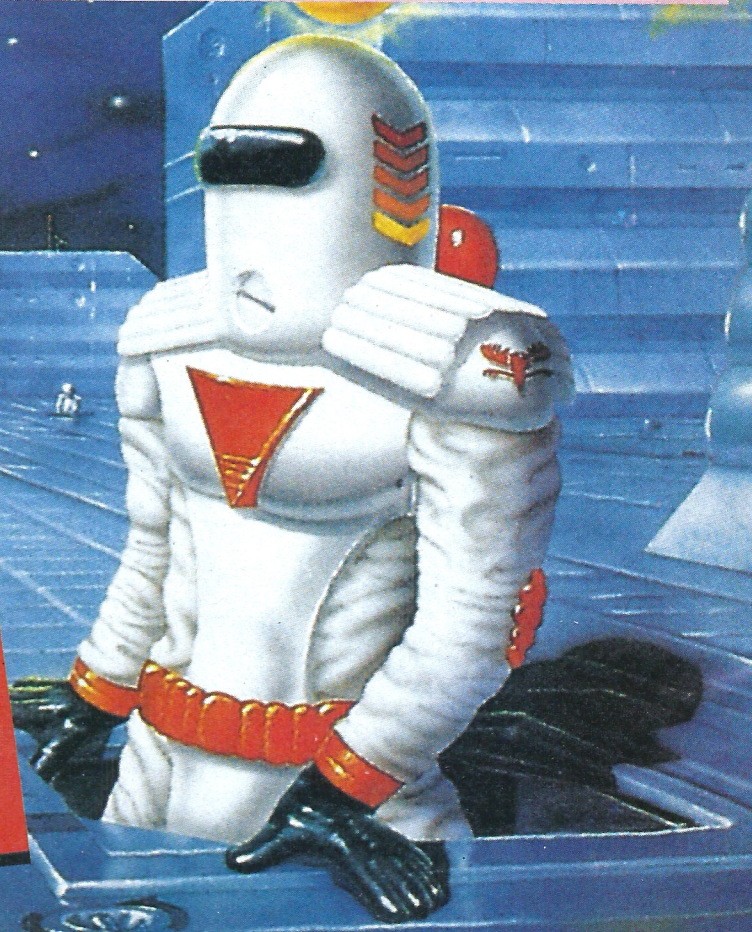
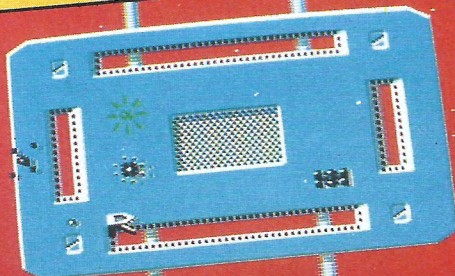
Testé sur C64

Fiche technique

Décidément, le C64 n'a pas fini de nous étonner ! Ce jeu, outre son originalité, démontre la vitalité de l'ancêtre. Les graphismes sont superbes et bien colorés. Point de fautes de goût ! L'animation est fantastiquement rapide et les sons sont plus que réalistes. La documentation est en français, excusez du peu... On prend très vite le rythme de la partie et malgré certaines maladroites en début de jeu, on maîtrise assez bien le Drone et le Skimmer. Le plus dur étant d'éviter, en voulant en protéger un, la destruction de l'autre. Là encore, un bon joystick est nécessaire. On se demande d'ailleurs ce qu'on pourrait faire avec un mauvais ! Attention aux obstacles qui sont disséminés sur le parcours des engins de sauvetage. Leur hauteur peut parfois provoquer une catastrophe. Pour vous déplacer et orienter les actions du Skimmer, une carte s'affiche à la fin de chaque jeu : à vous d'en faire bon usage...

15/20

Original et bien construit...



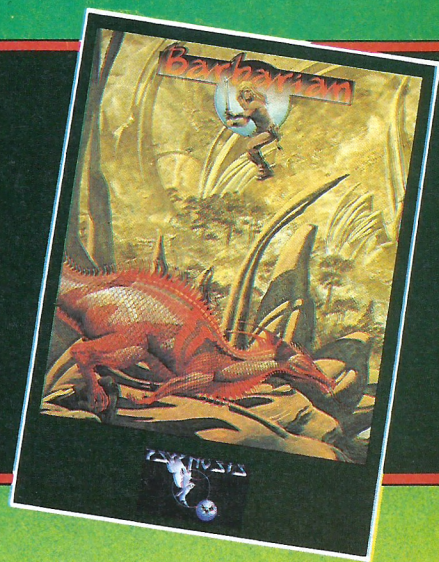
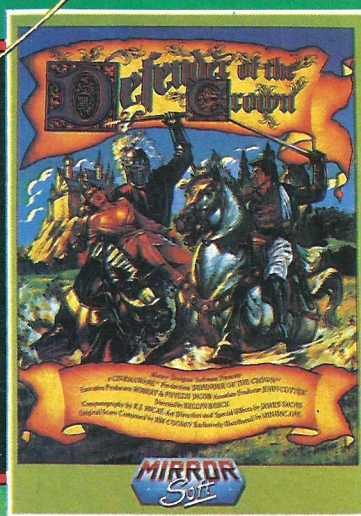
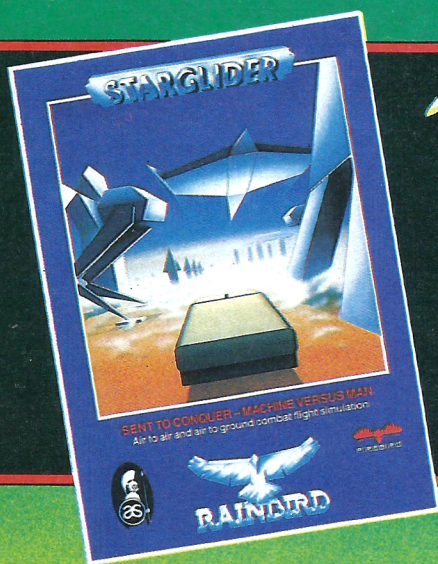
T'R I 'A 'S



LES 3 PLUS GRANDS

HITS DU 16 BITS!

V O L U M E • 1



Compilation disponible sur Atari ST et Amiga

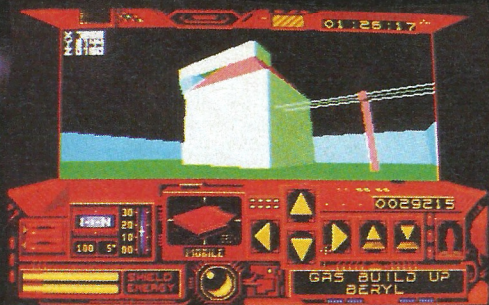
Disponible dans les FNAC.  et les meilleurs points de vente.

Distribué par UBI SOFT
- 1, voie Félix-Éboué -
94021 CRÉTEIL CEDEX



TÉL. 1 48 98 99 00

Version AMIGA



DRILLER

INCENTIVE SOFTWARE
Aventure

La lune Mitral fut pendant des siècles la terre d'exil réservée aux Ketars, les criminels de la planète Evath. Ceux-ci, dans leur insondable bêtise, à force d'extraire des cristaux, ont laissé le sous-sol accumuler des poches de gaz combustibles qui risquent de détruire la planète lors du choc prochain d'une météorite. D'après de savants calculs, l'explosion délogera Evath de son orbite autour du Soleil ; la planète se refroidira et aucune forme de vie ne pourra survivre. La League vous a ordonné de procéder de toute urgence à 18 forages sur Mitral. Pourquoi vous, hein ? Parce que vous êtes le meilleur, bien sûr ! Vous avez une heure trente pour le prouver. Vous devrez découvrir les règles qui régissent ce monde inconnu, accéder aux 18 plates-formes, échapper aux robots-lasers, vous réapprovisionner en énergie, sans oublier les 18 forages qui feront appel à votre sens de l'observation, à votre intuition et à votre patience.

Jeff

Testé sur ST

Un autre avis

Y'a pas à dire avec les 16 bits on peut faire de belles choses. Tenez, Driller par exemple. La version sur Amiga ou ST possède des qualités certaines dans le domaine des animations graphiques. L'histoire était déjà fameuse sur CPC mais la rapidité de déplacement et la maniabilité du vaisseau par l'intermédiaire de la souris apporte vraiment un plus appréciable. Les plus avancés dans la version CPC devraient trouver quelques différences dans l'accession à la solution. Sinon, c'est rien que du bon. On achète, et plus vite que ça !
Olivier



Fiche technique

L'arrivée de Driller sur ST est bienvenue : ce soft est une des meilleures aventures en 3D sur 8 bits. En progrès : les couleurs, la rapidité d'animation... Normalement, il ne faut pas parler ici d'animation, les images défilent à chaque appui sur une icône de direction, votre tank avançant par "pas" de longueur réglable, mais, sur ST, ça gaze ! Les bruitages sont corrects : on regrettera l'absence d'une petite musique, du moins en intro. Driller est plus une aventure qu'un jeu d'arcade, vos ennemis sont les Skanners statiques, votre tâche principale est de découvrir le moyen d'accéder à tous les lieux, en actionnant les interrupteurs, en détruisant des systèmes... Driller vous offre un monde curieux, dont la dangereuse exploration vous laissera parfois perplexe devant la démarche à suivre. Le dépaysement est total. Ceci dit, on peut espérer sur ST loger dans 512 K un monde plus vaste, un "Super Driller" ; les programmeurs ont respecté le scénario de Driller 8 bits. La gestion du jeu à la souris apporte un confort incontestable. Driller est inimitable pour les mystères et les surprises auxquels vous serez confronté.

13/20 - Une bonne réalisation.

Version AMIGA



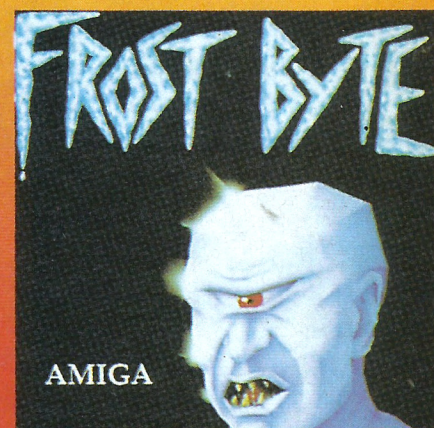
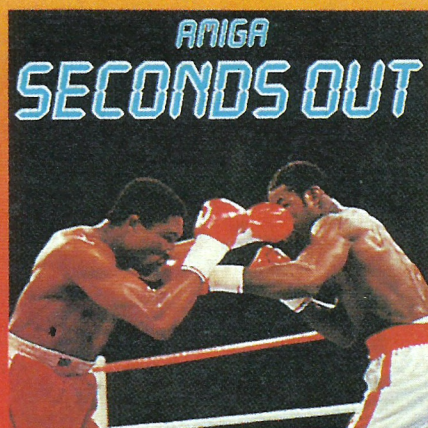
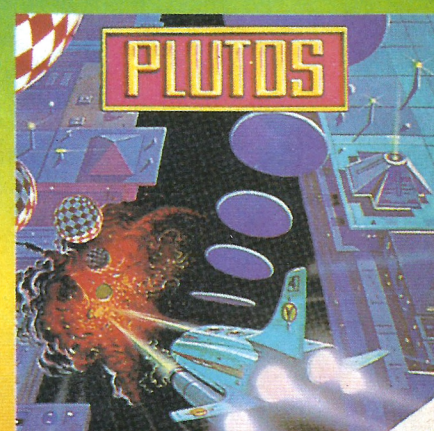
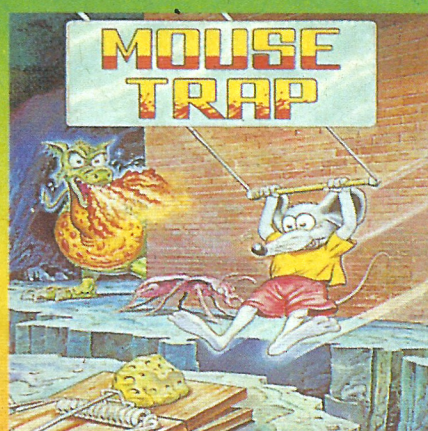
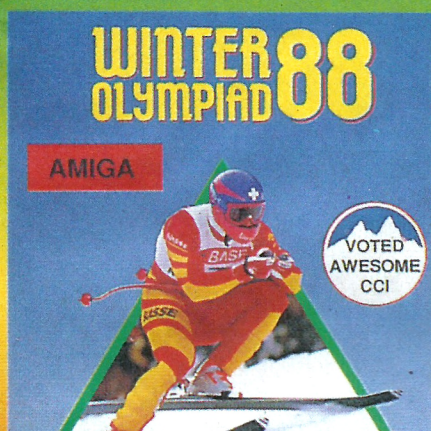
Version ST



Édition UBI SOFT
 1, voie Félix-Eboué
 94021 Créteil Cedex
 Tél. (16.1) 48.98.99.00

MES

PACK



UNE SUPER COMPILATION
 SUR ATARI ST
 ET AMIGA

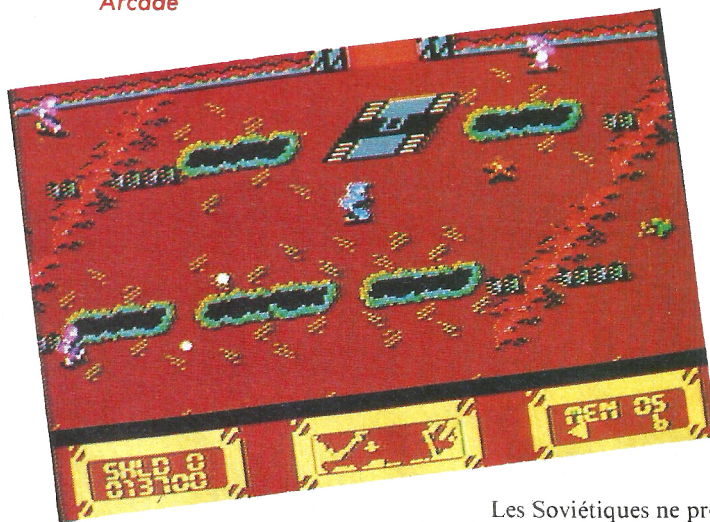


mac Disponible dans les FNAC. et les meilleurs points de vente.

Il existe, perdu dans le Pacifique, un îlot volcanique bien singulier. Il abrite, en fait, une base de mise au point et de fabrication de bombes à neutrons pour le compte d'un richissime particulier. Les services secrets des grandes puissances alertèrent leurs gouvernements respectifs du danger d'une telle fabrication. Et conjointement ils décidèrent d'une action de neutralisation de l'île. Grâce aux satellites espions, on réussit à déterminer avec précision l'organisation des défenses de l'île. Les photos furent analysées et commentées dans tous les ministères de Paris, Londres, Moscou ou Washington. On ordonna un premier assaut mais les alliés d'un jour furent littéralement décimés par un système de défenses électroniques que les satellites n'avaient pu repérer. Ce revers militaire s'accompagna de lourdes pertes et les survivants, capturés par l'ennemi, devinrent des otages, assurant malgré eux la tranquillité de l'île. On envisagea alors une attaque aérienne, mais elle tuerait les otages et provoquerait une explosion nucléaire. Restait la solution de l'opération commando. Après tout, Rambo, Schwarzenegger, Duffy Duck et Chuck Norris ont dans le passé montré l'impact que pouvait produire un homme seul mais déterminé. Il ne restait plus qu'à trouver le pigeon qui serait assez bête pour tenter cette mission impossible.

BATTLE ISLAND

NOVAGEN
Arcade



Les Soviétiques ne proposèrent pas de candidat : Perestroïka oblige, seul Gorbatchev était partant ! Les Américains avaient eu des désistements de dernière minute : Stallone avait les oreillons, Arnold ne savait pas nager, Chuck souffrait du mal de mer, quant à Duffy, il avait déjà suffisamment à faire avec la chasse aux canards. Les Anglais ne proposaient que Mirs Thatcher : un moyen comme un autre de s'en débarrasser. Restaient les Français, qui naïvement avaient cru au courage de leurs partenaires.

Une brève concertation vous désigna comme l'heureux élu pour cette mission suicide. Oui vous ! Celui qui, le teint pâle, le regard trouble, a la main droite qui tremble sur le joystick. Vous verrez, c'est pas dur : il suffit de franchir une mer infestée de requins, de neutraliser les défenses électroniques, de délivrer les otages et surtout de détruire l'île. Ne vous inquiétez pas, on vous fournit une carte Michelin avec tous les détails des défenses adverses. Sympa, non ?!

Yanick

Teste sur C64

Fiche technique

Le commando nouveau est arrivé ! Frais, propre sur lui... Malgré un air de déjà-vu, ce jeu nous a bien plu, surtout par le nombre d'obstacles qui s'offrent au joueur. Un vrai marathon ! Les graphismes ne sont pas révolutionnaires mais on reconnaît quand même les symboles. L'animation est correcte et les scrollings sont rapides. Les adversaires sont nombreux et il vous faudra toute votre dextérité pour vous en débarrasser sans fracas. Heureusement, vous êtes relativement résistant et vous pouvez encaisser quelques coups de chevrotine sans broncher.

Les sons loin d'être fantastiques, seraient même un peu nuls. La carte fournie est bien utile car, sans elle, on se perd un peu dans ce labyrinthe défensif (près de 350 écrans sont visibles). Différents objets peuvent jaloner le périple ; en les ramassant on gagne des vies (ou on en perd), on se refait une santé ou on troque la pétoire qui nous sert de fusil contre une bonne Kalashnikov made in URSS.

13/20

Manque cependant d'originalité...





DOMARK.



PRÉSENTENT



Photo d'écran sur ST



Photo d'écran sur ST


Trivial Pursuit™

NOUVELLE GÉNÉRATION™



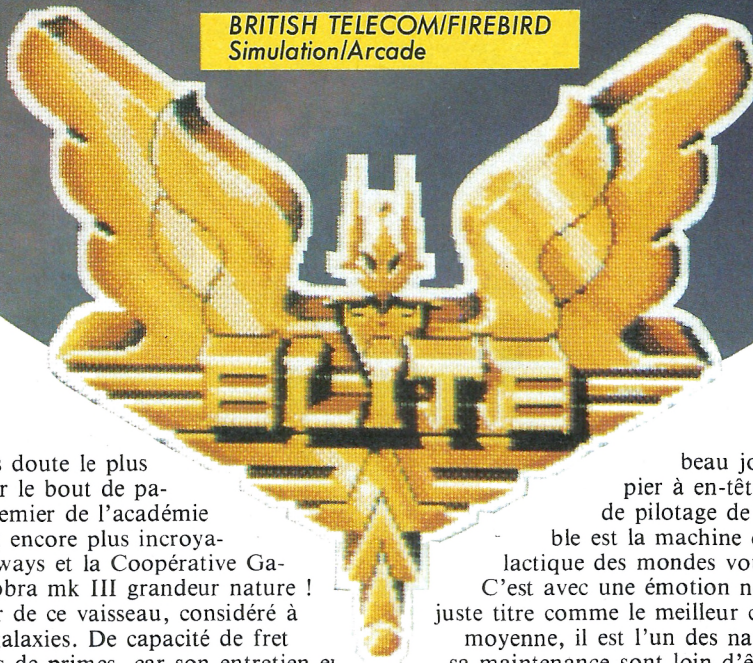
Distribué par UBI SOFT
1, Av. Félix-Eboué
94021 CRÉTÉIL CEDEX



Disponible dans les FNAC  et les meilleurs points de vente

Tél. 1 48 98 99 00

BRITISH TELECOM/FIREBIRD
Simulation/Arcade



Ah ! c'est sans doute le plus yeux rivés sur le bout de papas : reçu premier de l'académie être vrai ! Et encore plus incroyablement Faulcon de Lacy Spaceways et la Coopérative Gade la promotion, un Cobra mk III grandeur nature ! tes le tour de l'extérieur de ce vaisseau, considéré à ne portée des dix-huit galaxies. De capacité de fret marchands ou chasseurs de primes, car son entretien et trajet de commerce comme en combat spatial, il est réelles moteurs marchent au Quirium H. Il peut ainsi franchir un maximum de sept années-lumière en un seul saut. Il peut même effectuer des mini-sauts de mise en orbite si les détecteurs de gravité ne sont pas gênés. En standard, il est équipé d'un faisceau laser à tir direct et d'une rampe de fixation pour quatre missiles autoguidés du type "Fire and Flee", un must dans l'arsenal de destruction moderne ! Deux boucliers de déviation d'énergie Zieman, approvisionnés par quatre banques d'énergie internes complètent l'équipement.

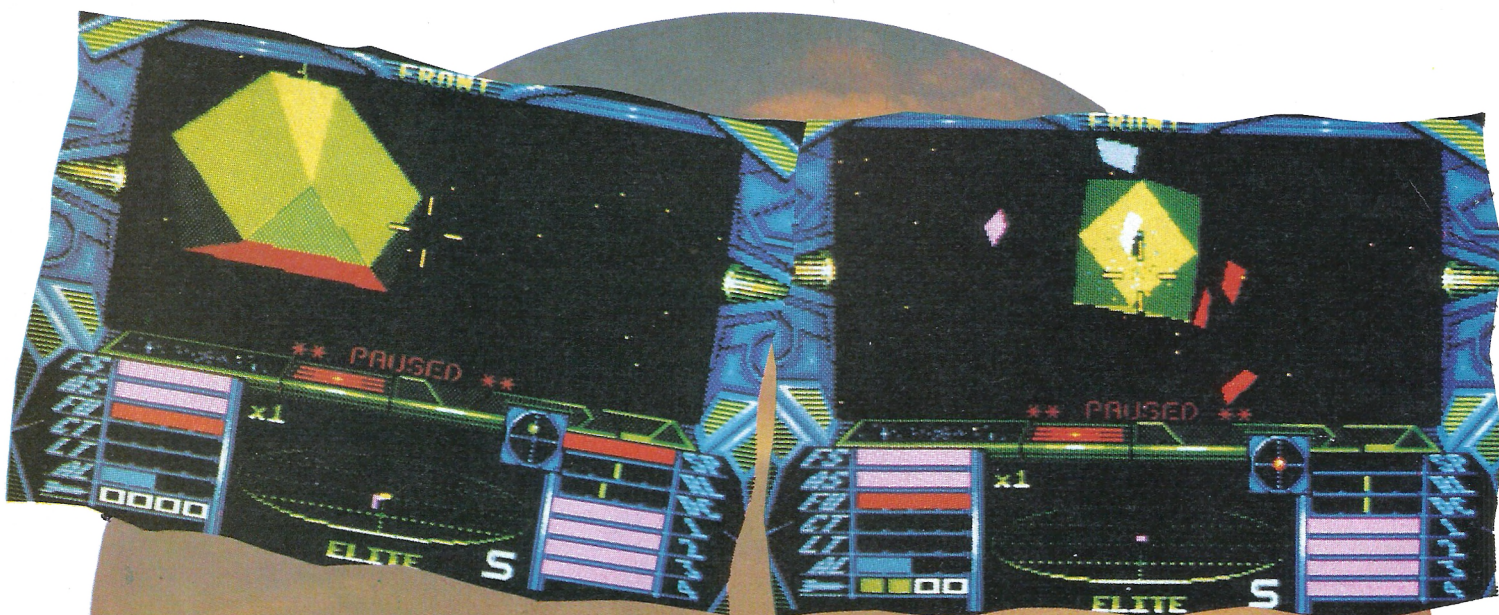
Enfin, il va maintenant falloir vous décider sur la stratégie à suivre pour faire fortune : gagner un maximum de crédits, c'est la seule raison qui vous a poussé à vous inscrire à l'académie de pilotage. Vous pouvez devenir un honnête commerçant et effectuer des échanges de marchandises entre les différentes planètes des dix-huit galaxies, c'est légal mais il faut du temps avant de bien gagner sa vie. Une autre possibilité est de jouer les chasseurs de primes : la piraterie est devenue un véritable fléau et la destruction des pirates spatiaux est rentable, mais les risques sont en conséquence !

D'ailleurs, à propos de pirate, pourquoi ne pas en devenir un et attaquer les vaisseaux marchands pour récupérer leur cargaison ? Evidemment, ce n'est pas légal, la police vous poursuivra, mais pour qui cherche l'aventure... Si tout cela ne vous tente pas, il vous reste encore le minage des astéroïdes sur les grandes routes marchandes, ou bien le commerce illégal : sur bon nombre de planètes, il est possible de se procurer drogue, esclaves, armes que certains sont prêts à payer au prix fort ! Mais la police spatiale veille et ne laisse pas souvent passer ce genre de délit : à vos risques et périls ! Mais en attendant le moment du choix, si on allait prendre un petit verre de vin de Xytul au spatioport ?

Stéphane

Testé sur Atari ST.

beau jour de votre jeune vie ! Les pier à en-tête, vous n'y croyez toujours de pilotage de Lave, c'est trop beau pour ble est la machine que vous avez devant vous. lactique des mondes vous ont offert à vous, major C'est avec une émotion non dissimulée que vous faijuste titre comme le meilleur chasseur-ravitailleur moyennoyenne, il est l'un des navires préférés des nouveaux sa maintenance sont loin d'être ruineux. A l'aise sur un lement polyvalent. Possédant des capacités hyperspatiales,



Fiche technique

Elite est l'adaptation sur Atari d'un programme sorti il y a déjà quatre ans (!) que les programmeurs de M.Micro ont modifié pour tenir compte des possibilités graphiques de l'ordinateur. Le logiciel dispose donc d'une animation en 3-D surfaces pleines relativement agréable, et de diverses pages de menus et de présentations bien dessinées, mais les bruitages sont sommaires. Le manie- ment du vaisseau est très particu- lier et demande une période d'adaptation avant de se sentir vraiment à l'aise. La réalisation technique est donc correcte, mais sans plus : on ne peut pas, par exemple, descendre à la surface des planètes visitées (avec scrolling de rase-mottes comme dans Star- glider II) et on doit se contenter des stations orbitales, c'est frus- trant ! La partie stratégi- que est assez bien dosée, il ne suffit pas de foncer et de tirer sur tout ce qui bouge pour avancer dans le jeu, car votre espérance de vie chute très vite ! Pour vous aider au début, la volumineuse documentation (63 pages tradui- tes, s'il vous plaît !) comprend notamment une description des races extraterrestres et des vaisseaux les plus courants. Ce logiciel n'est donc pas mal fait, il est assez intéressant, mais malgré la mise à niveau, on sent qu'il date un peu...

13/20

Un scénario intéressant, mais moins beau que S...



FUSION 2

LORICIELS
Arcade/Aventure



Fiche technique

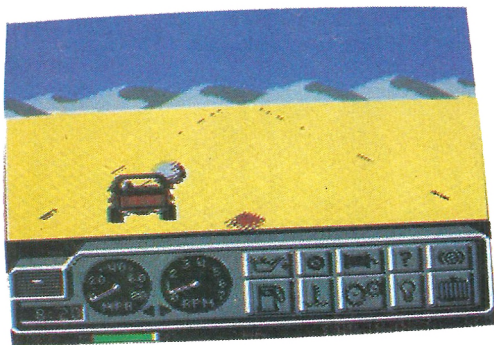
C'est mieux que Mata Hari mais nous attendons avec plus d'impatience A 320 ou 944 Turbo Cup. En effet, les graphismes sont moyens quoique colorés et l'animation n'est pas des plus exemplaires. Enfin, il n'y a même pas de musique ! De plus, on se lasse un peu de passer d'une galerie à l'autre...

11/20

Depuis maintenant un an que ces extraterrestres avaient élu domicile sur cette chère bonne vieille Terre, tout semblait se dérouler sans problème et personne n'avait remarqué le danger imminent. Il faut dire qu'ils nous étaient bien utiles pour réaliser tous les travaux difficiles et on était loin de penser qu'ils réussiraient à investir le cœur de notre base ! Quoi qu'il en soit, ce n'est plus à faire et je pénètre dans la base afin d'en atteindre le centre et de détruire la pile atomique qui s'y trouve. Je suis équipé d'un laser et d'un réacteur sur le dos, fort utile dans les passages difficiles. Je commence par me rendre dans la première galerie à l'aide d'une cabine de téléportation (à noter que leur état de disponibilité ou non ne dépend pas de moi) ; tout de suite, je dois tirer sur tout ce qui bouge tout en prenant la précaution de ne pas me faire repérer par les caméras (une solution : les détruire...). J'arrive alors devant un endroit qui ressemble à un cul-de-sac mais, heureusement, l'homme a également la faculté de ramper ce qui me permet de passer... A chaque fois que je détruis un poste gardé par une espèce de savant fou, l'état des dégâts apparaît à l'écran ainsi que l'état actuel de la fusion : fusion 15 ; fusion 10... J'approche tout doucement de la victoire mais avant de poursuivre, je fais une pause dans un coin tranquille jusqu'à ce que mes compteurs de vie et de laser se rechargent au maximum pour mettre toutes les chances de mon côté.

Catherine

Testé sur AMSTRAD CPC



4X4

COURSE HORS PISTE

EPYX
Simulation

Qui n'a pas rêvé un jour de concourir dans une course de voitures à mi-chemin entre l'aventure et la compétition ? Ça y est, un sponsor vous a contacté, il est prêt à s'engager à vos côtés sur une série de courses américaines de hors piste. La saison débute à peine et coïncide, comme

par hasard, avec son installation sur le marché US.

Pour ce genre de compétition, il vous faut un 4x4, seule voiture suffisamment robuste et rapide pour espérer figurer honorablement au classement général. Après une visite chez les principaux constructeurs, quatre modèles se détachent nettement du lot. Vous décidez de ne pas fixer votre choix qui évoluera suivant les courses.

Chaque voiture, aussi parfaite soit-elle, nécessite, surtout dans des conditions de course, un minimum d'entretien et de pièces détachées. La facture s'allonge encore. Votre commanditaire, bien que fort aimable, vous fait comprendre qu'après ces dépenses qui lui paraissent toutes superflues, il serait grand temps de se distinguer dans l'une des quatre courses pour lesquelles vous aviez envisagé ensemble de concourir : la Baja (prononcé Barra), la Vallée de la mort et son soleil de plomb, la Géorgie sous la boue ou le Michigan en hiver. Finalement, la Baja est choisie, essentiellement pour sa notoriété.

Le drapeau à damiers s'abaisse, le moteur rugit, les pneus crissent et c'est parti pour un tour. Les adversaires d'un jour sont même surpris de votre fougue, mais qui veut aller loin ménage sa monture...

Yanick

Testé sur C64

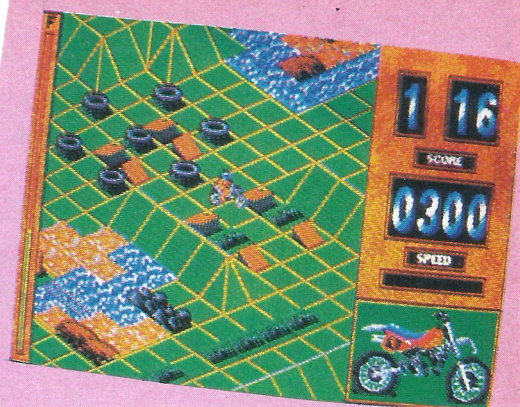
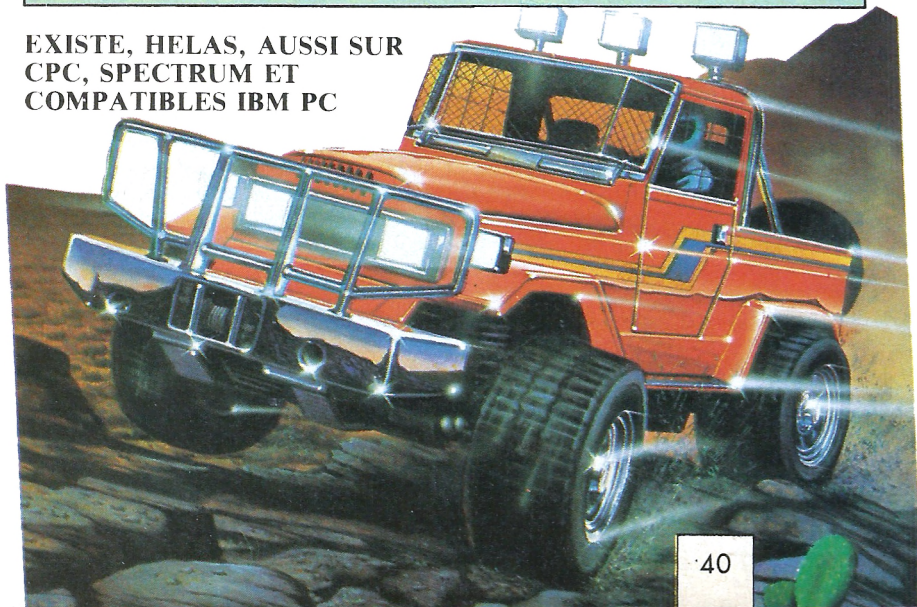
Fiche technique

Si votre vendeur habituel vous propose ce jeu, c'est un voleur !... Changez de crémerie ! Mon Dieu que c'est nul ! Les graphismes sont nuls. L'animation est nulle. Les sons sont nuls, etc. Et ils osent le vendre, y en a qui doutent de rien ! Sérieusement, ce n'est même pas digne d'un Freeware. Le tableau de bord de la voiture (quel que soit le modèle utilisé) n'est même pas aussi rustique sur une Lada bas de gamme, et ses performances comme sa tenue de route ne lui permettraient de se classer à la Baja qu'en partant six mois avant tout le monde. Demi-tour gauche, direction poubelle, et zou !

6/20

L'écran de présentation est joli !

EXISTE, HELAS, AUSSI SUR
CPC, SPECTRUM ET
COMPATIBLES IBM PC



MOTOR BIKE MADNESS

MASTERTRONIC
Arcade

Pour tous les fous, malades et dégénérés de la moto, voici Motor Bike Madness ou la folie de la moto (en bon français). Je chevauche ma bécane et me voilà parti pour une épreuve d'élimination. Je passe plusieurs obstacles avec facilité mais la difficulté augmente et je me trouve dépourvu de moyens pour franchir le dernier obstacle. Et la chute est inévitable, on recommence tout le trajet, galère...

Un jeu à consommer avec modération pour ne pas devenir mad (fou).

Frédéric

Testé sur ST

Fiche technique

Une belle disquette malicieusement placée dans une merveilleuse boîte en plastique où une couverture de papier glacé enlève toute la nudité du plastique pour y mettre un peu de couleurs. Venons-en au soft lui-même ; on observe tout d'abord une page de présentation bien réussie tout en écoutant une musique digitalisée. Le rêve quoi ! Et pourquoi tout cela ? Pour un jeu qui ne mérite pas ça. Un graphisme bien mauvais avec une animation trop médiocre pour un jeu d'arcade de ce type. Et la musique, pas mieux, elle ressemble à un ronronnement de tracteur... Enfin, un jeu destiné à ceux qui ont deux ou trois sous à gaspiller. Le prix bas ne justifie pas tout !

8/20

Encore un budget de Mastertronic à mettre au rebus.

MAYDAY

AIDE POUR RESOUDRE BLACK CAULDRON POUR ATARI ST



• PREMIERE PHASE

Allez dans la ferme de *Dallben*. Ouvrez le placard et prenez tout ce qui est à l'intérieur ainsi que la marmite. Dirigez-vous vers la niche du cochon et donnez-lui la marmite. Retournez dans la ferme de *Dallben*. Attendez que la vision du cochon apparaisse. Sortez (vous remarquerez que le cochon vous suit). Remplissez la gourde avec l'eau qui se trouve près de la porte. Allez vers le nord-est en évitant de vous faire enlever par le dragon. Fouillez dans un arbre creux et prenez le luth. Dirigez-vous vers le nord jusqu'à atteindre un endroit où la végétation est dense. Enfoncez-vous dans les ronces. Vous vous retrouverez devant une porte. Ouvrez-la. Une fée est là pour accueillir le cochon. Elle vous donnera une formule magique. Le cochon est maintenant en sécurité. Fin de la première phase.

• DEUXIEME PHASE

Toujours au même endroit, ouvrez le placard et prenez les biscuits. Sortez puis allez vers l'est. Essayez de trouver un petit animal nommé *Gurgi* et donnez-lui la pomme ou les biscuits. Dirigez-vous ensuite vers le sud. Arrivé près de la chute d'eau, placez-vous face à un gros rocher et prononcez la formule magique. Le rocher s'enfoncera dans l'eau. Vous pourrez alors pénétrer dans une caverne. Vous arriverez dans le repaire des fées. Parlez avec leur reine. Elle vous demandera de lui offrir un objet. Donnez-lui le luth. Vous recevrez en échange un miroir et de la poudre magiques. Utilisez la poudre puis la formule magique pour sortir. Fin de la deuxième phase.

• TROISIEME PHASE

Dirigez-vous vers l'ouest, là où la végétation est morte. Récupérez la dague et allez dans la carrière. Slalomez entre les rochers jusqu'à ce que vous soyez au pied de la falaise. Montez sur un gros bloc de pierre. Utilisez la corde. Grimpez. Ensuite, escaladez la paroi rocheuse en sachant que le chemin le plus court n'est pas toujours le meilleur ! Dès que le château est en vue, dirigez-vous vers lui. Arrivé devant la porte du château, si elle est fermée, faites demi-tour et revenez. Recommencez cette opération jusqu'à ce qu'il y ait un homme traînant une charrette devant la porte. Cachez-vous dans la charrette. Vous voilà à l'intérieur du château. Faites-vous prendre par un garde. Dans votre cellule, prenez la coupe qui est sur la table et frottez-la contre la porte. Placez-vous ensuite au-dessus de la dalle centrale puis écarter-vous en. Elle disparaîtra. Sautez dans le trou. Vous vous retrouverez dans les souterrains du château. Faites la connaissance de la princesse prisonnière du *Seigneur des Ténèbres*. Dirigez-vous à l'endroit où il y a un trou dans un mur (la boule passe de l'autre côté du mur par ce trou). Faites face à ce trou puis déplacez les pierres qui sont juste en dessous. Vous entrez alors dans la tombe d'un ancien roi. Prenez l'épée magique (elle neutralise les gardes) qui est sur le cercueil (la princesse s'échappera par un passage qu'elle a découvert). Retournez dans les souterrains et déplacez la tête de la gargouille. Vous pouvez ainsi vous échapper. Vous êtes maintenant dans les couloirs bordant des cellules. Prenez les clés accrochées au mur et ouvrez la porte du fond. Libérez le barde. Sortez et montez au premier étage. Récupérez vos objets qui se trouvent derrière une porte. Allez à la porte d'entrée et utilisez l'épée pour briser la chaîne du pont-levis. Quittez cet endroit malsain et descendez la falaise. Dirigez-vous vers les marais impénétrables et utilisez la poudre magique. Vous pouvez traverser ces marais en allant vers l'ouest. Vous faites alors face à une maison. Ouvrez la porte puis la malle qui se trouve à l'intérieur. Trois sorcières apparaîtront. Parlez avec elles et donnez-leur l'épée magique. En échange, vous aurez le chaudron magique. Mais ce n'est pas terminé ! Remontez au château et retournez aux souterrains en évitant de vous faire prendre par un garde. Allez dans la salle où sont entassés tous les squelettes, vous rencontrerez le Seigneur des Ténèbres. Montrez-lui le miroir magique. Voilà, c'est terminé. Le seigneur va tomber dans le chaudron, ce qui va provoquer la destruction du château. Il n'y a plus qu'à laisser le jeu aller jusqu'à ce que le mot THE END soit affiché.

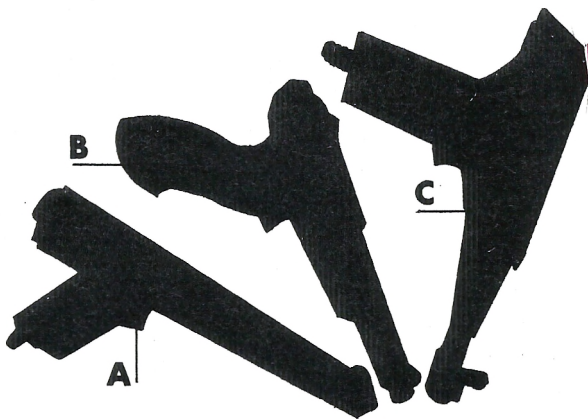
CONCOURS

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.



De ces trois armes redoutables arrosant l'écran de leur "faisceau laser", laquelle est prévue pour la console Atari XE Game ? Ah, ah... on hésite, hein ?

- A
- B
- C

Vos réponses avant le 15 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

PA

Vends programme ST-Streetfighter, Skrull, Barbarians 2, Virus, SP, Harrier, Out Run, Buggy Boy, Thundercat, Peterpan, Sidearms, Bionic, Time Magik, Pandora, Carrier, Thundercats, Boboceans, 20000, + nombreux autres. Philippe Barouin - 1 rue Louis Rolland - 92120 Montrouge. Tél : 46.55.78.14.

Vends C64 (NM) + lecteur K7 1530 + moniteur couleur 1802 + joystick Quicks, Hot II Turbo + 35 jeux (Barbarians II...) originaux le tout : 3500 F à débattre. Tél : 22.51.93.68 après 19h00. Demander Cyril ou écrire à Boidins Cyril - 196 rue Roger Alengro - 80170 St-Sauveur.

Achète A500 + moniteur couleur à 4200 F environ ou A500 seul à 3000 F environ. Réponse assurée et offre sérieuse. Ecrire à Mr Nattero Didier - FJT rue Binet - 66000 Beauvais. Merci.

Vends news sur C64 (disk only) possède : Road Blasters, Mickey Mouse, Darkside, Marauder, 4 x 4 Off Road Race, L.A. Crackdown, Bionic Commando... Prix de 3 F à 12 F par jeu !!! Possibilité d'échange. Anthony Desrousseaux - 11 rue de Flandre - 59113 Seclin.

Vends Atari 800 XL + lecteur disq + lecteur K7 + 80 jeux (Pawn, Pirates, Karateka...). Tous originaux : 2500 F. Tél. : 76.34.43.07 le week-end.

Vends M06, très bon état, + crayon optique + manette + 20 jeux originaux + câble TV + manuel + livre de jeux. Pour le tout : 900 F peu servi. Tél. : 45.41.37.17. Gildas Ravelli - 16 Villa Duthy - 75014 Paris.

Vends Amiga 2000 + 1084 + carte PC + drive interne, neuf. Le tout : 1900 F. Vends drive externe A1010 Amiga pour 1490 F, neuf. Demander Jean-Marc. Tél. : 64.97.91.01.

Echange de nombreux jeux sur CPC 6128, possède news, cherche des correspondants sérieux et surtout rapides. Contactez Tran PM - 21 avenue Georges Brassens - 87500 St-Yrieix-la-Perche.

Recherche contacts sur Amstrad et Amiga (programmes, code source C). Paul Emmanuel Laget - 20 rue de Verdun Lormaye - 28210 Nogent le Roi. Tél. : 37.51.93.28, avant le 10 octobre (déménagement).

Recherche correspondants(e) pour échanger Poke ou Help sur Amstrad CPC 464. Touly Cyril - 21 résidence d'Aspremont - 40100 Dax.

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + lecteur de disquettes + joystick + livres sur la programmation + 50 jeux sur cassettes. Prix à débattre. Emmanuel Duni-Germain. Tél. : 48.90.66.34.

Vends K7 Oric/Atmos (originaux) : 25 F la K7 ou 2 pour 45 F. Vends aussi Atari 2600 + 10 cartouches + manette : 700 F la cartouche. Vends aussi jeux pour 6128/664 et 464 (Rampage, Shalloe, Phantom club, etc.). La K7 : 40 F. Disk : 100 F. Tél. : 60.04.34.60. Paris.

Echanges softs sur ST (double face). Cherche assembleur ST + doc. Vends logiciel Oric Atmos (originaux). Mangeot Régis - Rue Juliette Demory Bt F2 - Appt 166 - 13140 Miramas.

Vends Ikari Warriors sur CPC K7 : 60 F port compris. Tél. : 47.51.40.10, appeler vers 18h00 ou écrire au 69, avenue de la République - 95000 Rueil-Malmaison. Cherche correspondant pour échanges, possède Prohibition, Barbarian, Boulderdash, Space Harrier...

Vends jeux pour Atari ST à prix très intéressant, même débutant. Liste sur demande et réponse assurée. Ecrire à Derech Frank - 11 rue des Coquellicots - 57440 Algrange.

Echange news CPC 6128 et 464 possède Blood, Hurléments, Badcat, Arkanoid 2, Platoon, Exit, The Games Winter, Barbarian II, Heroube, Karnov, Gun Smoke 2, cherche Rastan, Rimerunner, Beyoind, Charlie Chaplin, Skate (Razy, Tanager Renegade et Caliform. Demander Jérôme. tél. : 75.51.85.44.

Amiga recherche correspondants pour échange. Dussoillez Florent - 48 rue de la Moulette - 39300 Champagnole.

Recherche version K7 de Green Beret, échange possible pour T08. Arnaud Debonne - 52 rue de Villers au bois Servins - 62530 Hersin Coupigny. Tél. : 21.55.90.82.

Vends ordinateur Philips 8235 + moniteur couleur + lecteur disquette et cassette + nombreux jeux (Cartouche, K7, Disquette) + joystick : 5000 F. Tél. : 39.61.20.62 Demander David à 20h00. 95100 Argenteuil.

Salut ! Vends l'original de la chose de Grotemburg sur CPC, en disquette. Prix : 65 F, car je viens de vendre mon CPC. Berraud - 132 rue de Chauffour, 78970 Mezières/Seine. Tél. : 30.95.25.61. A bientôt !

Vends console VCS Atari très bon état et complète avec 12 des meilleurs cartouches pour 600 F. Demander Gilles au 1.64.02.07.16. Peux me déplacer en région parisienne + cadeau d'un village fortifié pour figurines + figurines.

Vends C64 + lecteur, disk + lecteur cass + moniteur couleur, 702 + power cartg + jeux : 4500 F à débattre. Recherche contacts Amiga. Tél. : 47.57.32.14 ou écrire Pinon Rodolphe - 22 rue des Grands Maîtres - 37400 Amboise (soir et week-end).

Echange logiciels Atari 520 STF. Recherche Arena et news. Possède Explora, Crash Garret, Defender of the Crown, Phantasia 3, Leatherneck et beaucoup d'autres. Envoyer liste à Lebras Yvan - 9, rue du vieux Four St-Jean de Boiseau - 44640 Le Pellerin.

Vends pour T09/T09+/T08 : Bobo, Wargame, Bivouac, Silent Service, Dossier Boerhaave. Cherche manuel de photocopie de : l'Aigle d'Or, Animatix pour T09. Olivier Dominguez - 7 rue du Manège - 64000 Pau. Tél. : 59.92.19.45.

Vends hot news pour Amiga (Space Harrier-Empire STR, Black, Bionic Comm + Entr-Volley Ball, Bob Morane, Ocean, etc). Joindre lettre + timbre pour liste. P.O. Dox 22 - 2840 Haacht - Belgique. Date : 23.08.88.

Vends console Sega + cartouches (Out Run, Black Belt, Zillion etc...). Prix à débattre. Grégoire François - 20, rue de l'Eglise - 16120 Châteauneuf. Tél. : 45.66.22.19.

Echange logiciels sur ST dans le Vaucluse possède new (Arkanoid II, Second, Out Street, Fighter, Bomb Jack, Janne d'Arc, 20000 Lieu sous les Mers...). Demander Jean-Christophe Lalande. Tél. : 90.61.30.73.

Vends nombreux jeux pour CPC 6128, comme : Barbarian, Out Run, Enduro Racer, Space Harrier, Arkanoid et bien d'autres jeux et compilations. Prix entre 35 et 100 F. Tél. : 78.89.81.21 après 18h00. Demander Damien.

Atari 800 XL, cherche contacts pour échanger jeux (K7 ou disk). Envoyer liste. Réponse assurée. Vends également 6 cartouches pour XE. SYSTEM (60 F pièce). Ecrire à : Letemplier Miguel - 91, avenue Jean Mermoz - 44500 La Baule.

Echange news pour Atari 520 STF DF 150 jeux conctat sérieux. Envoyez vos listes ou téléphonez Hayer Fabrice - Les Mortiers - 44120 Vertou.

Urgent ! Vends CPC 464 c. + drive DD1 + jeux (20 originaux + news : Voyage au centre de la terre, Karnov, Rolling Thunder, Combat School, Gryzor, Les Dieux de la Mer...) + joystick + revues (Amstrad 100 %...). Très bon état : 3500 F. Tél. : 39.75.97.77. 78630 Orgeval.

Vends CPC 6128 couleur + 2 manettes + 300 jeux + en cadeau donne console Sega + jeux (+7) + pistolet + cadeau de console Atari 2600 + jeux : 3000 F. Tél. : 46.30.86.30 après 20h00 ou écrire à Nguyen Dat - 3 rue de la Synagogue - 92360 Meudon-la-forêt.

Echange jeux en K7 pour Atari : 800 XL en possède plus de 100, dont Mirax Force, Int.Karaté, Henri House... et d'autres news. Tél. : 87.89.54.62.

Echange jeux 6128 Olds et news possède (Pirate, Karnov, Gabrielle, Vicen). Ecrire à Fournet-Fayard Emmanuel - 1 allée des Saules - 69290 Craponne. Envoyé liste réponse assurée.

Urgent ! Vends Amiga 500 + moniteur couleur (acheté en juillet 1988, garanti jusqu'en 1990) + extension 51 2ko + 17 jeux (récents !) + 5 boîtes de disks non déballées ! Valeur : 10200 F, cède à 7500 F !! Tél. : 38.44.61.07 (Loiret), n'hésitez pas à appeler !!

Amstrad CPC K7 ou disk, échange ou achète news à des prix raisonnables. Envoyez liste à : Thibault Christophe - 2 ter, rue de Jeux de Billes - 78550 Houdan.

Vends console Atari : 2600 F + 3 jeux encore emballés + une manette : 500 F. Tél. : 72.02.83.00 après 20h00.

Urgent ! Vends pour CPC 6128 (peur sur Amityville, Platoon, Gryzor, Top Guni, Green Beret, Game Set and Match, et de nombreux autres jeux et compilations) de 90 F pièce à 30 F. Tél. : 78.93.34.42. de 17h00 à 19h00. Demander Hervé.

Echange logiciels 48/128 spectrum et vend interface multiface one pour spectrum 48K. Rodriguez Pascal - 12 rue Cécile Duparc - 95870 Bezons. Tél. : 39.80.32.93.

Stop ! Vends console de jeux Atari 2600, bon état : 150 F avec transfo. Vends joystick : 50 F jeux pour la console : Combat, Vanguard, Obert, l'unité : 65 F. Appeler Vincent au 69.40.52.54. Merci. Vends aussi Knight Orc pour Amiga : 170 F, remerci.

Vends Softs sur ST : 25 F, piste contre enveloppe timbrée à : M. Guérin Gwénaél - 7 rue Amand Dagnet - 35400 St-Malo. Tél. : 99.81.00.16 de 20h00 à 20h30. L'arrivée de news fréquent.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + lecteur disk 3" + imprimante DMP 2000 + nombreux : disks et K7 + 50 revues + rallonge clavier-écran + 2 joysticks + boîtiers de rangements + un cadeau : un ampli, stéréo avec câble. Vends le tout : 4500 F. Tél. : 21.29.89.30 (62).

Cherche Arcades, pourriez-vous m'envoyer un petit document image sur Alien Syndrom et Action Fighter pour sega. Merci d'avance : Rouault Hervé - 22980 Pielan-le-Petit-la-Valais - St-Maudez. Tél. : 96.27.60.47.

Echange jeux sur M05, M06. Possède : Renegade, Space Racer, F15, Bob Winner, GP500... Recherche : Aquanaute, Avenger, Astérix chez Rahaz, Billy 2, Bobo, Enduro Racer, Mach 3, Sports d'Été, Superski, Top Gun, 20000 Lieues sous les Mers, Zombi... Andruetto Philippe. Tél. : 62.66.43.14.

Vends CPC 464 (Mono) + adapt. péritel + joystick + 15 jeux dont 11 sous garantie + cassette nettoyante + manuel + magazines : 1000 F. (Frais de port à votre charge). Tél. : 31.21.19.04.

Echange super news sur Amiga 500, contact sympa (mais sérieux !). Ecrire à Le Run Christine - 1 rue du Balavaï, Lot Bellevue - 65290 Juillan.

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.

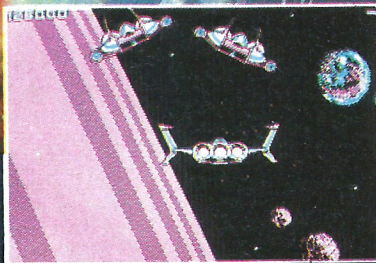
TOTAL

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

LA GUERRE DES ETOILES LE RETOUR DU JEDI

UBI
Soft

ET

DM

DOMARK

Distribué par

UBI
Soft

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

Disponible sur :

- Atari ST
- PC
- Amiga
- C64 C
- C64 D
- Amstrad C
- Amstrad D
- Spectrum C
- Spectrum D

Disponible dans les FNAC

fnac

et les meilleurs points de vente

